

La noción de multimedia en el abordaje de las artes visuales contemporáneas¹.

Concepto, forma y circuito en el arte con nuevas tecnologías.

Lic. Gerardo Sánchez / gas_ol@yahoo.com.ar

Área Transdepartamental de Crítica de Arte

Instituto Universitario Nacional de Arte

Palabras clave: Arte Contemporáneo - Multimedia

Resumen:

El arte contemporáneo constituye un fenómeno sumamente complejo y difícil de aprehender, para convertirse en objeto de estudio debe ser recortado con precisión en un marco conceptual que permita agrupar conjuntos de prácticas y productos, considerados artísticos. El objetivo de este trabajo consiste en aportar a la producción teórica que estudia el *arte con nuevas tecnologías* como figura emergente en el campo artístico, a través del desarrollo una herramienta que integre tres niveles de análisis: técnico, poético e institucional; para abordar especificidades presentes en las obras, junto con su dimensión enunciativa; es decir, el modo en que son mostradas y clasificadas, por el conjunto de textos acompañantes.

En el ámbito de las artes visuales, el concepto de multimedia no ocupa un lugar muy consolidado, principalmente debido a la poca precisión de la idea de múltiples medios o lenguajes en un mismo objeto comunicacional; sin embargo puede constituirse en una herramienta de análisis útil en la medida en que logre reunir una serie de consideraciones, implicadas en el concepto de multimedia, que puestas en juego en el análisis de ciertos fenómenos, permitirían comprender algo más sobre el modo en que el aparato institucional del arte contemporáneo incorpora nuevos tipos de prácticas y productos.

Como estrategia de abordaje, se proponen distintos niveles de análisis para un fenómeno donde se entrecruzan 3 dimensiones: el aparato institucional que convalida y alberga cierto tipo de manifestaciones; cierto tipo de materialidad determinada por una dimensión técnica; y un conjunto de configuraciones recurrentes que construyen cierto tipo de imágenes, en lo que sería un nivel de análisis textual de las obras.

¹ El presente trabajo es uno de los resultados parciales logrados por el proyecto de investigación "La noción de Multimedia en el abordaje de las artes visuales contemporáneas. Concepto, forma y circuito en el arte con nuevas tecnologías", dirigido por el Prof. Sergio Moyinedo, con el apoyo del IUNA a través de su programa de becas de posgrado, para completar la carrera de Maestría en Crítica de Artes en el Área Transdepartamental de Crítica de Artes.

Introducción:

El abordaje² propone la circunscripción de un conjunto de prácticas que suelen incluirse en la figura "artes con nuevas tecnologías", mediante el desarrollo de un instrumento teórico que permita una aproximación precisa en el estudio de los usos y procesos de incorporación de los dispositivos digitales en la producción artística. Para ello se requiere explicar el modo en que se entienden cada uno de los elementos del análisis en este trabajo: el arte como conjunto discursivo de prácticas que generan un ámbito específico de desempeño regulado por un aparato institucional que soporta materialmente a los discursos artísticos y los inscribe en una tradición; la tecnología, como dimensión determinante no sólo en la materialidad de los objetos artísticos, sino también en el tipo de relaciones que habilitan y los reenvíos de sentido hacia los que apuntan.

Las preguntas que mueven la investigación tienen que ver con la especificidad de un grupo de prácticas, producidas en el marco de un conjunto discursivo socialmente conocido como artes visuales. Categoría compleja de múltiples dimensiones, que involucra a un fuerte aparato institucional -dado por la crítica, la historia del arte, las entidades organizadoras de los eventos y espacios de exhibición, los discursos académicos-; con un modo de sensibilidad³ que produce sentido poético. Las obras de arte se han definido tradicionalmente como objetos creados con fines exclusivamente estéticos, sin otra utilidad que la del goce por la belleza o la expresión de lo sublime. Esta es la concepción que soporta buena parte de las prácticas contemporáneas clasificadas como arte, y es frente a estos principios que se pronuncian las vanguardias artísticas de principios de siglo XX, por primera vez ejerciendo sistemáticamente el carácter discursivo del fenómeno artístico.

El análisis propuesto explora un lugar muy significativo en de los cambios operados en la sociedad y la cultura, el análisis específico de lo artístico es el emergente más indicativo de la crisis del pensamiento anclado en las raíces kantianas y que desarrollaron el fundamento de la sociedad moderna⁴. Punto de encuentro de la tradición ilustre con la idea de innovación, los procesos de institucionalización de nuevas prácticas en los espacios considerados artísticos muestran lo

2 El trabajo articula también líneas de investigación desarrolladas en el marco de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, que por medio del Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano, bajo la dirección de la Prof. María de los Ángeles De Rueda, lleva a cabo el proyecto de investigación "Artes y Medios: entre la cultura de masas y la cultura de redes". Esta confluencia de trabajos da lugar a una perspectiva que contempla al fenómeno artístico contemporáneo en su interacción con otras prácticas sociales, la relación entre artes y medios -vasta y polifacética- implica consideraciones sobre el estatuto de estas prácticas, los modos en que se diferencian del mundo no artístico, las particularidades de los conjuntos que construye, entre otras cuestiones.

3 Atención estética, en términos de G. Genette. La obra del arte, Lumen 1994

4 Sánchez, J. La dimensión epistémica del proceso artístico, en Epistemología de las artes, libro de cátedra, Facultad de Bellas Artes, UNLP

particular en la actualización contemporánea del arte en tanto campo autónomo.

El problema del límite de la categoría, tanto en el problema de *la novedad*, como en el de *lo artístico* presentan un eje de análisis en torno a la historicidad y geograficidad de estas clasificaciones. La concepción de la obra artística como parte de un sistema sin el cuál no puede existir lleva a considerar al conjunto que acompaña toda obra, el emplazamiento inter-textual se vuelve entonces un aspecto central a indagar.

El elemento central que articula la presente investigación es la herramienta que desarrolla el proyecto, contenida en la noción de *multimedia*; con ella se quiere dar cuenta de una serie de problemáticas mediante un eje de análisis que posiciona a la dimensión técnica como elemento articulador en el abordaje del fenómeno artístico contemporáneo en cuanto a la incorporación de aplicaciones de la tecnología informática dentro de su campo de prácticas, observados en los usos y comportamientos que establecen nuevas tipologías de productos.

Obra, texto, discurso:

El enfoque discursivo⁵ sobre el fenómeno del arte responde a una serie de consideraciones frente a la dimensión extratextual de los obras -los textos-; en contraposición a una concepción esencialista de las obras de arte, definidas por sus propiedades inmanentes⁶, como objetos atemporales, con derecho propio a ser considerados artísticos.-muy presente en momentos fundantes de la estética moderna y sustento fundamental de importantes corrientes de producción artística⁷-; se plantea la necesidad de contemplarlos en su carácter de discursos enunciados en ámbitos sociales específicos, la importancia de considerar el rol de estos procesos de emplazamiento en el funcionamiento del sistema artístico, y prestar atención a las operaciones que posicionan a un objeto -fragmento discursivo- como parte integrante del campo.

Por este motivo se vuelve pertinente la lectura no sólo de los textos, sino también de las relaciones que mantienen con otros textos semejantes y con el marco que les contiene. La relación entre texto -obra- y contexto -marco enunciativo- se ha vuelto central en el fenómeno artístico de la actualidad; por lo menos en el campo de las artes visuales, donde la pertenencia al campo artístico de un objeto ya no está definido por su forma o propiedades materiales, sino por una serie de relaciones y actos que constituyen la trama discursiva del arte en tanto institución.

5 Nos basamos en planteos de E. Verón en *La semiosis social*, T. Van Dijk en *El estudio del discurso*.

6 G. Genette, op cit.

7 Reseñado por Schaeffer en *El arte de la edad moderna*, capítulo La teoría especulativa del arte. Colihue 1992

Este carácter de producto discursivo de la obra artística se hace evidente en el accionar de las primeras vanguardias artísticas, a partir de las cuales ya no es posible poner límites a lo que puede ser considerado una obra de arte, en cuanto a su manifestación formal o material. El arte contemporáneo sólo puede concebirse como efecto de una serie de interacciones que delimitan un espacio, donde los distintos tipos de textos se convierten en obras artísticas.

La idea de pensar como un texto a cualquier configuración de sentido⁸ se expande también en cuanto al procedimiento que le dio origen. La perspectiva semiótica del trabajo lleva a contemplar el desempeño semántico de los aspectos técnicos también como estructuras cargadas de sentido que producen a su vez nuevas configuraciones; es decir, susceptibles de una mirada que indaga en su carácter discursivo.

Tecnología, informática, multimedia:

Si bien la tecnología informática ha producido efectos en todos los ámbitos de la sociedad y la cultura, y desde que aparece a mediados de siglo XX ha tenido aplicaciones en las artes visuales -las imágenes creadas por computadora, sin ir más lejos-; es relativamente reciente la aparición de modos de uso de esta tecnología que buscan la propia especificidad en tanto *nuevos medios*, es decir líneas de trabajo que producen objetos inviables sin la utilización de estos recursos.

El proceso de convergencia tecnológica suscitado a partir de la tecnología digital permite que *fenómenos tan diversos como una fotografía, un video, un tema musical, un dibujo, entre otras cosas, pueden abandonar su materialidad y adoptar una nueva, la digital, (o pueden ser generados íntegramente por síntesis) a partir de la cual fusionarse, en un diálogo horizontal, con muchos otros textos (en términos semióticos), asentados inicialmente o no en soportes analógicos*⁹.

Este carácter de multi-dispositivo se articula a partir de la principal propiedad de la informática, la interactividad, es decir, el procesamiento dinámico de información que puede ser ingresada, transformada y re-materializada. Mariano Sardón propone considerar a la obra de arte interactiva como la construcción de interfaces relacionales en las que el artista establece vínculos entre parámetros, aprovechando las posibilidades que ofrecen las computadoras de censar distintos tipos

8 Verón, E. Op cit.

9 Andrea Sosa “Multimedia, un lenguaje en formación” en Revista de Investigación Multimedia. N. 1. 2006.

de variables físicas para sumergir al espectador en un entorno participativo. El artista da forma al vínculo que se establece entre el espectador y/o entorno y el modo en que la información digital se procesa y muestra.

Se habla entonces de la obra interactiva como una sucesión de estados -rasgo que imprime una estética de lo cambiante e inacabado-, comportamientos emergentes que provocan el diálogo entre sistemas naturales y artificiales. El arte interactivo es entonces el arte de los eventos, en el que las acciones del cuerpo crean una zona de intervalo donde interactuar significa poner al día datos virtuales en el ciberespacio. Es un sistema siempre potencial, que no existe activamente de forma autónoma, puesto que está subordinado al aporte del observador o del entorno para mostrarse.

La figura de *arte con nuevas tecnologías* constituye un notable emergente del fenómeno artístico contemporáneo, designa un tipo de productos definido por la interrelación entre las nociones involucradas en los conceptos de arte, ciencia y tecnología. Circula en ámbitos consolidados y cuenta también con un amplio cuerpo teórico que le identifica, describe e interpreta. Algunos de los campos de estudio originados por este cruce, que funcionan como antecedentes o colindantes próximos a este trabajo están dados por los estudios sobre el NetArt o Bioarte entre otros. El desarrollo de la noción de multimedia en este ámbito de prácticas está orientado a la comprensión de los distintos modos de uso y procesos de institucionalización de nuevos dispositivos.

La tecnología es sin duda un punto neurálgico en el trabajo que se propone, ya que se trata de un lugar de encuentro de diversas problemáticas. En este caso se procura utilizar a la dimensión tecnológica para la construcción de un criterio delimitador parcial, que permita identificar cierto tipo de configuraciones a partir de posibilidades que con la informática se potencian exponencialmente; pero que no dependen únicamente ni nacen con este tipo de tecnología. La herramienta teórica en desarrollo establece un eje en la noción de dispositivo que en su vertiente de consideraciones tecnológicas permite un recorte preciso de recursos tanto técnico como retóricos. El concepto de multimedia que se propone no se limita a la presencia o no de computadoras para definirse, sino que pretende agrupar también recurrencias poéticas y enunciativas.

Entendida como el artificio que da origen a toda obra, la dimensión tecnológica constituye un eje natural de cualquier análisis, ya que la técnica aplicada determina todos los niveles de la obra. Sin embargo asociar la categoría en desarrollo -multimedia- a la presencia exclusiva de ciertas tecnologías, reduciría la capacidad de análisis del instrumento; sobre todo en el caso del dispositivo multimedial que se caracteriza justamente por la disolución de los límites en cuanto a las

materialidades puestas en juego.

La obra de arte multimedia se definirá entonces por las configuraciones propuestas, así como por el mecanismo que produce su manifestación material. La intención de dar cuenta de las operaciones de inclusión dentro del sistema artístico hace que las obras deban ser contempladas en ámbitos sociales específicos, como contenido de un conjunto discursivo mayor que las define como obras de arte. De este modo, la herramienta en desarrollo articula una mirada sobre las configuraciones textuales que definen cierto tipo de obras; junto con los procesos de distribución -para su exhibición y validación- en un aparato institucional que les contiene.

El concepto de multimedia adquiere el carácter protagónico que aquí se le asigna a partir del lugar que ocupa en los discursos que describen las aplicaciones comunicacionales de la tecnología informática. La elección del término responde a la oferta académica presente en varias universidades nacionales como el IUNA o la UNLP, donde se desarrollan trabajos como los publicados por la Revista de Investigación Multimedia, del departamento de Artes Multimediales del IUNA, que en sus tres ediciones ha presentado investigaciones sobre distintos aspectos que forman parte de su campo de estudios; como las especificidades de su lenguaje, la cuestión de la interactividad -límites, interfaces-; herramientas de software -algoritmos evolutivos, arte genético-, obras artísticas explicadas y comentadas por sus autores; técnicas y aplicaciones específicas como la realidad aumentada o la computación emotiva, etc. La mirada está puesta en los recursos tecnológicos y el entrelazamiento de géneros artísticos y comunicacionales. Muestra una perspectiva panorámica que da cuenta de la diversidad de enfoques que analizan a los nuevos medios como ámbito específico de producción y circulación del conjunto arte multimedia.

La necesidad de desarrollos locales del término *multimedia* en relación a las artes visuales tiene desde un principio una condición idiomática, no existe un término equivalente en otros idiomas; la noción de *media arts* aparece como categoría consolidada para clasificar la producción artística actual, un referente fundamental en la reflexión teórica sobre el tema está dado por el MIT¹⁰ a través de su programa dedicado al arte. En idioma castellano, el abordaje de este tipo de manifestaciones artísticas ha sido desarrollado a través de nociones como *arte con nuevas tecnologías*, o *arte tecnológico*. En una línea de trabajo cercana se han hecho también múltiples estudios que contemplan los cruces y las apropiaciones del discurso científico por parte del discurso artístico.

Dispositivo:

¹⁰ Massachusetts Institute of Technology, cuenta con un programa de arte que incluye una editorial donde se han publicado importantes libros que estudian la relación entre el arte y las ciencias.

La noción de dispositivo involucra las tres dimensiones del fenómeno a estudiar, porque refiere tanto al artefacto técnico por medio del cual se produce o se muestra la obra, como a la institución en tanto estructura que regula la disposición de las obras y el acceso de los espectadores; y el tipo de configuraciones que permite en cada instancia el dispositivo define también el resultado poético de la obra.

Planteada inicialmente por Foucault¹¹, la noción de dispositivo es retomada por Agamben¹², ampliamente desarrollada en relación a la imagen por Aumont¹³, con respecto a la fotografía por Dubois¹⁴, Schaeffer¹⁵, Barthes¹⁶; y sistematizado por Traversa¹⁷. En cuanto a la materialidad de los signos, siempre condicionada por las características técnicas del artefacto que soporta la obra, el dispositivo multimedial se presenta como conjunto heterogéneo. Producto de la convergencia tecnológica lograda mediante la informática, puede extenderse a cualquier materialidad, al margen de su capacidad de emular con alta definición cualquier tipo de imagen y sonido a partir de los aparatos convencionales de la computadora: teclado, monitor y parlantes; sus posibilidades se expande casi ilimitadamente a partir de las investigaciones sobre sensores, nuevas interfaces y aplicaciones de la informática. Los recursos multimediales pueden ser integrados en cualquier tipo de materialidad, las combinaciones posibles entre los artefactos físicos (hardware) y sus diferentes programas de funcionamientos y modos de procesar la información (software) no son delimitables.

La noción de dispositivo también puede utilizarse para indagar en las operaciones construyen un emplazamiento para cada texto o conjunto discursivo. En este sentido, el desempeño del aparato institucional que exhibe a las obras determina también modos de interacción, -disposición estratégica de elementos- a tener en cuenta en el análisis propuesto.

Algunas consideraciones respecto del estado del arte:

La relación entre ciencia, técnica y tecnología es de profunda complementariedad e interdependencia. Si la ciencia opera en base a un esquema preguntas y respuestas para producir

11 Foucault, M. *Dits e écrits*, vol III pp. 229, retomado por Agamben en *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Éditions Payot & Rivages, París, 2007. La traducción es de Roberto J. Fuentes Rionda, de la edición de la revista sociológica: <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf>

12 Agamben Op. Cit.

13 Aumont, J. *La imagen*, Cap. 3 "El papel del dispositivo", Paidós 1990

14 Dubois, P. *El acto fotográfico*. Paidós 1992

15 Schaeffer, J. M. "El arché de la fotografía" y "La problemática del arte" en *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*. Madrid, Cátedra, 1990.

16 Barthes, R. *La cámara lúcida*, Paidós 1989

17 Traversa, Oscar. "Aproximaciones a la noción de dispositivo", *Signo y seña* N° 12, Buenos Aires Facultad de Filosofía y Letras, UBA, 2001.

conocimiento, la técnica plantea problemas y soluciones cuyo resultado es la tecnología. Parte importante de la práctica artística actual se vincula estrechamente con estos campos de los modos más diversos¹⁸.

En lo que respecta al arte y la tecnología, si bien ambos términos han mantenido una variada pero constante relación a lo largo de la historia, la figura de arte con tecnología surge como categoría para clasificar un amplio número de prácticas que empiezan a aparecer insistentemente a partir de la década del 40. Las bases de la interrelación entre arte de vanguardia y el discurso científico moderno pueden encontrarse en los trabajos del grupo de *arte concreto* y sus distintas vertientes, no tanto por inscribirse en la trayectoria del arte no figurativo, sino por recurrir a teorías científicas para justificar y explicar su trabajo.

La figura de arte con tecnología ha sido trabajada por teóricos como Rodrigo Alonso, quien desarrolla desde hace más de 10 años una labor muy activa en el campo curatorial y de escritura abordando el tema del arte y los nuevos medios. El colectivo Ludión, dirigido por Claudia Kozac y radicado en el instituto Gino Germani de la UBA realiza una tarea exploratoria del campo de las poéticas tecnológicas, entendidas como particulares formulaciones en las que los distintos lenguajes artísticos asumen explícitamente su inserción en el mundo técnico que les es contemporáneo.

El bioarte y net art constituyen también tópicos de importantes desarrollos en la confluencia del arte con la ciencia y las nuevas tecnologías, investigaciones realizadas por distintos investigadores de la UNLP, como N. Matewecki, N. Bang y N. Correbo junto con otros equipos de la Facultad de Bellas Artes, retoman consideraciones de L. Cilleruelo y C. Giannetti para describir nuevos comportamientos espectatoriales y operaciones comunes en el funcionamiento de las obras.

Asimismo, muchos artistas además de sus obras producen también textos en los que reflexionan sobre las operaciones puestas en juego, fundamentan y explican el funcionamiento de sus obras, muchas veces presentados como elementos paratextuales que funcionan como clave de lectura. Brindan también entrevistas donde se manifiestan principios e ideas fundamentales en la conformación del arte multimedia como objeto de estudio. Por ejemplo Mariano Sardón, Eduardo Kac, Mariela Yeregui, Emiliano Causa, Santiago Ortiz, Jim Campbell, entre otros.

La cuestión de los nuevos medios y su impacto en la cultura contemporánea ha sido ampliamente estudiado -y se encuentra aún muy lejos de agotarse-. Un texto a tener en cuenta en un primer lugar

18 Suarez Guerrini, F. Gustavino, B. Matewecki, N. y Correbo N. Usos y apropiaciones de la ciencia en el arte argentino contemporáneo. Papers Editores, 2010

es *El lenguaje de los nuevos medios* de L. Manovich 2005, donde se analiza las especificidades de los -llamados- nuevos medios y sus relaciones con sus predecesores. En este sentido, la idea de realidad virtual, desarrollada por P. Levy en *Qué es lo virtual*, o la de *hipertexto* trabajada por Landow, son algunos de los aspectos traídos por los nuevos medios.

La idea de la novedad en la tecnología es precisamente trabajada por P. Dubois en *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*¹⁹ donde analiza la cuestión de la novedad y pone al dispositivo informático en una perspectiva histórica. Lo primero que debe destacarse respecto de la tecnología, señala, es el carácter discursivo de su desempeño, sobre todo con respecto a la “idea de novedad asociada a la cuestión de las tecnologías funciona, primero y sobre todo, como un efecto de lenguaje en la medida en que es producida, dicha y redicha hasta la saturación por innumerables discursos de escolta que no han cesado de acompañar la historia de esas tecnologías”. Toda tecnología tiene su momento de novedad, por lo que tal designación no podría resultar significativa más allá del corto plazo.

La herramienta:

El trabajo de construcción del instrumento de análisis se plantea en tres momentos:

Un enunciado de la herramienta, donde se presentan los 3 niveles de análisis.

En la dimensión técnica, se abordan las cuestiones relacionadas con las nuevas tecnologías - informática interactividad, conectividad- articuladas por medio de la noción de dispositivo, son aspectos determinantes aunque no los únicos, ya que las obras no se definen como tales sólo por las técnicas utilizadas para producir la obra artística.

La dimensión institucional del análisis considera los modos y procedimientos a través de los cuales se constituye el arte como campo específico, es decir la delimitación y legitimidad de lo que es considerado artístico y su relación con lo que no lo es. Requiere de un relevo de textualidades tomadas de la discursividad artística que alberga al conjunto *arte con nuevas tecnologías*, para encontrar en ellas las configuraciones recurrentes que permitan definir un conjunto de prácticas y productos como “arte multimedia”.

La dimensión poética es la que se concentra en un nivel textual de los objetos artísticos, donde se contemplan las características propias de las obras, sus modos particulares de construir sentido y relacionarse entre sí. La inscripción genérica de la obra conforma un mapa de relaciones que articula las características materiales y sensoriales de las obras artísticas con las otras obras que

19 En *Vídeo, cine, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 2001

conforman la categoría en la que es clasificada. Requiere una mirada con la atención puesta en las operaciones lingüísticas presentes en obras o en textos críticos y curatoriales que habilitan esos agrupamientos.

El momento de elaboración de la herramienta tendrá dos partes:

En la primera se articulan los elementos del marco teórico para producir un protocolo de análisis que sistematiza una serie de consideraciones respecto de la incorporación de nuevas prácticas que reconfiguran el campo de lo artístico. De este modo se establecen los criterios de pertenencia a la categoría, articulando cierto tipo de productos -dispositivos y usos- con ciertos espacios -instituciones-, en la producción de configuraciones -operaciones retóricas- determinadas.

En la segunda parte se elabora una taxonomía de los recursos y operaciones que conforman el campo del *arte multimedia*, para ello se construirá un cuerpo de obras que son consideradas como centro de la categoría, por presentar ciertos usos que pueden considerarse emblemáticos, ya sea por el modo de explotar un recurso específico del dispositivo, o por lograr una configuración similar a través de otros recursos.

En la aplicación de la herramienta se evaluará su efectividad, para verificar si resulta provechosa en la producción de un análisis sobre casos de estudio específicos. Para ello se deberá, en primer lugar hacer la selección del ámbito para ser puesta en práctica, este criterio de selección puede ser orientado por un interés puesto en lo institucional y en ese caso contemplar ámbitos de circulación de la discursividad en torno a la figura arte con nuevas tecnologías, por ejemplo la Fundación Telefónica en sus múltiples instancias, el Centro Cultural de España, Mamba, o festivales como FASE, Cultura y Media. Se puede también poner el foco en estudiar las operatorias puestas en juego por un conjunto de obras, es decir, conformar un corpus a partir de la recurrencia en el uso de un recurso u operación específica proveniente del campo multimedial, por ejemplo la robótica, la telepresencia o el mapping; y contemplar la pertenencia (o no) de los distintos usos de estos recursos dentro del campo artístico, los modos en que son puestos en juego, las imágenes conceptuales y poéticas que propician, etc.

Un segundo momento de la aplicación de la herramienta, luego de definir el ámbito y el enfoque, será dedicado a la construcción del cuerpo del análisis, es decir, el conjunto de textualidades a analizar con la herramienta desarrollada. La cantidad de obras a analizar depende de las distintas instancias de la obra que se incluyan en el estudio.

Conclusión:

Las consideraciones que quiere sistematizar la herramienta tienen que ver con un recorte específico del campo, desde un abordaje en tanto fenómeno discursivo, para el análisis de las particularidades en el proceso de institucionalización de nuevos tipos de prácticas.

En el enfoque propuesto, es fundamental la noción de discursividad artística, como conjunto heterogéneo de elementos que configuran el estatuto artístico de estas obras. La particularidad este caso esta relacionada con las características del fenómeno a estudiar: las obras que integran el conjunto *arte con nuevas tecnologías* suelen presentarse como objetos de gran complejidad, constituidos por diversos tipos de elementos que no siempre son visibles en el contacto directo con la obra. En estos casos el aparato paratextual de las obras es determinante en su funcionamiento, la densidad de este sistema requiere ser acotada en cada análisis que se haga.

Si las vanguardias del siglo XX abrieron el campo del arte problematizando el objeto artístico y su estatuto, ampliando el repertorio de materiales y operaciones; el inicio del siglo XXI parece mostrar una proliferación de prácticas que retoman algunos de los preceptos de las vanguardias, pero diferenciadas de las prácticas no consideradas artísticas por su pertenencia a espacios de institucionalización que se van volviendo estables y asientan la recurrencia de ciertas materialidades y operatorias.

Bibliografía:

- AGAMBEN, G. 2007 *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Éditions Payot & Rivages, París. Traducido por J. Fuentes en Revista Sociológica N. 73, año 23, mayo-agosto de 2011. México
(<http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf> chequeado el 5/3/13).
- ALONSO, R. 2004 *Historia del arte electrónico en América latina* Leonardo Electronic Almanac.
(http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/primeros_anios.php). Recuperado el 10/7/2013, 22.00 hs
- CILLERUELO, L. 2003 *Algunas cuestiones sobre arte y tecnología* publicado en Vector (E-zine)
http://www.virose.pt/vector/b_03/lourdes.html
- DE RUEDA, M. [et al.] 1999 *La multimedia como objeto de estudio en las carreras de arte y diseño* en *Arte e Investigación*. Revista científica de la Facultad de Bellas Artes UNLP Año 4 N. 4
- DOMINGUEZ, D. *Ciberarte, algunos contenidos estéticos, tecnológico y poéticos* Revista Heterogénesis Num. 40 julio 2002
- DUBOIS, P. 2004 *Máquinas de imágenes, una cuestión de línea general* en Video, cine, Godard. Libros del Rojas Buenos Aires.
- FOUCAULT, M. 1996 *El orden del discurso* La Piqueta
- GENETTE, G. 1994 *La obra del arte* Lumen
- KOZAK, C. (comp.) 2012 *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*
- MACHADO, A. *La convergencia y divergencia de medios* Revista *El advenimiento de los medios interactivos* Libros del Rojas, Buenos Aires
- MANOVICH, L. 2006 *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós
- MATEWECKI, N. 2008 *Robótica y arte multimedia* Terceras jornadas interuniversitarias. Red de facultades de diseño y arte multimedia

- SARDÓN, M. *Bases para la comprensión de la obra interactiva como sistema dinámico* Artículo mdisponible en el sitio web del autor (http://www.marianosardon.com.ar/portada_otros_trabajos_esp.htm)
- SCHAEFFER, J. M. 1992 *El arte de la edad moderna*, Buenos Aires, Colihue.
- SOSA, A. 2006 *Multimedia, un lenguaje en formación* en Revista de Investigación Multimedia. N. 1 IUNA
- TRAVERSA, O. 2001 *Aproximaciones a la noción de dispositivo* en Revista Signo y seña N. 12, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras
- VAN DIJK, T. C (comp) 2000 *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona, Gedisa
- VERÓN, E. 1993 *La semiosis social*. Gedisa