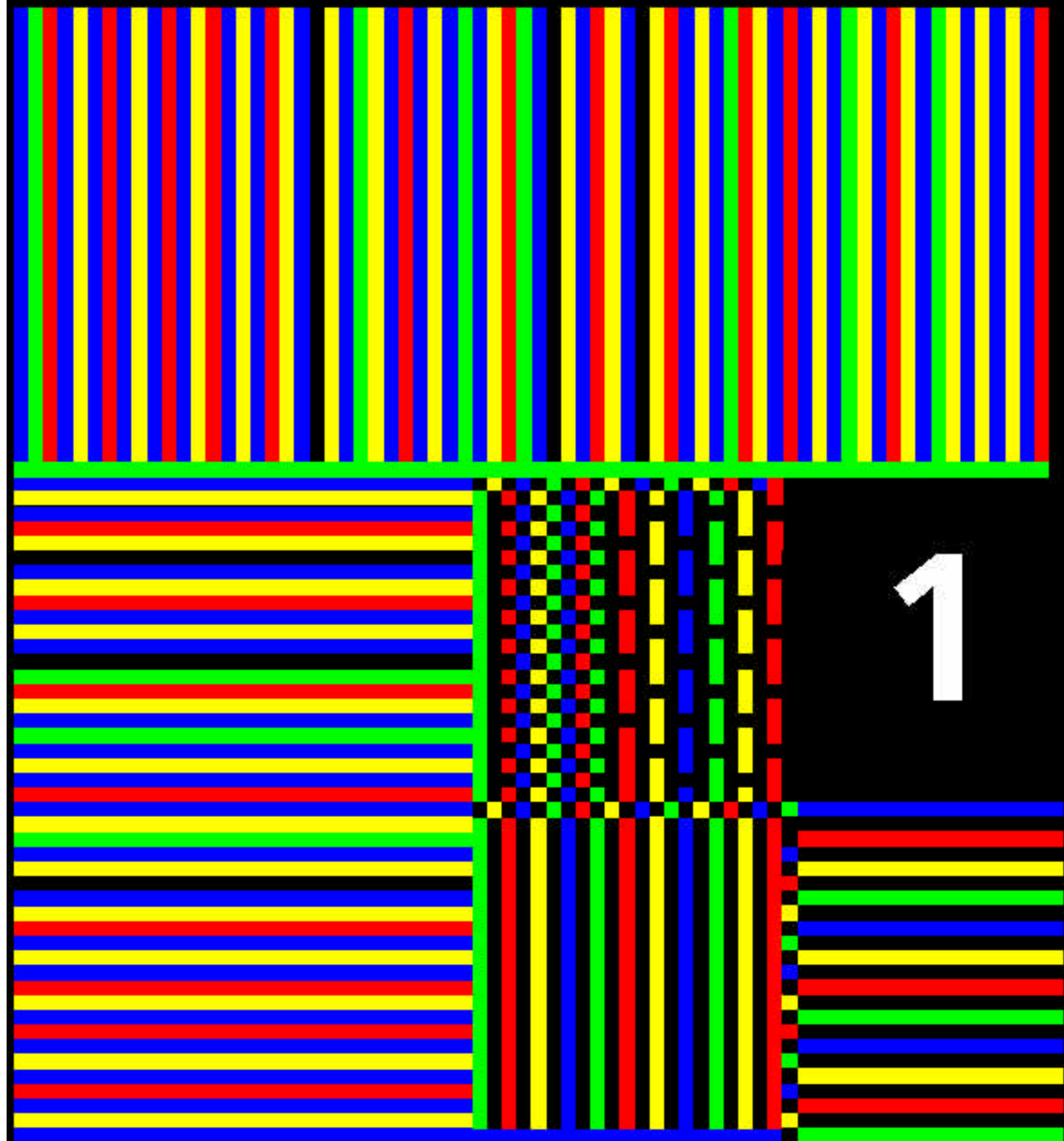


IUNA

Instituto
Universitario
Nacional del
Arte

RIM

revista de investigación multimedia
año 1, número 1, invierno de 2006



editorial

*Narciso y biombo:
Uno al otro ilumina
Blanco en lo blanco.*

(Matsuo Basho, ca. 1650, Trad. Octavio Paz)

La multiplicidad, la aplicación de recursos tecnológicos y el entrelazamiento de géneros artísticos y comunicacionales son las marcas indudables de la Producción Multimedia. Al constituir una estrategia de comunicación e interacción apoyada en las tecnologías, su escenario inicial fue la pantalla de las computadoras. Actualmente, su ámbito no se limita a los modos de entrada-salida provistos por las tecnologías y puede extenderse a los que proveen muchos géneros artísticos, como las Artes de la Escena, Artes Sonoras, Artes del Movimiento y Audiovisuales. Es esta extensión la que deseamos explorar en esta revista que presentará principalmente las actividades de Investigación-Producción-Docencia de nuestra Área de Artes Multimediales.

Resulta significativo que “lo investigable” sea, en su acepción arcaica, aquello que no se puede hallar o descubrir y que, sin embargo, designe a lo que es, o a lo que puede ser objeto de investigación. El objetivo de la Investigación es hallar lo que no pudo ser hallado, encontrar lo que nadie antes encontró. La marca principal de la investigación es, entonces, la innovación en el sentido antes aludido. El polimorfismo de las Artes Multimediales estimula a que se pongan en juego variadas estrategias en la búsqueda de lo inhallable; ya sea al profundizar las particularidades de cada lenguaje, género, o medio aislado, o al estudiar sus interacciones.

Por un lado, dos trabajos como los de Martín Groisman (“Qué hay de nuevo en los Medios”) y Matías Romero Costas (“Imprevisibilidad: conflicto y oportunidad. Nuevas interfaces para la creación de un nuevo tipo de relato”) incitan a la reflexión sobre las particularidades del discurso multimedial. Otros se concentran en los recursos tecnológicos comprometidos en la producción, como el de Pablo Cetta (“Procesamiento en tiempo real de sonido e imagen con pd-gem”) que presenta uno de los entornos más difundidos, versátiles y poderosos para el desarrollo de instalaciones de audio-vídeo. El de Raúl Lacabanne (“Diseño de presentaciones multimedia dinámicas para el análisis de la música electroacústica”) combina diversas alternativas de aplicación de software con estrategias de representación analítica de sonido y música electroacústica, o el de Mariano Cura (“Espacialización y refuerzo de sonido en vivo con sistemas multicanal”) describe los recursos de espacialización de sonido usados en la presentación de diversas obras de Teatro Acústico. Otros trabajos, como el de Carmelo Saitta se vinculan con Multimedia en el sentido en que exploran la interacción de varios medios (banda sonora con imagen animada) desde una perspectiva analítica.

Este número se completa con las reseñas de Actividades Académicas de las Áreas de Artes Audiovisuales y de Crítica de Arte, además, por supuesto, de nuestra Área.

Las Artes Multimediales constituyen un género inasible que se recrea constantemente a partir del diálogo entre sus actores y sus medios, y cuya presencia hemos querido plasmar significativamente en este primer número de RIM. Podríamos decir que, de forma análoga, cada artículo se abre a los otros como lo hace hacia cada medio desde su concepción particular.

Comité Editorial de RIM

staff

IUNA

Instituto Universitario
Nacional de Arte

Rectora
Prof. Liliana Beatriz Demaio

Vice-rectora
Lic. María Azucena Colatarci

Secretaría General
Prof. Silvia César de Acevedo

Secretaría de Asuntos Académicos
Prof. Sofía Althabe

Secretaría de Asuntos Económico-
Financieros
Dr. Eduardo Jorge Auzmendi

Secretaría de Asuntos Jurídico-Legales
Dr. Gustavo Omar Valle

Secretaría de Desarrollo y Vinculación
Institucional
Prof. Víctor Giusto

Secretaría de Extensión y Bienestar
Estudiantil
Prof. María Marta Gigena

Secretaría de Infraestructura y
Planeamiento
Arq. Fernando José Couto

Secretaría de Investigación y Posgrado
Prof. Pablo Di Liscia

Area Transdepartamental de Artes Multimediales

Director
Prof. Carmelo Saitta

Secretario Académico
Dr. Pablo Cetta

Secretario administrativo
Abog. Javier Saitta

Coordinación de actividades de
Investigación y Posgrado
Ing. Emiliano Causa

Coordinación de actividades de
Extensión y Bienestar Estudiantil
Lic. Martín Groisman

RIM

Director
Prof. Carmelo Saitta

Secretario de redacción
Prof. Pablo Di Liscia

Comité editorial
Dr. Pablo Cetta
Lic. Martín Groisman
Arq. Daniel Wolkowicz

Colaboran en este número
Martín Groisman
Mariano Martín Cura
Matías Romero Costas
Carmelo Saitta
Daniel Wolkowicz
Raúl Lacabanne
Pablo Cetta
Andrea Sosa
Emiliano Causa
Christian Silva
Gustavo Vega

Diseño
Daniel Wolkowicz

RIM es una publicación del área
de Artes Multimediales del IUNA
Yatay 843, Ciudad Autónoma de
Buenos Aires, República Argentina

Todos los derechos reservados
ISSN 1850-2954
Impreso en Garbarino
Uspallata 833, Buenos Aires
agosto de 2006

índice

Los sonidos acusmáticos de lo oculto al extrañamiento Carmelo Saitta	4
Espacialización y refuerzo de sonido en vivo con sistemas multicanal Mariano Martín Cura	10
¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios? Martín Groisman	14
Imprevisibilidad: conflicto y oportunidad nuevas interfaces para la creación de un nuevo tipo de relato Matías Romero Costas	18
Diseño de presentaciones multimedia dinámicas para el análisis de la música electroacústica Raúl Lacabanne	22
Procesamiento en tiempo real de sonido e imagen con pd-gem Pablo Cetta	28
Multimedia: un lenguaje en formación hacia una caracterización de la multimedia Andrea Sosa	34
Interfaces y metáfora en los entornos visuales interface como elemento que media Emiliano Causa y Christian Silva	42
Sobre los orígenes de la creación poético visual y su permanencia en la historia Gustavo Vega	50
Encuentro entre dos mundos problemáticas entre la realidad y la virtualidad Daniel Wolkowicz	58

imprevisibilidad: conflicto y oportunidad

nuevas interfaces para la creación
de un nuevo tipo de relato

matías romero costas



Nació en Quilmes en 1976.

Es Licenciado en Composición, Profesor de Armonía, Contrapunto y Morfología Musical, y Profesor en Producción Multimedial, diplomado en la UNLP, Facultad de Bellas Artes. Es Docente de las materias Lenguaje Sonoro I y II en el I.U.N.A. y de Sonido Digitalizado en la carrera de Producción Multimedial en la UNLP. Actualmente dicta un curso de Posgrado "Nuevas Tecnologías aplicadas a la creación de Instalaciones y Performance Multimedia" en la U.N.L.P. Ha presentado composiciones y obras multimedia en La Plata y Buenos Aires y recibido premios nacionales e internacionales. Trabaja como compositor, docente, diseñador sonoro y creador multimedia.

Dentro de la multimedia, las obras interactivas han adquirido en el último tiempo una importancia radical. Cada vez más este tipo de obras que vinculan el arte con la tecnología, han permitido la explotación de los recursos tecnológicos vinculados a 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. Este tipo de creaciones establecen un intercambio de acciones y reacciones entre el entorno (la parte virtual y física del sistema) y el actor-usuario, es decir una interacción entre ambos, sustentada por la posibilidad de obtener una respuesta inmediata a partir de una acción. Y es precisamente la creación y desarrollo, de nuevas interfaces (físicas y virtuales) lo que ha permitido crear obras interactivas con grandes posibilidades expresivas en la última década.

Antes de continuar es necesario aclarar algunos conceptos. Podemos definir a los Sistemas Interactivos como un sistema de comunicación múltiple integrado por un entorno (virtual y/o físico) y un actor-usuario (compuesto por uno o varios participantes) vinculados a partir de la interacción. De acuerdo con el tipo de entorno creado y el tipo de actor-usuario al que está dirigido será necesario establecer el tipo de relación que medie entre ellos para lograr que esta comunicación haga funcionar el sistema, es decir que el sistema debe permitir acciones intencionales que interrelacionen al entorno con el actor-usuario. Y esto se hace posible a través de la interfaz del sistema. Entonces, la interfaz queda definida como "...un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y objeto de la acción", es decir, que no se trata sólo de un objeto físico o virtual, sino que es el medio a partir del cual se produce la interacción entre el humano y el sistema informático, es el canal que conduce la interactividad.

El enorme desarrollo de la tecnología digital y los estudios en HCI (*Human Computer Interaction*), y en especial el análisis del gesto expresivo y el diseño de interfaces no convencionales (interfaces virtuales, sensores, actuadores, metáforas de entornos inmersivos, etc.) ha permitido a los "nuevos medios" adquirir un potencial comunicativo nunca antes alcanzado, integrando al espectador con la obra y a ambos con el entorno. El incremento en la velocidad de procesamiento de información, la posibilidad de un acceso aleatorio de datos, el desarrollo de interfaces más complejas y exactas y el aumento de la capacidad de almacenamiento permiten hoy una interacción más fluida entre el ser humano y el sistema informático,

dando la posibilidad de una interacción en tiempo real mediante la cual se hace posible la percepción de los gestos más sutiles y las respuestas más complejas.

Y con el avance de los sistemas multimedia interactivos se abre una nueva posibilidad expresiva: la capacidad de manejar un nuevo tipo de discurso a partir de la participación; es decir, la posibilidad de intervenir en tiempo real sobre el devenir del relato. De este modo, la obra es creada y modificada al mismo tiempo que se desarrolla.

Esta intervención es mediada y al mismo tiempo facilitada por las nuevas interfaces que crean un nexo entre el espectador y la obra. A través de ellas el espectador se convierte en usuario y, más aún, en co-creador.

La capacidad de intervención se amplía si la obra puede percibir al usuario, es decir, si su nivel de conciencia en la última década si su nivel de conciencia, su capacidad para detectar e interpretar las acciones y actuar en consecuencia, es alto. Las nuevas interfaces intentan llevar al límite esta posibilidad a partir de la percepción del cuerpo, de sus movimientos y sus gestos con la ayuda de sensores. Esto a su vez facilita que el espectador modifique su relación con respecto a la obra, "[...] se les pide que abandonen sus papeles tradicionales de receptores pasivos y de fieles intérpretes y pasen a convertirse en participantes activos de una empresa cooperativa."

Esto provoca necesariamente un cambio en la concepción misma de obra, implica un replanteamiento en cuanto a la estructura discursiva, crea un nuevo tipo narrativo que se asienta en la exaltación del instante, la coparticipación, la fragmentación, la no linealidad, la carencia de dirección, la ausencia de forma y la imprevisibilidad.

"...con el término narrativa digital se pretende contribuir a la comprensión, descripción, valoración y análisis de eso que podríamos también llamar, siguiendo a Xavier Berenguer, narrativa interactiva: una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación y, específicamente, al uso del hipertexto, entendido, siguiendo a Landow, como una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen lexias, o fragmentos de textos, que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, video, etc., promoviendo una lectura multilínea, multiseccional o no lineal, y trasladando,

así, parte del poder de los autores a los lectores.”

La interacción entre autor, obra y actor-usuario cuestiona y modifica las nociones tradicionales (y modernas) de artista, obra y público:

La figura del artista como genio creador se desdibuja y desaparece, se cuestiona la idea de originalidad y de única interpretación, la individualidad deja paso a la pluralidad y la cooperación en el proceso creativo...

“El yo, en la etapa de la imprenta se construye como un agente centrado en su autonomía racional-imaginaria; en la era electrónica, en cambio, el yo es descentrado, dispersado y multiplicado en una incesante inestabilidad. El egocentrismo propio de la modernidad genera la diferenciación entre autor y lector. En la era del ciberespacio, en cambio, la autoría se disuelve en favor de una nueva práctica: la escribura.”

...dando lugar al intérprete y al espectador en el proceso de creación...

“El hipertexto genera un equilibrio entre los polos de la dualidad autor-lector. Si el autor pierde en autoridad, el lector gana en participación; pero la dúa no se anula del todo. Más bien habría un cambio de funciones. El autor se parecería más a un diseñador que propone unos trayectos de lectura y unas opciones de participación que el lector acepta como el jugador acepta las reglas del juego, pues sin ellas éste no sería posible. En el juego hipertextual el autor no se impone como figura de autoridad y confía en su lector y le otorga autonomía para que actúe también creativamente según su interés inmediato, eligiendo, creando o extendiendo los trayectos disponibles. Estaríamos así ante la posibilidad de una verdadera escritura en colaboración que, más que anular al autor, buscaría la interrelación de los creadores en la construcción de la red textual en un ámbito público. Esto, por supuesto, altera las nociones de autoría, originalidad, propiedad intelectual y creatividad asociadas a la mentalidad intelectual tradicional y, en especial, a la literatura.”

“Con la cibercultura y su conectividad simultánea, las fronteras entre creador y espectador, entre creación y audiencia, se diluyen. El lugar de la obra se dispersa: está tanto del lado del "creador" como del de la audiencia, o en la posibilidad de modificar los resultados. Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un escribura, un sujeto interconectado, capaz de desplegar una inteligencia colectiva y de producir sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción.”

La forma preconcebida desaparece...

“La transferencia de la realización al intérprete y finalmente la multiplicación de las fases del proceso de trabajo, se trata de un cierto número de intérpretes que se pasan de mano en mano, o de un cierto número

de intérpretes que actúan simultáneamente pero no necesariamente unos en función de otros, todo eso creó un estado de hechos en el cual [...] la forma [...] no era más intencional y en el que la estructura no tenía ninguna importancia.”

...lo imprevisible nos acerca a una nueva concepción del relato, donde ya no hay lugar para las predicciones como en las concepciones tradicionales, donde...

“...el auditor es capaz, en el transcurso [...] de una obra [...], de realizar anticipaciones perceptivas y mentales que le permiten experimentar la coherencia de la forma [...]. Este sentimiento de coherencia depende a la vez de sus capacidades cognitivas y de la organización y la jerarquización de la forma [...] que percibe. [...] El alto nivel de organización permite esas anticipaciones y, por lo tanto que la información [...] en la memoria sea tratada con un alto nivel de síntesis y de reconstrucción mental de redes complejas de reglas.”

...el discurso se fragmenta, ya no es necesario que una parte siga a la otra en una relación de causa y efecto, en cambio los sucesos van a devenir a partir de una elección espontánea que destruye la categoría sintáctica de función, donde cada elemento se constituye en la forma predefinida en relación a los otros y marca el devenir temporal. Es decir que “el carácter vectorial de la función de la forma se perdió” y el lugar de cada elemento será definido en el devenir de la obra no sólo por la decisión del autor, sino por la elección del actor-usuario.

“El lugar de un elemento en el interior de un todo no implica más la función de ese mismo elemento e inversamente la función no está más ligada a ese lugar: son las categorías de función las que rigen la forma y crean un sistema de relaciones pero la forma global no evoluciona la mayor parte del tiempo en un sentido preciso y sus elementos quedan intercambiables.”

“Negar la causalidad es negar la posibilidad de predicción”

“Y en la medida en que ningún acontecimiento o acción se refiere o nos conduce a esperar ningún otro acontecimiento o acción, la secuencia de los acontecimientos, en el sentido vulgar de la palabra, carece de significado.”

“Negar la existencia de causalidad es negar la posibilidad de forma.”

“En este orden de ideas, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿Dónde está la "obra"? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?”

Ya se expuso la manera en que las interfaces no convencionales, generan una nueva forma narrativa sustentada en la idea de participación y espontaneidad. Esto nos enfrenta, como creadores, al mismo tiempo ante un conflicto y una oportunidad: la dificultad de despegarnos de nuestra posición de control, de dejar de lado la voluntad y el poder de decisión sobre todos los sucesos, de abandonar la estructura y la oportunidad, que no se presenta muchas veces, dada por la posibilidad de experimentar con una forma dis-

tinta de expresión que no se sustenta en una estructura subyacente, que no tiene una dirección preestablecida, en donde hay ausencia de desarrollo, que anula la expectativa, que no permite la predicción, ...que no nos tranquiliza.

“...cuanto más se perciben las relaciones entre las cosas, menos se tiende a tener conciencia de su existencia como cosas en sí mismas, como sensación pura.”