

Universidad Nacional de las Artes
Área Transdepartamental de Crítica de Arte
Secretaría de Posgrado

Tesis de Posgrado para la Maestría en Crítica y Difusión Mediática de las Artes.

Arte Multimedia en Argentina.

Tecnología y discurso en el análisis de un fenómeno artístico contemporáneo

Maestrando: Lic. Gerardo Sánchez Olguín
gassoil@gmail.com – (221) 5056557
Director: Mag. Sergio Moyinedo
Codirector: Ing. Emiliano Causa

Arte y Multimedia en Argentina.
Tecnología y discurso en el análisis de un fenómeno artístico contemporáneo

Introducción	3
1. Desarrollo	7
Aproximación elaborada	
2. Marco teórico	13
Dispositivo	15
Nuevos Medios	18
El arte como categoría	23
Institución	26
Arte contemporáneo	29
Aportes de la Semiótica	37
3. Multimedia:	46
3.1 Prestaciones comunicacionales, antecedentes y formas características	46
Nuevas Tecnologías (TIC) y Múltiples Medios	47
Procesamiento de datos	49
Control de procesos e interactividad	51
Figuras de lo multimedial	55
Clasificaciones	56
Los nuevos medios como objetos de conocimiento	58
Media arts	60
3.2 El campo disciplinar desde la mirada local	63
Tecno poética y experimentación	65
Convergencia disciplinar entre Arte, Ciencia, Tecnología	67
Lenguaje y estructura multimedia	68
Interactividad e Interfaz	70
Generatividad	72
Casos	72
Abordajes similares	74
3.3 Tipo de objeto artístico	75
Dimensiones	
Técnica	77
Poética	77
Institucional	79
4. Estudio de caso: el catálogo de la muestra del Premio MAMBA – Fundación Telefónica	80
El catálogo	81
Textos de presentación	83
El arte de suplicar, la expresión de una concepción de lo artístico	88
Linkages en/con el espacio, una descripción del arte con nuevos medios	93
Obras premiadas	103
5. Conclusión	118

6. Bibliografía	127
General	127
Específica	129
Obras	134

Arte Multimedia en Argentina.

Tecnología y discurso en el análisis de un fenómeno artístico contemporáneo

INTRODUCCIÓN

El **objetivo** del presente trabajo es demostrar que el concepto de multimedia resulta significativo para comprender las cualidades particulares de los objetos producidos por la informática en el marco de las artes visuales. Entonces, y para clarificar este concepto, es necesario distinguir tres dimensiones de la palabra multimedia: como prestación comunicacional, como objeto artístico y como campo disciplinar.

Por un lado, en tanto prestación comunicacional, lo multimedial alude la emergencia del campo informático, que surge en 1960 y que se masifica en la década de 1980 con el desarrollo de computadoras personales para uso doméstico, que cuentan con suficiente potencia de procesamiento y capacidad de almacenamiento para satisfacer las necesidades de un usuario individual.

Por otro lado, en tanto objeto artístico, lo multimedial se asocia al arte multimedial, que se presenta como una categoría ambigua, ya que puede considerarse tanto parte del arte contemporáneo, es decir, en tanto objetos artísticos producidos por la informática en el ámbito de las artes visuales, como zona autónoma de producción artística, que instituye su propio circuito de circulación comúnmente denominado arte y nuevas tecnologías.

Finalmente, en tanto campo disciplinar, lo multimedia refiere a un campo novedoso integrado por prácticas artísticas y comunicacionales realizadas principalmente por medio de la informática, que puede abordarse desde la Historia del Arte y la Semiótica.

Para alcanzar estos objetivos, se elabora un **marco teórico** en el que se articulan un conjunto de consideraciones que fundamentan la perspectiva de análisis, para luego relevar las principales cuestiones involucradas en la noción de multimedia.

La **metodología** a utilizarse en esta investigación se inscribe en el tipo cualitativo, y está aplicada a los casos que conforman el corpus y que se analizarán desde el marco teórico de referencia. De este modo, al analizar el catálogo de una de las principales exposiciones de arte con nuevas tecnologías de la región, es posible estudiar el funcionamiento de los objetos artísticos producidos por la informática en el ámbito de las artes visuales, para examinar el modo en el que se presentan las obras que integran la muestra en tanto objetos del arte multimedia. Así, se indaga lo que dice el catálogo respecto de lo que a lo largo de esta investigación se establece como arte multimedia, de manera que ese abordaje permite construir un conocimiento específico respecto de esa zona particular de producción artística.

Entonces, a partir de este trabajo se procura elaborar un enfoque de análisis que permita estudiar la incorporación de la tecnología digital en el campo de las artes visuales desde una perspectiva que considera las prácticas artísticas como un fenómeno de producción social de sentido; es decir, que piensa las obras de arte no como objetos cuyas cualidades inmanentes justifican por sí mismas su estatuto artístico, sino como resultado de una serie de operaciones discursivas e institucionales.

Se analiza el catálogo del **Premio MAMBA – Fundación Telefónica. Arte y nuevas tecnologías (2010)** en tanto objeto que permite indagar en la discursividad institucional que contiene al fenómeno que nos aproximamos por medio de concepto de multimedia. El catálogo reúne los proyectos ganadores de la sexta edición del Premio (2008-2009), seleccionados por un jurado internacional y que fuera presentado en 2010 en el Espacio Fundación Telefónica de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Este Premio posee especial relevancia por ser un proyecto público-privado que tiene como objetivo estimular la investigación y producción de obras de arte vinculadas a la ciencia y la tecnología. El evento permite consolidar una plataforma de artistas argentinos que, siguiendo con esta línea de trabajo, tienen una proyección nacional e internacional relevante a partir de su participación. De este modo, la elección del corpus responde a la relevancia que presenta el Premio y las entidades organizadoras en el campo del arte con nuevas tecnologías.

Para una mejor organización, el Desarrollo se divide en:

- 1- Aproximación elaborada, donde se describe el enfoque propuesto para observar la incorporación de la tecnología digital en el campo de producción de las artes visuales, desde una perspectiva que contempla la discursividad institucional como lugar de definiciones relevantes a la hora de estudiar el fenómeno artístico contemporáneo.
- 2- Marco teórico, donde se exponen las principales líneas de estudio en el marco de las cuales se produce el presente trabajo, organizadas en torno a los conceptos de dispositivo, nuevos medios, arte, institución, arte contemporáneo y semiótica.
- 3- Multimedia, donde se exponen los elementos constitutivos y las cuestiones involucradas en el que concepto de multimedia según es desarrollado en el trabajo.
 - Prestaciones comunicacionales, antecedentes y formas características.
 - El campo disciplinaar desde la mirada local.
 - Tipo de objeto artístico.
- 4- Estudio de caso. Catálogo de la muestra del premio MAMBA – Fundación Telefónica.

Finalmente, y a modo de Conclusión, se sintetizarán algunos aspectos de interés para dar una idea acabada del tema analizado.

En la Bibliografía se encuentra citado el material que sustenta la propuesta.

DESARROLLO

1. Aproximación elaborada

En este trabajo se utiliza la noción de multimedia como concepto que permite una aproximación a un tipo de objeto que puede encontrarse en el campo del arte con nuevas tecnologías. Esta designación aparece en la discursividad artística que se sitúa en el interior del conjunto mayor de prácticas culturales denominado arte contemporáneo¹.

Esta discursividad está constituida por conjuntos de elementos paratextuales que presentan y acompañan a las obras. Las clasifican de acuerdo con sus diferentes materialidades y usos. Esos elementos describen e interpretan expresando criterios valorativos e ideológicos respecto de su propia concepción del campo artístico. La categoría de arte contemporáneo designa una delimitación temporal y estilística que actúa sobre los objetos culturales.

La noción de multimedia permite una aproximamos a los usos y prestaciones de la Informática en la producción de obras en el ámbito de las artes visuales, lo que configura un determinado tipo de objeto artístico y un ámbito específico de circulación. En este estudio, el fenómeno artístico contemporáneo es observado como fenómeno de producción social de sentido, es decir, desde una perspectiva que entiende como determinante la escena comunicacional en la que la obra de arte se presenta como tal. Para ello, se utiliza un instrumental teórico que incorpora elementos de la Semiótica y la Estética.

En torno al concepto de multimedia se reúnen una serie de consideraciones sobre los usos expresivos, artísticos y comunicacionales de la tecnología digital. El nexo entre arte y tecnología implica planteos de índole ontológica que hacen a la distinción y a la confluencia de estos conceptos (arte y tecnología). La tecnología en tanto el uso instrumental de una técnica (que permite una gestión particular de

¹ Según Arthur Danto (2001) y Terry Smith (2012) entre otros.

materialidades significantes o manipulación de lo tangible) se asocia a la idea de novedad, que, a su vez, implica relaciones de continuidad y de ruptura de estos artefactos con los usos y las normas tradicionales que regulan históricamente las interacciones sociales.

La cuestión técnica establece un primer parámetro para definir lo multimedial, pero el término no se reduce a la constatación de la presencia o no del uso de un recurso técnico, sino que contempla la relación entre arte y tecnología, y su asociación de conceptos, formas, medios y técnicas. El fenómeno estudiado por medio del concepto de multimedia se produce en el marco de un conjunto de prácticas socialmente reconocidas como arte con nuevas tecnologías, y, por lo tanto, ese reconocimiento social forma parte de los criterios que definen al arte multimedia.

La idea de arte con nuevas tecnologías se consolida también con la incorporación de la ciencia como factor determinante en la distinción de este tipo de producción artística respecto de las precedentes. A tal punto que designa una zona de producción cultural, reconocida como intersección entre Arte, Ciencia y Tecnología.

La perspectiva elaborada en este trabajo parte de una concepción del arte que considera los objetos artísticos no como autónomos (cuya condición de artisticidad proviene de sí mismos, de sus cualidades inherentes), sino a partir de su funcionamiento en el interior de un sistema de relaciones. Sistema a través del cual se construye una escena en la que estos objetos se presentan como obras de arte. Es decir, desde esta perspectiva, no se piensan los objetos artísticos como determinados exclusivamente por sus propiedades empíricas inmanentes (cuyas características propias establecerían su condición de obra de manera estable e inmutable a lo largo del tiempo), sino que se trata del estado de un objeto que responde al efecto de una serie de enunciados que fijan su estatuto artístico.

La categoría de arte contemporáneo, como criterio que distingue una zona de producción específica, se materializa en una serie de organizaciones que pueden

ser comprendidas por medio de la noción de institución, porque en ella se articulan conjuntos de discursos y de recursos de todo tipo que conforman el mapa de lo que es socialmente reconocido como arte. En este aspecto, la referencia está dada por los planteos de Howard Becker (2008) y George Dickie (2005).

Con el concepto de institución se hace referencia al conjunto de agentes que determinan el estatuto artístico de los objetos del arte contemporáneo, que los hacen posibles en términos de proveer los recursos necesarios para la producción y el acceso a los espacios de visibilidad. En este trabajo, indagamos en la presentación que se hace en el catálogo de una muestra, de las obras de arte que la integran; observando cómo son tratadas las cuestiones involucradas en la noción de multimedia desarrollada. De manera que observamos un sector del fenómeno artístico contemporáneo (las artes con nuevas tecnologías), en su dimensión institucional (a través del catálogo que presenta las obras).

Desde la perspectiva asumida, que considera a la obra artística como el resultado de una serie de operaciones discursivas y no como una cualidad inmanente del objeto. la obra de arte se define por su emplazamiento social, que se produce a partir de una determinada exposición frente al mundo. Esta presentación pública establece el lugar concreto en el que la obra es visible y determina sus condiciones de acceso. Establece también una serie de operaciones clasificatorias que orientan su lectura.

Con el propósito de desarrollar la indagación planteada, se elabora un instrumento que busca articular criterios y elementos de análisis en torno a la noción de multimedia; para ello, se reúnen consideraciones respecto de la incorporación de cierto tipo de tecnología (la informática) por parte de un conjunto de prácticas sociales (el arte contemporáneo). A continuación, señalamos las bases del concepto de multimedia sobre las que se funda el trabajo.

El uso de la noción de multimedia empieza a consolidarse en Latinoamérica durante la segunda mitad de la década del ochenta, a partir del crecimiento del mercado de computadoras personales preparadas para reproducir (con cierto

grado de fluidez) imágenes, sonidos y videos, en el ámbito del uso doméstico. Con ellas, emergen los primeros objetos específicamente multimediales (juegos, CD-ROM y la red de internet).

Durante la segunda mitad de los noventa, comienzan a formarse los espacios específicos de investigación y de docencia en relación con lo multimedial. Actualmente, ese campo de estudios es desarrollado en un amplio abanico de disciplinas y de zonas del conocimiento, ya sea de la propia Informática (que permanentemente expande los campos de las operatorias posibles), la Sociología (que estudia las relaciones que establecen las personas y las sociedades con ese tipo de formas culturales) y las Artes (que no solo incorporan las nuevas herramientas dentro de su repertorio, sino que también reflexionan sobre las poéticas y estéticas que se producen a partir de la proliferación de este tipo de recursos).

Los aspectos centrales de la noción de multimedia están dados no tanto por la posibilidad de utilizar un amplio rango de materialidades significantes con un mismo equipo técnico, sino por el principio básico que hace viable todas las operaciones: el procesamiento de información. Los medios digitales convierten las materialidades sensibles y entidades del mundo físico en datos numéricos que son almacenados y puestos en disponibilidad de ser representados a través de múltiples medios.

Las modalidades en que la información digital puede manifestarse para volverse tangible han aumentado de manera significativa en las últimas décadas. Si en los primeros tiempos de la informática las instancias de visibilidad de la información digital estuvieron dadas por el monitor y los parlantes, luego fueron expandidas a través de recursos como proyecciones sobre objetos, dispositivos móviles que permiten la espacialización y la georreferencia de la información; sensores que posibilitan la incorporación de datos físicos y biométricos, robótica, automatización, etcétera. Todos recursos que diversifican las materialidades disponibles para la creación artística.

Se observa entonces un conjunto de recursos técnicos que son utilizados en el marco de un sector de prácticas sociales, para dar origen a cierto tipo de objetos característicos en una zona específica de producción cultural. La cuestión del recorte que delimita la entidad por estudiar remite al problema de la clasificación y su participación ineludible en el funcionamiento de los objetos culturales y artísticos. Las categorías organizan los distintos tipos de producciones artísticas según criterios muy diversos: por disciplina, técnica, materialidad, lenguaje, estilo, medio, etcétera.

Los sistemas de clasificación y sus categorías, por lo tanto, son parte indisoluble del funcionamiento de los objetos culturales desde el momento en el que ingresan en algún circuito de exhibición en sociedad; debido a que estos aparecen siempre rodeados de un conjunto de elementos que los definen, determinando las condiciones de visibilidad y de circulación social de los diferentes tipos de producciones.

La acción de clasificar presenta una complejidad particular en el caso de la categoría arte contemporáneo, porque se distingue como ámbito de desempeño específico que elabora obras de arte en su sentido más tradicional: originales, únicas; diferentes de otros objetos de la industria cultural, hechos en serie, con un fin lucrativo y sin el aura de aquellas, según han sido concebidas en la tradición romántica. Pero, a su vez, se caracteriza por un tipo de producción artística que critica, de modo sistemático, estos supuestos y pone permanentemente en cuestión su propio estatuto, presentando como obras artísticas cosas que son indistinguibles de los objetos cotidianos de usos no artísticos.

El sector específico del arte contemporáneo vinculado a la idea de arte con nuevas tecnologías se caracteriza por aludir a la ciencia y a la tecnología, ya sea por referencia temática o por resaltar aspectos de su propia factura –materiales o procedimientos técnicos con los que se produce–. Asimismo, establece sus propios circuitos de exhibición; y su relación con la categoría más general de arte contemporáneo es ambigua, debido a que es un tipo de producción incorporado de manera ocasional dentro de sus eventos canónicos.

Estos nuevos espacios específicos del arte con nuevas tecnologías establecen también destacables continuidades con los escenarios más tradicionales de las artes visuales como su funcionamiento institucional, el modo de presentar sus objetos o los elementos que intervienen en la construcción de la escena en la que esos objetos son exhibidos como obras artísticas.

En la noción de multimedia se reúnen una serie de criterios que permiten distinguir un tipo de objeto caracterizado por el procesamiento de información como recurso central en la producción de obras artísticas. Se observa la utilización de estos recursos en la elaboración de formas poéticas, que se inscriben en las prácticas sociales constituyendo un determinado tipo de objeto artístico. Estos objetos son postulados como artísticos, poniendo en acción una compleja trama discursiva en la que se construye la escena comunicacional que los presenta como tales.

El análisis se elabora a partir de conceptos tomados de la Semiótica, como *texto*, *paratexto*, *enunciación*, *discurso* y *pragmática*; para desarrollar un enfoque que posibilita indagar en las prácticas artísticas de la contemporaneidad, contempladas en su condición de fenómeno de producción de sentido.

2. Marco teórico

El abordaje que propuesto en este trabajo requiere considerar varias problemáticas. En primer lugar, las cuestiones relativas a la tecnología, entendida como conjunto de herramientas y de procedimientos que determinan distintos tipos de posibilidades de manipulación de lo tangible y, por lo tanto, distintos tipos de objetos. En segundo lugar, la condición de lo artístico y su vinculación con la tecnología por medio del concepto de novedad², que lleva a un posicionamiento respecto de la historia. La idea de nuevos medios se construye a partir de un posicionamiento en relación con los otros medios y tecnologías, con la historia del arte (los modos de pensar históricamente los objetos artísticos) y con las prácticas artísticas (las producciones actuales que circulan en una coyuntura que problematiza los sistemas de clasificación hasta hace poco vigentes).

Entre los elementos de análisis que integran el instrumento elaborado se encuentra un enfoque que permite considerar el objeto en su condición de fenómeno de producción social de sentido. Este enfoque provee de una vasta bibliografía y cuantiosos elementos de abordaje, como la noción de dispositivo, entendida primero como el artefacto que interviene en el origen y en el resultado de un proceso de producción (que, al determinar sus características materiales, establece cualidades ontológicas de los objetos); y, segundo, como gestor del contacto entre el espectador y la obra, como parte de un sistema que organiza y clasifica los distintos tipos de discursividades en el marco de la categoría arte.

El análisis toma al concepto de dispositivo en relación con el origen y el resultado del objeto artístico, ya que con este término es posible atender a particularidades de los objetos en cuanto a su génesis, su modo de producción y, a su vez, al resultado de los procesos de distribución, que se materializan en la circulación de las obras. Visibles puntualmente en el acto enunciativo en el que se presentan, en las exposiciones.

² Dubois (2000)

Otro de los elementos que se integra en el enfoque está dado por las nociones de género y estilo, según las plantea Oscar Steimberg (1998), que funcionan como grandes sistemas de clasificación que organizan los distintos tipos de objetos en el interior de una cultura. Nos permiten abordar cuestiones referidas a las configuraciones textuales y operaciones significantes puestas en juego por cada obra. A su vez, con el concepto de discurso, estudiamos los comportamientos de los textos³ según una serie de relaciones con elementos extratextuales que determinan condiciones de producción y gramáticas de reconocimiento (Verón, 1993). Separamos estas dos últimas ideas, ya que constituyen lugares diferentes de indagación en el fenómeno: estudiamos las condiciones de producción de los objetos multimediales cuando observamos las posibilidades y los usos de la tecnología informática; y observamos las gramáticas de reconocimiento en el análisis de la exposición de las obras artísticas, los elementos paratextuales y su carácter pragmático y performativo.

El término institución⁴ es incorporado en nuestro enfoque como concepto que hace referencia a la voz legitimada socialmente, las entidades que canalizan los recursos para la realización de las obras de arte y albergan sus exhibiciones y colecciones. Constituye un ámbito de análisis de gran relevancia en la medida en que comprende la escena enunciativa de la obra, determinada en cada instancia de visibilidad por los espacios de exhibición y de distribución.

³ Siguiendo a Eliseo Verón, desde una perspectiva semiótica, es decir, texto entendido como paquete de materia signifiante, de cualquier tipo, investida de sentido.

⁴ Utilizado en este sentido por T. Smith (2012) y G. Dickie (2005)

Dispositivo

El concepto de dispositivo articula la dimensión de la materialidad sensorial (la técnica que permite darle forma) y los usos sociales, que establecen reglas de interacción con estos objetos. Esta distinción permite considerar el artefacto en un nivel técnico, así como el sistema destinado a modelar comportamientos y subjetividades (tanto por parte de los productores de objetos artísticos, como sus espectadores) que hacen posible al fenómeno analizado.

Entre los usos primeros del término dispositivo se destacan los planteos de Michel Foucault en sus observaciones sobre los procesos sociales de producción de subjetividad y los momentos fundacionales de la episteme moderna. Habla de esta noción como:

... conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales [...] el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en alguna dirección, ya sea para bloquearlas o utilizarlas. Así, el dispositivo está inscripto siempre en un juego de poder (Foucault, 1984).

Desde esta perspectiva, la noción de dispositivo, en tanto articuladora de prácticas sociales, es asociada a la idea de red que se establece entre los distintos elementos que intervienen en una escena, una serie de relaciones determinantes en el funcionamiento de los objetos en cualquier situación social (incluso los objetos artísticos).

Foucault habla de dispositivos institucionales, que regulan comportamientos de sujetos y establecen las coordenadas de lo que es posible hacer o ver en cada espacio. Este nivel de infraestructura social e ideológica es diferente del nivel de manipulación instrumental que contempla el dispositivo como herramienta de

uso a escala humana, es decir, los aparatos que pueden utilizar las personas para conseguir distintos resultados o realizar tareas.

Es importante considerar por separado estos niveles, porque en el caso del uso del término en la indagación del arte multimedia, atendemos en primera instancia al dispositivo como artefacto técnico (la informática) que nos permite recortar un tipo de objeto (multimedia). La categoría de artístico, en tanto estado de los objetos definido por un conjunto discursivo institucional, es también indagada como dispositivo, pero en el nivel de fenómeno social, más allá de las determinaciones individuales.

Oscar Traversa, en “Aproximaciones a la noción de dispositivo”, refiere a estas dimensiones revisando vertientes diversas en las que han discurrido los desarrollos en torno al concepto de dispositivo, “tanto en páginas de filosofía como de mecánica”. Señalado como “artificio destinado a la obtención de un resultado automático [...]”. En algunos contextos se acerca a lo tangible que resulta de una manipulación instrumental, en otros a fenómenos configuracionales, resultado de operaciones que se establecen entre procesos” (Traversa, 2001). Este autor desentraña algunas de las implicaciones imbricadas en la noción de dispositivo: el artefacto, su resultado, y las formas condicionadas por el artefacto que afectan al resultado. De manera tal que la noción engloba distintas cuestiones, como reglas, operaciones, usos y aspectos.

En una vertiente que pone el foco en el funcionamiento de los artefactos, en tanto aparatos o máquinas comunicacionales, Jacques Aumont (1990) ubica el dispositivo como entidad mediadora entre la imagen y el espectador, gestor del contacto entre el espacio ficticio o artificial de la imagen y el mundo real y empírico de la persona que contempla esa imagen. El dispositivo es descripto como una serie de determinaciones: los medios y las técnicas con las que se producen las imágenes, los lugares en los que ellas son accesibles o los soportes que sirven para difundirlas. En suma, se trata de una serie de datos materiales y organizacionales que influyen en toda relación individual con las imágenes.

En cuanto al presente trabajo, son significativas las consideraciones de André Parente en “La forma cine: variaciones y rupturas”. Señala tres dimensiones primordiales que intervienen en la noción de dispositivo cinematográfico: la arquitectónica (condiciones de proyección de las imágenes), la tecnológica (producción, edición, transmisión y distribución) y la discursiva (forma, montaje). Las transformaciones que pueden registrarse en el cine corresponden a las distintas problematizaciones 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 de fuerzas o sistema de relaciones que pone en juego diferentes instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de la imagen” (Parente, 2011).

Su profundización en las ideas de Foucault es una referencia importante para nuestra perspectiva, ya que considera que:

... [el] 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, etcétera; 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 (Foucault en Parente, 2011).

En estos desarrollos el concepto de dispositivo se plantea como articulador de procedimientos técnicos sobre la materia, así como gestiones y agenciamientos sobre lo social. Resultan centrales en nuestro desarrollo en torno al concepto de multimedia, en la medida en que estudiamos un tipo de objeto que se distingue como tal por la utilización de un conjunto de recursos técnicos, en el marco de un campo de prácticas sociales de gran densidad discursiva como es el arte.

Nuevos Medios

La cuestión de la novedad en la tecnología es tratado por trabajos de Lev Manovich y Philippe Dubois que coinciden en la observación de la pervivencia de los medios anteriores en lo que se presenta como nuevo. Dubois, en “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general” (2000), señala la cuestión de la novedad como fenómeno discursivo de primer orden que se registra en torno a lo que se dice de las llamadas nuevas tecnologías. Plantea una concepción dominante de la idea de innovación tecnológica, afectada por los intereses comerciales, que produce una exacerbación de la novedad, en la que se pierde de vista el vínculo de las llamadas nuevas tecnologías con su proceso de desarrollo histórico por la promesa de un nuevo artefacto revolucionario.

En procura de comprender mejor este fenómeno de la innovación tecnológica, Dubois estudia los sucesivos cambios en los medios de producción de las imágenes y establece ejes de análisis como la relación entre automatismo (o maquinismo) en la producción, difusión o recepción de las imágenes, la materialidad de la imagen y el grado de realismo de las imágenes o su relación con el mundo real. Sus distinciones respecto de las modalidades de abordaje de un fenómeno complejo como el que observa, la correspondencia de la imagen con la tecnología, nos resultan un gran insumo para nuestro trabajo.

El origen de los nuevos medios es explicado por Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios* (2006), como la confluencia de las tecnologías de la información (que se inician con las primeras máquinas de archivo y de procesamiento de datos a partir de 1800) con las de representación (desarrolladas a lo largo de la historia del arte, con el foco puesto en las artes visuales y los hitos en la historia del automatismo: la pintura, la cámara obscura y la fotografía como momentos fundacionales). La codificación binaria permite el procesamiento digital de la información (textual, visual, auditiva, táctil, biométrica) y se combina con las posibilidades de conectividad y de ubicuidad (dispositivos móviles y georreferencia).

Esta confluencia se realiza con el auge de las computadoras capaces de procesar datos que posibilitan representar gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y texturas. El punto de inflexión señalado por Manovich ocurre en 1995 cuando en el festival Ars Electrónico (de los más importantes a nivel mundial en el ámbito del arte con nuevas tecnologías) se sustituye la categoría *gráficos por ordenador* por la de *net art*. Con este cambio, la PC pasa de ser herramienta de producción para constituirse en un medio en sí mismo.

Con la consolidación del *net art*, las herramientas digitales, además de su utilización en cualquier ámbito, adquieren un espacio específico propio, único y exclusivo. Se trata de un medio solo accesible a través de la computadora, cualquier tipo de contenido que podemos encontrar ahí pasa por una codificación numérica y está destinado a existir únicamente en ese mundo.

Manovich señala las propiedades de los nuevos medios que los convierten en puntos de acceso a todas las formas culturales e implican la necesidad de establecer relaciones que estructuran la experiencia humana en el proceso de acceso a la información. Sus observaciones se detienen en la interfaz como sistema de control en todas las instancias de mediación entre las personas y los sistemas informáticos.

La noción de interfaz se plantea como central en la definición de los nuevos medios, es presentada como el código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes, por lo que se vuelve determinante en la gramática y la estética de las acciones significativas de los nuevos medios. Estas operaciones abren el campo a nuevas configuraciones, que problematizan el concepto de objeto estético en cuanto a estructura autosuficiente limitada en el tiempo y en el espacio.

Según Manovich (2006), las formas características en las primeras décadas de desarrollo del lenguaje de los nuevos medios fueron la base de datos y el espacio virtual de tres dimensiones. Originadas ambas en las posibilidades de indexación de la información digital junto con la capacidad de control y gestión de esa

información por medio de algoritmos que establecen sus reglas y parámetros de funcionamiento. La impresión de realidad en los medios digitales se expande con nuevas formas de participación corporal, la simulación del comportamiento de objetos físicos y la habilidad de teleacción, es decir, monitoreo y control de entidades físicas a distancia.

A estas definiciones, descripción de características (formas y operaciones) y relato de la historia de su desarrollo, se suman observaciones de Arlindo Machado sobre las consecuencias prácticas y teóricas de la irrupción de los nuevos medios en la cultura. En “Convergencia y divergencia de medios” (2006), el autor plantea un modo de abordaje acorde a las características de los nuevos medios, en el marco de un cambio de paradigma en los modelos que estudian la producción y la circulación de bienes culturales.

Además, señala que la redefinición de los campos disciplinares de los fenómenos culturales afecta los abordajes teóricos que puedan hacerse sobre estos objetos. Pone en cuestión la especificidad de los medios, entendida como una especie de núcleo dado por un conjunto de conceptos, prácticas, modos de producción, tecnologías, economías y públicos específicos. Sobre estas formaciones se asientan los campos disciplinares que organizan y clasifican las prácticas artísticas, hoy puestos en crisis por la irrupción de los medios digitales.

Machado releva el cambio en la producción teórica que observa distintos tipos de medios y objetos culturales, como la fotografía, el cine y la escultura.

Muchas de las experiencias videográficas son además fundamentalmente efímeras, en el sentido de que suceden en vivo durante apenas un tiempo y en un lugar específico y no pueden ser rescatadas a no ser en la forma de documentación. Como consecuencia de esa disolución del video en todos los ambientes, los profesionales que lo practican, así como los públicos a los cuales se dirige, se fueron volviendo cada vez más heterogéneos, lejos de cualquier referencia segura, articulando hábitos culturales en expansión, circuitos de exhibición efímeros y

experimentales, que resultan en verdaderos rompecabezas para los analistas (Machado, 2006).

Así como Machado contempla la inespecificidad del video o la amplitud de sus usos en diferentes campos de prácticas sociales, la tecnología informática invade todos los campos de producción cultural y establece, a su vez, ámbitos específicos donde aparecen nuevos tipos de objetos con ciertas características técnicas y atributos culturales, como los que nos proponemos indagar por medio de la noción de multimedia.

En “El advenimiento de los medios interactivos” (2000), Machado focaliza en efectos puntuales del uso de las tecnologías digitales en la producción de objetos culturales (habla en términos de *producción intelectual, imaginación creadora, espíritu investigativo, indagación estética*, etc.). Señala la cualidad de los sistemas digitales, que modifican conceptualmente el objeto estético, debido a que permiten generar estructuras abiertas donde el proceso de lectura se produce como un trayecto, definido por el lector / operador, a lo largo de un universo textual en el que todos los elementos son dados de modo simultáneo. Describe así sus principales consecuencias en el objeto artístico:

La disponibilidad instantánea de todas las posibilidades articulatorias del texto-verbo-audiovisual favorece un arte de la combinación, un arte potencial, en el que, en lugar de una *obra* terminada, se tienen solo sus elementos y sus leyes de cambio definidas por un algoritmo combinatorio [...]. El texto-verbo-audiovisual ya no es más la marca de un sujeto (dado que el sujeto que lo realiza es un otro, el lector usuario), sino un campo de *posibles* (Machado, 2000).

Se configura, de esta manera, un tipo de textualidad inestable, cambiante, siempre provisoria, múltiple, contingente. Que experimenta con la transformación de las aberraciones narrativas en sistemas coherentes.

En el texto “Arte y medios: aproximaciones y distinciones” (2004), Machado se plantea las mismas cuestiones sobre las que indaga la presente investigación con relación al término multimedia. Lo expresa de la siguiente manera:

La expresión inglesa *media art* y su correlato portugués *artemídia* son usados hoy para designar formas de expresión artística que se apropian de recursos tecnológicos de los medios y de la industria del entretenimiento en general [...]. Esa designación genérica presenta el inconveniente de restringir la discusión de la *artemídia* apenas al plano técnico (soportes, herramientas, modos de producción, circuitos de difusión), sin llegar al meollo de la cuestión, que es la comprensión de la imbricación de esos dos términos: medios y arte. ¿Qué hacen ellos juntos y qué relación mantienen entre sí? (Machado, 2004).

Machado señala la relación permanente de las artes con la tecnología y los medios de producción; procura identificar, a su vez, el aspecto que distingue los usos artísticos de los usos utilitarios, industriales o comerciales de la tecnología. Especialmente con respecto a las formas culturales surgidas a través de los medios de reproductibilidad mecánica –fotografía, cine, TV–, que son vistos más como parte de las industrias culturales comerciales que como materiales nobles en la producción artística más tradicional.

Lo que distingue los usos artísticos de los medios comerciales tiene que ver con el alejamiento de los usos originalmente pensados por la industria para ese tipo de objetos, las posibilidades programadas previstas por los aparatos. Este carácter disruptivo de la utilización de los medios técnicos en la producción de un efecto estético es una fuerte tendencia en las prácticas de la contemporaneidad.

El arte como categoría

En la medida en que analiza un fenómeno artístico, el trabajo debe plantearse cierta concepción o posicionamiento respecto de la categoría arte. En este sentido, las discusiones planteadas en el interior del campo de la Estética y la Crítica de Arte, en torno a las categorías con las que se comprende el fenómeno artístico contemporáneo, afectan directamente al objeto estudiado. Los ejercicios de clasificación de los objetos artísticos constituyen fenómenos que en la contemporaneidad asumen cualidades particulares, ya que se re-configura el campo de prácticas artísticas a partir de la aparición de nuevos tipos de objetos, formas y espacios de fruición.

Si con la consolidación de las industrias culturales aparece una vanguardia que busca reescribir los códigos y las formas del arte, con la aparición de los *nuevos medios* (la imagen electrónica e informática), la multiplicidad de usos estéticos y poéticos, y la capacidad de circulación global, provocan una eclosión de prácticas y ámbitos de lo artístico que redefine el objeto y los modos de aproximación a los objetos de las artes visuales.

Para el análisis de la condición de pertenencia a la categoría de lo artístico en los objetos estudiados, nos remitimos a los fundamentos de la Estética, que constituye la base sobre la que se edificó la institucionalidad que aún, en buena medida, los regula⁵. Entre ellos, la idea de arte como producto de la creación del artista, considerado ser excepcional, autor de una obra cuyas cualidades permiten una manifestación original de lo sublime. Si bien el cuestionamiento de estas concepciones es permanente desde la aparición misma de las primeras vanguardias, y ha dado lugar a zonas de la producción artística que confrontan sistemáticamente estos supuestos, es posible encontrar espacios donde las discursividades asumen un tono más institucionalizado o conservador.

⁵ Señalados por Schaeffer (1993)

En el estudio realizado se observa la incorporación de tecnología informática en los espacios más institucionalizados del arte porque se propone abordar la conformación de la discursividad artística (conjunto de enunciados sobre lo que es el arte) en su ámbito más legitimado socialmente, para lo cual se focaliza en los fundamentos subyacentes en estos espacios. El trabajo se realiza sobre el catálogo de la exposición en la que se exhiben las obras ganadoras del principal concurso internacional de arte y nuevas tecnologías, organizado por el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. No se estudia la utilización de la tecnología digital en las formas artísticas emergentes del campo popular, o las maneras en las que estas se diseminan en la sociedad, sino que tomamos uno de los espacios más tradicionales que forma parte del núcleo de la reflexión estética hace siglos. El grado de mayor o de menor institucionalidad hace referencia a esas cualidades de la propuesta de análisis.

Justamente, la estética ha ocupado un lugar central en el desarrollo del pensamiento positivista moderno. La idea de lo bello, como lugar de trascendencia del individuo, sostiene la certeza de una universalidad de las subjetividades, supone que lo que es bueno y bello para una persona, debe serlo para todas. La reflexión en torno a la estética es parte de la preocupación general por clasificar las facultades humanas impulsada por el iluminismo, que encuentra en el arte su ámbito primordial de indagación, en tanto espacio privilegiado de manifestación del espíritu, liberado de las ataduras de los fines prácticos. Se generaron, de ese modo, las condiciones para el establecimiento de una esfera de praxis autónoma, que constituye la categoría de arte sobre la que se edifica el sistema artístico moderno.

Con la conquista de la autonomía, el arte establece un sistema de producción y de legitimación sujeto a sus propias reglas y la idea de artista como sujeto autor que produce una obra original con intencionalidad estética, es decir desvinculada de fines prácticos y que existe únicamente para ser percibida. Esa autonomía, a su vez, provocó una escisión respecto de la vida cotidiana, tornó problemáticos los límites del arte, que de inmediato se convierte también en parte de las discusiones. Si bien “la diferenciación del campo de un objeto es condición de posibilidad de un

conocimiento adecuado de ese objeto” (Schaeffer, 1993), significó, asimismo, una reducción del fenómeno artístico a un criterio normativo, explicado por Jean-Marie Schaeffer en sus planteos sobre la teoría especulativa del arte.

Schaeffer⁶ cuestiona la identificación de la estética y el arte, y considera la estética como doctrina filosófica que dominó la reflexión sobre el arte y los hechos estéticos durante los últimos doscientos años. Por su parte, la estética instaló un horizonte místico común a partir de una definición persuasiva que, en vez de describir el fenómeno artístico, construye un ideal artístico que funciona como ideal evaluativo. Así, el concepto de arte se convierte en instrumento valorativo, y la función denotativa pasa designar un conjunto de obras que son consideradas el reservorio más elevado de la cultura de una sociedad.

Si el propósito es describir la naturaleza del arte, sostiene Schaeffer, no se la puede reducir a un subconjunto escogido en virtud de un criterio de valoración, ya que las obras no logradas o menores participan tanto de la naturaleza del arte como las obras válidas. La idea de pensar al arte como un conjunto de obras bien logradas proviene de la concepción que considera la obra de arte como objeto aurático, autosuficiente, que se define como tal por sus cualidades inmanentes sin importar su contexto.

El gesto más visceral de las vanguardias se pronuncia contra la institución artística, la autoridad y los fundamentos que definen la idea de lo que es artístico. Luego, muchas de las formas que tomó el gesto de las vanguardias críticas fueron incorporadas dentro de la propia institucionalidad del arte. Asimismo, es notable también la proliferación de procesos de producción artística que tienden a disolver la obra en su dimensión material y buscar una manifestación del gesto en materiales efímeros o descentrados de las instituciones más canónicas de producción (Holmes, 2006).

⁶ En los textos *Arte, objetos, ficción, cuerpo. Cuatro ensayos sobre estética* (2012) y *El arte de la edad moderna* (1993), Schaeffer formula una crítica exhaustiva a los principios fundamentales de la categoría de arte fundada en asociación a la Estética.

Desde esta perspectiva, se produce una mirada sobre las cualidades de los objetos analizados que se desplaza de una concepción ontológica de la obra artística en términos de Schaeffer (2006) para asumir un rol descriptivo; que permite indagar en estos objetos en tanto paquetes de materia significativa (Verón, 1993), sus cualidades formales, el modo en que son determinadas por sus condiciones de producción; así como sus gramáticas de lectura o de reconocimiento (que acontece en un ámbito y situación concretos, con reglas específicas).

Con respecto al objeto estudiado, estas consideraciones hacen posible reconocer algunos de los supuestos sobre los que descansa la categoría de arte, ya sea en relación con las continuidades de algunas de estas ideas en los objetos del arte multimedia, así como las divergencias o los pronunciamientos en contra que caracterizan este tipo de producciones.

Institución

La noción de institucionalidad hace referencia al conjunto de discursos que organiza las prácticas artísticas y sus productos en torno a criterios comunes. Sistema que hace posible la visibilidad y la circulación de los objetos artísticos. Determina los modos en los que las obras se vuelven accesibles y marca sus condiciones de lectura. Las consideraciones respecto del aspecto institucional del fenómeno artístico contemporáneo ganan relevancia en la medida en que pierden vigencia los grandes relatos en los que se basaron las concepciones teleológicas del arte. Si las propiedades empíricas de un objeto no son suficientes para justificar su inclusión en el campo del arte, debe haber necesariamente otros elementos que avalen esa condición.

En sintonía con los cuestionamientos efectuados sobre la estética como doctrina filosófica y sus relaciones con los fenómenos artísticos, se vuelve pertinente una mirada sobre la institucionalidad del arte; es decir, sobre las condiciones de producción de ese conjunto discursivo que, aún fragmentario, suele presentarse como unidad organizada por un conjunto de categorías: arte, arte contemporáneo,

artes con nuevas tecnologías. Preguntarse por los límites, origen y fuente de legitimidad de la categoría significa considerar su arqueología, las dinámicas internas que regulan su economía y su distribución en el territorio.

En una contemporaneidad marcada por la ausencia de grandes relatos articuladores, la segunda década del siglo XXI muestra un panorama del fenómeno artístico en el que la constitución de la categoría pasa por el pronunciamiento de una serie de discursos que comparten distintos puntos de convergencia. El territorio artístico se presenta como un ámbito sumamente extenso y heterogéneo⁷, donde los relatos de alcance global se yuxtaponen con regionalismos.

Dentro de la multiplicidad de voces que intervienen en la constitución del fenómeno artístico pueden distinguirse distintos tipos de manifestaciones: los discursos expresivos (las obras artísticas), junto con los discursos valorativos y normativos (crítica, mercado, academia); todos ellos con su respectivo carácter performativo (acción y efecto sobre lo real).

El análisis, al contemplar la dimensión institucional como aspecto determinante del fenómeno, permite observar el funcionamiento de los objetos artísticos en el marco de una serie de relaciones intertextuales que expresan criterios compartidos (aunque no necesariamente explícitos) que regulan el funcionamiento de los objetos artísticos en cuestión. En este sentido, son incorporados los aportes de la teoría de la enunciación y la semiopragmática, que arrojan luz sobre los condicionamientos que la dimensión institucional opera sobre los textos que presenta.

Valorar los objetos artísticos como realidades ontológicas es una pieza clave en el ideario al que Schaeffer refiere como teoría especulativa del arte. Un análisis crítico de estos supuestos considera que:

⁷ A partir de los planteos de Terry Smith en *Qué es el arte contemporáneo* (2012).

... es imposible determinar de manera abstracta qué actividades humanas son susceptibles de convertirse en campo de investidura de un arte; o de una producción y recepción estética [...]. La distinción entre artes menores y mayores es a la vez inestable e inevitable: depende de la importancia estética que una sociedad dada otorga a un tipo de objetos y actividades (Schaeffer, 1993).

La voz institucional establece un territorio concreto de visibilidad y de legitimación de las prácticas artísticas en la contemporaneidad, en el que las obras se definen discursivamente como tales. En la medida en que las obras dejan de considerarse como objetos artísticos de manera ontológicos⁸, ganan relevancia los elementos que, por fuera del objeto artístico, determinan su estatuto de obra artística. Se vuelve un ámbito de indagación en el cual identificar los principios y posicionamientos ideológicos y conceptuales en torno a la categoría arte que sostiene cada espacio de circulación.

Una mirada que observa puntualmente la cuestión institucional en relación con las artes es aportada por George Dickie. En *El círculo del arte* (2005), plantea una teoría institucional del arte que sitúa la obra dentro de una red múltiple de mayor complejidad. Entiende la obra como el resultado de la posición que ocupa dentro de un marco o un contexto institucional. La empresa artística, para Dickie, es un complejo de roles interrelacionados gobernados por una serie de convenciones implicadas en la creación de arte, comprometidos en una práctica que se ha desarrollado a lo largo de la historia. Desde esta perspectiva, una teoría del arte es una condición necesaria para que haya arte, porque es imposible determinar a simple vista las obras artísticas de las que no lo son.

Las observaciones de Dickie contribuyen a la mirada desnaturalizada del objeto artístico, considerando la relevancia de los elementos externos a las obras en su funcionamiento. La idea de “empresa artística como complejo de roles

⁸ Jean-Marie Schaeffer habla de cualidad ontológica de los objetos artísticos para referir a la concepción que considera que la condición de artisticidad emana de modo exclusivo del objeto en cuestión, se debe a las propiedades inmanentes del objeto, de manera independiente a cualquier circunstancia.

interrelacionados gobernados por convenciones compartidas” da cuenta de la entidad colectiva que brinda sustento material a las prácticas artísticas. La certeza de que no hay manera de identificar los objetos artísticos si no es por medio de teorías artísticas que los definen nos reenvía a la cuestión de la heterogeneidad del campo artístico.

En la medida en que la idea de institución refiere al conjunto de discursos que organizan las prácticas artísticas y sus productos, consideramos tanto a las fuerzas materiales que hacen posible la producción y la circulación de obras artísticas como a los imaginarios e ideología que subyacen en toda producción artística. Las problemáticas en torno a la constitución de las categorías y la vigencia de los relatos articuladores que establecen una continuidad o un campo común entre diversas manifestaciones artísticas son también cuestiones planteadas en el orden de lo institucional. Son las instituciones las que ejercen acciones clasificatorias sobre los objetos que exhiben, desde su propia concepción del sentido del acto estético que presenta como tal.

Arte Contemporáneo

En este sentido, la propia consolidación de la noción de arte contemporáneo como categoría que identifica un conjunto de propiedades comunes entre una serie de objetos es un fenómeno netamente institucional, o un fenómeno en el que fácilmente se puede establecer un eje que una consideraciones relevantes con lo institucional en una serie de observaciones sobre el arte contemporáneo.

Sobre este punto, los planteos de Terry Smith en *¿Qué es el arte contemporáneo?* (2012), explican que el paso de la modernidad a la contemporaneidad se manifiesta en la disolución de la creencia consensuada respecto del rol y los objetivos del arte. El período actual presenta un conjunto de líneas de trabajo que cuestionan lo que fue pensado hasta ese momento como arte, en muchos casos, de las maneras más provocativas, por medio de gestos, objetos efímeros o meras proposiciones. La contemporaneidad se manifiesta no solo en la inaudita

proliferación de arte, sino ante todo en la emergencia y en la confrontación de modos muy distintos de hacer arte.

La descripción del período nos permite comprender mejor las dinámicas en las que se mueve el fenómeno que estudiado. Smith señala que en este período se confrontan tres conjuntos de fuerzas:

... la globalización, que impone una lógica de control. Se manifiesta como la corriente del mercado, aparejada a la economía neoliberal, el capital globalizado y las políticas neoconservadoras [...]. Una segunda corriente se encuentra en el giro poscolonial que se registra a nivel mundial. Tras la descolonización de aquellas zonas que constituían un segundo, tercer y cuarto mundo, y a partir del impacto que esto tuvo en lo que era el primer mundo, surgió una plétora de arte determinada por valores locales, nacionales, anticoloniales, independientes y antiglobalización; que predomina en las bienales. La tercera corriente puede considerarse una síntesis de las dos primeras, rechaza la provocación gratuita y las grandes afirmaciones simbólicas en favor de propuestas específicas, modestas y a pequeña escala [...]. Prestando una atención cada vez menor a sus debilitadas estructuras de poder y sus estilos de lucha, y una mayor consideración a sus posibilidades interactivas de los medios materiales, las redes de comunicación virtual y los modos abiertos de conectividad tangible (Smith, 2012).

Este tercer sector establece circuitos alternativos a escala local, con una importante red de agentes que a nivel global construyen otros espacios de circulación que, sin disputar la participación en los espacios canónicos, socavan su exclusividad como lugares que ejercen la autoridad en el campo artístico.

Su planteo permite contemplar algunos matices del fenómeno que afectan al objeto estudiado, ya que las obras del arte multimedia aparecen en el marco de estas discusiones y su estatuto artístico transita las dualidades que se confrontan en ellas. Fundamentalmente, las artes con nuevas tecnologías se enfrentan al problema de constituir una zona de prácticas que tiende hacia un reconocimiento

institucional, en el marco de una discusión cada vez mayor respecto de la legitimidad de los espacios artísticos, sus instituciones y sus criterios de valoración.

Smith focaliza en las instituciones, observando la manera en que los artistas y los críticos responden a la recesión de lo moderno y el auge de lo contemporáneo. Plantea que estos cambios se observan tanto en los términos prácticos que definen criterios de acción en el ámbito de los museos y espacios clave, como en cuanto a los marcos conceptuales para la interpretación de las obras. Los debates entre artistas, críticos y curadores son los materiales constitutivos con los que se construyen las estructuras discursivas vitales del arte contemporáneo. La propia noción de arte contemporáneo es presentada como una:

... red institucionalizada a través de la cual el arte de hoy se presenta ante sí y ante los distintos públicos del mundo. Se trata de una subcultura internacional activa, expansionista, proliferante, con sus propios valores y discursos, sus propias redes de comunicación, organizaciones profesionales y eventos clave, encuentros, monumentos, sus mercados y museos (Smith, 2012).

El mundo del arte contemporáneo (sus instituciones, creencias, el conjunto de prácticas culturales que lo convierten en una escena de la realidad social) responde a la pregunta sobre el arte contemporáneo de manera tautológica: *el arte contemporáneo es lo que nosotros decimos que es, lo que hacemos, lo que mostramos, vendemos y compramos*. Se trata de una escena que se define a sí misma a partir de la práctica y la promoción constante de su propia autorrepresentación. Tiende a sostenerse en complicidad consigo misma, a menudo por medio del reciclaje de conceptos centenarios, románticos y oscuros acerca de la práctica artística, tales como el expresionismo intuitivo, el genio, la belleza y el gusto.

Smith plantea que, para lograr dar cuenta de manera más cabal del fenómeno que pretende indagar, la historia del arte contemporáneo debe construir un marco de referencia distinto al que subyace en el arte moderno. Debe prestar atención al

arte que se produce en todo el mundo, en su espacio local y en su circulación internacional. Debe reconocer que se trata de un arte del mundo (es decir, no un arte universal con distintas manifestaciones locales, tampoco artes locales dependientes de la colonización, o la globalización, sino artes particulares generadas por la diversidad del mundo).

En las ideas de Smith, se encuentran varias cuestiones clave para el análisis desarrollado: en primera instancia, la problemática de delimitar una categoría que nos permita clasificar objetos culturales. El presente estudio se propone distinguir dentro de las producciones del arte contemporáneo, el campo de artes con nuevas tecnologías. Aparece también la problemática de delimitar el campo sobre el que se aplica la categoría. Las tres grandes corrientes de producción –dadas por el mercado, las bienales y las redes locales– conforman un territorio de gran heterogeneidad en el que se diseminan las prácticas artísticas.

Como tercer punto de relevancia para el análisis, se encuentran las consideraciones del rol de lo institucional en el fenómeno artístico contemporáneo. Estas ideas dan cuenta del desplazamiento de la concepción ontológica del objeto artístico como una disolución de las creencias consensuadas. La heterogeneidad del campo artístico lleva a considerar diferentes perspectivas y cosmovisiones, y, por lo tanto, replantear los esquemas cognitivos y disciplinares con los que observamos el fenómeno.

Nicolas Bourriaud atiende diversos aspectos que desde la perspectiva planteada hacen a lo institucional, cuando se pregunta por los criterios que permiten constituir un campo común para el encuentro y el diálogo entre distintas voces que integran la escena actual (Bourriaud, 2009). Se preocupa por el riesgo que trae aparejado el relativismo que produce el cuestionamiento planteado por las corrientes decoloniales del pensamiento, que descreen de los postulados de la modernidad. En este punto, la institucionalidad del arte se ha visto debilitada por la condición posmoderna que cuestiona sus fundamentos.

Coincide con Smith en la observación de las características del arte de la contemporaneidad, donde encuentra que la pérdida de vigencia del relato moderno no ha sido satisfactoriamente sustituida por una nueva narrativa que logre articular diferentes tipos de producciones sin conducir a un relativismo absoluto, o que resulte en un amontonamiento de esencialismos.

El posmodernismo estético se señala por la instauración de un imaginario de la fluctuación y de la fluidez que remite a ese amplio movimiento de desterritorialización por el que se realiza el capitalismo [...]. Los materiales de la historia del arte aparecen disponibles, utilizables en cuanto a signos simples que son, como desvitalizados por la separación de sus significaciones ideológicas que justificaron su aparición en un momento preciso de la historia (Bourriaud, 2009).

La modernidad se ha sido caracterizada por su radicalismo, en el que cada una de las voces que se sucedían se plantearon como la renovación de un gran relato articulador del sentido de la historia. La contemporaneidad, por su parte, se caracteriza por un comportamiento que Bourriaud llama radicante, porque sus postulados no comparten esa raíz común de fundamentos modernos, sino que albergan una propuesta de otros órdenes posibles.

El arte radicante implica el fin de la especificidad del medio, el abandono de las exclusividades disciplinarias, su movimiento consiste en trasplantar el arte a territorios heterogéneos, confrontarlo a todos los formatos disponibles (Bourriaud, 2009).

Desde esta perspectiva, el arte no se define como una esencia que se trataría de perpetuar, sino como una materia amorfa susceptible de *llenar* las actividades humanas más diversas. Lo radicante ocupa las estructuras preexistentes, replanteando de distintas maneras sus usos y sus sistemas de valores. Lo que está en juego en el museo de arte de hoy es menos el almacenaje de los objetos en un espacio físico que la manipulación de información. En un mundo que registra tan rápido como produce, el arte ya no eterniza sino repara, arregla, hecha sobre la mesa sin orden los productos que consume. Se caracteriza por una generalización

de lo descartable, lo precario, las identidades frágiles. Las obras contemporáneas no gozan de ningún derecho absoluto en cuanto a la obtención de un estatuto. La obra de arte ya no es un objeto terminal, sino un simple momento en una cadena, el eslabón que vincula los diferentes episodios de una trayectoria.

Los planteos de Bourriaud ponen de manifiesto la precariedad en la estabilidad del estatuto artístico de las obras de arte de la contemporaneidad, junto con las discusiones que se suscitan en el campo de la Estética y sus instituciones. Estas observaciones son relevantes en el análisis porque forman parte del panorama en el que se inscriben las artes con nuevas tecnologías, como contrapunto a muchos de estos planteos. Porque si bien se trata de prácticas artísticas caracterizadas por la *pérdida de especificidad del medio y la exclusividad disciplinaria*, encontramos una preocupación por la participación de la tecnología y de los procedimientos y los discursos científicos que sustituye esa inespecificidad. Como si la idea de *trasplantar* el arte a formatos y territorios no convencionales sucediera, en el caso del arte con nuevas tecnologías, a la inversa; como la implantación de materiales y de procedimientos exógenos en el ámbito más tradicional de la producción artística.

Una mirada similar presenta Gianni Vattimo en el texto “La muerte o el crepúsculo del arte” (1986), donde plantea que el arte ya no existe como fenómeno específico, porque las nuevas vanguardias mantienen una actitud de expandir la estética fuera de sus confines tradicionales (museo, teatro, libro) hacia una serie de operaciones menos pretensiosas, más cercanas a la experiencia concreta actual, pensando al acontecimiento artístico como hecho estético integral.

En este marco, la condición de la obra se hace naturalmente ambigua; no apunta a alcanzar un éxito que le dé derecho de colocarse dentro de un determinado ámbito de valores, sino fundamentalmente hacer problemático dicho ámbito, superar sus confines. Desde este punto de vista, uno de los principales criterios de valoración es la capacidad que tenga la obra de poner en discusión su propia condición.

La perspectiva de trabajo planteada considera la pérdida de vigencia de relatos articuladores, el desplazamiento de la concepción ontológica del objeto artístico y el rol determinante de la institución en el fenómeno estudiado. Las problemáticas en torno del arte contemporáneo involucran discusiones estéticas en las que se contrastan distintos criterios de valoración de los objetos artísticos, que entendemos importantes en nuestro abordaje, ya que aparecen permanentemente de manera explícita e implícita en los objetos analizados.

Brian Holmes, en “El dispositivo artístico, o la articulación de enunciaciones colectivas” (2006), articula las dos líneas constitutivas de nuestro marco teórico: la noción de dispositivo y el estatuto de lo artístico. Define la discursividad artística como dispositivo social, es decir, como artefacto complejo que enlaza elementos técnicos –materiales– con acciones y aspectos humanos –como la subjetividad y el deseo–. Lo artístico está definido no como la condición particular e inherente de los objetos, sino como fenómeno de agenciamiento, conjunción de fuerzas productivas, que da lugar a formas y a eventos.

Destaca una línea de trabajo dentro del arte, que se caracteriza por la manera en que:

Rigurosas investigaciones científicas, sociológicas y filosóficas pueden combinarse con formas estéticas para impulsar procesos colectivos que desnormalizan el curso de la propia investigación, abriendo senderos críticos y constructivos [...]. En esta tendencia el acto artístico inicial consiste en establecer el entorno y los parámetros para una investigación más amplia; y la investigación deviene de manera expresiva, múltiple, desbordando el marco inicial y abriendo nuevas posibilidades inesperadas. De estas prácticas, emerge una nueva definición de arte como laboratorio móvil y teatro experimental para investigar e instigar el cambio social y cultural (Holmes, 2006).

Se señala que la mejor manera de comprender estas obras singulares es analizarlas en el contexto de un agenciamiento. Esta noción es tomada de los trabajos de Gilles Deleuze y Félix Guattari (2002), donde se refieren al

agenciamiento como resultado del flujo del deseo. Es lo que moviliza o impulsa las acciones para alcanzar un determinado fin, en este caso, la articulación de una enunciación colectiva.

Holmes se contrapone a los modos tradicionales de pensar y de organizar la producción de lo artístico. Integra los posicionamientos críticos, que redefinen los usos y las prácticas artísticas, como fuerzas vivas que dan forma a la sociedad; y no como campo instituido en figuras normadas por un sistema de producción y de legitimación que ha perdido vigencia. Holmes observa los condicionamientos en las subjetividades, intenciones y deseos que producen las estructuras de poder actuales en los habitantes de la contemporaneidad; para plantear desde el arte espacios de resistencia que permitan abandonar los circuitos integrados de la economía congreso-exposición-festival.

Las consideraciones respecto del estatuto del arte como campo disciplinar, tipo de objeto, saber o conocimiento, forman parte de nuestro estudio en la medida en que nos permiten dar cuenta de alguno de los aspectos que conforman al fenómeno abordado. Los diferentes modos de pensar la escena artística y sus criterios de validación afectan profundamente el quehacer del crítico, historiador del arte y de los analistas de fenómenos estéticos y poéticos. Holmes describe una tendencia sumamente crítica y activa en la deconstrucción del campo artístico, cuestionamiento y redefinición de sus parámetros. El funcionamiento del dispositivo artístico como sistema de enunciaciones colectivas nos presenta una perspectiva muy productiva para nuestro abordaje, en el que observamos el dispositivo artístico –institucional– en el campo de las artes con nuevas tecnologías.

Las consideraciones respecto a los procesos sociales por medio de los cuales se organizan los objetos y las prácticas culturales son un importante elemento de trabajo, que nos posibilitan comprender mejor el tipo de objeto que podemos reconocer por medio de la noción de arte multimedia. El siguiente conjunto de referencias está dado por los estudios de la Semiótica aplicada en diversos

ámbitos de producción cultural, que nos brindan conceptos que enriquecen la investigación.

Aportes de la Semiótica

Los estudios del lenguaje y la producción de sentido aportan enfoques, herramientas y métodos de análisis al estudio. Permiten abordar distintos niveles de determinación del sentido en los objetos artísticos. La indagación de la obra de arte en tanto fenómeno de significación ofrece pautas para comprender mejor su funcionamiento en el marco de las interacciones culturales. La cuestión de los géneros, que designa los sistemas de organización de la producción cultural, interviene a partir de la inscripción de cánones de regularidad entre determinados tipos de objetos, los espacios en los que circulan, su respectivo público y un extenso y variado conjunto de elementos discursivos acompañantes.

En cuanto a la teoría de los géneros, el análisis desarrollado se nutre de los trabajos de Mijail Bajtin (2008), Oscar Steimberg (1998), Jean-Marie Schaeffer (2006), Robert Altman (2000) y Roger Odin (2007). De esta manera, partimos de las consideraciones de Bajtin respecto de los géneros literarios, pensando las relaciones entre las cualidades particulares de los textos y los sistemas de clasificación que operan para conectar lo individual con lo social. El trabajo de Steimberg nos brinda una amplia perspectiva de la trayectoria del pensamiento sobre la cuestión de los géneros y los estilos. Nos aporta principios metodológicos para trabajar semejanzas y diferencias entre estos dos sistemas de clasificación. Las consideraciones de Schaeffer nos permiten ganar precisión con relación a los supuestos y los fundamentos de la clasificación de objetos culturales por medio de las categorías genéricas, y sus diferencias con los criterios taxonómicos de la Biología. Altmann y Odin aportan observaciones sobre elementos que intervienen en el desempeño significativo de los objetos audiovisuales.

Todas estas miradas vinculadas a los fenómenos genéricos nos brindan elementos para tener en cuenta a la hora de aproximarnos al arte con nuevas tecnologías

desde la noción de multimedia. Entre ellos, una base para pensar las problemáticas en torno a la delimitación de un tipo de objeto, reconocer incidencias y particularidades del ámbito de desempeño y circuito de circulación de ese tipo de objetos, criterios que nos permiten distinguir tanto conjuntos de rasgos como matices en el funcionamiento de esos objetos.

Entre los aportes de la Semiótica, se encuentra la idea de texto como paquete de materia significativa (Verón, 1993). Principio teórico que hace posible la utilización de este instrumental analítico en la indagación de objetos no puramente verbales. Eliseo Verón plantea que existen siempre varias lecturas posibles de los conjuntos textuales que circulan en el interior de una sociedad; por lo tanto, la noción de texto no supone principio alguno de unidad u homogeneidad en tanto objeto empírico. Un paquete textual es, desde este punto de vista, el lugar de manifestación de una multiplicidad de huellas que dependen de niveles de determinación diferentes.

La noción de discurso involucra una serie de consideraciones que parten de la de texto, pero extienden su alcance, ya que responde a un enfoque teórico sobre un conjunto significativo dado, basado en una sucesión de hipótesis relativas a elementos extratextuales (Verón, 1993). Estos son parte de las condiciones de producción –y, por lo tanto, pertinentes en el análisis– en la medida en que dejan sus huellas en el texto.

La noción de discurso da cuenta de una situación comunicacional que tiene un espesor espacio-temporal, es decir que no se la puede pensar fuera de una ubicación de sentido en el espacio-tiempo. En el análisis, se habla de las obras artísticas, pero más precisamente de la manera en que se habla de estas obras en el catálogo de la exposición en la que se presentan.

Una aproximación al fenómeno artístico contemporáneo que incorpora la noción de discurso tiene el emplazamiento social del objeto artístico como determinante en el funcionamiento de la obra de arte. El enfoque implica despegarse de la obra en tanto objeto como lugar privilegiado de explicación y de valoración, poniendo

la atención en la red de relaciones que establecen los objetos con los elementos paratextuales que la circundan⁹.

El concepto de paratexto proviene de los estudios literarios, es uno de los tipos de relación entre textos que propone Gérard Genette en *Umbrales*: “... como conjunto heteróclito de prácticas y discursos de toda especie que agrupa [...] una comunidad de intereses” (Genette, 2001), en referencia a la amplia gama de elementos que rodean las obras o que se encuentran en su interior (en los intersticios del texto), pero que se distinguen de las obras en sí. Este autor aporta un recurso teórico en la indagación de los objetos estéticos, que permite dar cuenta de su complejidad, al permitir identificar en sus elementos constitutivos diversos componentes que mantienen vinculaciones diferentes con la entidad global de la obra.

El sistema paratextual es definido como conjunto de elementos que pueden considerarse externos a la obra literaria, con diversas procedencias y grados de proximidad respecto del texto con el que entra en relación. Elementos a partir de los cuales se manifiestan las voces institucionales que hacen posible la visibilidad del objeto artístico. Establecen un marco material que rodea y atraviesa el objeto. Para el caso del libro, está constituido por las notas al pie (añadidas por el propio autor o por traductores y editores), los elementos que tienen un carácter funcional (numeración de páginas e índice), los que emiten un comentario valorativo sobre la obra o que reseñan aspectos biográficos y del contexto de época de la escritura del texto (prólogos, epílogos), ilustraciones, diseño de portadas, texto de contraportada, etcétera.

El conjunto paratextual para el caso de las artes visuales está conformado por los textos acompañantes de las obras, tanto los más cercanos (como título, catálogo o textos de sala), así como elementos no lingüísticos (como el propio espacio

⁹ Sergio Moyinedo y Marina Panfili (coords.) (2018). *Paratextos del arte contemporáneo. Cuadernos del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, Universidad Nacional de las Artes. El abordaje de la obra por medio del paratexto es una estrategia de análisis desarrollada en el marco del proyecto Paratextos del arte contemporáneo.

expositivo, montaje, iluminación); o más lejanos como exposiciones anteriores, comentarios y referencias, etcétera. Se construye así una verdadera *puesta en escena* que rodea al objeto en cuestión y lo convierte en una obra artística (socialmente reconocida como tal).

Genette lo plantea en términos de:

Zona de transición y transacción entre el texto y lo extratextual, [...] lugar privilegiado de una pragmática y una estrategia, de acción del texto sobre el público y del lector sobre lo que lee [...]. Conjunto de instrucciones que orientan la lectura y proponen interpretaciones, que presentan en su sentido más cercano, y en el más fundamental de dar presencia (Genette, 2001).

Establece un campo en el que acontecen un sinnúmero de operaciones sobre las obras, lugar de ejercicio de una pragmática que realiza acciones sobre ellas; allí se las organiza, interpreta, comenta, etcétera. Además, determina el enlace de ellas con ideas, conceptos, fundamentos, otras obras.

La noción de paratexto puede aplicarse a la indagación de la heterogeneidad de los materiales que componen los objetos artísticos, el carácter difuso de la frontera entre el interior y el exterior del texto, sus dinámicas de interacción. Es decir, la inmensa variedad de relaciones existentes entre el texto y la situación discursiva en la que se presenta.

Genette llama *peritexto* al conjunto de elementos más cercanos a la obra, alrededor del texto, en el espacio del volumen, como títulos o prefacio, y a veces inserto en los intersticios del texto, como subtítulos o notas al pie, elementos de uso práctico como números de página o índices, informativos o explicativos, elementos gráficos como ilustraciones o el propio diseño de contenido. Distingue como *epitexto* al conjunto de elementos paratextuales que acompañan al texto a una distancia mayor, desde afuera de la obra, bajo la forma de entrevistas o de conversaciones que circulan de manera mediática o privada (Genette, 2001).

En el caso del estudio de las denominadas artes multimediales, las nociones de peritexto y epitexto adquieren utilidad particular en el análisis del desempeño de las materialidades significantes utilizadas en este tipo de obras, objetos complejos que articulan una serie de elementos físicos (*hardware*) con programas lógicos de funcionamiento (*software*). Incorporan, a su vez, todo tipo de información proveniente de bases de datos, sensores y la casi totalidad del repertorio de formas anteriores que –gracias a las posibilidades de transcodificación numérica (Manovich, 2006) de la información digital– pueden ser fácilmente incorporados en las obras multimedia.

Los componentes paratextuales de la obra multimedia requieren de un abordaje particular, en la medida en que presentan cualidades diferentes. Su estructura abierta permite una gran versatilidad en la incorporación de información, de modo que las partes constitutivas de las obras se presentan de manera dispersa, cambiante; y con distintos grados de cercanía y cualidades en el vínculo que las une al objeto artístico. En este tipo de obras, las formas de incorporar información al sistema producen un efecto de apropiación y de reenvío a elementos y a situaciones externos. Que pasan a ser parte de la obra, pero se mantienen independientes, sujetos a sus propias lógicas.

El objeto artístico se vuelve inestable, programado para reaccionar de una manera ante determinados estímulos, o sujeto a eventos; y de manera distinta frente a otros. Estos estímulos pueden provenir del entorno directo de la obra (las instancias con las que el espectador puede efectiva y materialmente interactuar); o de fuentes de información externa, provenientes de conexiones en red. De este modo, el tipo de objeto del arte multimedia puede estar determinado de forma activa por agentes no visibles o ausentes en el espacio de la obra.

Otros aportes relevantes del abordaje desarrollado están dados por los planteos de la pragmática y teoría de la enunciación. Son tomadas de las reflexiones de la Lingüística sobre el contexto en el que se pronuncia el enunciado y su incidencia en la realidad, que han dado lugar a los llamados estudios de los actos de habla.

Estos estudios observan los momentos en los que el lenguaje verbal prioriza una función performativa por sobre la representacional, es decir, cuando deja de ser la representación de algo que no está para cumplir una función específica de instrumento que opera sobre la realidad extralingüística.

En cuanto a la idea de pragmática en relación con el campo audiovisual, la referencia está dada por los aportes de autores como Roger Odin (2006) y Rick Altman (2000), quienes contemplan el rol del espectador y de la institución en el funcionamiento de los objetos audiovisuales, en el marco del estudio de los géneros cinematográficos y televisivos. Ambos autores proponen modelos de indagación para los objetos audiovisuales que consideran la participación del público y el contexto de las instancias de emisión en el significado que asumen. Con respecto a las artes visuales, la dimensión pragmática se encuentra constituida por el conjunto paratextual que rodea la obra, la interpreta y la clasifica.

La noción de enunciación, proveniente de los planteos de Mijail Bajtin (2008) y Emile Benveniste (1977) sobre las cualidades del enunciado y los actos de habla, luego es retomada por Christian Metz (1990) para su análisis de la enunciación impersonal en los objetos audiovisuales. En todas las perspectivas, se hace referencia a la incidencia del contexto en el funcionamiento de los textos (u objetos artísticos). Es pertinente en el estudio de las obras de arte multimediales, en la medida en que permite dar cuenta del conjunto de elementos que conforman la escena reconocible como arte con nuevas tecnologías. Especialmente desde una perspectiva de indagación que considera el arte contemporáneo como efecto de una forma de emplazamiento y circulación social, más que producto de alguna técnica o el perfeccionamiento de una estética.

El concepto de enunciación brinda acceso a las condiciones de visibilidad de las obras, determinadas por el acto concreto en el que se hacen visibles. Este acto enunciativo tiene una existencia material que acompaña siempre a la obra. Está constituido por un conjunto de elementos que hacen posible y determinan su funcionamiento. Este conjunto de elementos forma parte, a su vez, de lo que Odin

llama “haz de determinaciones institucionales”, una serie de condicionamientos que determinan la relación del espectador con las obras. Determinaciones que conforman lo que podemos entender también como marco enunciativo.

La perspectiva de estudio del arte multimedia propuesta, permite distinguir los matices y los desplazamientos que se producen en el sentido que asumen las obras de acuerdo con su contexto. Estas cuestiones son indagadas en el texto que estudia diferencias en el emplazamiento de una misma obra que es presentada en dos instancias distintas, una en el marco del concurso VIDA de Fundación Telefónica y otra en la página del colectivo autoral¹⁰.

En las observaciones planteadas en torno a la noción de enunciación, se encuentran muchos puntos de análisis. Entendida como acto de habla, la enunciación implica la producción de un enunciado en una situación concreta. Un primer lugar de observación está dado por la relación del enunciado (obra de arte multimedia en nuestro caso) con su punto de origen y su punto de destino, o sea, contexto de producción y de recepción o de lectura. En este sentido, observamos las huellas del enunciador en el enunciado, las cualidades del espectador que construyen estas obras; y los aspectos en los que hallamos algún tipo de reflexión respecto de los recursos propios multimediales. Tanto en los ámbitos de producción (que dejan huellas en el texto) como en los ámbitos de lectura (efectos del texto verificables en otros textos).

A su vez, en el análisis, el acceso a las obras está siempre mediado por el catálogo, por lo que se observarán las cualidades enunciativas de las obras determinadas por las propias condiciones enunciativas de este. Se focaliza más precisamente en sus consideraciones respecto de aspectos involucrados en la noción de multimedia en cada uno de los textos que lo componen. En este sentido, se indagan en las características que ofrece el campo multimedial en las cuestiones

¹⁰ Gerardo Sánchez Olguín, “Multimedia y arte con tecnología. ¿nuevas prácticas, nuevos géneros?”. En *Jornadas de Estudiantes y Graduados Crítica de Artes*. Universidad Nacional de las Artes, 2012. En ese estudio, comparamos dos modalidades enunciativas de una misma obra, por medio de su publicación en dos sitios web diferentes: la página del colectivo autoral y la página del concurso de arte con nuevas tecnologías en el que fue premiada.

vinculadas a la enunciación, que pueden ser encontradas en las obras. Se observará de qué manera se pone en relación, en el catálogo, lo particular de los objetos artísticos de la exposición, con lo general del campo multimedial. Así como las modalidades enunciativas que asume el propio catálogo a lo largo de la presentación de cada uno de ellos.

En síntesis, a partir de estos conceptos es posible observar las obras artísticas dentro de la situación concreta en la que se manifiestan, constituida por una serie de elementos heterogéneos que las determinan de modo crucial. Estos elementos son factibles de ser abordados por medio de la noción de paratexto, como conjunto de elementos acompañantes que ponen en funcionamiento una pragmática en tanto acontecimiento de co-determinación del sentido. Los paratextos establecen coordenadas observables por medio de la noción de enunciación, que aporta un vasto cúmulo de consideraciones respecto de la relación entre el lenguaje, el sujeto hablante y la situación en la que se produce el fenómeno puntual observado.

La noción de semiopragmática es tomada de Odin, quien propone el concepto en su observación de objetos audiovisuales, para estudiar la realización y la lectura de los filmes como prácticas sociales programadas. De acuerdo con este enfoque, el acto de realizar o ver un film no es en primera instancia un hecho de discurso, sino un hecho de institución, que pasa por la adopción de un papel programado por un haz de determinaciones resultante del espacio social.

Odin observa los condicionamientos del aparato industrial que intervienen en la producción y en la expectación de los audiovisuales que, por su carácter de producto masivo, implican una participación determinante de la institución. Si bien los audiovisuales, en sus formas más canónicas del cine y de la televisión, conforman un conjunto diferente del arte contemporáneo, las observaciones de Odin dan cuenta de las relaciones entre el sentido que asumen los objetos culturales (las obras artísticas) y el sistema de prácticas sociales en el que se producen.

Los estudios de Odin sobre semiopragmática nos permiten advertir la relevancia, roles y alcances de los elementos que agrupa en torno a la idea de “haz de determinaciones” que intervienen entre la obra y su público. Nos remite a lo que nos hemos referido con la idea de discursividad institucional, para observar los modos en los que operan los mecanismos de visibilidad del mundo del arte.

En el análisis de la obra multimedia, la noción de semiopragmática brinda consideraciones valiosas para contemplar los elementos que intervienen entre las obras –en cuanto unidades textuales– y los espectadores. Ayuda a comprender la especificidad de lo multimedial y del arte contemporáneo. La semiopragmática aporta una mirada específica sobre el funcionamiento de los objetos audiovisuales, teniendo en cuenta las regulaciones institucionales. Observa la distancia que se abre entre los contenidos de un texto (audiovisual) y las lecturas posibles, los sentidos que asume ese texto. La teoría de la semiosis social, por su parte, explica el proceso de producción de sentido como fenómeno en el que se articulan la dimensión social y la individual.

Verón toma el modelo triádico del signo de Charles Peirce para explicar la producción de realidad social. La idea de un tejido infinito de discursos permite comprender el carácter móvil del sentido, su circulación y su construcción permanentes. Tomamos esta teoría como marco general para explicar el proceso de construcción de la realidad social como fenómeno semiótico. Odin observa los objetos audiovisuales y propone herramientas de análisis para considerar diferentes determinaciones en el sentido de los textos audiovisuales en el contexto de una práctica como la expectación de cine y televisión.

En el presente trabajo, se articulan estas perspectivas y herramientas de análisis para estudiar la presentación, organización e interpretación que se hace de la producción artística que se clasifica como arte con nuevos medios. Observando para ello un conjunto de discursos que se ubican en una posición específica de la estructura del sistema artístico, un ámbito institucional que enmarca estas producciones y certifica su estatuto artístico. Se estudian las operaciones a través de las cuales estas discursividades se presentan como obras de arte a partir de su

emplazamiento social, en el catálogo de la exposición de obras premiadas por un importante concurso de arte con nuevas tecnologías.

3. Multimedia

3.1 Prestaciones comunicacionales, antecedentes, y formas características

La cuestión de lo multimedial se presenta como un conjunto de problemas que, en el marco de las artes visuales, involucra numerosos aspectos. Entre las líneas constitutivas del campo, encontramos en primera instancia la temática de la multiplicidad de medios, que, por un lado, lleva a considerar la cuestión de los soportes y las tecnologías que permiten la convergencia de diferentes materialidades significantes; y, por otro lado, lleva a considerar la relación del soporte tecnológico con el funcionamiento social de los objetos, su ubicación como un determinado tipo discursivo.

En un sentido general, el abordaje propuesto observa las relaciones de lo multimedial (entendido como posibilidades expresivas de la tecnología digital) con lo artístico, en su dimensión más institucional, formalizada en un concurso organizado por el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y la Fundación Telefónica. Desde esta perspectiva, para dar cuenta de lo que entendemos por multimedia, enlazaremos una serie de observaciones sobre la técnica (informática), antecedentes y cualidades particulares en relación a las artes visuales. Recuperamos de manera separada los aportes tomados del ámbito internacional, de los desarrollos locales en la materia.

Nuevas Tecnologías (TIC) y Múltiples medios

En la idea de *arte con tecnología* debe destacarse que la distinción focaliza de manera particular en la tecnología, requiere señalar un primer aspecto dado por el hecho de que toda producción artística es el resultado de la aplicación de alguna técnica o procedimiento. El énfasis en lo técnico está dado por operaciones discursivas que resaltan aspectos vinculados a la novedad o al desvío, o a métodos y procedimientos científicos.

La sofisticación o evasión de usos convencionales de la técnica aparece como elemento distintivo que define al arte con nuevos medios. Esta característica se asocia a la tendencia hacia la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Ya sea por la adopción que hace el arte de formas discursivas de la ciencia o por la utilización de procedimientos y metodologías que permiten producir objetos de complejidad técnica ajena a las prácticas artísticas previas. La complejidad de este tipo de obras también lleva a que su realización, en muchas ocasiones, exceda la autoría individual e involucre la participación de equipos de trabajo interdisciplinarios.

Es reiterada la asociación de lo multimedial a particularidades de una tecnología, más puntualmente, el procesamiento de información. Acción de un grado de abstracción tal que le permite manifestarse por medio de cualquier materialidad significativa. La tecnología digital es la forma más común de procesamiento de datos, pero cualquier objeto que funcione a partir de un esquema de ingreso de información, procesamiento y devolución presenta el aspecto central de lo que ahora es indagado por medio de la noción de multimedia.

El procesamiento de información funciona a partir de instrucciones o algoritmos que operan sobre datos que refieren a cualquier tipo de situación. Con la tecnología digital, aparece la posibilidad de emular, en un mismo soporte, una gama ilimitada de materialidades significantes. Los modos de acceder, recuperar (volver tangible) o manipular la información digital abren el extenso campo de problemas con relación a la interactividad y a la interfaz. Por su parte, la

conectividad de las redes inalámbricas completa un panorama en el que emergen con fuerza nuevas formas, culturales como las que se encuentran en ideas como vida e inteligencia artificial, realidades mixtas, robótica, telepresencia, etcétera.

La sumatoria de conceptos que constituyen la noción desde la cual se desarrolla la presente indagación: Multimedia refiere de la manera más literal a la co-presencia de Múltiples Medios (o materialidades significantes) articulados en un mismo objeto comunicacional.

Esta noción, particularmente en las artes visuales, se desprende de la voz anglosajona de *media arts*, que funciona de forma más consolidada en la referencia al campo de producción artística estudiado. No hay una traducción equivalente al español, sino un conglomerado de expresiones que ponen el acento en diferentes aspectos: artes electrónicas, arte digital, arte de computadoras, arte de procesos, etcétera. Todas estas categorías hacen referencia a una zona específica de la producción cultural, que se enmarca (de modo más o menos problemático) como parte del arte contemporáneo. Esta zona de producción, en el contexto latinoamericano, suele ser aludida con la idea de arte con nuevas tecnologías.

Por su mención específica del término multimedia y por cercanía académica, la referencia más inmediata a la perspectiva planteada está dada por el artículo “La multimedia como objeto de estudio en las carreras de arte y diseño”, de María de los Ángeles de Rueda y colaboradores (2000). En ese texto se plantean ideas que explican el la propuesta de la carrera de Producción Multimedia de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Destaca el carácter expresivo de la tecnología digital, su opción de gestionar múltiples medios, su carácter interactivo (y, por consiguiente, la importancia de la interfaz) e hipertextual y sus posibilidades para la simulación. La publicación da cuenta de la consolidación de un campo de estudio que surge a partir de la segunda mitad de la década de los noventa, en el marco de procesos de renovación de paradigmas y campos disciplinares

Siguiendo la entrada dada por el término, en el plano internacional, el libro *Multimedia: from Wagner to virtual reality*, de 2001, compilado por Randall Packer

y Ken Jordan. Allí se reúne una serie de textos en distintos aspectos fundacionales del campo de estudios. Pioneros y grandes figuras en la historia del desarrollo del fenómeno, como científicos, escritores, músicos, artistas plásticos, videoartistas, etcétera. Focaliza de manera central el propio término de *multimedia*, entendido, por un lado, como una intencionalidad o posicionamiento estético; y, por otro, como un alcance técnico de la computación, posibilitado por la teoría de la información y el avance de los medios de comunicación.

Con relación a la cuestión de los múltiples medios, lo multimedial implica considerar distintos modos de representar: desde la búsqueda ancestral de realismo de la figuración visual, la inclusión de múltiples órganos perceptivos, los fenómenos de sinestesia e inmersión; a las narrativas no lineales y colaborativas, los robots y mecanismos autónomos, etcétera. Un hito que aparece de manera reiterada en esta línea de desarrollo está dado por la idea de Richard Wagner, que en 1849 propone un medio que pueda apelar a todos los sentidos de la percepción simultáneamente. Acuña el término de *obra total* para describir la ópera. Las primeras vanguardias del siglo XX abundaron en experiencias de hibridación de lenguajes y de materialidades significantes.

Procesamiento de datos

El procesamiento de datos, como acción que se realiza en ciertas obras artísticas, hace referencia al carácter estructuralmente dinámico de estos objetos. En cualquiera de sus manifestaciones, se presentan a partir de un sistema que toma información de cualquier tipo, la procesa y la actualiza para hacerla perceptible. Se trata de objetos que modifican su forma en relación con algún tipo de evento. Los antecedentes, en el ámbito de las artes visuales, manifiestan instancias rudimentarias de ingreso y de procesamiento de información. Por ejemplo, las figuras anamórficas, el uso de reflejos e ilusiones ópticas, las piezas móviles a voluntad del espectador en la escultura, etcétera.

La informática permite la realización de obras de carácter inmersivo y la gestión de los modos de mostrar los diferentes estímulos sensoriales en una representación envolvente. Las posibilidades de procesamiento y de captura de información –para modificar o controlar la representación–, junto con la extensa gama de opciones para hacer tangibles los datos, habilitan la creación de mundos virtuales interactivos abiertos a modificaciones. De esta manera, el concepto de representación es desplazado por el de simulación.

La tecnología digital estandariza y aumenta exponencialmente los sistemas de procesamiento de datos. El procesamiento de la informática digital establece nuevas particularidades en los objetos del campo artístico. En el ámbito de las artes visuales, aparece la idea de comportamiento, que se asocia tanto al espectador (sus acciones posibles, conducta) como al del objeto artístico, que registra y reacciona a las acciones del espectador de acuerdo con una serie de reglas y de condiciones.

La programación informática es la base operativa más común del procesamiento de información. Consiste en un conjunto de instrucciones que permiten operar diferentes acciones sobre los datos. Un algoritmo es un procedimiento lógico para alcanzar un resultado, una prescripción de pasos que indican las manipulaciones lógicas que deben ser ejecutadas por el procesador. La repetición de estos procesos da lugar a la automatización de acciones.

El algoritmo se presenta en 1906 como parte de la teoría general de estocásticos, un procedimiento matemático aleatorio que posibilita describir y simular procesos naturales. A partir de los años cincuenta, es utilizado en la producción de textos y de composiciones musicales de manera automática. Por medio de los algoritmos se hace factible crear sistemas complejos capaces de simular el mundo biológico y humano, dando lugar a ideas como *vida e inteligencia artificial*.

La irrupción de la computadora afecta de manera radical el panorama cultural. Es que la tecnología que define la era actual ha transformado casi prácticamente todas las áreas –medios, comercio, investigación, industria, entretenimiento,

salud, seguridad y vida cotidiana-. También ha revolucionado conceptos fundamentales como qué es el ser humano, la naturaleza de la inteligencia, la producción de la información, la estructura de la sociedad, etcétera. En la tecnología digital, subyacen marcos conceptuales que afectan profundamente la experiencia vital y el pensamiento; concepciones de la realidad y de nuestras posibilidades epistemológicas para conocerla, el significado de los cuerpos y el espacio físico en un mundo cada vez más dominado por la virtualidad. Esto trae cuestionamientos respecto de la naturaleza de la identidad y del género de los sujetos, las interrelaciones entre las tecnologías digitales y sus fuerzas culturales, el lugar histórico de los medios digitales y su historia.

La convergencia de las máquinas de cálculo y de representación descrita por Manovich (2006) implicó la consolidación de un lenguaje multimedia para el control de los sistemas operativos de las computadoras y sus diferentes programas y aplicaciones. En consecuencia, aparecen como zonas de muy intensa producción artística y teórica, cuestiones como la visualización de datos, redes sociales, inteligencia colectiva, narrativas transmedia, medios locativos, etcétera.

Control de procesos e interactividad

El grado de abstracción de las operaciones informáticas requiere del desarrollo de instancias de control de los procesos, objetos metafóricos que hacen inteligible los datos digitales. Aquí se encuentra otro de los tópicos de gran desarrollo en el campo, dado por la interfaz, concepto que hace referencia a los puntos de entrada y salida de información.

La interfaz es uno de los elementos centrales en los nuevos medios porque enlaza los diferentes estadios de los procesos informáticos: vías de entrada de información, por ejemplo, los sistemas de reconocimiento de lenguaje oral -entonación, inflexiones, ritmo-, gestos -expresiones faciales-, objetos -presencia, identidad-, personas -biométricos-, movimiento -análisis de video-, tacto -presión, contacto entre superficies, etc.-. Modos de salida de información, como

los sistemas de síntesis de discurso –voz artificial–, espacialización de sonido, realidad virtual inmersiva –ilusión de estar en otro lugar–, simulación de movimiento, etcétera. Y las instancias de procesamiento de datos, que son las herramientas para controlar usos y aplicaciones de la informática, como detección de patrones, motores de búsqueda, etiquetas, agentes autónomos de programación, modelización del usuario, análisis predictivo, etcétera.

La utilización de los medios informáticos en la producción de objetos artísticos da lugar a las obras interactivas; definidas por la necesidad de intervención del espectador, devenido en *usuario* a partir del rol activo que ejerce sobre el objeto informático. El desplazamiento semántico da cuenta de un cambio de paradigma o, por lo menos, del surgimiento de una zona de discusión en la que se debate si la interactividad nace con la informática o es una cualidad ya presente en medios anteriores, pero en menor grado.

Erkii Huhtamo (2007) observa que, en la obra interactiva –por definición–, algo debe ser actuado por el usuario. Si el usuario no hace nada, no se realiza la obra, permanece en potencia. La interacción mental es una condición de la recepción general de toda obra. El movimiento de los ojos, presionar un botón, tocar una pantalla, recorrer y clicar con el *mouse*, la utilización de video, sonido, luces, sensores de calor, etcétera, son todas acciones vinculadas a modalidades de percepción que implican diversos grados de interactividad. Sus observaciones sobre las diferencias de grado en los distintos tipos de interactividad se alinean con los planteos de Ron Burnet (2007), quien señala las distinciones de grados de interacción en la recepción de distintos objetos culturales. Ya sea en la generación de imágenes mentales, la emoción hasta las lágrimas de ver morir a un personaje en una película, o la ansiedad en la resolución del misterio en una novela. Se trata de diferentes niveles de proyección e identificación del espectador en la obra.

Los nuevos medios tienen como denominador común su computabilidad, basada en algoritmos. Lo que da lugar a características específicas del objeto de los nuevos medios: orientado a procesos, dinámico, participativo, colaborativo, performativo, modular, variable, generativo y adaptable. Así lo describe Christiane Paul (2007)

en *El mito de la interactividad*, donde señala diferentes tipos de interactividad, desde la navegación a la modificación de la obra añadiendo información.

La programación desarrolla un conjunto de instrucciones que dan lugar al acto creativo de un objeto estético/poético. Realización que se vincula a las ideas de automatización y de máquina. Andreas Broeckmann (2007) traza la relación entre el concepto de máquina y sus efectos culturales. Plantea que desde hace varios siglos las máquinas han influido en la manera en que construimos, leemos y entendemos el mundo, pero esta influencia se dramatiza con las máquinas digitales, cuyas señales hacen que todo pase forzosamente por su interfaz eléctrica de algoritmos digitales. Sostiene que los aparatos digitales abstraen toda la información sensorial y mental a un nivel de alta volatilidad, en el que solo las reconstrucciones reconocibles como texto, imagen y sonido lo pueden traer de nuevo al rango de lo perceptible.

Las relaciones entre innovación técnica, formas y cualidades de lo digital son planteadas por Ryszard Kluszczyński (2007), quien focaliza particularmente en los medios audiovisuales. Observa que las herramientas que usan los cineastas han ido cambiando, dando lugar a la aparición de nuevas actitudes y estrategias, poéticas, estructuras narrativas, convenciones, géneros, relaciones entre la realidad y la representación audiovisual. También producen nuevas formas de expectación individual e hipertextual.

A partir de estos cambios, el cine, por ejemplo, trasciende sus bordes y aparece como video, realidad virtual o juego de computadora. Este mismo carácter del medio audiovisual, que se diluye en una multiplicidad de formas culturales, caracteriza también al lenguaje multimedia. Su forma hipertextual –devenida en intermedial– otorga al fenómeno multimedia un carácter de palimpsesto dinámico. Establece una zona difusa poblada de objetos cambiantes.

En esta misma perspectiva, que observa los cambios sucedidos en las diferentes técnicas de representación y destaca líneas de continuidad que enlazan las innovaciones, Edmond Couchot (2007) señala que la automatización aparece

temprano en la historia de las imágenes, ya que las técnicas de la figuración dependen de un conjunto de procedimientos que se han estandarizado a lo largo del tiempo. A partir del siglo xv, con la técnica de la perspectiva, luego con la fotografía, el cine y la televisión esta tendencia gana velocidad.

Sin embargo, todas estas imágenes han mantenido una misma relación indicial con el espacio y el tiempo que determina sus condiciones de producción, a diferencia de la representación visual digital, que tiene una automatización distinta. Es el resultado de un cálculo automático hecho por la máquina, por lo que el proceso de producción ya no es físico. El cálculo (procesamiento de información) y la interactividad dan lugar a imágenes con propiedades totalmente novedosas, como la capacidad de adquirir comportamiento, sensibilidad e inteligencia.

La computadora crea automáticamente las formas, los colores, los movimientos de la imagen o, más precisamente, de los objetos semióticos virtuales que se manifiestan por medio de la imagen electrónica en la pantalla.

Las propiedades de la imagen digital son planteadas por Lev Manovich (2007), quien observa que abren un espacio interactivo alimentado por la información proveniente de sensores y bases de datos, cambian su visualidad de manera procesual e inteligente por medio de algoritmos. Imágenes cada vez más necesarias para la sociedad global de redes interconectadas, en donde cada una de las áreas requiere representar mayor cantidad de datos, más capas y más conexiones.

Uno de los resultados de reunir los diferentes sistemas visuales de representación e inscribirlos en el medio digital, gestionado por el metamedio¹¹ que es la computadora, es la proliferación de imágenes híbridas. La informática, además de incorporar todos los tipos de representación visual anteriores, añade nuevos niveles con la interactividad y convierte las imágenes estáticas en espacios virtuales navegables.

¹¹ Manovich (2007)

Figuras de lo multimedial

Entre las ideas que se encuentran con frecuencia en este campo, está la de *tangibilidad de los bytes*¹² para referirse a las posibilidades de manipulación sensorial a partir de la informática, se manifiestan por medio de estímulos visuales y sonoros, movimientos de objetos por medio de motores.

La *ubicuidad de la computación*¹³ se refiere a su omnipresencia, que se produce a raíz de la conjunción de dispositivos móviles y redes inalámbricas de telecomunicación. El campo de las telecomunicaciones pone a disposición recursos para la producción artística como satélites y sistemas de georreferencia. Si bien todo medio implica la posibilidad de hacerse presente de alguna manera, con la idea de *tiempo real* se hace referencia a la respuesta inmediata del sistema a los eventos o acciones del usuario.

Una de las principales aplicaciones de la tecnología digital es la adquisición, almacenamiento, manipulación y recuperación de información. Los sistemas digitales permiten realizar estas tareas con velocidad y eficiencia sin precedentes. El trabajo con grandes volúmenes de información (*big data*) requiere de instrumentos para descubrir, buscar, analizar y clasificar datos. La *visualización de información (data viz)*¹⁴ provee de nuevas herramientas para comprender cuerpos complejos de datos, de la misma manera que posibilita una vigilancia y control por las corporaciones y gobiernos.

La cuestión de lo virtual es uno de los tópicos que define a los nuevos medios. Ha sido desarrollada por Pierre Levy (1998) y Phillipe Quéau (1995) en torno a sus aspectos ontológicos. La idea de *realidad virtual* se entiende como los mundos sintéticos generados por computadora. Si bien todos los tipos de mundos ficcionales pueden ser considerados realidades virtuales, por ejemplo, los que crea la literatura, el teatro, el cine, o el arte; en el discurso contemporáneo, el término

¹² Wilson (2001)

¹³ idem

¹⁴ idem

realidad virtual es más comúnmente utilizado para hacer referencia a experiencias inmersivas generadas por computadora que simulan aspectos sensoriales de la realidad física. La hibridación entre estos dos mundos ha dado lugar al paradigma de las *realidades mixtas* (Milgram y otros, 1994).

Clasificaciones

El tema de la categoría es siempre complejo y profundo, porque significa incluir a un determinado objeto dentro de un sistema de organización de objetos culturales. William Mitchell (2007) plantea el asunto de las categorías y de las etiquetas para clasificar las diferentes formas culturales, partiendo de una provocativa propuesta: no hay medios visuales, ya que, en términos sensoriales, siempre se trata de medios mixtos. Siempre hay otros sentidos involucrados en la percepción.

Entonces ¿se trata de una cuestión de predominancia? ¿Es un tema cuantitativo o cualitativo? Señala que los diversos rangos sensoriales se encuentran imbuidos en prácticas sociales determinadas por experiencia, tradición e invenciones técnicas. Los medios no son solo extensiones de los sentidos, también son operadores simbólicos / semióticos complejos. Necesitamos, por lo tanto, de nuevos conceptos y enfoques para elaborar una taxonomía de medios, que deje atrás los estereotipos de lo visual o lo verbal.

Los conceptos utilizados para denominar las diferentes categorías están atados a las condiciones históricas y sociales del fenómeno que clasifican. La vigencia del género y su caducidad puede verse en una noción como la de *computer art* (Khan, 2007) que fue útil en un principio, cuando las computadoras eran una herramienta sumamente específica; muy diferente a la amplitud de prácticas de la contemporaneidad, en la que la computadora aparece como elemento omnipresente en las formas de producción y circulación de objetos culturales.

Muchas de las observaciones relevadas coinciden en advertir un cambio de grandes magnitudes en las formas culturales de todos los ámbitos, que llevan a pensar en nuevos conceptos y categorías que ponen en crisis los paradigmas hasta hace poco vigentes. La reconfiguración de campos disciplinares se hace patente en el dinamismo de la intersección arte-ciencia-tecnología.

Stephen Wilson (2001) contempla la distinción entre estos términos. Ciencia como la aspiración y el método para comprender las causas y el funcionamiento de los fenómenos. Focalizada en el mundo natural, se basa en la información empírica; busca la objetividad por medio de un método que guía la observación de los fenómenos; codifica sus hallazgos en leyes o principios, que son puestos a prueba sistemáticamente para comprobar su validez y refinar sus hipótesis. La tecnología es explicada como todo sistema de creación más allá del cuerpo, cualquier intento humano de dar forma al mundo físico. Se concentra en el conocimiento del cómo, a diferencia de la ciencia que produce conocimiento sobre por qué. Ingenieros y técnicos se concentran en hacer cosas o refinar procesos, no entender los principios.

La noción de arte es presentada por Wilson a partir de la descripción del cambio que se registra en las prácticas artísticas, en línea con el pasaje de la modernidad a la contemporaneidad. Plantea que luego de una tradición secular basada en ciertos medios considerados artísticos, en ciertos contextos y para ciertos propósitos, las vanguardias pusieron en cuestionamiento estos principios a lo largo del siglo xx. Estos movimientos, por medio de acciones como la abstracción conceptual, la incorporación de objetos y la extrapolación de las prácticas artísticas, que pasan de los ámbitos e instituciones convencionales y específicos a lugares cotidianos no convencionales, reformularon abruptamente el campo artístico.

El uso de materiales industriales y el arte conceptual, el arte interactivo, la *performance*, el *happening*, el arte público y el arte con nuevas tecnologías son todas manifestaciones que dan cuenta de los cambios mencionados. Entre los paradigmas modernos que se ponen en cuestionamiento, está el de la

perdurabilidad de la obra de arte, la concepción de las obras como objetos atemporales.

Los nuevos medios como objetos de conocimiento

En el marco de los efectos que produce la crisis de paradigmas organizadores y sistemas de clasificación descriptos, la zona de producción constituida en torno a la idea de arte con nuevas tecnologías se relaciona con la producción de conocimiento en dos niveles. La utilización de los recursos informáticos para producir o mostrar conocimiento (recolectar datos, visibilizar relaciones entre conjunto, monitorear procesos) es también objeto de conocimiento en sí misma, en tanto fenómeno que invade todas las zonas de acción humana (afectando radicalmente los modos de pensar e interactuar).

Junto con la irrupción de los nuevos medios y sus efectos en la cultura, se abren nuevos campos de conocimiento dados por los medios en sí mismos. Estos medios se constituyen en herramientas para la producción de conocimiento específico y se establecen como ámbitos de interacción social y, por lo tanto, lugares para la indagación sobre lo humano.

El texto de Timothy Lenoir “Realización de estudios en new media” (2007) presenta una línea de trabajo que alimenta muchas de las prácticas artísticas contemporáneas, dada por la producción de objetos comunicacionales por medio de procedimientos colaborativos. Plantea la utilización de los nuevos medios en la producción de conocimiento democrático sobre la sociedad contemporánea, a partir de la proliferación de herramientas como los *weblogs*, *wikis*, redes sociales, motores de búsqueda específicos, aplicaciones para el mapeo dinámico y visualización de datos. Herramientas que potencian la participación masiva en la producción colaborativa de contenidos.

Los nuevos medios permiten contrastar datos de muy diversa índole: corpus literarios, opiniones personales, medios particulares –por ej. *blogs*– y masivos –

por ej. periódicos–; video, audio, etcétera. Conforman una narrativa compleja de alta volatilidad¹⁵.

El campo de estudios de las humanidades digitales comprende las problemáticas humanas y sociales en sus relaciones con los efectos de la informática. Everardo Reyes (2017) refiere a los estudios de la hipermedia como aquellos que incluyen todos los problemas, métodos, herramientas, usos e ideologías asociadas, que han abordado cuestiones como la interacción hombre-máquina, sistemas de documentación, literatura y poesía digital, educación en línea, nuevos medios, la web, redes sociales y la internet de las cosas¹⁶.

Esta ubicuidad y esta persistencia se explican por el hecho de que los sistemas de hipermedia son un tipo de *software* específico orientado a vincular la información digital en un entorno gráfico. Los entornos digitales ya no son solamente herramientas para procesar y analizar datos a partir de métodos cualitativos y cuantitativos, se han convertido en objetos de estudio en sí mismos. Los métodos digitales enfatizan los tipos de intercambio, producción y trabajo creados con las nuevas tecnologías de la información. “Estas perspectivas pueden ser asociadas a la de humanidades digitales, donde el foco central se convierte en lo incierto, polisémico y permanentemente transitoria naturaleza de las interpretaciones, funciones y representaciones de las tecnologías digitales” (Reyes, 2017).

¹⁵ Lenoir (2007)

¹⁶ *Internet of things* es una figura utilizada por Samuel Greengard para designar la extensión de la conectividad de internet a los objetos físicos de la vida cotidiana.

Media arts

Las producciones artísticas específicas de los nuevos medios han encontrado una denominación mucho más consensuada en lengua inglesa, por medio de la noción de *media arts*, que la que disponemos en lengua castellana. En el ámbito de las artes visuales, con la designación de nuevos medios se reúnen un conjunto de prácticas artísticas que, desde finales de los años sesenta con el videoarte, exploran con la producción de obras a partir de técnicas y de materiales no convencionales.

Oliver Grau (2007) afirma que el arte digital se ha vuelto la forma artística de nuestro tiempo, aunque no termine de arribar a las instituciones culturales de nuestra sociedad. Plantea discusiones en torno a la historiografía, metodología, terminología y roles de las instituciones e invenciones en este campo específico, respecto de la cuestión de la inclusión de estos nuevos medios en los campos de estudio y producción cultural del arte. Sostiene que el fenómeno que aparece referido en la noción de *media art* no puede ser comprendido sin considerar sus antecedentes, como la cámara obscura, la perspectiva, la fotografía, etcétera. Los cambios en la historia del arte, la filosofía y los estudios culturales muestran una tendencia a la hibridación de prácticas.

La cuestión del canon es una problemática central en la inclusión de este tipo de objetos en la historia del arte. Los cánones posibilitan establecer un terreno común, una base de objetos compartidos, actores y eventos que son reunidos en virtud de su participación en la construcción de un discurso. La canonización en este campo desafía muchas de las fundaciones ontológicas y los supuestos que dieron sustento a la estética y la autonomía del arte.

En su libro *Art and electronic media* (2009), Edward Shanken se propone elaborar una genealogía del arte y los medios electrónicos a lo largo del siglo xx que permita comprenderlos como parte del proceso histórico de la cultura. Señala que los artistas siempre han hecho usos novedosos de los medios de su tiempo, tanto la pintura al óleo como la fotografía fueron técnicas novedosas hasta volverse

convencionales en las prácticas artísticas. Hoy en día los recursos electrónicos son utilizados en todos los ámbitos de la cultura, pero permanecen marginales en los principales discursos sobre arte.

La misma noción de *media art* es utilizada por Mark Tribe y Jana Reena, en *New Media Art* de 2006, para describir proyectos que usan los medios tecnológicos emergentes y están comprometidos con la exploración de sus posibilidades culturales, políticas y estéticas. Señala como antecedentes movimientos como el Dadaísmo y el Pop. El *New Media* aparece hacia finales del siglo xx, con el *Net art* como una de sus primeras tendencias de alcance global. Se caracterizó por su trabajo colaborativo, participación de la audiencia, nuevos modelos de autoría y el movimiento de *software* libre.

Otro de los costados del fenómeno de los nuevos medios es su capacidad de producir discursos similares a los de las grandes compañías propició notables casos de parodia corporativa. La concepción misma del *hacker* llevó a considerar la propia escritura de programación como práctica artística y el código de los lenguajes informáticos como poética. A partir de los noventa, el arte con nuevas tecnologías despierta el interés de instituciones y museos y establece un ámbito específico propio por donde circulan sus producciones.

Los nuevos medios generan nuevas posibilidades y formas estéticas y comunicacionales, que requieren de nuevos conceptos y categorías para ser pensadas. Broeckmann (2007) señala una bisagra con la aparición de la estética digital en relación con el arte tradicional. Se manifiesta en el hecho de que el *software* ya es reconocido como un artefacto cultural en sí mismo relevante. Cuenta con una categoría, el *arte del soft*, que describe las prácticas artísticas y proyectos que tratan con las dimensiones estéticas y sociales del *software*.

Este autor plantea que el arte electrónico altera la concepción del arte centrada en el objeto artístico hacia el contexto y la mirada del sujeto. Se vuelve motor de cambio que lleva de la modernidad a la postmodernidad, en aspectos como la transición de sistemas cerrados, definidos y completos a sistemas abiertos,

indefinidos e incompletos. De la perspectiva única a la múltiple, de la hegemonía del sentido al pluralismo de voces, de lo local a lo global, de lo total a lo particular, de la autonomía del sujeto a la co-determinación. Estas formas de arte no han entrado en los escenarios principales del arte contemporáneo; quizás, en parte, debido a que lo que en principio fue exótico y materia de experimentación artística, rápidamente, se convirtió en lugar común de la industria del entretenimiento. Esto dificulta su incorporación al circuito artístico más tradicional.

Louise Poissant (2007), observa antecedentes previos al arte electrónico y la informática, señalando puntos de transición y ruptura de las categorías que componen el territorio de la teoría clásica del arte. Señala como uno de los elementos que irrumpieron en la disciplina, la noción de pragmática –Morris 1930 y Austin 1960–, que focaliza sobre el concepto de acto en relación con la palabra. Observa que el lenguaje no solo representa, sino que implica las interacciones entre los sujetos que lo utilizan. A partir de la consideración de estas cuestiones, ganan relevancia los conceptos de contexto –la situación concreta en la que se desarrolla la comunicación, lugar, tiempo, participantes–, y de *performance* –proceso en el que se articula el acto y el contexto, que permite una actualización de competencias–.

La noción de *performance* también es desarrollada por Broeckmann (2007), quien señala dos acepciones. Por un lado, se refiere a las artes del acto, escénicas, que exhiben cuerpos en vivo. Por otro, habla del rendimiento de un artefacto. Las dos acepciones conviven en las raíces conceptuales del término: presentación, hacer presente, acción, acto. En ambos casos, sus consecuencias e implicancias tienen profundos efectos en el ámbito de las artes y los estudios culturales, ya que aparece como elemento importante en la ruptura del paradigma estético moderno en los cincuenta, con las obras y acciones de colectivos como el situacionismo y fluxus, que trabajan a partir del acto.

La noción de *performance* reaparece con fuerza en el campo artístico con la llegada de las computadoras, que permiten nuevas formas de componer y programar

obras en vivo de danza y música –añadiendo el desempeño informático a la presentación de los artistas–; y produciendo objetos dinámicos en el ámbito de las artes visuales. En las instalaciones interactivas, forma artística prevaleciente en el *media art* de los noventa, la persona interactúa con un programa más o menos abierto, a partir de los sistemas interactivos.

Un antecedente importante del *media art* en el ámbito de las artes visuales es planteado por Peter Weibel (2007), cuando pone en relación movimientos de los sesenta como el arte cinético y el arte óptico, con los desarrollos de la computación y el arte digital. Estas tendencias incorporan el movimiento y la luz al repertorio de las artes visuales, y por medios mecánicos y manuales atribuyen roles activos al espectador (quien debe seguir instrucciones –apretar botones, ponerse en una determinada posición, etc.–). La virtualidad es planteada como resultado del arte cinético y el arte óptico, que producen de los fenómenos perceptivos como el movimiento ilusorio, producido por fenómenos ópticos abre el campo de lo virtual.

3.2 El campo disciplinar desde la mirada local

En el ámbito local, específicamente en relación con el *arte con nuevas tecnologías*, tenemos como referencia los trabajos de Rodrigo Alonso y Graciela Taquini, quienes han desarrollado una importante tarea de curaduría, crítica e historiografía de los nuevos medios. Alonso investiga el momento de la historia del arte argentino y latinoamericano en el que aparece la cuestión de la tecnología. Primero como temática representada mediante medios *tradicionales*, y luego como herramienta instrumental o conceptual en la producción de nuevos tipos de objetos artísticos. Recupera la figura de los pioneros de los nuevos medios como el Instituto Di Tella o el Centro de Arte y Comunicación (CAyC), que organizó la muestra *Arte de Sistemas*, en 1971.

Otra de las referencias está dada por los trabajos de Claudia Kozak y el colectivo Ludión, desarrollados desde el año 2003 en el marco de un conjunto de proyectos

de investigación radicados en el Instituto Gino Germani de la Universidad de Buenos Aires. En el libro *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, presentan un panorama respecto de la cuestión del arte con tecnología, en el que establecen como eje la noción de *tecnopoéticas*. Esta noción es planteada como la convergencia asumida entre poesía y tecnología. Refiere a una relación estrecha y estéticamente productiva entre la poesía y los medios técnicos que le dan su materialidad específica. El denominador común de los casos relevados tiene que ver con una actitud de experimentación frente a la materia expresiva y sus posibilidades de ser manipulada.

Por tratarse de publicaciones especializadas provenientes de las universidades públicas de la región, son cercanas la *Revista de Investigación Multimedia* (RIM, 2006, 2008, 2011), del Área Transdepartamental de Artes Multimediales, de la Universidad Nacional de las Artes (UNA); la publicación *Invasión Generativa* (2014, 2015), que divulga los avances de los trabajos realizados en el marco de proyectos de investigación de la UNLP y la UNA; y la publicación de la Red de Facultades de Arte y Diseño del MERCOSUR (2008). A estos materiales se suman un conjunto de artículos que divulgan la producción teórica en torno al fenómeno del arte con nuevas tecnologías, que se encuentran dispersos en eventos académicos. Los artículos despliegan un corpus extenso de técnicas, procedimientos y recursos, así como conceptualizaciones de las posibilidades traídas por estas tecnologías. Con el relevo de estos escritos se pretende dar cuenta del panorama de estudios del campo multimedia, que se desarrolla en diferentes direcciones simultáneamente.

Los tres números de la *Revista de Investigación Multimedia* presentan un panorama rico y variado de su campo de estudios. En el texto editorial de la primera edición, se señalan como marcas distintivas de la Producción Multimedia la “multiplicidad, la aplicación de recursos tecnológicos y el entrelazamiento de géneros artísticos y comunicacionales” (RIM N.º 1, 2006). Lo que determina un polimorfismo de las artes multimediales que “constituyen un género inasible, que se recrea constantemente a partir del diálogo entre sus actores y sus medios”. Allí se presentan artículos que tratan cuestiones relativas al sonido, la interfaz, la

estructura no lineal y las particularidades del funcionamiento de los signos del lenguaje multimedia. El concepto de realidad aumentada, la interactividad a partir de las expresiones faciales, como vía de acceso a un registro de la emotividad humana. Y un conjunto de artículos de carácter más técnico, con herramientas y procedimientos para construir interfaces no convencionales, como pantallas táctiles o sistemas ópticos de captura de movimientos.

Tecnopoética y experimentación

El colectivo Ludión propone el término tecnopoética para referirse al tipo de poesía con fuerte vocación intermedial o transmedial¹⁷, que la lleva a fusionar, en distintos grados, imagen, palabra, sonido, cuerpo y movimiento. Puede notarse una tecnologización de la palabra y del proceso creativo en, por ejemplo, la idea de una literatura en tanto máquina, ya sea como obras que funcionan como máquinas o el desarrollo de máquinas y lenguajes para la producción de otras obras. Textos generados aleatoriamente, como resultado de un proceso, poesía como código de programación.

Con esta noción se propone un enfoque literario concentrado en la relación de la técnica con la palabra, en función de una forma o de un concepto. Los aspectos más significativos para el presente estudio están dados por la actitud destacada de experimentación con materiales y procesos –técnica–, la hibridación de formatos y modalidades de expresión –múltiples medios-. También es importante la utilización disruptiva de herramientas, que cuestiona los usos convencionales y utilitarios para dar lugar a reflexiones e interrogaciones poéticas, estéticas y filosóficas.

Se asocia a los usos disruptivos el aspecto exploratorio que radica en la idea de *experimental*. La actitud experimental implica operar sobre la incertidumbre y lo desconocido, evade lo convencional en la búsqueda de nuevos caminos posibles.

¹⁷ KOZAK, (2012)

El arte señalado específicamente como experimental va en contra de la tradición, busca posibilidades desconocidas y trazar sus propios recorridos. Si bien hay un aspecto experimental en toda práctica artística (en la medida en que la creación de cualquier obra presupone una reelaboración nueva de lo existente, por lo que implica cierta experimentación), hay corrientes artísticas que hacen de la experimentación una herramienta de cuestionamiento y de deconstrucción de los objetos artísticos o las tecnologías convencionales.

En este marco, la referencia al arte digital del colectivo Ludión enumera los dispositivos que suelen encontrarse comúnmente en las muestras de este tipo, desde fines de los años noventa, como pantallas conectadas a teclados y *mouses*, sitios de *net art*, robots, sensores de sonido y movimiento, bases de datos, animaciones, cámaras de video. Aparatos que:

... tienen en común el trasfondo programable que les sirve de sustento, su dependencia de un *software* almacenado en alguna unidad central que controla todas sus funciones. Con estos recursos producen obras destinadas a modificarse en tiempo real, intervenidas por variables provenientes de su entorno, factores aleatorios, o información proveniente de redes y bases de datos [...]. Obras que en definitiva no constituyen objetos pasibles de ser aislados, detenidos en el tiempo y concebidos universos cerrados, sino más parecidos a interfaces, mediaciones entre los espectadores y un espacio hecho de datos y programas (Gradin, 2012).

La noción de *multimedia* es planteada como la “utilización conjunta y simultánea de diversos medios o soportes (imágenes, sonidos, videos o texto), haciendo especial énfasis en la codificación única que posibilita el medio digital” (Kozak y Laitano, 2012). Claudia Kozak y Inés Laitano señalan que a lo largo de la década del noventa aparecen de manera masiva los primeros objetos digitales multimediales, ya sea como nuevos objetos culturales producidos a partir de los nuevos medios (como videojuegos o páginas web) o como las experimentaciones artísticas que realizan una apropiación poética de esos recursos desde prácticas más tradicionales. Se mencionan como sitios de referencia de este tipo de

producciones a la página Arteuna, de Anahí Cáceres; FindelMundo, de Gerardo Romano y Belen Gache, entre otros espacios de exhibición de obras y reflexión respecto de sus alcances, como los Ciclos de Arte Electrónico organizados por Graciela Taquini.

Próximas al concepto de *multimedia*, aparecen las entradas *transmedia* e *hipermedia*, esta última remite a la articulación de múltiples materialidades sensibles (texto, imágenes, sonidos) en diversos órdenes de lectura o recorridos posibles. Producen nuevos comportamientos, modos de lectura, sensibilidades y afecciones. La idea de *transmedial* hace referencia a los desbordes de los límites entre lenguajes, medios y tecnologías. Focaliza en sus diversas maneras de afectación recíproca y procesual.

Convergencia disciplinar entre Arte, Ciencia y Tecnología

Entre los cambios que caracterizan la época actual es reiteradamente mencionado el cuestionamiento a los modelos que organizaron el conocimiento durante la modernidad, separando los saberes técnicos, científicos y artísticos como campos, incongruentes e incluso antagónicos. En la contemporaneidad, clasificación de los tipos de saberes y de prácticas sociales es tema de indagación permanente parte importante de la producción artística se realiza en la confluencia de campos diversos.

El libro *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo* (Suárez Guerrini *et al.*, 2010) da cuenta de esta producción. Las autoras observan la variedad de formas que asume la relación entre arte y ciencia. Se dan en el nivel de la reflexión conceptual, realización técnica y revisión de las funciones sociales supuestas o convencionales para cada uno de estos campos de producción.

Sobre esta zona de trabajo dada por la intersección entre arte, ciencia y tecnología, Jazmín Adler brinda un panorama actualizado del campo del arte con nuevas tecnologías, en “Arte y tecnología en la Argentina: confluencias disciplinares y

metodológicas en la escena contemporánea” (2015), se pregunta por la categoría más adecuada para agrupar este tipo de producciones:

... obras de realidad virtual, esculturas robóticas, vida artificial, entornos sensoriales, instalaciones sonoras, poesía digital, bioarte y visualización de datos, entre muchas otras manifestaciones [...]. Todas aquellas prácticas emergen de la confluencia entre medios, soportes, disciplinas y metodologías disímiles, así como el habitual trabajo conjunto de artistas, científicos y tecnólogos. Emplazadas entre el ámbito artístico, científico y tecnológico, en ciertos casos sus realizaciones son consideradas de acuerdo a los paradigmas estéticos tradicionales, mientras que en otras ocasiones tienden a ser asociadas con experiencias científicas, puesto que asiduamente las obras hacen foco en el valor de la experiencia y el predominio del desarrollo de la propuesta por sobre el objeto acabado, al tiempo que su proceso de ejecución se encuentra guiado por sucesivas instancias de ensayo y error (Adler, 2015).

Lenguaje y estructura multimedia

En *Multimedia, un lenguaje en formación* (2006), Andrea Sosa observa particularidades de la materialidad digital como soporte expresivo, y considera sus implicancias en los ejes espacial y temporal de sus objetos. Los nuevos medios dislocan estas relaciones por sus cualidades de virtualidad y conectividad, capaces de crear espacio virtual independiente del espacio físico y de conectar puntos distantes del espacio físico de manera inmediata. Estas cualidades afectan también el funcionamiento sígnico del objeto de los nuevos medios, ya que, a diferencia de los lenguajes lineales, que operan fuertemente a nivel del sintagma, los objetos multimediales hacen hincapié en el paradigma:

Los elementos en la dimensión sintagmática están relacionados en presencia mientras que los elementos de la dimensión paradigmática están relacionados en ausencia [...]. El sintagma es explícito, y el paradigma implícito. Uno es real, el otro es imaginado. Los nuevos

medios invierten esta relación. A la base de datos (el paradigma) le es dada existencia material, mientras que la narrativa (sintagma) es desmaterializada. El paradigma es privilegiado, el sintagma es dejado de lado. El paradigma es real; el sintagma, virtual (Sosa, 2006).

Estas cualidades del texto multimedia resultan determinantes en su funcionamiento, ya que la inversión de la lógica entre los elementos constitutivos del signo, presentes y ausentes, implican la disolución de su estabilidad. Las marcas visibles del texto se vuelven cambiantes, organizadas en estructuras abiertas, que problematizan su unidad. Lo que permanece fácticamente es la información almacenada en la base de datos, pero visible solo mediante la intervención de un algoritmo que determina qué información de la base mostrar en un momento preciso y de qué manera.

Las implicancias y posibilidades de la variabilidad del soporte digital son consideradas por Matías Romero Costas, quien plantea que las instalaciones interactivas son un tipo de objeto específico que aparece en el ámbito de las artes multimediales. Las presenta como:

... una nueva forma narrativa no lineal que integra al espectador con la obra, permitiéndole ser al mismo tiempo observador, participante y co-creador de la misma [sic]. Establece un intercambio de acciones y de reacciones entre el entorno (la parte virtual y física del sistema) y el actor-usuario, sustentada por la posibilidad de obtener una respuesta inmediata a partir de una acción [...]. Con el avance de los sistemas multimedia interactivos aparece la capacidad de producir un nuevo tipo de discurso a partir de la participación; es decir, la posibilidad de intervenir en tiempo real sobre el devenir del relato (Romero Costas, 2006).

En el mismo sentido, Martín Groisman (2006) destaca el rol del usuario en los nuevos medios, ya que las obras multimedia no tienen duración, el tiempo es una variable relativa al comportamiento puntual del usuario. El *click* es la acción del usuario que define un evento. Esa acción puede significar muchas cosas: abrir,

cerrar, avanzar, retroceder, copiar, pegar, etcétera. Es una orden relativa a la posición del cursor sobre la pantalla, determinado por una serie de instrucciones que definen el efecto que producirá cada una de las acciones posibles, de manera que la programación es al lenguaje multimedia, lo que el montaje es al lenguaje cinematográfico.

Interactividad e Interfaz

Indisociable de las cualidades dadas por el procesamiento de datos, la cuestión de la interactividad esta dada por la indeterminación del sintagma y el rol del paradigma, que responden a las posibilidades de un sistema abierto, que puede ser modificado. Raúl Lacabanne, en su texto “Qué entendemos por interactividad” (2008), revisa la utilización histórica del término, proveniente de la Sociología (donde significa las relaciones entre dos o más personas quienes, en una situación dada, adaptan mutuamente su comportamiento), Ciencias de la Comunicación (donde refiere a la relación entre los receptores y los mensajes de los medios, la interactividad como las acciones de la audiencia con respecto a los contenidos) y la Informática (donde hace referencia a la vinculación de los individuos con la computadora y la capacidad de respuesta a los requerimientos de los usuarios).

La cuestión de la interfaz es explicada por Emiliano Causa y Christian Silva como un elemento que está en medio o que media entre dos entidades con alguna finalidad. La estrecha dependencia de las computadoras con la noción de la interfaz se debe a que:

... en la computadora existe un conjunto de dispositivos que sirven de interface entre el usuario y los datos, ya que para el humano es imposible ver y manipular estados eléctricos en la memoria de la computadora en forma directa y, por lo tanto, se requiere de un teclado, *mouse*, monitor, impresoras, etcétera (Causa y Silva, 2006).

La extensión del campo de posibilidades y líneas de desarrollo de la interfaz es de enorme extensión, entre las publicaciones revisadas se destacan abordajes que tratan la cuestión de la interfaz en diversos niveles de interacción, incorporando las expresividad facial, corporal, o a partir de la manipulación de objetos físicos o de estímulos físicos capturados por medio de sensores de todo tipo.

La inclusión de la afectividad en tanto dimensión significativa del comportamiento y la comunicación humana se vuelve factible de ser detectada por los sistemas informáticos, de manera que puedan comprender emociones y, a la vez, simular y expresar emociones propias.

Emiliano Causa y Andrea Sosa (2008) plantean una posibilidad de interacción entre humanos y sistemas informáticos por medio de la gestualidad facial como vía de entrada a un registro de la emotividad. Causa (2015) recupera la experiencia realizada por el Laboratorio de Experimentación en Arte y Nuevos Medios de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, EmmeLab, que consistió en el desarrollo de interfaces para vincular la danza y la *performance* a partir de la programación de *software*, que dio como resultado una serie de recursos para la interacción en tiempo real entre un bailarín o *performer* en escena y un sistema informático que proyecta imágenes en el escenario.

Generatividad

Las posibilidades del procesamiento de información por medio de un conjunto de instrucciones y parámetros dan origen a la idea de generatividad, que Leonardo Solaas presenta como práctica artística que trabaja a partir de la elaboración de un programa o conjunto de instrucciones. Estas instrucciones determinan la incorporación y organización de diversos elementos que dan un resultado final en cierta medida imprevisible. La noción de arte generativo no designa un conjunto concreto de prácticas, ni un movimiento, técnica o escuela, sino más bien una actitud frente al hacer en la que se liberan uno o más momentos de la producción artística al azar.

Se trata de una tendencia que en nuestro tiempo ha cobrado visibilidad e impulso por la proliferación de las computadoras como herramientas al alcance de todos. Estas “máquinas programables” son dispositivos ideales para echar a andar sistemas de reglas relativamente elaborados que, entre muchas otras posibilidades, pueden orientarse a la creación de forma visual y sonora (Solaas, 2013).

Casos

Uno de los principales aportes de estas publicaciones está dado por el relevo de un conjunto de experiencias de producción de obras y desarrollo de técnicas. Experiencias que dan cuenta de las principales líneas de despliegue local del arte multimedia. El artículo “Los algoritmos genéticos y su aplicación al arte generativo” (2013), de Causa, presenta un caso de producción de una obra artística realizada con recursos generativos, se trata de una aplicación capaz de crear nuevas imágenes a partir de los cuadros de Víctor Vasarely.

El texto de Francisco Álvarez Lojo, Ezequiel Rivero y Ariel Uzal (2013) presenta algunas consideraciones respecto de la técnica de video *mapping*, que consiste en la proyección de imágenes sobre objetos o edificios, a partir de la descripción de

una obra realizada por el grupo. El texto de Federico Joselevich (2013) presenta una obra de *Net Art* que consiste en un conjunto de aplicaciones para dispositivos móviles y computadoras personales; se trata de una página web en donde se propone al interactor sacarse fotos que serán procesadas para tapar su cara con una banda de píxeles, generando automáticamente una referencia a la cuestión de la preservación de la intimidad. El texto de David Bedoian (2013) describe el proceso de producción de una escultura inflable de grandes dimensiones sobre la que se proyectan imágenes por medio de la técnica de video *mapping*. Detalla aspectos técnicos, problemas y soluciones.

El texto de Damián Anache (2015) describe una obra transmedia de su autoría, compuesta por una pieza musical, una serie de imágenes digitales y un trabajo audiovisual. La música y las imágenes fueron creadas por medio de algoritmos desarrollados en los entornos *Pure Data* y *Processing*, que generan composiciones visuales y sonoras a partir de la síntesis y la combinación de elementos de registro previo, como sonidos de instrumentos analógicos, vocales, o sonidos de campo (agua en movimiento).

El texto de Ariel Uzal y Emiliano Causa (2015) presenta el proyecto de realización de un conjunto de esculturas robóticas a partir de diseños generativos. El trabajo implica el desarrollo de un *software* que permite diseñar las formas, sus articulaciones, el montaje de los motores que dan la movilidad de las piezas y el desarrollo de un sistema eléctrico que provee la alimentación y el control de los motores.

Abordajes similares

Como último momento del apartado sobre antecedentes y aspectos centrales de la noción de multimedia, se destacan dos artículos que resultan próximos por cuestiones temáticas y metodológicas. Una aproximación al fenómeno que aporta una referencia al presente trabajo está dada por Natalia Di Sarli (2012), quien propone un abordaje que contempla el caso particular dado por la exposición Arte y Tecnología, zonas de interacción, de la Segunda Bienal Mercosur, del año 1999. Ella observa las particularidades de las producciones que se engloban en la categoría arte y tecnología, determinada por el uso de las tecnologías de información y comunicación TIC; junto con la curaduría planteada para la exposición, como lugar determinante en su funcionamiento. A partir de la noción de dispositivo, elabora el tipo de objeto que analiza y para observar la situación expositiva en la que se exhibe.

En el trabajo “El Premio VIDA en los mundos del arte en Argentina” (2011), Mónica Jacobo observa el rol protagónico asumido por la Fundación Telefónica, desde la perspectiva planteada por Howard Becker en *Los mundos del arte* (2008). Se trata de un abordaje similar al que se desarrolla en este trabajo en cuanto a su enfoque sobre las condiciones de producción de las prácticas artísticas; y sobre su objeto, la Fundación Telefónica, como actor protagónico en el campo del arte con nuevas tecnologías.

La revisión de todas estas ideas en relación con la noción de multimedia permite atender a una serie de problemáticas que afectan en distintos niveles al objeto del arte multimedia. Como lo son la constitución del campo de estudios, sus tensiones con las instituciones canónicas del campo del arte, la intersección del arte con la ciencia y la tecnología. Así como los antecedentes en el campo artístico, las características particulares de los nuevos medios, como objetos estéticos y herramientas de producción. Los cambios culturales en el marco de los cuales se produce el fenómeno estudiado.

3.3 Tipo de objeto artístico

Para realizar el análisis propuesto, luego de relevar un conjunto de ideas en torno a la noción de arte multimedia, se establecerán los límites que permiten construir el objeto de estudio: el arte multimedia y su participación en el arte contemporáneo. El abordaje desarrollado se basa en las premisas planteadas en el marco teórico, respecto del dispositivo técnico y social que da lugar al arte multimedia y el rol de lo institucional en este fenómeno.

La noción de institucionalidad posibilita considerar muchas de estas cuestiones, como las condiciones materiales de acceso a las obras. Da cuenta de las entidades que gestionan la relación entre la obra y el público. Infraestructura material y conceptual sobre la que se produce el fenómeno artístico, refiere a la autoridad y a la legitimidad del conjunto de voces que acompañan y presentan las obras. Cuando se habla de mayor institucionalidad, se habla de los ámbitos más formales, con más recursos materiales y tradición (prestigio, reconocimiento social y capacidad de repercusión). Establece las coordenadas de visibilidad y clasifica los objetos según categorías que agrupan rasgos comunes.

La entrada al fenómeno del arte con nuevas tecnologías por medio de la noción de *enunciación* permite indagar las relaciones de pertenencia e identificación que se establecen entre obras, personas y espacios. Estas interacciones entre textos, sujetos y elementos paratextuales asumen la forma de una discursividad, que ejerce acciones sobre los objetos, determinando su emplazamiento material, sus coordenadas espacio-temporales.

De este modo, se propone una aproximación al fenómeno del arte con nuevas tecnologías desde una mirada que atiende no únicamente a las cualidades de los objetos de los nuevos medios, sino también a las lógicas sociales en el marco de las cuales se produce el fenómeno de incorporación de estas nuevas formas en espacios sociales específicos, cargados con tradiciones que determinan el funcionamiento y el sentido de las obras. El objeto de estudio planteado se encuentra no solo en los objetos artísticos indagados por medio de la noción de

multimedia, sino más precisamente en la discursividad diversa que acompaña estos objetos y los presenta como obras de arte.

Con la noción de multimedia se establece el recorte de un determinado tipo de objeto, definido por propiedades materiales y clasificaciones sociales. Delimita un conjunto de tecnologías (procedimientos y artefactos), discursos (enunciados) y formas (manifestaciones sensibles). Así se identifica al objeto del arte multimedia, a través de tres niveles de análisis –que establecen los parámetros del arte multimedial–: nivel técnico, nivel poético y nivel institucional.

La propuesta es pensada a partir del trabajo de Oscar Steimberg *Texto y contexto de género* (1998), donde releva las consideraciones relativas a cuestiones temáticas, retóricas y enunciativas en el estudio de los géneros y los estilos. El abordaje reformula las entradas planteadas por Steimberg para contemplar las cualidades particulares del arte multimedia. Se tiene en cuenta, en primera instancia, una dimensión técnica como primer criterio que define la especificidad de lo multimedial. Una segunda instancia dada por lo poético, que contempla aspectos temáticos y formales (en el planteo de Steimberg se presentan separados, como rasgos temáticos y rasgos retóricos). Y una tercera instancia que es contemplada en torno a la idea de lo institucional, en la que observamos cuestiones relativas a la enunciación, aspectos discursivos y determinaciones en el orden de la semiopragmática.

Dimensión técnica:

Los parámetros técnicos del análisis permiten identificar un tipo de objeto, de cualidades materiales definidas por su proceso de producción. Con este criterio, se delimita un conjunto de operaciones y comportamientos que surgen a partir de las dos funciones básicas que realizan las computadoras: procesamiento de información y conectividad para la transmisión de datos. En este punto del abordaje intervienen las consideraciones reunidas en torno a la noción de dispositivo, en tanto gestor de materialidades, que determina comportamientos.

Dimensión poética:

La dimensión poética del análisis está conformada por la observación de las cualidades formales y temáticas de las obras presentadas como arte con nuevas tecnologías, sus elementos constitutivos y modos de producir sentido (rasgos temáticos, retóricos). También contempla sus relaciones intertextuales con otros objetos similares, otras obras artísticas que circulan en el mismo ámbito y en espacios parecidos.

El repertorio de recursos disponible para la producción de obra artística encuentra en la tecnología digital un conjunto de formas características, que han sido utilizadas de manera recurrente. Observamos las formas en que se manifiestan las posibilidades que ofrecen los medios digitales, en los objetos analizados. En la idea de poética integramos consideraciones temáticas y retóricas, para dar cuenta de cualidades formales que surgen a partir de los nuevos medios.

Por ejemplo, el uso que se hace del procesamiento digital de bases de datos, los aspectos que se ponen en juego con cuestiones como la procedencia y la significación de la información y los modos de ser expresada (volverse tangible). La base de datos se ha consolidado como forma característica de los nuevos medios y de la contemporaneidad, que no solo permite un acopio ilimitado de

información de cualquier tipo, sino también su accesibilidad instantánea y su disponibilidad ubicua. Posibilidades que dan lugar a fenómenos como las redes sociales, narrativas colaborativas, telepresencia, geolocalización, etcétera.

La idea de “instalación interactiva” se destaca como una manera de designación dominante para las prácticas de las artes con nuevas tecnologías. Refiere a una producción perteneciente al campo de las artes visuales, que se caracteriza por reunir una diversidad de elementos en una obra que diluye los límites entre la escultura y la pintura. La instalación interactiva dispone de estos elementos en un espacio y establece instancias de entrada de información, que alimenta el sistema y determina su comportamiento. En muchos casos, se trata de objetos artísticos inmersivos, penetrables, que generan una suerte de espacio mixto en el que se articulan elementos físicos y virtuales.

Como parte de la dimensión poética observamos cualidades particulares de las obras que aparecen en el catálogo. Por ejemplo, la obra de Leo Nuñez, que utiliza recursos de la robótica y transmisión de datos (lectura en tiempo real de bases de datos externas), para simular el comportamiento de colonias de organismos robóticos que conviven en un mismo espacio, en disputa por el territorio. O la obra de Andrés Denegri, que pone en juego recursos de la vigilancia (monitoreo y control) con la aleatoriedad.

Dimensión institucional:

La dimensión institucional se manifiesta en el conjunto de elementos paratextuales que rodean y sustentan las obras artísticas, producen efectos y determinaciones sobre ellas. Estas cuestiones son indagadas por medio de los aspectos tomados de la semiopragmática y la enunciación previamente referidos. Se parte de las consideraciones relativas a lo institucional para establecer un recorte en el plano de la clasificación social.

El caso del estudio que analizado presenta un alto grado de institucionalidad, ya que se contempla un concurso realizado por el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y la Fundación Telefónica, rama de acción social de la empresa transnacional de origen español Telefónica. Es por medio de lo que se dice de las obras que participan en el concurso, por parte de las voces que conforman el discurso institucional, que es posible abordar las particularidades de las obras de arte con nuevas tecnologías. Específicamente, por medio del catálogo de la exposición en la que se exhiben las piezas ganadoras de la sexta edición del concurso.

El análisis se proponemos la articulación de consideraciones de aspectos pertenecientes a estos niveles de determinación en el fenómeno estudiado. Con la aproximación formulada por medio del concepto de multimedia, se observa particularidades de la inclusión de la tecnología informática en el campo de las artes, en su sentido más institucional, es decir, en el ámbito más legitimado socialmente como artístico, el museo de gestión pública en conjunto con una fundación que canaliza la acción social de una de las principales empresas de telecomunicaciones a nivel global.

4. Estudio de caso: catálogo de la muestra del Premio MAMBA – Fundación Telefónica

A partir de la integración de los elementos presentados en este apartado, se indaga en un sector específico de las prácticas artísticas de la contemporaneidad, la zona de producción reconocida como arte con nuevas tecnologías. Dentro de este ámbito, se contemplan las distinciones y los premios otorgados a través del Premio MAMBA Fundación Telefónica en su sexta edición. Se toma al catálogo de la exposición como vía de acceso a la discursividad institucional que se presenta como voz autorizada, que describe e interpreta las obras ganadoras.

Se estudia el conjunto paratextual, dado por el catálogo de la exposición, buscando cómo se presentan las obras, los modos en los que son utilizados los recursos multimediales y se inscriben en el marco de las actividades artísticas. De modo que se toma como objeto de análisis un conjunto de textos institucionales, en el que se determinan las cualidades generales del arte con nuevas tecnologías, así como las cualidades particulares de cada pieza presentada.

La observación de este conjunto permite establecer un entorno discursivo, a partir de estos elementos se accede a la escena enunciativa en la que estos objetos entran en circulación social y se hacen públicos, la exposición. Se trata de un elemento central para contemplar en términos de la semiopragmática, ya que consiste en un conjunto de textos que, en su comentario e interpretación de las obras y del evento, añade capas de significación y determina el sentido de las obras, del arte con nuevas tecnologías y del arte contemporáneo.

El catálogo

El catálogo de la exposición donde se exhiben las obras premiadas consta de 54 páginas, divididas secciones:

- Las presentaciones, a cargo de Eduardo Caride (presidente del consejo administrador de Telefónica de Argentina) y de Laura Buccellato (directora del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires);
- Los artículos a cargo de Leandro Katz y Ana Claudia García.
- La presentación de los ganadores y de los jurados de las categorías del concurso (incluye imágenes y descripciones de las obras): el Gran Premio *Arte y Nuevas tecnologías*, las secciones *Proyectos*, *Obra Realizada* y *Video*.

El catálogo se completa con la mención de los jurados, las categorías del concurso, una biografía de los artistas, fotos del montaje y la traducción al inglés de los textos.

En este gran conjunto se encuentra una diversidad de elementos paratextuales, en la medida en que avanza la presentación del catálogo. Van de lo más institucional, el evento y sus organizadores, aproximándose cada vez más a los objetos particulares: las obras expuestas. El texto inicial, por parte del presidente del consejo administrador, habla de la importancia del Premio, su trayectoria y el rol de Fundación Telefónica en el apoyo y el acompañamiento a los artistas, que contribuye a la educación en todos los niveles.

Los tres textos siguientes, a cargo de miembros del jurado del concurso, plantean horizontes y características comunes entre las obras, así como particularidades. La cuestión institucional aparece en todos los textos, en la mención explícita del concurso y el conjunto de acciones que desarrolla Fundación Telefónica. A continuación de los textos de los jurados, se presenta de manera particular cada una de las obras ganadoras. Este conjunto de escritos tiene una relación más próxima con la obra que presenta, sin referencias a la exposición ni sus organizadores.

Establecen una serie de descripciones, interpretaciones y clasificaciones que intervienen en el funcionamiento de las obras. Brindan claves de lectura que permiten poner en relación elementos disímiles y distantes, que pasarían inadvertidos sin su mención en paratextos; o acompañan las metáforas y ficciones que proponen las obras, de manera que sostienen o expanden los mundos poéticos o ficcionales que plantean. Definen también cómo son las obras de arte con nuevas tecnologías, los artistas que las producen, el modo de comportarse de sus espectadores y la conformación de un campo disciplinar en el que se desarrollan las distintas líneas de estudio en torno al fenómeno. Cada una de las secciones viene acompañada de fotos de las obras que también aportan información relevante sobre ellas.

Los primeros elementos que aparecen como constitutivos de la escena comunicacional en la que se presenta el caso analizado, que figuran en la portada del catálogo, son el título del evento y los nombres de sus organizadores. Aquí encontramos la confluencia de un ámbito institucional canónico, el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, de carácter público, asociado con la Fundación Telefónica. El nombre del concurso es explícito, *Arte y nuevas tecnologías*; se trata de la sexta edición del premio que se realizó en los años 2008 y 2009 con curaduría de Laura Buccellato. El emplazamiento cultural del fenómeno se enmarca en la tradición de las artes visuales, y adopta sus formas exhibitivas y muchos de sus fundamentos conceptuales.

Textos de presentación

En el texto de presentación, Caride destaca el carácter del premio como el único proyecto público-privado de la Argentina que tiene como objetivo estimular la investigación y la producción de obras vinculadas a la ciencia y la tecnología. Señala los seis años de trabajo como la consolidación de una plataforma de artistas argentinos que tienen proyección nacional e internacional importante a partir de su participación en el concurso. Y subraya el rol de la Fundación Telefónica en el apoyo y acompañamiento a la producción de artistas locales y la educación general, para estudiantes de todos los niveles, especialistas y público en general.

En este primer texto de apertura del catálogo se pronuncia la voz más institucional que establece un marco enunciativo que proclama su autoridad y pondera la relevancia del evento en el panorama artístico local e internacional. En términos que lo asemejan al mecenazgo, hace referencia a la trayectoria del concurso y su *proyección* (que entendemos como visibilidad a la que acceden los participantes). Decimos que esto es planteado como la expresión de la voz más institucional porque habla desde el lugar de la institución organizadora, desde el lugar más alejado de los objetos artísticos en cuestión.

Con la idea de dimensión institucional pretendemos dar cuenta del conjunto de elementos necesarios para la producción y la circulación de obras artísticas, como una suerte de infraestructura necesaria para que las manifestaciones artísticas accedan a la circulación social. El texto de Caride se pronuncia específicamente desde ese lugar.

En su texto de presentación, la curadora Laura Buccellato plantea distintos aspectos que ponen de manifiesto cómo es el arte multimedia, o más precisamente plantea un conjunto de afirmaciones acerca de estos objetos, que se vinculan con el desarrollo de la noción de multimedia que hemos elaborado en este trabajo. En las ideas de Buccellato, pueden encontrarse referencias a cuestiones como las posibilidades y los recursos de la tecnología digital, sus efectos en las obras, espectadores y artistas. Hace referencia a la época actual caracterizada por la

confusión de límites entre arte y ciencia; y destaca la importancia y el rol institucional del concurso.

Habla de una condición de época que define nuestro tiempo presente, “marcado por la imperiosa necesidad de interconectividad, desarrollada de manera asombrosa y espasmódica por las nuevas tecnologías” (Buccellato *et al.*, 2010). Afirma que el Premio MAMBA Fundación Telefónica “da cuenta de la imposibilidad del artista contemporáneo de eludir esta realidad y que más bien se nutre de esa interacción para potenciar su creatividad a través de diferentes modalidades y soportes” (Buccellato *et al.*, 2010). Señala que el espectador también es afectado.

Esta forma de operar obliga al espectador a cambiar su óptica y a participar activamente en el proceso estético, pues el espacio virtual y el real en el que está ubicado están movilizados y modificados por su percepción renovada del espacio interior y exterior [...]. El no control absoluto de un golpe de vista de la realidad allí presentada causa un desplazamiento continuo de la mirada [...]. Los límites entre el arte y la ciencia se confunden para cimentar nuevos contenidos e interrogantes. Los recursos cibernéticos a disposición del artista producen un cúmulo de información que, a su vez, genera respuestas y réplicas que exigen la voluntad del espectador [...]. El artista, travestido mediante nuevas herramientas, desarrolla una actividad programática –vía ordenador– y se expresa a través de un sonido, una imagen, un robot, o cualquier dispositivo formal (Buccellato *et al.*, 2010).

Entre los elementos que sistematizamos por medio de la noción de multimedia, aparece la *interconectividad* como término que define una cualidad de nuestro tiempo, como factor que modifica las características de las obras y, por lo tanto, el comportamiento y la mirada del espectador.

El paratexto establece una relación entre el contexto histórico, alterado por la irrupción de la tecnología digital y sus efectos en el arte. Señala sus consecuencias en el espectador, que es involucrado de modo activo y se vuelve, de alguna manera, necesario para el desarrollo de la obra.

Las obras, a su vez, no permanecen inmutables, idénticas a sí mismas a lo largo del tiempo; sino que se ven afectadas por variables *a priori* ilimitadas. Esto produce cierta inestabilidad e indeterminación en la experiencia del espectador que, en términos de Buccellato, puede ser entendida como “desplazamiento continuo de la mirada”, porque ya no dispone de un punto fijo sobre el cual posarse.

La idea de la *pérdida del control* hace referencia a la inestabilidad e indeterminación de los objetos artísticos multimediales. El procesamiento de información hace que estos objetos se mantengan en buena medida indefinidos, pendientes del resultado de ese procesamiento. La indeterminación del objeto artístico causa ese desplazamiento permanente.

La idea de la “actividad programática del artista” da cuenta de un cambio respecto de las concepciones en torno a la producción artística¹⁸, que pasa de la realización que busca como resultado una forma final a la configuración de un campo de relaciones en el que interactúan una serie de elementos, entre los cuales pueden encontrarse las acciones del espectador. De manera que la forma final del objeto artístico está, hasta cierto punto, indeterminada.

La figura del artista se diluye en el colectivo autoral interdisciplinario y asume el lugar de control de lo que acontece en un campo de interacción de elementos diversos, reunidos ahí por el criterio del artista. En este sentido, la actividad programática hace referencia a la escritura de un conjunto de instrucciones que funcionan a modo de programa.

Esta actividad programática se realiza –especifica Buccellato– “vía ordenador”, aspecto central en nuestro planteo de la dimensión técnica del objeto, alrededor de la noción de dispositivo, cuando planteamos el rol de la tecnología digital. A continuación, puntualiza también en la articulación de medios expresivos diversos: imagen, sonido, un robot o cualquier dispositivo formal. En estas ideas

¹⁸ Rodrigo Alonso: “Arte y Tecnología en Argentina”, en *IV Jornadas Nacionales de Arte y Universidad*, Centro de Estudios e Investigación de Propuestas Artísticas Híbridas, Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 2004. Realiza una clara descripción del surgimiento de estos diferentes modos de producción.

encontramos una referencia directa al tipo de objeto que circunscribimos con la noción de multimedia.

La cuestión de la hibridación de campos disciplinares aparece expresada en términos de “fusión y confusión” entre Arte y Ciencia, “para cimentar nuevos contenidos e interrogantes” y superar las “disciplinas tradicionales”. Este tópico es abordado como zona distintiva de producción (las obras que se realizan en la intersección arte, ciencia y tecnología); y como panorama general de la cultura, una vez agotado el proyecto moderno con relación a la organización del conocimiento (los criterios que distinguen socialmente las prácticas artísticas respecto de otras prácticas o lugares de manifestación de lo artístico).

Buccellato concluye haciendo referencia a la tarea pionera del Premio, que en su acción continua ha logrado convocar la participación de 252 trabajos realizados y 84 proyectos, que:

... dan cuenta de la prolífica tarea de nuestros artistas y de la meta de este certamen, al impulsar también la investigación y cooperar con la adquisición del material tecnológico de punta, como modo de optimizar la realización de los proyectos y trabajar en el sentido que lo hacen los centros de investigación y exposición vanguardistas de otros confines (Buccellato *et al.*, 2010).

Lo señalado respecto de la importancia y el protagonismo del concurso, en cuanto a su trayectoria y convocatoria, es un claro ejemplo de la dimensión institucional que abordamos en nuestro análisis. El rol de lo institucional en el fenómeno que indagado resulta insoslayable no solo por organizar el concurso más importante de la región, sino también por la relevancia de su espacio de exhibiciones, su programa de formación, capacitación y colaboración para la adquisición de material tecnológico que permita avanzar en el mismo sentido en el que se “trabaja en los centros de investigación y exposición vanguardista de otros confines”.

En esta última idea se expresa una concepción del hecho artístico y estético en relación con una suerte de relato global transnacional, cercano a la concepción de la estética moderna, que pensaba su escala de valores como universalmente válida. En acuerdo con una idea de avance lineal en el que la vanguardia se adelanta a algo que está por venir.

En este pasaje se encuentra un caso puntual en el que el paratexto, con la forma de la descripción de un proceso, indica criterios y pautas de comportamiento espectatoriales. En la idea de percepción renovada (por parte del espectador), que percibe cambios en el interior y el exterior (de los objetos artísticos, las obras y sus conjuntos discursivos acompañantes), encontramos indicios de una vinculación entre el objeto artístico, sus condiciones de visibilidad (o emplazamiento institucional) y el sentido que asume para su espectador.

Según el paratexto, el espectador del arte con nuevas tecnologías se expone a la confusión que se produce de los límites entre arte y ciencia, para “cimentar nuevos contenidos e interrogantes”. Lo cual implica asumir cierto compromiso estético y cognitivo en el que el observador de la obra debe generar respuestas y réplicas, que incluso “exigen la voluntad del espectador”.

El arte de suplicar, la expresión de una concepción de lo artístico

El paratexto del jurado Leandro Katz, “El arte de suplicar”, da cuenta de una mirada de la institucionalidad artística que contempla la cuestión de la distribución y el acceso a los recursos, lo que determina, por supuesto, la viabilidad y la visibilidad de la producción artística. Plantea la importancia y los efectos de las políticas públicas en la producción y la carrera de los artistas. Ya desde el título expresa cierta ambigüedad en sus afirmaciones, puesto que habla sobre la legitimidad de los criterios de selección de las obras premiadas, pero utiliza el concepto de “súplica” para describir las tareas que deben realizar los artistas para acceder a los recursos.

Da cuenta, además, de la infraestructura necesaria para el funcionamiento artístico que descrita por medio de la noción de institución. Relata su experiencia personal como artista ganador de numerosos premios y distinciones, y también como jurado; en tal sentido, destaca la importancia de los concursos y los subsidios en la producción y las carreras de los artistas. Compara el reconocimiento brindado por la adquisición de un premio con los avales que otorga un doctorado académico y considera el impacto de estos reconocimientos en la historia de los artistas.

Cuando fui invitado por el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires a formar parte del jurado para otorgar el Premio MAMBA - Fundación Telefónica, empecé a reflexionar sobre mis propias experiencias como artista suplicante, y también como jurado de becas y premios internacionales [...]. La importancia de algunos de estos premios y becas alcanzaba una dimensión que, dentro de un medio académico, era considerada como el equivalente a un doctorado.

Plantea que los artistas tienen como estrategia de desarrollo de una carrera profesional, básicamente, dos opciones: la de presentarse a concursos y becas o la de buscar el reconocimiento del mercado.

... los sistemas de apoyo a las artes pueden determinar, en muchos casos, cómo se define la trayectoria pública de un artista, que se bifurca frecuentemente entre una función social o una económica de la cultura.

Estas consideraciones de la heterogeneidad del campo artístico están en línea con los planteos de Terry Smith respecto del arte contemporáneo. Coinciden en la distinción de campo de acción dada por el mercado, por un lado, y el sector de concursos y becas (bienales y festivales en el caso de Smith), por el otro.

Si bien destaca la importancia de los concursos como los mecanismos que permiten administrar los recursos para la producción artística según un orden de mérito en las propuestas, el relato que hace de sus anécdotas como jurado no fortalece estas observaciones; ya que opta por anécdotas muy superficiales, que no muestran casos en los que pueda apreciarse una solidez de la fundamentación o los méritos de la obra, sino todo lo contrario. Recuerda experiencias cercanas al absurdo, como cuando fue jurado de proyectos artísticos con la tarea de seleccionar y valorar las propuestas para decidir la entrega de becas y de subsidios.

En una oportunidad, evaluaba proyectos presentados bajo la categoría multimedia, en una convocatoria realizada en la ciudad de Nueva York. Una de las obras proponía la creación de una “casa de citas” (prostíbulo) para perros. En otra de las propuestas, la obra consistió en una especie de espectáculo escénico en el que los miembros del jurado sentados frente a un artista se dedicaron a observar los objetos que el artista ponía sobre la mesa.

La desconexión de las anécdotas con los criterios de razonabilidad en la administración de recursos es notable y muestra cierta opacidad que fortalece la idea del campo artístico en la que el artista se distingue como tal por la producción de un objeto ontológicamente diferente en términos de Schaeffer, fruto de una inspiración genial, que encuentra en sí mismo la justificación única para su pertenencia a la categoría de lo artístico.

El relato muestra también una utilización de la noción de multimedia vinculada al arte conceptual y performático antes que a las artes visuales o a las artes con nuevas tecnologías.

Luego de recibir mi primera beca como residente de Nueva York, y dentro de un sistema de rotación, fui nominado como juez. La disciplina era multimedia, y acumulaba solicitudes de proyectos de vanguardia muy diversos [...]. Uno de los proyectos a juzgar me ha resultado difícil de olvidar. Se trataba de una función teatral para dos miembros de la audiencia [...]. Entramos en un cuarto muy oscuro en el cual había una pequeña mesa y tres sillas. Un foco puntual iluminaba el centro de la mesa. Una voz nos invitó a sentarnos en las sillas opuestas y esperar. Al poco tiempo emergió el artista, vestido de negro. Apenas podíamos ver su rostro. Se sentó y procedió, por alrededor de una hora, a colocar pequeños objetos bajo el foco de luz que iluminaba la mesa; nuestras miradas estaban concentradas en sus herméticos manejos de trozos de cosas pegadas o amarradas que se acumulaban bellamente en el círculo de luz. La hora pasó volando, igual que el artista, que desapareció en la oscuridad sin decir una palabra, dejándonos desconcertados y en procura de comprender lo que había sucedido (Katz en Buccellato *et al.*, 2010: 13).

Cuando hace referencia a la cuestión de la clasificación de la diversidad en las formas culturales, toma el término de multimedia para hablar de una ausencia de delimitación formal o de restricción de dispositivo técnico de algún tipo. Hay justamente una idea de arte como modo de hacer que adopta cualquier forma, en la que la discusión por el género parece de alguna manera superada.

En el texto no plantea la cuestión de las artes con nuevas tecnologías, Katz no habla de las obras de este concurso ni de las artes con nuevas tecnologías, pero sí de la institucionalidad artística, sus criterios de selección y sus condiciones de acceso. Habla de los concursos en el arte en general, del acceso a los recursos y de cómo se justifica esa distribución, quiénes acceden y quiénes no. Se trata de una manifestación de los modos en los que se restringe el acceso al discurso, según lo

propone Michel Foucault. El texto de Katz representa la viva voz de uno de los agentes del sistema que cumple esta función, revela algunos de los procesos y los criterios que intervienen en la toma de decisiones.

En este sistema de distribución de recursos, es fundamental la legitimidad de los criterios que orientan la toma de decisiones por parte de los jurados. Las políticas culturales han logrado:

... definir muy específicamente las bases, procedimientos y requisitos a través de filtros de selección diseñados para atraer a artistas dedicados, evitar el nepotismo e incluir nuevas categorías, disciplinas y grupos que anteriormente habían permanecido aislados [...]. Los jurados eran constituidos democráticamente, y representaban distintos campos de producción. Las decisiones del jurado debían incluir, en forma sucinta, la razón específica por la cual un proyecto había sido rechazado o aceptado (Katz en Buccellato *et al.*, 2010: 14).

Sin embargo, los logros alcanzados no tienen permanencia debido a los recortes presupuestarios que amenazan frecuentemente los recursos dedicados a la cultura. Su uso con fines políticos suele utilizar:

... filtros estratégicamente ubicados en los cimientos de las distintas instituciones culturales que administraban becas, premios y residencias, obligándolas de esta manera a evitar el apoyo a proyectos que osaran crear controversias políticas o morales [...]. Esta maniobra volcó a muchos creadores a depender en forma directa de la filantropía privada, creando así paradojas ideológicas características de las fundaciones que surgen de las grandes empresas económicas, que, por un lado, explotan recursos humanos y naturales y, por el otro, financian proyectos sociales y culturales como universidades, editoriales, orquestas sinfónicas, etcétera (Katz en Buccellato *et al.*, 2010).

El relato de los insólitos proyectos evaluados consiente la idea del arte contemporáneo como polémico o absurdo, postura a la que se contrapone en su

rol como jurado del presente concurso. Se refiere, en este sentido, al proceso de selección de los trabajos ganadores:

Los proyectos seleccionados en esta ronda de premios representan la cima posible de una pirámide de ideas y de pasiones. En su conjunto todos revelan la búsqueda de la belleza dentro del horror y el aburrimiento de la vida cotidiana. Muestran la inventiva y la creatividad de artistas entregados, a través de nuevas tecnologías, a reflejar temas contundentes y a reflexionar sobre ellos, ofreciéndonos visiones espeluznantes de nuestros tiempos (Katz en Buccellato *et al.*, 2010).

El texto da cuenta principalmente de la infraestructura no visible del aparato artístico, el conjunto de elementos constitutivos (pero no evidentes) que hacen posible el funcionamiento del sistema artístico, esto es, la gestión de los recursos necesarios para la producción y la exhibición de obras de arte. También presentan fundamentos y valores del quehacer artístico que se evidencian en su descripción del concurso y las producciones artísticas que premia, como “búsqueda de la belleza dentro del horror y el aburrimiento de la vida cotidiana”.

Se trata de una voz anclada en el ideario del arte como campo autónomo, que obedece a sus propias reglas, pero tiene como horizonte esta búsqueda de la belleza en cualquiera de sus formas. Debatiéndose entre las tendencias del mercado y las perspectivas sociales, culturales e históricas del fenómeno. Estas referencias dan cuenta de la relevancia del circuito institucional descrito por Dickie (2005), que funciona como colegio de especialistas que validan y valoran las producciones artísticas.

Linkages en/con el espacio, una descripción del arte con nuevos medios

El texto de la jurado Ana Claudia García, “Linkages en/con el espacio”, resalta la importancia de la trayectoria del Premio MAMBA Fundación Telefónica en términos de estímulo y de acompañamiento para la producción no solo de objetos artísticos, sino también del “pensamiento crítico con relación al maridaje entre artes y nuevas tecnologías de la información y la comunicación”.

Se trata de uno de los textos más ricos del catálogo en su referencia a las obras y sus interrelaciones, abunda en ejemplos en los que se observa el paratexto ejerciendo distintos tipos de determinación sobre las obras que presenta. Se encuentran aquí referencias varias al imaginario que hemos reunido en la noción de multimedia, como formas y figuras recurrentes.

García se plantea las características comunes entre las obras que participan de la exposición, desde el punto de vista estético, artístico o tecnológico. Comparten:

... el desarrollo de un pensamiento sobre el espacio y considerar a este en su doble dimensión, tanto como continente como contenido de las obras [...]. Nos encontramos en esta convocatoria con videoinstalaciones, instalaciones interactivas, instalaciones robóticas y proyectos de móviles para intervenciones en el espacio urbano (García en Buccellato *et al.*, 2010: 17).

En este pensamiento sobre la representación del espacio, lo multimedial aparece en la posibilidad de un espacio virtual, que implica algún tipo de navegación o recorrido. Con respecto al espacio como continente, se refiere a la relación de las obras con su espacio de exhibición, planteada por García en términos de “doble dimensión continente y contenido de las obras”.

La noción de multimedia desarrollada permite advertir esta particularidad, ya que facilita la articulación de estas dos dimensiones. Las obras interactivas enfatizan la relación entre la obra y su entorno, ya que los puntos de ingreso de información

establecen conexiones y continuidades entre el adentro y el afuera, contenido y continente. En estas consideraciones sobre las relaciones de las obras con el espacio, son determinantes las cualidades de la tecnología digital, por sus posibilidades de generar espacios físicos reactivos a estímulos y espacios virtuales factibles de ser recorridos, de maneras más o menos inmersivas, cinestésicas y multisensoriales.

El espacio se vuelve contenido de las obras gracias a las cualidades que permiten generar estructuras abiertas, dejando variables que se definen de acuerdo con acontecimientos específicos, por lo que esos acontecimientos pasan a ser parte de la obra.

El paratexto de García presenta el conjunto de obras por medio de cuatro categorías o tipos de objetos: “video instalaciones, instalaciones interactivas, instalaciones robóticas y proyectos de móviles para la intervención del espacio urbano”. En todos ellos, enfatiza la relación con el espacio. A las cuestiones planteadas por la idea de instalación en el ámbito de las artes visuales, se suman las posibilidades del video (registro audiovisual), la interactividad (procesamiento de información) y la conectividad (dispositivos móviles). En todo caso, se trata de configuraciones posibles a partir del procesamiento de información, base operativa de los recursos multimediales.

García propone un “abordaje interpretativo” de las obras premiadas, por medio de una suerte de tipología compuesta por tres categorías: videos e instalaciones; espacio sensible; y territorio, performance y patrones de actuación.

1. En la categoría Videos e instalaciones, se plantean los vínculos productivos entre las narrativas audiovisuales y las narrativas espaciales de los dispositivos donde se insertan. Desde estas nociones se presentan las obras de Denegri y de Trilnick. Hace referencia a la obra de Denegri *Diálogos (en bancos de una plaza)* como: “obra video instalacional pensada sobre la base de una ficción generativa, donde la estructura aleatoria del relato de la obra en su conjunto –y no solo del video– le plantea al espectador un trabajo interpretativo arduo e

inquietante. La videoinstalación consta de tres canales de video y varios de audio. Las imágenes de video, que proceden de un banco de datos generado por el autor, son proyectadas en tres pantallas, y dan cuenta de situaciones diversas originadas en una plaza. Las imágenes acopiadas se entrecruzan en la instalación con textos de diálogos (extradieгéticos) imaginados por el autor y almacenados en otra base de datos. Lo cual da como resultado una mixtura narrativa donde los textos no corresponden en realidad a la situación visualizada en cada pantalla” (García en Buccellato *et al.*, 2010: 18).

La idea de ficción generativa refiere a la estructura aleatoria en el plano de la narrativa. La combinación, por medio de un algoritmo de programación, de fragmentos de cotidianidad (las imágenes del parque que muestran a personas que se sientan en los bancos de la plaza) con diálogos inventados, hace que la cotidianidad aparezca enrarecida. La materialidad de la obra está dada por la realidad indicial captada por las cámaras, la ficción en forma de diálogos y el azar en forma de algoritmo de combinación.

El paratexto hace referencia específica al trabajo interpretativo, que se vuelve “arduo e inquietante”, ya que el espectador o enunciatario de la ficción generativa debe comprender el desarrollo de una historia, así como el mecanismo a partir del cual esta historia se produce, para poder apreciar el gesto de la generatividad. La lectura de la obra se completa con la comprensión del pliegue en el plano enunciativo, que en el aspecto extraño (no convencional o naturalista) de la combinación entre imagen y texto que produce la mezcla aleatoria genera un “abismal extrañamiento”.

La obra no ofrece al espectador mayores instancias de intervención. En este sentido, el objeto que se presenta tiene una estructura cerrada, con una variabilidad dada por la intervención del azar (gestionada por la función del *random* digital) en la combinación de elementos visuales, textuales y sonoros; y su propio recorrido por el espacio de la instalación. El espectador se enfrenta a un flujo de información que se canaliza en tres pantallas yuxtapuestas con sus respectivas fuentes sonoras. El recorrido del espacio, la lectura de los diferentes

elementos significantes de las tres bandas de información, multiplicado por los tres canales audiovisuales, producen un objeto en el que el observador debe poner en relación elementos disímiles, de orígenes y registros diferentes, articulados por medio de los recursos multimediales.

Como es mencionado anteriormente, el automatismo hace de la producción artística el resultado de la aplicación de un procedimiento. En este caso, los usos de los recursos digitales tienen que ver con la idea de monitoreo y control (que permite registrar la cotidianeidad de personas en el público sin que las personas lo noten), la base de datos que permite almacenar y recuperar la información registrada, el algoritmo de programación que combina imágenes, sonidos y textos. Estos recursos, junto con la temática de la representación de realidad (enrarecida por los efectos del procesamiento digital) y su configuración material en la sala de exposición (todo lo que tiene que ver con su aspecto, con relación al montaje en general, como el tamaño de la imagen, las características del entorno, etc.), son los principales elementos constitutivos de la obra.

La propuesta de Trilnick, *Dead Underground*:

... se trata de una obra en video que se presenta aquí vinculada a una propuesta artística más amplia: el Proyecto Minas antipersonas [...]. En la versión original, Trilnick planteó una videoinstalación interactiva con sensores de movimiento instalados en el piso. Estos activaban de modo sincrónico secuencias de audio (detonaciones) y secuencias de video que, en conjunto, alertaban sobre los daños que estas perversiones de la tecnología bélica causan a las personas. *Dead Underground*, en cambio, está despojado de todo el determinismo tecnológico de puesta a punto del dispositivo instalacional aludido en el párrafo anterior, a pesar de que este video es consecuencia de aquel proyecto. Pero Trilnick logra, con esta obra, condensar en 5 minutos y 30 segundos, y de manera contundente, el mismo efecto perturbador que aquel de la instalación (García en Buccellato *et al.*, 2010).

Con respecto a la obra de Trilnick, se destaca su carácter de metadiscurso, de texto que hace referencia directa a otro texto. El video premiado es la audiovisualización de una instalación interactiva, en la que el sistema percibe (por medio de sensores físicos) la ubicación y los movimientos de los espectadores, para simular el entorno amenazante provocado por las minas antipersonas. En el caso de la obra que participa de la muestra, la interacción está limitada a la expectación del video. La obra que participa de la exposición y aparece en el catálogo se presenta como estructura cerrada que no se modifica por ningún acto del espectador; pero hace referencia a una obra que sí presentaba cualidades interactivas. De manera que la interactividad aparece como contenido (universo de referencia) en el video, y no como forma activa que afecta la apariencia de la obra.

Entre estas dos obras no hay en común un determinismo tecnológico, sino un marco enunciativo común, la participación de una comunidad de actores, y un universo temático y retórico, en ambos casos se recurre al video, y hay un trabajo sobre el espacio alrededor de la imagen de video. Se presentan usos muy diferentes de los recursos, el caso de Trilnick se trata de un video que tematiza una obra interactiva. En términos formales, no se distancia de un objeto de videoarte, en cuanto a que no avanza más allá de los recursos del video en la configuración del objeto artístico. Es en la dimensión temática o universo al que hace referencia, que se vincula la obra de Trilnick, ya que la idea de instalación interactiva aparece fuertemente en este plano del objeto, y no en la configuración material que se muestra en el marco de la exposición.

2. El *espacio siente*, bajo este subtítulo se refiere a las posibilidades de la informática para captar información del entorno físico por medio de sensores. La obra que se asocia con esta figura es la de Christian Wloch *Enlace*, descrita como “una instalación lumínica donde las imágenes-luz de video están diseñadas para ser proyectadas solo en el espacio ocupado por tubos de acrílico que actúan como *pantallas volumétricas*. Estas pantallas se activan a distintas frecuencias mediante la presencia y ubicación de los espectadores. Las imágenes proyectadas sobre los tubos están construidas para generar modificaciones ópticas y sonoras y con ello producir la sensación de movimiento de la instalación en su

relación con la pared y con el espacio de la sala” (García en Buccellato *et al.*, 2010: 19).

En este segundo apartado, se destaca al sensor como artefacto que actúa como mediador entre acciones y fenómenos externos, y un sistema. Capta información respecto del mundo exterior para programar reacciones del sistema a los fenómenos externos que percibe por medio de sus sensores.

En este caso, el espectador activa los estímulos visuales, que se manifiestan corporizados en objetos físicos, los cuales funcionan como pantallas volumétricas. De este modo, se construye un espacio reactivo a la posición de los espectadores. Funciona de manera orgánica, ya que no hay objetos que deban ser manipulados para interactuar con la obra, sino que la posición del cuerpo del espectador es la variable que determina su comportamiento.

García explica de manera didáctica la lógica de programación de la interactividad de la obra:

-If/Them: si me muevo entonces se excita. Esta instalación se basa en estrategias heurísticas de la forma si (antecedente) entonces (consecuente): si me muevo (yo-visitante) entonces se excita (el espacio). Si se excita (el espacio), entonces me emite señales estimulantes (ópticas y sonoras). Acontece entonces un *feedback* de estímulos, una retroalimentación continua que desencadena una reacción funcional (García en Buccellato *et al.*, 2010).

La explicación del esquema de procesamiento de información para determinar comportamientos y reacciones del sistema es un elemento significativo que aparece reiteradamente en la discursividad que acompaña las obras de arte con nuevas tecnologías. En muchos casos, esa discursividad expone el funcionamiento de estas realizaciones para hacer advertible sus componentes o funcionamiento. En este caso, se explica uno de los principios generales de la programación, en la

que se establece un sistema de condiciones que, en la medida en que se cumplen o no, regulan el comportamiento del sistema que produce la obra.

3. Territorialidad, *performance* y patrones de actuación. Los tres conceptos que identifican al apartado plantean aspectos centrales de la noción de multimedia. El procesamiento de información como acción que produce un resultado, acto en actualización permanente que pone en relación fuentes de información, datos almacenados, estímulos sensoriales y sentidos implícitos en los materiales que utiliza. La noción de territorio refiere a una dimensión espacial extensa sobre la que se produce un procedimiento de unificación y control. Responde a un principio de delimitación, asociado también al espacio que ocupa una determinada población. A partir de estas nociones se presenta la obra de Leo Nuñez, que “propone una instalación interactiva robótica en la cual una colonia de robots con aura lumínica se movilizará por el piso de la sala. Los robots están programados para desarrollar un comportamiento territorial con niveles de agresividad que varían en relación proporcional a cómo fluctúa la cotización de distintas monedas en el mercado cambiario. El comportamiento de cada robot representará –o simulará– con su *performance* las fluctuaciones de compra y venta de las distintas monedas que se cotizan en el mercado local. A mayor fluctuación de las divisas, mayor agresividad de los entes” (García en Buccellato *et al.*, 2010: 20).

En el paratexto aparece el concepto de ecosistema, que reenvía de inmediato a las figuras de vida artificial y arte generativo. Ese concepto está materializado en dispositivos robóticos que asumen comportamientos de seres vivos. Afectados por fenómenos reales, pero sumamente lejanos a la biología o el mundo animal, como las variables de la macroeconomía. En esa unión de fenómenos tan disímiles y distantes radica otra de las cualidades del arte multimedial, propiciado por la transductibilidad de la información digital, que permite manifestar de múltiples maneras tangibles un mismo conjunto de datos. También se destaca la interconectividad de bases de datos, redes y flujos de información proveniente de cualquier parte del mundo, que posibilita la actualización permanente de los contenidos de la obra. En este sentido, el mercado cambiario aparece como:

... un conjunto de agentes, demandantes y oferentes de divisas, quienes se hallan en distintos sitios alrededor del mundo y que se comunican haciendo uso del teléfono, de redes informáticas o de otros medios tecnológicos (García en Buccellato *et al.*, 2010).

La forma en que se manifiestan en este caso los datos, como el nivel de agresividad de los robots y la intensidad de su aura lumínica, es expresada de manera explícita en la pantalla que muestra gráficamente la evolución de las divisas e identifica a cada una con un color. Permite anclar el sentido del comportamiento de los robots en relación con los valores de cada moneda. Este elemento resulta particularmente interesante porque se trata de una instancia de incorporación de información externa, ajena a la obra; pero que resulta fundamental en su funcionamiento.

... la data que se visualiza en la pantalla de plasma (de forma gráfica o la que fuere) no solo aparecería para informar al espectador si el comportamiento de los robots obedece a estados del sistema, sino, también, y en sentido complementario, estaría allí para dar cuenta del mercado cambiario (García en Buccellato *et al.*, 2010).

En este sentido, el elemento dado por la pantalla que muestra una información proveniente del “mundo real” establece una relación entre la obra y un afuera. Asume un carácter particular de vínculo intertextual. La información proveniente de la bolsa de divisas determina el comportamiento de los robots y se muestra de modo explícita en un elemento particular de la obra. Este elemento tiene un nexo de pertenencia ambigua, ya que hace visible una conjunción de la obra situada en el ámbito de la exposición, con información externa independiente de la obra.

En términos enunciativos, la pantalla hace presente, de la manera más directa y explícita, la voz del mercado cambiario. En términos de Genette, se trata de un elemento peritextual, ya que aparece en relación de co-presencia, como intersticio textual que se ubica en el interior del texto mayor que lo contiene, la instalación robótica. Este aspecto exhibe, asimismo, rasgos muy interesantes en términos enunciativos, en cuanto a la relación que establece la obra con su contexto de

exhibición, puesto que el paratexto especifica que la obra puede trabajar con el historial del mercado día a día desde 2002, o con información actualizada vía internet en el momento mismo de la exhibición.

García presenta la obra *The New Artist*, instalación de Axel Straschnoy, como parte de otras iniciativas que trabajan con robots:

... se trata de un proyecto en colaboración entre Straschnoy y Paul Scerri, de la Carnegie Mellon University, EE. UU. Se proponen dos robots cuyos patrones de comportamiento están programados no para que reaccionen ante los humanos ni frente al ambiente, sino para establecer una relación simbiótica artística y estética entre ambos robots: a uno se le asignaría la *personalidad* de un artista performer, mientras al otro se le adjudicaría la de un espectador. Al espectador humano de esta obra, entonces, le estaría dada solo la posibilidad de observar la escena desde afuera (García en Buccellato *et al.*, 2010).

En primer lugar se encuentra una referencia a la procedencia académica del proyecto. Luego se describe la propuesta, la recreación de un acontecimiento artístico por medio de robots. Entre los tópicos vinculados a lo multimedial, se destacan las ideas de robótica y procesamiento de datos en términos de inteligencia artificial y arte generativo. Ya que la obra plantea la programación de un sistema que genera un flujo de acciones cambiantes que definen el comportamiento de un robot, determinado por la interpretación de esos movimientos que realiza un segundo robot.

La obra propone el desarrollo de un conjunto de instrucciones que permite generar un comportamiento aleatorio y presentar la acción como la realización de un acto estético creativo en el que un robot asume el rol de artista y otro de espectador. Se construye una escena de desdoblamiento, o juego de espejos, en el que vemos una obra que representa el acto de producir y apreciar una obra artística, por parte de entes artificiales. El carácter autorreferencial (de la representación que hace referencia a la representación) que en este caso invierte el punto de vista y coloca al espectador en una situación de exterioridad.

En la presentación que se hace de la obra, se destaca la referencia al equipo de trabajo, que se desplaza de la idea del colectivo autoral a la de equipo de desarrollo y su inscripción en el ámbito universitario e institutos de investigación de alto nivel. Otra característica relevante es la mención al desvío como gesto que permite alterar las lógicas tradicionales en los campos científicos y artísticos.

Lo más productivo en todo este proceso generativo de obras es que, ante la creciente convergencia tecnológica que caracteriza a la era informacional, los artistas han sabido subvertir con sus obras, y de modo cada vez más divergente, los parámetros institucionalizados por la ciencia, la tecnología y el propio arte (García en Buccellato *et al.*, 2010: 21).

Luego de los textos de Katz y García, se presenta cada una de las secciones con sus respectivos ganadores. Cada obra premiada es descrita por un texto interpretativo, fotos ilustrativas, referencias al equipo técnico que colaboró en la realización y mención de colaboradores y de auspiciantes.

Obras premiadas

El gran premio del concurso fue otorgado a Denegri por su obra *Diálogos*, por el jurado compuesto por –además de Buccellato y Katz– Margarita Paksa (artista y docente), Berta Sichel (directora del Departamento de Audiovisuales del Centro de Arte Reina Sofía, invitada especialmente por Fundación Telefónica) y Jorge Haro (músico). La composición del jurado da cuenta de la participación de agentes institucionales (públicos y privados) y artistas (de diferentes disciplinas). Se adjunta la información referida al equipo técnico que colaboró en la realización de la obra, se reconocen las tareas de diseño digital y de programación de interfaces visuales, asistencia técnica y de producción, sonido, sincronización de tipografía y escritura de diálogos.

El paratexto que presenta la obra tiene un carácter más descriptivo y menos analítico que los anteriores, dice:

Diálogos (en los bancos de una plaza) [...] es un sistema generador de ficciones –de estructura aleatoria y carácter efímero–. El espectador recorre una sala con proyecciones de gran tamaño; en cada una de las pantallas la imagen que encuentra es similar: videos que exhiben bancos de una misma plaza. Cada pantalla muestra un banco distinto. Los videos se suceden, descubriendo diferentes momentos: el banco vacío en una tarde gris, dos amigas que conversan, una pareja de abuelos; el banco de noche, el banco en un día de lluvia. El sonido que inunda la sala proviene de grabaciones efectuadas en la plaza, registradas en diferentes horarios y desde distintos puntos [...]. Sobre las imágenes se inscriben palabras, que generan con ellas un vínculo peculiar. Son conversaciones, diálogos, que se relacionan con la proyección constituyendo relatos con múltiples e inciertos puntos de vista. Las imágenes de los bancos y las líneas de diálogos surgen de fuentes diferentes y se encuentran aleatoriamente. Los videos son registrados de manera automática y en directo por cámaras inalámbricas instaladas en una plaza cercana al espacio de exhibición (Buccellato *et al.*, 2010: 26).

El mayor desarrollo descriptivo de esta presentación reitera algunas cuestiones ya mencionadas. Se profundiza en la dimensión temática de la obra, con la narración de las distintas situaciones que se muestran en las imágenes y los textos. Informa respecto de la procedencia de las imágenes, tomadas en la plaza que se encuentra al frente del edificio donde se realiza la exposición, y su registro automatizado refuerza la impronta de monitoreo o vigilancia que adquieren.

La categoría *Proyectos* reúne un conjunto de obras distinguidas. La noción de proyecto tiene connotaciones particulares en el campo del arte con nuevas tecnologías, dadas por la complejidad de este tipo de obras y sus procesos de producción. La constitución de equipos de trabajo interdisciplinarios requiere del diseño de estrategias de planificación que se articulan en torno a la idea de proyecto. Esta noción implica también la idea de trabajo en marcha, que se presenta no como una obra concluida, sino en curso, que exhibe una de sus instancias de desarrollo.

En esta categoría, se distinguen cuatro obras: *Espacio cambiario*, de Leo Nuñez, es presentada como una “instalación interactiva” de 2010. El paratexto establece un marco de referencia en cuanto a la dimensión temática de la obra, ya que describe al tiempo actual como en estado de “crisis financieras mundiales” y “pujas económicas entre mercados globalizados”. Define el mercado cambiario como el espacio virtual donde se establece el valor de las monedas de los distintos países. La obra genera una instancia física del mercado cambiario, en el que se materializan las relaciones de poder entre las distintas divisas y sus fluctuaciones.

... materializa las pujas virtuales de las divisas en una colonia de robots, los cuales incorporan la territorialidad como forma de comportamiento en un espacio físico [...]. Los robots están divididos en tres grupos, por color. Cada color representará una divisa: los blancos el peso, los verdes el dólar y los azules el euro (Buccellato *et al.*, 2010: 32).

Esta materialización del espacio financiero está constituida por colonias de robots, es decir un conjunto de individuos con comportamientos autónomos e

independientes condicionados por variables comunes, que conviven en un mismo espacio. Estas variables comunes están determinadas por el valor de las monedas y dan lugar a un comportamiento territorial por parte de los robots, que es asociado a la Etología (ciencia que estudia el comportamiento de los animales). La territorialidad determina el acceso a los recursos, de manera que los individuos más fuertes obtienen una mayor parte de los recursos disponibles, así se limita la reproducción de los menos aptos. Los robots:

... se comportan territorialmente como animales, cuidando su espacio, tratando de conquistar nuevos sectores y echando a los invasores, pero su nivel de agresividad varía en relación con la cotización de la moneda que representen en el mercado cambiario [...]. De esta trama de relaciones emergen distintos estados en la obra, que crean un espacio donde los espectadores sean capaces de vivenciar las luchas virtuales de la evolución del mercado cambiario (Buccellato *et al.*, 2010).

En este caso, los elementos de la obra que son recuperados por el paratexto re-envían permanentemente a la metáfora biológica y a la operación de materializar por medio de esa metáfora una entidad de naturaleza virtual, pero de gran incidencia en la economía real como lo es el mercado internacional de valores monetarios. La recurrencia a procesos generativos y la asociación del comportamiento de los robots a las fluctuaciones de las divisas en los mercados cambiarios son aspectos clave desarrollados en la noción de multimedia. En torno de esas dos ideas se articula el diseño de los robots y sus algoritmos de programación, la ingeniería de datos para alimentar al programa de los datos bursátiles.

La obra de Nicolás Bacal, *4440 veces vos*, se presenta como instalación, cuya pieza central consiste en un disco de audio cuyo contenido es una grabación de 74 minutos del tic tac de un reloj de aguja convencional, sincronizado con el cronómetro del reproductor del disco donde se ejecuta la obra. De esta manera, el CD convierte al reproductor doméstico “en una especie de reloj inútil condenado a contar eternamente hasta 74 minutos y volver a empezar” (Buccellato *et al.*, 2010:

36). Luego de un párrafo descriptivo, aparece un texto que se expresa en términos de voz autoral:

4.440 veces vos es un CD que intenta, repitiendo el sonido del reloj una y otra vez, contener el paso del tiempo. En música, la repetición funciona como congelador de la información. Un sonido se desvanece con la llegada del siguiente. La única manera de detenerlo y examinarlo es repetirlo. Considero el intento de congelar el tiempo como un acto desenfrenado de idealización amorosa semejante a dos amantes perfectos abrazándose e intentando fundirse hasta el infinito. Me gusta pensar que *4.440 veces vos* es un potente obsequio amoroso que funciona sobre todo a través del equipo de música del living de la casa de tu novio/a o por el *discman* de un/a chico/a solo/a en el colectivo (Buccellato *et al.*, 2010: 36).

En el paratexto de esta obra, encontramos un énfasis conceptual en el desvío, dado por la transformación que opera el disco de audio sobre un dispositivo común y doméstico como el reproductor de discos compactos (hoy ya casi obsoleto). Se concentra en la imagen que propone la obra, su gesto, en el que se subraya su artefactualidad, pero no como logro de un esfuerzo meticuloso, la creación de un artefacto sofisticado, sino como ocurrencia poética, como trabajo sobre la forma. El desvío de los usos convencionales de los instrumentos tecnológicos, que de alguna manera pone en cuestión los usos comunes y se alinea con la estética del error y los usos aberrantes, es una operación común en el ámbito de las artes con nuevas tecnologías.

En el paratexto no hay mención a la relación de la obra con el campo de las nuevas tecnologías, ni a su propia constitución técnica. En este aspecto la obra altera la forma del objeto, se trata de un disco de audio como cualquier otro. La diferencia está en el uso, el gesto conceptual que produce, desviar la materialidad sonora hacia la forma de un reloj. El paratexto acompaña el gesto en términos expresivos y omite otras referencias a la configuración material de la obra, que aparece en las fotografías que acompañan al texto escrito. Ahí se observa que la obra está constituida por un conjunto de elementos que se presentan en cuerpos separados:

el disco grabado y su reproducción en un equipo de sonido, la gráfica del disco, el texto, sitio web (actualmente fuera de línea, pero mencionado en el paratexto del catálogo).

En este caso, el paratexto del catálogo asume un carácter expresivo. Aparece una voz diferente en el texto, que habla en primera persona y con un marcado estilo poético. Expresa el concepto fundamental que yace en la base de la obra. Los otros elementos constitutivos se muestran en las fotos y en las especificaciones autorales, donde se presenta a un equipo técnico que se hace cargo de tareas como el diseño gráfico, la fotografía y la escritura de un texto incluido en la gráfica del disco (el paratexto especifica que se encuentra disponible para leer en un sitio de internet). Con la lectura del conjunto se comprende la propuesta de la obra, que reflexiona sobre múltiples dimensiones simultáneamente, como el deseo de preservar lo inasible, los usos divergentes y poéticos de los artefactos y la exposición de esas reflexiones en múltiples medios y materialidades.

En la última frase del paratexto se profundiza el vínculo con la diégesis o mundo ficcional que propone la obra, su dimensión temática, que ocupa la mayor parte del paratexto, pero sobre el final afirma: “Me gusta pensar que *4.440 veces vos* es un potente obsequio amoroso que funciona sobre todo a través del equipo de música del living de la casa de tu novio/a”.

La referencia viene acompañada de dos fotos, una muestra una pila de discos iguales en los que se puede leer en la portada el nombre de la obra, con su respectivo diseño e identidad visual, además de otros fragmentos de piezas gráficas relacionadas. La otra imagen exhibe lo que se puede interpretar como una de las instancias de expectación, que consiste en imágenes colgadas a modo de cuadros. Como aclaración debajo del título de la obra, se leen los nombres de las personas que colaboraron en áreas como el diseño gráfico, la fotografía y la escritura de un texto reflexivo que acompaña la obra.

La obra de Leonello Zambón, *Parasitophonia, modelos nómades de apropiación*, es presentada como una instalación (*work in progres*).

El proyecto propone la construcción de tres módulos móviles. Construidos ensamblando de forma híbrida piezas de bicicletas, artefactos tecnológicos sonoros y visuales obsoletos y tecnología digital, los módulos nómades recorren la ciudad como quien recorre con la mirada un texto: registrando información, reconectando partes aparentemente inconexas, tendiendo lazos entre las diferentes capas de un palimpsesto complejo. Cada módulo cumple una función específica. A su vez, se encuentran interconectados, y pueden formar una red de tres nodos que operan tanto a distancia como compartiendo el mismo espacio físico. Diseñados como base móvil y fragmentaria de operaciones, pueden adaptarse, parasitar y a la vez modificar el entorno que habitan y en el cual se desplazan: una suerte de estudio sonoro-visual mutante, precario y móvil que puede transformar la ciudad en material y soporte simultáneamente (Buccellato *et al.*, 2010: 38).

El paratexto destaca el desarrollo de un conjunto de artefactos complejos, el ensamblaje de partes disímiles, que se trasladan por la ciudad recolectando información. En ideas como “recorrer la ciudad como si fuera un texto”, estableciendo “lazos entre las diferentes capas de un palimpsesto complejo”; encontramos aspectos básicos de nuestra noción de multimedia. En este caso, consiste en el relevo automatizado de información de distintos tipos por medio de un conjunto de artefactos móviles que transitan la ciudad. El paratexto menciona la noción de parásito, que referencia lo biológico y su emulación. Remarca de idea de una forma de vida artificial que se alimenta de otras.

Los conceptos de tránsito y de tracción humana producen efectos de deriva o de recorrido azaroso. La hibridación entre tecnología digital y artefactos tecnológicos obsoletos da lugar a operaciones de desvío, que remiten a la precariedad y a la obsolescencia. El funcionamiento de red móvil que se establece entre los módulos que conforman la instalación utiliza las posibilidades de la computación ubicua.

El foco se pone en la acción y el modo de registrar recorridos y, a su vez, intervenir en espacios múltiples, de manera que se produce un hecho o acontecimiento estético disperso, en el que la ciudad se vuelve soporte y contenido de manera

“que puede transformar la ciudad en material y soporte simultáneamente”. Esta última afirmación se encuentra en línea con los planteos de García sobre la relación entre contenido y continente en las obras de arte con nuevos medios.

En este caso, encontramos que la obra artística que presenta el paratexto consiste en un conjunto de objetos. Similar a la obra *4440 veces vos*, pero se trata de objetos con mayor grado de interdependencia, que funcionan como un acto en el que se presentan de manera sincronizada. Aquí hallamos un amplio desarrollo técnico de los dispositivos, para lograr la confección de un artefacto eficiente para la compleja tarea que se le asigna. Funciona de manera performática (en este sentido, es similar a la obra de Nuñez), pero aquí el foco está puesto en el registro de un acontecimiento pasado (en este punto se asemeja a la obra de Trilnick) y una exhibición de los módulos como esculturas. No vemos la obra en funcionamiento, sino un registro en video de la obra recorriendo la ciudad, junto con algunas muestras del material relevado.

La obra de Axel Straschnoy, *The new artist (working title)*, es presentada como un proyecto de investigación en arte y robótica desarrollado entre 2008 y 2010 en el Robotics Institute, Carnegie Mellon University.

Como parte de este proyecto se construyeron dos robots: uno que hace arte de *performance* y otro que observa esta *performance* y la aprecia. [...] El proyecto se lleva adelante en un contexto de discusión entre especialistas en robótica y copartícipes tales como artistas, directores de teatro, filósofos y neurobiólogos, que fueron invitados a aportar sus conocimientos a la conversación. Proyectamos y construimos los robots a partir del consenso surgido de esas discusiones. Estos no son antropomórficos, sino que su forma, actuadores y sensores están diseñados para la tarea que deben realizar (Buccellato *et al.*, 2010: 40).

El paratexto remarca la inscripción académica del equipo interdisciplinario que desarrolla el proyecto, que propone una producción automatizada de hechos estéticos por parte de máquinas. El vínculo de esta operación con las nociones de vida e inteligencia artificial es directo. En la descripción, no hay referencias

específicas a cómo son ni qué hacen los robots; se destaca más bien el proceso de investigación y debate entre especialistas de diversos campos.

El texto incorpora una voz autoral que se expresa en primera persona y destaca la participación colaborativa e interdisciplinaria en el desarrollo de la obra, que implicó la participación de “artistas, directores de teatro, filósofos y neurobiólogos, que fueron invitados a aportar sus conocimientos a la conversación”. Lo más significativos en términos del comportamiento enunciativo del paratexto es la manera en que expresa sus objetivos, ya que se formula como respuesta a una pregunta que excede radicalmente el campo de lo científico “lo que queríamos averiguar es cómo el arte cambiaría si fuera hecho por y para robots”. Es notable el grado de generalidad y de subjetividad en la formulación del objetivo que moviliza al complejo sistema de producción científica, gesto relevante en la significación de la obra, que acentúa la intersección o convergencia entre los campos de arte ciencia y tecnología reiteradamente referidos.

En el apartado Obra Realizada, fueron premiados trabajos de Carlos Trilnick, Hernán Marina, Azucena Losana, Fabián Nonino, Eduardo Imasaka y Christian Wloch. Una nueva descripción de la obra de Trilnick, *Dead Undergroud*, es presentada como un video de 5’30 minutos de duración. Explica que el video forma parte de un proyecto sobre la problemática de las minas antipersonales, que plantea el uso del suelo como arma de destrucción individual y masiva. El paratexto se concentra en la descripción de la dimensión temática de la obra:

Estas armas, por su permanencia en el tiempo, pueden durar activas por más de cien años; son un elemento contaminante de alto riesgo que afecta principalmente a poblaciones civiles campesinas de los países más pobres del mundo. Se calcula que hay más de 110 millones de minas enterradas en 64 países y otros 100 millones se encuentran almacenados en depósitos militares (Buccellato *et al.*, 2010: 44).

Da cuenta de las condiciones de producción de la obra, avalada por el California Institute for Telecommunication and Information Technology, expuesta entre

abril y junio de 2009 como instalación interactiva e intervención en el espacio público en la galería Calit2, en San Diego, Estados Unidos. Este reconocimiento institucional aporta un elemento importante de validación y completa su funcionamiento en términos de producción de sentido, ya que la obra interactiva a la que hace referencia el video constituye su lazo más fuerte con el mundo del arte con nuevas tecnologías.

La obra de Hernán Marina, *La Partenaire*, también es presentada como un video de 30'15 minutos de duración.

.... cuenta la historia de un tenor apócrifo, Théophile Hiroux, quien, en la gala de presentación de María Callas en París, termina desplazando a la protagonista original [...]. La obra intenta reflexionar sobre los alcances de la posproducción como eje de la discusión estética contemporánea, y la posibilidad del arte y de las nuevas tecnologías de crear nuevas realidades, a través, en este caso, de la ilusión de un personaje ficticio en una historia preexistente, armada con materiales de archivo. El humor, el heroísmo, la lírica y la tragedia dan forma a un relato que queda situado en un género difícil de clasificar (Buccellato *et al.*, 2010: 48).

El paratexto refiere en primer lugar a la dimensión temática, diégesis o universo ficcional que construye la obra: el encuentro de Callas con el tenor apócrifo. Explica inmediatamente que el tenor apócrifo está interpretado por el propio autor, Hernán Marina. Se subrayan las cualidades de maleabilidad de la información digital, capaz de intervenir sobre textos u objetos preexistentes de manera que posibilitan una suerte de reapropiación y resignificación, que constituyen la operación principal de la obra.

El paratexto destaca las “posibilidades del arte y las nuevas tecnologías para crear nuevas realidades”; sin embargo, en la obra, no hay referencia a la especificidad del uso de las nuevas tecnologías, sino que se hace mención a la “ilusión de un personaje ficticio en una historia preexistente, armada con materiales de archivo”. En las fotos que acompañan al texto se observa cómo se utilizaron las herramientas digitales de postproducción de video para incluir la imagen del

artista y que funcione de manera integrada con las imágenes de archivo. El concepto central es la postproducción, que permite la apropiación y la resignificación permanentes de cualquier elemento de la cultura.

En su instancia de lectura, la obra se presenta como un video, esa es su forma definitiva. Se trata de una estructura cerrada (no hay instancias de entrada de información ni procesamiento de datos), en la que se produce un juego de apropiación y parodia. El registro audiovisual de una ópera es intervenido para sustituir a uno de los cantantes por la imagen del autor de la obra. Esta consiste en una narración ficcional a partir de la apropiación de material de archivo audiovisual y su intervención digital y re-edición.

Si en el paratexto que presenta la obra de Trilnick el foco está puesto en lo temático, en el de la obra de Marina lo que se resalta es el proceso de producción, que da como resultado esa forma híbrida de difícil clasificación. El paratexto plantea conceptos que hacen referencia a los contenidos audiovisuales del video, como “el humor, el heroísmo, la lírica y la tragedia convergen en un relato que queda situado en un género difícil de clasificar”.

La referencia al recorrido en espacios de exhibición vinculados al arte contemporáneo valida su inclusión en esta categoría y funciona casi como certificación de las virtudes de la obra en términos de valor artístico. El paratexto destaca aspectos que entendemos como institucionales, como el recorrido de la obra en espacios internacionales del arte contemporáneo como ARCO, Museo Reina Sofía, Fundación Teorética, entre otros. El texto está acompañado por cuatro fotos en las que se ven capturas de pantalla del video intervenido.

La obra de Azucena Losada, *LoCo (Paparazzi III)*, un video de 1'45 minutos es acompañado por un paratexto de reducida extensión, que inicia con un epílogo y un diálogo, para concentrarse luego en la descripción temática, lo que muestra el video: una persona en situación de indigencia. Establece una metáfora en la que el balbuceo vehemente del indigente adquiere sentido por medio de su transmisión a través de un circuito cerrado de televisión. Acentúa su carácter de expansión de

la imagen cuando expresa su segunda parte. Cuando hace referencia a cierta cotidianidad mostrada en imágenes, con las connotaciones sugeridas por el dispositivo que las produce:

LoCo suele acomodar sus bolsos, destapar su aguardiente y repasar diálogos que no comparte con nadie. Lo que desde la vereda parece un monólogo de balbuceos vehementes cobra sentido en una señal de circuito cerrado que no solo configura la perspectiva de lo visual, sino que además interviene su discurso. La función original del dispositivo de disuadir y detectar es utilizada para cazar una de las tantas frecuencias que flotan por las calles de Buenos Aires. Es así como logramos acceder temporalmente a lo que *LoCo* transmite a través de su señal todos los días (Buccellato *et al.*, 2010: 52).

Por la presentación que se hace de la obra, se entiende de manera elíptica que LoCo es un indigente, y que lo que muestra el video son las imágenes de una cámara de seguridad que captan a esta persona sin que se dé cuenta. El texto viene acompañado de tres capturas de pantalla del video donde se ve a LoCo. Nuevamente aparece la cámara de vigilancia como medio para capturar imágenes de la manera más despersonalizada, en línea con las acciones de monitoreo y control panóptico, más que de la producción voluntaria de una imagen particular. En este sentido, se destaca la apropiación y el desvío del uso convencional de este tipo de dispositivos de “disuasión”, para captar unas de las “frecuencias que flotan por las calles de Buenos Aires”. Esta última metáfora equipara los comportamientos humanos cotidianos con información que se transmite en el éter cual señales o conjuntos de datos.

El paratexto de esta obra tiene algunos aspectos a destacar: presenta un epígrafe que dice: “El pájaro revolucionario, poema de Oscar Alfaro recitado por Jorge Cafrune”, y el fragmento de un diálogo entre LoCo y alguien (no se especifica quién). El poema citado, recitado efectivamente por Jorge Cafrune, es fácilmente hallable con solo ingresar los datos en el buscador de internet, tiene 1’33 minutos de duración.

Cuenta la historia de un pájaro que es descubierto cuando le roba un grano de trigo al cerdo granjero, quien ordena fusilar al ladrón. El pájaro se defiende alegando que es el cerdo el que está en deuda, ya que no le paga a ninguno de los otros seres que colaboran con el crecimiento del trigo. Termina el poema afirmando “hasta los pájaros en América Latina se han hecho revolucionarios”. Si se pone en relación el contenido de la poesía con lo que dice el resto del paratexto respecto de la obra, la idea de revolucionario se trasladaría a LoCo que, en su condición de marginal, se sustrae de las dinámicas de las interacciones sociales productivas.

El diálogo escrito al inicio del texto es notable por su referencia directa a la propia diégesis o mundo representado en la dimensión temática de la obra. Tiene incluso un anclaje temporal muy preciso, al pie, el diálogo dice: “Diálogo con LoCo, noviembre 12, 2008”. Este elemento aporta indicios de una situación ubicada en el plano temporal, lo que aumenta su poder de evocación de lo real. La representación de la obra en general se propone como registro de lo real (las imágenes de la persona en situación de indigencia son reales), material sobre el que se realiza una operación retórica que lo aleja de lo real, para plantearlo como una señal factible de ser interpretada por medio del dispositivo televisivo.

La obra de Fabián Nonino, *RAO 1.0 Hiperzapping (Regulador de Ansiedad Ocular)*, es presentada como una instalación interactiva

La obra tiene como objetivo saciar la ansiedad ocular de dirigir la mirada hacia toda imagen lumínica en movimiento. RAO 1.0 (regulador de la ansiedad ocular) es un dispositivo preparado para mostrar imágenes provenientes de un *zapping*. Estas imágenes recopiladas y editadas conforman un video hiperacelerado (un *hiperzapping*) equivalente a 500 horas ininterrumpidas de exposición [...]. Para hacer uso del RAO 1.0 solo habrá que seleccionar un distribuidor de señal televisiva, elegir la cantidad de horas-*zapping* que necesite neutralizar, colocar la cabeza dentro del cubículo diseñado para tal fin, accionar el disparador del dispositivo y permanecer allí dentro el tiempo que dure la exposición de imágenes [...]. La función de este dispositivo será mantener bajo control ese deseo arrasador de dirigir la mirada hacia toda imagen en

movimiento emitida desde el dispositivo que sea. Como un medicamento aplicado a una enfermedad crónica: la patología no desaparece, solo permanece al acecho y lucha por sobrevivir. RAO 1.0 es el remedio ideal indicado para el gran mal contemporáneo (Buccellato *et al.*, 2010: 54).

En el paratexto, se destaca un carácter que lo asemeja a un texto de sala que acompaña la exhibición, que comunica las instrucciones de uso adecuadas para contemplar la obra. Asume un tono irónico que completa el sentido que construye la obra, se plantea satíricamente como “el remedio ideal para el gran mal contemporáneo” de hiperabundancia de estímulos.

La obra plantea una apropiación del discurso televisivo (facilitado por la tecnología digital), que permite controlar el tiempo de exposición al flujo televisivo. Otra característica es su conformación material, dada por un cubículo al cual debe ingresar el espectador para observar la obra. Este gesto de ingresar a un espacio, seleccionar modalidades de relación y asumir una posición corporal específica son cualidades que configuran cierto carácter inmersivo, que proponen el ingreso a un espacio artificial.

La obra de Eduardo Imasaka, *Performance de un dibujo autónomo*, es presentada como una instalación; sin embargo, no plantea la distribución de objetos en un espacio, sino algo que se presenta como un artefacto móvil, más parecido a una impresora o un autito a control remoto, que se desplaza en círculos sobre un papel, trazando líneas zigzagueantes en su recorrido. Es descripta por el paratexto como:

... un dibujante autónomo, un robot holonómico con un brazo mecánico conectado a una computadora. La automatización es guiada por las distintas radiofrecuencias captadas en el ambiente, como las de teléfonos móviles, redes informáticas y todo dispositivo que se comunique sin cables; según su variable, causa efectos en las líneas y genera los trazos del dibujo que el robot está produciendo (Buccellato *et al.*, 2010: 56).

El paratexto enfatiza ya desde el título de la obra la cuestión de la autonomía. Se trata de dos ideas fuerza: una, la máquina que se regula a sí misma y realiza una

acción poética y creativa, directamente en línea del arte generativo. La otra está dada por el uso de radiofrecuencias para determinar, intervenir en el dibujo que realiza el robot; que ejemplifica el carácter de transductibilidad de la información digital. Incorpora, a su vez, la presencia de teléfonos móviles y redes informáticas próximas a la obra, que implica una convergencia fáctica de dispositivos en su funcionamiento.

La operatoria de base consiste en la transformación de la información producida por el tráfico de datos entre dispositivos inalámbricos en estímulos visuales producidos por un robot, que se encarga de traducir en marcas gráficas la información captada de las redes. La obra se presenta como el acto en el que el robot dibuja; el acento está puesto en la acción de dibujar, y en que en ese dibujo intervengan las transmisiones de datos de los dispositivos móviles cercanos.

El gesto es, asimismo, investido de una concepción creativa antropomorfizante que permite afirmar que el robot asume el acto creativo cual si fuera una inteligencia artificial capaz de captar estímulos imperceptibles a la conciencia humana. Aparece también la idea de prótesis de la tecnología, que amplía las facultades humanas.

La obra de Christian Wloch, *Enlace*, es presentada como escultura audiovisual. El texto describe la obra y el trabajo del autor:

En sus comienzos, Christian Wloch realiza videoarte, experimentando con técnicas de *feedback* y mezclando video y música en vivo. Desarrolla su obra investigando el traspaso de las imágenes en video al espacio físico tridimensional y crea instalaciones y esculturas usando la luz como elemento esencial [...]. *Enlace* es una escultura audiovisual formada por módulos dinámicos que convierten la luz en materia animada, generando modificaciones ópticas y sonoras como elementos compositivos de una sinfonía lumínica en el espacio (Buccellato *et al.*, 2010: 58).

La primera referencia que presenta el paratexto es de orden autoral, respecto de la trayectoria del artista y sus trabajos anteriores, sobre la base de la hibridación

de lenguajes como la música, el video, el espacio y la escultura. Los elementos a partir de los que trabaja la obra ocupan un lugar central en su dimensión poética temática y retórica están dados por el estudio de los estímulos sensoriales y sus efectos en el espacio y en el espectador. Hace un uso de los recursos multimediales que aprovecha sus posibilidades específicas: modelos virtuales que se superponen a la realidad física y reaccionan a los movimientos de los espectadores por medio de sensores que captan información respecto de la posición de los cuerpos cercanos a la escultura.

En este caso, se trata de la proyección de una capa de información digital sobre el cuerpo específico de un objeto tridimensional. Estas dos operaciones suelen ser referidas en la actualidad con las ideas de realidad aumentada y *videomapping*, términos cuya utilización estandarizada es posterior.

El catálogo se completa con la biografía de los artistas y la traducción de los textos al inglés. Este último aspecto da cuenta de una proyección del concurso a escala continental.

Conclusión

Por medio del trabajo desarrollado se han reunido una serie de consideraciones respecto del arte contemporáneo y las nuevas tecnologías, para indagar un tipo de objeto específico que surge del cruce de estos campos. A raíz de lo expuesto, puede concluirse que la noción de multimedia permite observar características específicas de los usos de la tecnología digital en el ámbito de las artes visuales; y que este ejercicio es una ocasión valiosa para advertir particularidades del fenómeno del arte contemporáneo, ya que brindan elementos para comprender mejor un sector específico de la cultura actual y su relación con el panorama general en el que se inscribe.

En el caso de las artes con nuevas tecnologías, se observa un comportamiento particular con respecto a lo institucional; ya que, por un lado, hay un movimiento hacia la institucionalización, o búsqueda de reconocimiento institucional, que se manifiesta en la proliferación de muestras, festivales, museos y espacios de exhibición dedicados específicamente a las artes con nuevas tecnologías; así como estudios sobre el tema, por parte de investigadores como Edward Shanken y Oliver Grau, que señalan la necesidad de profundizar los estudios sobre estas temáticas. Por otro lado, hay un movimiento contrario en el campo del arte contemporáneo, donde se registra un carácter evasivo a la clasificación y a la inscripción en el marco institucional. Esto es señalado por Gianni Vattimo, cuando afirma que la principal característica común de las obras de arte de la época actual es su cuestionamiento sistemático a su propia condición, su estatuto de artisticidad.

Uno de los aspectos que caracteriza al campo del arte con nuevas tecnologías es justamente un posicionamiento diferente al descrito por Gianni Vattimo y Nicolas Bourriaud, ya que el esfuerzo parece estar puesto en la inclusión de nuevas formas y procedimientos ajenos al campo del arte como parte de un conjunto de prácticas y socialmente legitimados como arte. Fundamentalmente, las artes con nuevas tecnologías se enfrentan al problema de constituir una zona de prácticas que tiende hacia un reconocimiento institucional, en el marco de una discusión

cada vez mayor respecto de la legitimidad de los espacios artísticos, sus instituciones y criterios de valoración.

En este sentido, Brian Holmes contempla a la institucionalidad artística como dispositivo o “sistema de enunciaciones colectivas”. Con esta perspectiva, da cuenta de los cambios que se manifiestan en las prácticas artísticas contemporáneas en cuanto a la concepción de la obra y del artista, sus criterios de valoración y acceso a los espacios de visibilidad. El movimiento en el que mucha de la producción artística actual se aleja de las formas de producción convencionales es interpretado por Holmes como estrategia para “escapar de los andariveles de lo normativizado, establecer redes y usinas de pensamiento crítico que ponen en cuestión las formas dominantes”.

El abordaje propuesto permite observar aspectos relevantes de la conformación de la escena del arte con nuevas tecnologías y las particularidades de la tecnología digital en este fenómeno. La distinción de niveles de análisis diferentes posibilita advertir el funcionamiento de elementos de distinta naturaleza en el fenómeno estudiado. Las propiedades de la tecnología digital, las formas particulares que asumen sus objetos y el marco institucional que los presenta socialmente como obras de arte. En este sentido, puede observarse que la figura de arte multimedia se cristaliza en la articulación de estos niveles de análisis en un conjunto de elementos conformado por las obras, sus textos acompañantes y los espacios de exhibición.

Los cambios de paradigma que caracterizan la contemporaneidad se registran particularmente en el ámbito de las ciencias y las artes, donde se redefinen los campos disciplinarios, criterios de validación y espacios legitimados. Con relación a la estética, las artes visuales, la historia del arte y el arte contemporáneo (las zonas disciplinares involucradas en el estudio), las nociones de arte, obra, autor, espectador, lugar de exhibición, voz autorizada son cuestionadas o redefinidas sistemáticamente. Los objetos producidos por los nuevos medios se diseminan entre la tradición de las artes visuales, los espectáculos escénicos y la industria del entretenimiento, estableciendo, a su vez, formas y ámbitos propios.

Los objetos multimediales, por su capacidad de recibir información en tiempo real, de todo tipo de dispositivos como cámaras, sensores y bases de datos se prestan para generar un conjunto de repliegues en las formas de decir, de producir significación, que modifican las posibles relaciones de la obra (o representación), con el universo de referencia al que hace alusión (temática, o contenido representado) y la realidad externa (o universo de existencia material de la obra).

El procesamiento digital y las interfaces de ingreso de información hace que en las obras multimediales pueda construirse un universo diegético en el que se incorpora información de tipo semántica e indicial de manera instantánea, de modo que el espectador puede modificar o afectar el comportamiento de la obra en tiempo real. La inclusión de operadores lógicos y físicos (algoritmos de procesamiento y sensores) diluye de forma inédita los límites de la representación.

El espectador de la obra multimedia es incorporado de manera diferente en los objetos construidos con los recursos digitales respecto de los medios anteriores de representación, debido a que integran todas las formas anteriores con la posibilidad de la respuesta inmediata. Está permanentemente invitado a encontrar el vínculo entre las formas sensibles y el origen o procedencia de los datos que las alimentan; o verse de algún modo incluido como parte del propio discurso que se enuncia en la obra. Esto es, ocupar los espacios que el enunciador (el artista o persona que elabora el objeto artístico) deja vacante para que el espectador llene con su propia imagen (o información).

A partir de lo expuesto, puede considerarse que las observaciones reunidas en la noción de multimedia permiten dar cuenta de un fenómeno que acontece en el marco de la cultura contemporánea. El abordaje logra un análisis que desnaturaliza la categoría de arte como cualidad ontológica del objeto, y brinda elementos para comprender el funcionamiento del fenómeno de inclusión de un tipo de objeto determinado, como parte de esa categoría.

En ese sentido, intervienen los planteos tomados de las discusiones en el campo de la estética, que dan cuenta de movimientos contrapuestos en torno a la cuestión de lo institucional. Los elementos tomados de la Semiótica facilitan advertir las relaciones entre los objetos artísticos y otros elementos externos al objeto que condicionan su funcionamiento.

La cuestión de los criterios para constituir un ámbito de las artes visuales que permita poner en diálogo las distintas producciones constituye el telón de fondo sobre el que se desarrollan las prácticas artísticas actuales. Estos criterios se manifiestan en las argumentaciones e interpretaciones que se realizan sobre las obras, de manera que forman parte del objeto de estudio en la medida en que se quiera dar cuenta de los principios que determinan el modo de ser de un tipo de objeto artístico.

El catálogo reúne una serie de elementos paratextuales que constituyen una entrada a las obras que permite contemplar el entramado discursivo que las sustenta. Aquí se observa el fenómeno artístico contemporáneo en su dimensión más institucional (el catálogo de un conjunto de obras consagradas, ganadoras de uno de los principales eventos de arte con nuevas tecnologías a nivel latinoamericano). En este ámbito, se contempla la incorporación de la tecnología digital en un campo de prácticas sociales altamente institucionalizado como lo es el arte contemporáneo.

En el enfoque elaborado se precisa la noción de institución como lugar de indagación porque posibilita observar su dimensión de construcción social de sentido, atada a unas coordenadas espaciotemporales específicas y orientada por una serie de criterios comunes. Se focaliza sobre un funcionamiento concreto, en el marco de un ámbito de legitimación y de jerarquización como lo es el Premio MAMBA-Fundación Telefónica, porque da la posibilidad de observar un caso puntual en un ámbito socialmente avalado como artístico. A lo largo del análisis, se formula una aproximación que hace posible observar la utilización de la informática en el campo del arte con nuevas tecnologías.

Se contempla al catálogo como pieza fundamental del “haz de determinaciones institucionales”, en términos de Odin; que establece relaciones entre cualidades de las obras que pasarían inadvertidas sin la intervención de esta información paratextual. En la indagación de los elementos constitutivos del objeto de arte multimedia, se encuentra una amplia zona de acción dada por el conjunto paratextual, que en algunos casos se sitúa en el interior de las obras, y en otros casos aparece como información no explícita, pero referida en algún paratexto cercano. Permite establecer relaciones entre características materiales, o estímulos perceptibles, con algún dato puntual, como el origen de la información o la operatoria de procesamiento.

La noción de paratexto aporta un elemento útil que marca indicios para futuras indagaciones, ya que posibilita profundizar y advertir mayores matices en las relaciones que se establecen entre los elementos constitutivos de las obras multimediales, que exceden, en su variedad, las distinciones entre peritexto y epitexto planteadas por Genette.

La perspectiva desarrollada permite atender la cuestión de la novedad de la tecnología, resaltada en el título del concurso, pero no como una condición permanente en todas las obras. Si bien la dimensión técnica aparece de alguna manera enfatizada, y en muchos casos, por medio de la sofisticación de los aparatos que produce; en otros lo que prevalece es una operación de desvío de usos convencionales. Con el abordaje elaborado se pretende dar cuenta de la relación entre las cualidades particulares que trae aparejada la tecnología digital en el arte contemporáneo, sus formas características y el ámbito institucional en el que se enmarcan sus presentaciones.

Entre los aportes del trabajo realizado a las distintas líneas de estudio que constituyen en campo multimedia, se destaca la elaboración de criterios y de categorías de análisis que permitan abordar un conjunto de materialidades textuales que expresan criterios valorativos e ideológicos del campo artístico. El enfoque posibilita una aproximación al fenómeno del arte con nuevas tecnologías

a partir de la noción de multimedia, que es utilizada como eje de abordaje para estudiar la discursividad institucional que se desarrolla en torno al Arte con Nuevas Tecnología, sector puntual del Arte Contemporáneo.

Pensar las prestaciones de la informática en la producción de objetos artísticos en el marco de las artes visuales implica plantear un determinado tipo de objeto artístico, ámbitos específicos de producción y de circulación, y el funcionamiento de este objeto en el interior de un sistema de relaciones que se producen en el seno del fenómeno artístico contemporáneo. Fenómeno contemplado desde la perspectiva de una producción social de sentido, que se realiza en escenas comunicacionales concretas.

El marco teórico desarrollado permite abordar el objeto en múltiples dimensiones: en su condición de producción social de sentido, que se manifiesta en expresiones siempre sujetas a la clasificación genérica y estilística, la cual se efectiviza en un marco institucional. El estudio de estas dimensiones, sus efectos o modos de funcionamiento en los objetos culturales ha sido planteado en términos como dispositivo, institución y enunciación. Brinda elementos que pueden resultar valiosos a la hora de elaborar propuestas de actualización o renovación de planes de estudio de carreras de grado y posgrado en el campo del multimedia y arte con nuevas tecnologías.

Los casos analizados muestran la incalculable diversidad de modos de trabajo con lo multimedial y sus instancias de interacción con lo discursivo. Proponen diversos roles para la tecnología, el lenguaje y la institución, que dan cuenta de la gran versatilidad del concepto. En las descripciones, aparecen evidenciados los distintos condicionamientos y codeterminaciones que afectan a las obras.

Más allá de la observación de los aspectos institucionales en el ámbito del arte contemporáneo, la integración de elementos de la Semiótica, la Estética, la Informática y el Arte abre opciones de trabajo de grandes potencialidades para las diferentes áreas del quehacer universitario. Una mayor comprensión de las implicancias de la investigación y la docencia en el campo multimedial abre

nuevas líneas de indagación, como la innovación de las maneras de mostrar y de producir sentido a partir de la información digital y su procesamiento; o la elaboración de nuevos formatos para materiales didácticos y de divulgación.

El conocimiento específico reunido en el presente trabajo aporta pautas para formar profesionales especializados en la producción de objetos multimediales eficientes en ámbitos de todo tipo, capaces de elaborar proyectos que articulen con instituciones y ONG. La noción de institución, en tanto reguladora de comportamientos de los sujetos, que funciona a nivel social e ideológico, plantea una zona de trabajo fecunda para el desarrollo del campo multimedial y sus profesionales. El conocimiento de los complejos mecanismos de clasificación social y las determinaciones que establecen los diversos ámbitos de circulación favorecen la cooperación con instituciones que compartan los valores de la Universidad pública en su búsqueda de sociedades más democráticas e inclusivas, para producir objetos multimediales con fines comunicacionales o didácticos de grandes posibilidades.

El abordaje desarrollado presenta distintas opciones de continuidad, ya que se puede replicar el enfoque para generar conocimiento específico en distintos ámbitos de la producción artística contemporánea. A partir de la propuesta elaborada, podemos observar la relación entre tecnología y discurso, considerando el emplazamiento institucional de cualquier tipo de producción artística; lo que nos permite actualizar nuestro saber respecto de los sistemas de clasificación y de organización de objetos culturales. La investigación llevada a cabo puede ser utilizada para observar otros casos de exhibición de arte con nuevas tecnologías, y comparar similitudes y diferencias a nivel regional e internacional.

La producción de objetos de arte con nuevas tecnologías, más allá de su inscripción social como arte, encuentra en la presente indagación insumos que posibilitan profundizar su saber respecto de la utilización de recursos contemplados en la noción de multimedia, para la gestión de procesos de significación a partir de la información digital.

Entre los aportes que hicieron posible el presente trabajo se encuentran, en primera instancia, los cursos de la Maestría en Crítica y Difusión Mediática de las Artes de la Universidad Nacional de las Artes (UNA) que permitieron profundizar y problematizar las reflexiones en torno al fenómeno artístico contemporáneo y sus diversas instancias de mediatización. Brindaron elementos metodológicos fundamentales para la indagación en la producción de sentido, en las diversas y múltiples materialidades textuales que rodean y determinan el funcionamiento de las obras. La carrera de grado en Producción Multimedia de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) ha constituido la puerta de entrada al fenómeno de la utilización de la informática para la producción artística.

La participación en proyectos de investigación y extensión de la UNA y la UNLP ofrecieron experiencias de enorme relevancia en la formulación del enfoque propuesto. En cuanto a las relaciones entre artes y medios, la territorialidad, en los proyectos dirigidos por la Profesora María de los Ángeles De Rueda; la historicidad y geograficidad de los fenómenos artísticos, y el funcionamiento de los paratextos en el arte contemporáneo, en proyectos dirigidos por el Profesor Sergio Moyinedo; y las cualidades específicas de las artes digitales, en proyectos dirigidos por la Profesora Andrea Sosa.

La posibilidad de participar del proyecto INNOVART significó un incentivo crucial que posibilitó contrastar el trabajo desarrollado en las labores de docencia e investigación con las tareas similares llevadas a cabo en Francia, así como el contacto de primera mano con obras y centros de exposición y documentación de primer orden mundial. En cuanto a la extensión universitaria en el campo artístico, la utilización de recursos para generar instancias de intervención social y la elaboración de material de difusión de estas iniciativas, es importante la experiencia obtenida en el trabajo con la Profesora Mónica Caballero y equipo.

La labor docente en cátedras de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP me ha proporcionado un contacto permanente con muchas de las temáticas abordadas

en el presente estudio. Las asignaturas de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos, dirigida por la Profesora Mercedes Reitano; Producción de Textos, dirigida por la Profesora Mariela Alonso; y Géneros y Estilos Audiovisuales, dirigida por el Profesor Enrique Oyhandi, abordan de manera muy rica y profunda las cuestiones planteadas por la relación entre artes y medios, la textualidad en el campo de las artes, los vínculos entre cambio histórico, formas culturales y etiquetas clasificatorias; así como la educación y la producción de conocimiento en el campo del arte.

Finalmente, el presente resultado es deudor del invaluable aporte de Emiliano Causa, codirector del proyecto, y Sergio Moyinedo, director.

Bibliografía

Bibliografía General

- AGAMBEM, G. (2011), "¿Qué es un dispositivo?", *Revista Sociológica* N.º 73, México, Universidad Autónoma Metropolitana.
- ALTMAN, R. (2000), "Una aproximación semántico-sintáctica-pragmática al género", en *Los géneros cinematográficos*, España, Paidós.
- AUMONT, J. (1990), "El papel el dispositivo", en *La imagen*, España, Paidós.
- BAJTIN, M. (2008), *Estética de la creación verbal*, México, Siglo XXI.
- BECKER, H. (2008), *Los mundos del arte*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes.
- BENVENISTE, E. (1977), *Problemas de lingüística general* vol. 2, Argentina, Siglo XXI.
- BOURRIAUD, N. (2009), *Radicante*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- DANTO, A. (2001), *El fin del arte. Arte contemporáneo y el linde de la historia*, Barcelona, Paidós.
- DELEUZE, G. (1990), "¿Qué es un dispositivo?", en VV. AA., *Michel Foucault filósofo*, Barcelona, Gedisa.
- DELEUZE, G. y F. GUATTARI (2002), *Mil mesetas*, España, Pre-Textos.
- DICKIE, G. (2005), *El círculo del arte. Una teoría del arte*, Barcelona, Paidós.
- DUBOIS, P. (2000), "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general", en *Cine, Video, Godard*, Buenos Aires, Centro Cultural Ricardo Rojas.
- FOUCAULT, M. (1984), "El juego de Michel Foucault", en *Saber y verdad*, Madrid, Ediciones de la Piqueta.
- FOUCAULT, M. (1996), *El orden del discurso*, España, Ediciones de la Piqueta.
- GARCÍA FANLO, L. (2011), "¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben", *Revista A parte rei* N.º 74. España, Carlos Muñoz Gutiérrez.
- GENETTE, G. (1997), *La obra del arte*, Buenos Aires, Lumen.
- GENETTE, G. (2001), *Umbrales*, México, Siglo XXI.
- GOMBRICH, E. (1999), "Norma y forma, las categorías estilísticas de la historia del arte y sus orígenes en los ideales renacentistas", en *Norma y forma, estudios sobre el arte del renacimiento*, España, Debate.

- GUASH, A. (2003), "Los estudios visuales, un estado de la cuestión", *Revista Estudios Visuales* N.º 1, 2003, España, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- HEREDIA, J. M. (2014), "Dispositivo y / o Agenciamientos", *Revista Contrastes*, España, Universidad de Málaga.
- HOLMES, B. (2006), "El dispositivo artístico, o la articulación de enunciaciones colectivas", en *Revista Brumaria* N.º 7, España, Editorial Brumaria.
- MATEWECKI, N. y J. FARGAS (2008), "Robótica y Arte multimedia", en *Terceras Jornadas Interuniversitarias*, Red Mercosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedia, Buenos Aires.
- METZ, C. (1990), *La enunciación impersonal o la cita en el cine*. París, Méridien-Klincksieck.
- MITCHEL, W. (2003), "Mostrando el ver, una crítica de la Cultura Visual", *Revista Estudios Visuales* N.º 1, 2003, España, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- MOLINA, L. H. (2013), "El cambio de paradigma del proceso artístico en el mundo contemporáneo", en Jorge D. Sánchez (coord.), *Epistemología de las artes. La transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, La Plata, EDULP.
- MOYINEDO, S. y M. PANFILI (coords.) (2018), *Paratextos del arte contemporáneo. Cuadernos de investigación en Arte y Crítica*, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- ODIN, R. (2006), "Arte y estética en el campo del cine y la televisión Enfoque semiopragmático", *Revista La Puerta* N.º 2, La Plata, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- ODIN, R. (2007), "El film familiar como documento. Enfoque semiopragmático", *Archivos de la filmoteca. Revista de Estudios Históricos sobre la Imagen* N.º 57-58. España, Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay.
- PARENTE, A. (2011), "La forma cine: variaciones y rupturas", *Revista Arkadin* N.º 3, La Plata, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- SCHAEFFER, J. M. (1993), "Conclusión", en *El arte de la edad moderna*, Venezuela, Monte Ávila.

- SCHAEFFER, J. M. (2012), *Arte, objetos, ficción, cuerpo. Cuatro ensayos sobre estética*, Buenos Aires, Biblos.
- SCHAEFFER, J. M. (2006), *¿Qué es un género literario?*, España, Akal.
- SMITH, T. (2012), *¿Qué es el arte contemporáneo?*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- STEIMBERG, O. (1998), *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, ATUEL.
- SUÁREZ GUERRINI, F. et al. (2010), *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo*, Buenos Aires, Papers.
- TRAVERSA, O. (2001), "Aproximaciones a la noción de dispositivo", *Signo y Seña*, Revista del Instituto de Lingüística N.º 12, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- VATTIMO, G. (1986), "La muerte o el crepúsculo del arte", en *El fin de la modernidad*, España, Gedisa.
- VERÓN, E. (1993), *La semiosis social*, Buenos Aires, Gedisa.
- VERÓN, E. (2004), *Fragmentos de un tejido*, Buenos Aires, Gedisa.

Bibliografía Específica

- AA. VV. (2013), Revista *Invasión generativa*, Número 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- AA. VV. (2015), Revista *Invasión generativa*, Número 2, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- ADLER, J. (2015), "Arte y tecnología en la Argentina: confluencias disciplinares y metodológicas en la escena contemporánea", *Jornadas de Investigación en Disciplinas artísticas y Proyectuales*, La Plata, Universidad Nacional de La Plata.
- ALONSO, R. (2004), "Arte argentino actual: entre objetos, medios y procesos", en *IV Jornadas Nacionales de Arte y Universidad*, Rosario, Centro de Estudios e Investigación de Propuestas Artísticas Híbridas, Universidad Nacional de Rosario.
- ALONSO, R. (2005), "Arte y tecnología en Argentina, los primeros años", Revista *Leonardo Electronic Almanac*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.

- ALONSO, R. (2006), "Arte ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina", en Jorge La Ferla (comp.), *Las artes interactivas corroen el alma, Cuadernos del centro de estudios en Diseño y Comunicación*, Buenos Aires, Universidad de Palermo.
- ALONSO, R. y TAQUINI, G. (1999) *Buenos Aires Video X*, Ediciones del Centro Cultural de España, Buenos Aires
- ALVAREZ, LOJO, F., E. RIVERO y A. UZAL (2013), "Proyecto mOpP, desarrollo de una herramienta para proyecciones de video sobre volumen", en Revista *Investigación Generativa* N.º 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- ANACHE, D. (2015), "Capturas del único camino: el planteo algorítmico" en Revista *Investigación Generativa* N.º 2, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- BEDOIAN, D. (2013), "Video mapping sobre escultura inflable", en Revista *Investigación Generativa* N.º 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- BROECKMANN, A. (2007), "Image, process, performance, machine: aspects of an aesthetics of the machine", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- BUCCELLATO, L.; L. KATZ y A. C. GARCIA (2010), Premio Mamba 6.ª edición, Catálogo Exposición, Buenos Aires, Fundación Telefónica.
- BURNETT, R. (2007), "Projecting minds", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- CAUSA, E. (2013), "Los algoritmos genéticos y su aplicación al arte generativo", en Revista *Investigación Generativa* N.º 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- CAUSA, E. (2015), "Cuerpo, movimiento y algoritmo", en Revista *Invasión Generativa* N.º 2, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- CAUSA, E. y A. SOSA (2008), "La computación afectiva y el arte interactivo", en *Revista de Investigación Multimedia RIM* N.º 2, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- CAUSA, E. y C. SILVA (2006), "Interfaces y metáforas en entornos virtuales", *Revista de Investigación Multimedia*, Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

- COLECTIVO LUDION, Ludion en LIPAC 2008, Laboratorio de Investigación en Prácticas Artísticas Contemporáneas, Buenos Aires, Centro Cultural Ricardo Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- COUCHOT, E. (2007), "The automatization of the figurative techniques: toward the autonomous image", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- DE RUEDA, M. *et al* (2000), "La multimedia como objeto de estudio en las carreras de arte y diseño", *Revista Arte e Investigación* N.º 4, La Plata, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, pp. 41-46.
- DI SARLI, N. (2012), "Dispositivos de realidad/simulación espacial: muestra arte y tecnología. Ciberarte: zonas de interacción de la II bienal de Mercosur", en *Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Projectuales*, La Plata, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- GIANNETTI, C. (2002), *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona, L'Angelot.
- GRADIN, Ch. (2012), "Digital", en *Tecnopoéticas argentinas*, Buenos Aires, Caja Negra editora.
- GRAU, O. (2007), *Media Art History*, Estados Unidos, The Massachusetts Institute of Technology Press.
- GROISMAN, M. (2006), "¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios?", en *Revista de Investigación Multimedia* 1, Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- HUHTAMO, E. (2007), "Twin-touch-test-redux: Media archaeological approach to art, interactivity, and tactility", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- JACOBO, M. (2011), "El premio VIDA en los mundos del arte en Argentina", en *VII Encuentro Interdisciplinario en Ciencias Sociales y Humanas*, Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.
- JOSELEVICH, F. (2013), "INTIMatic, una obra de Net Art", en *Revista Investigación Generativa* N.º 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- KAHN, D. (2007), "Between a Bach and a bard place: productive constraint in early computer arts", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.

- KLUSZCZYNSKI, R. (2007), "From film to interactive art: transformation in media arts", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- KOZAK, C. (ed.) (2012), *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Buenos Aires, Caja Negra editora.
- KOZAK, C. y I. LAITANO (2012), "Multimedia", en *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Buenos Aires, Caja Negra editora.
- LACABANNE, R. (2008), "Qué entendemos por interactividad", en *Terceras Jornadas de Arte Multimedial*, Buenos Aires, Red Mercosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedial, Instituto Universitario Nacional del Arte y Universidad Maimonides.
- LENOIR, T. (2007), "Making studies in new media critical", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- LEVY, P. (1998), *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires, Paidós.
- MACHADO, A. (2000), "Artimidia" y "El advenimiento de los medios interactivos", en *El paisaje de los nuevos medios*, Buenos Aires, Libros del Rojas.
- MACHADO, A. (2004), "Arte y medios: aproximaciones y distinciones", Revista *La Puerta* N.º 1, La plata, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- MACHADO, A. (2006), "Convergencia y divergencia de los medios", Revista *Miradas*. La Habana, Escuela Internacional de Cine y Televisión.
- MANOVICH, L. (2006), *El lenguaje de los nuevos medios*, Buenos Aires, Paidós.
- MANOVICH, L. (2007), "Abstraction and complexity", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press
- MILGRAM, P. y A. F. KISHINO (1994), "Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays", *Transactions on Information and Systems* Vol. 77, Japón, Institute of Electronics, Information and Communications Engineers.
- MITCHEL, W. (2007), "There are no visual media", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- PAQUER, R. y K. JORDAN (eds.), (2002), *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*. Nueva York, WW Norton.

- PAUL, Ch. (2007), "The myth of immateriality: presenting and preserving new media", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- PAZ ENRIQUE, L., RUÍZ HERRERA, D. y HERNÁNDEZ ALFONSO, E. (2018). Producción de conocimientos sobre multimedia en la Web of Science Cuadernos de Documentación Multimedia, 29, 1-15. España, Ediciones Complutense.
- POISSANT, L. (2007), "The passage from material to interface", en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- QUÉAU, P. (1995), *Lo virtual, virtudes vértigos*, Buenos Aires, Paidós.
- REYES, E. (2017), *The Image-Interface: Graphical Supports for Visual Information*, Inglaterra, ISTE - Wile.
- RIM, *Revista de Investigación Multimedia* Números 1, 2, 3, Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- ROMERO COSTAS, M. (2006), "Imprevisibilidad: conflicto y oportunidad nuevas interfaces para la creación de un nuevo tipo de relato", *Revista de Investigación Multimedia* 1, Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- SÁNCHEZ OLGUÍN, G. (2012) "Multimedia y arte con tecnología. ¿nuevas prácticas, nuevos géneros?". En Jornadas de Estudiantes y Graduados Crítica de Artes. Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires
- SÁNCHEZ OLGUÍN, G. (2012) "Multimedia y cultura visual" Boletín de Arte N. 13 Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- SÁNCHEZ OLGUÍN, G. (2014) "Arte multimedia y media arts, puntos de un derrotero" VII Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales, JIDAP, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata
- SÁNCHEZ OLGUÍN, G. (2018) "Paratextos en el arte multimedia. Estudio del catálogo de la muestra del colectivo OP_ERA, El cuerpo como interfase". Cuadernos del Instituto de Investigación en Arte y Crítica N. 2 Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes

- SARDÓN, M. (2005), “Bases para la comprensión de la obra interactiva como sistema dinámico”, *INTER/ACTIVOS. Espacio, Información, Conectividad. Programa de Arte Interactivo I*, Buenos Aires, Fundación Telefónica.
- SHANKEN, E. (2007), “Historicizing art and technology: forging a method and firing a canon”, en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- SHANKEN, E. (2009), *Art and Electronic Media*, Estados Unidos, Phaidon Press.
- SOLAAS, L. (2013), “Generatividad y molde interno. Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artística”, en Revista *Investigación Generativa* N.º 1, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- SOSA, A. (2006), “Multimedia: un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia”, *Revista de Investigación Multimedia* 1, Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes.
- TAQUINI, G. y ALONSO, R. (2012) *Recorridos Arte, Ciencia y Tecnología*, Buenos Aires, Centro Cultural Recoleta.
- TRIBE, M. y REENA, J. (2006), *New Media Art*, Estados Unidos, Taschen.
- UZAL A., y E. CAUSA (2015), “Experimentos en la producción de forma para una escultura robótica”, en Revista *Investigación Generativa* N.º 2, La Plata, Invasores de la Generatividad.
- WEIBEL, P. (2007), “It its forbidden not to touch: some remarks on the (forgotten parts of the) history of interactivity and virtuality”, en *Media Art Histories*, Estados Unidos, Massachusetts Institute of Technology Press.
- WILSON, S. (2001), *Information Arts*, Estados Unidos, The Massachusetts Institute of Technology Press.

Obras:

- BACAL, N. (2010), *4.440 veces vos*, [instalación] ganadora Tercer Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Proyectos, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.

- DENEGRI, A. (2010) *Diálogos (en los bancos de una plaza)* [videoinstalación], ganadora Gran Premio Arte y Nuevas Tecnologías, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- IMASAKA, E. (2009) Performance de dibujo autónomo, [instalación], Mención de Honor, Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- LOZADA, A. (2008) LoCo (Paparazzi III), [video, 1'45], ganadora Tercer Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- MARINA, H. (2007) Le Partenaire, [video, 30'15], ganadora Segundo Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- NONINO, F. (2010) *RAO 1.0 hiperzapping (regulador de la ansiedad ocular)* [instalación interactiva], Mención de Honor Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- NUÑEZ, L. (2010) *Espacio Cambiario* [instalación interactiva], ganadora Segundo Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Proyectos, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- STRASCHNOY, A. (2008) *The New Artist (working title)*, [instalación], Mención de Honor, Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Proyectos, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- TRILNICK, C. (2009) *Dead Underground*, [video DV 5'30], ganadora Primer Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- WLOCH, C. (2008), *Enlace* [escultura audiovisual], Mención de Honor, Premio Arte y Nuevas Tecnologías, categoría Obra realizada, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- ZAMBON L. (2010) *Paratophonia, modelos nómades de apropiación* [instalación – work in progress], Mención de Honor, categoría Proyectos, Premio Arte y Nuevas Tecnologías, MAMBA-Fundación Telefónica, Buenos Aires.