

# PERSPECTIVAS DEL CONCEPTO DE MULTIMEDIA PARA EL ABORDAJE DEL ARTE CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

*Gerardo Sánchez*

El proyecto *Artes y Medios, entre la cultura de masas y la cultura de redes* aborda la compleja problemática planteada por el arte contemporáneo en su cruce con los medios de comunicación, dentro de la revolución desencadenada por la aparición de la informática. Implica observar el comportamiento de una institución –o conjunto de instituciones, el aparato artístico–, que organiza un conjunto de prácticas y productos –obras de arte–. La distinción 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 el carácter artístico de un objeto no está definido por su forma o propiedades materiales, sino por una serie de actos y relaciones que constituyen la trama discursiva del arte como institución.

En el caso del arte, el recorte que se haga del objeto a estudiar puede centrarse en la experiencia estética realizada a través de las obras, o en los aparatos sociales que las clasifican. Se plantea una dialéctica entre la institución y las prácticas. Cualquier estudio sobre el fenómeno artístico debe definir: qué porciones de la experiencia estética o de los usos poéticos son considerados artísticos y cuáles no, cuáles son las condiciones y operaciones que permiten al artefacto convertirse en obra.

El carácter de producto discursivo de la obra artística contemporánea se hace evidente ya en el accionar de las primeras vanguardias artísticas,

donde 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<sup>27</sup> se convierten en obras artísticas. Se trata, entonces, de un campo social nutrido de una historia institucional que certifica ciertas prácticas, cuya única diferencia de otras prácticas sociales es su pertenencia a esta serie de ámbitos específicos de funcionamiento como obras artísticas.

Las cuestiones relativas a la técnica –y ahora tecnología– han constituido siempre un aspecto central del fenómeno artístico. Ya sea como conjunto de herramientas y procedimientos con los que un artista crea su obra o como vehículo mediador entre el gesto poético mediatizado y su espectador. El pasaje de un lugar a otro del accionar de la tecnología da cuenta de las modificaciones traídas por la innovación tecnológica en la vida social en general. Si el arte fue el lugar privilegiado de la representación simbólica, con la aparición de los medios masivos de comunicación este lugar es disputado por otras prácticas. La obra de arte, en un primer momento caracterizada como objeto único, original y auténtico, transmuta su *auraticidad*<sup>28</sup> hacia otros elementos.

Los nuevos dispositivos, productos de la constante innovación técnica, son asimilados por el mundo del arte en tanto son utilizados por los sujetos para producir un discurso estético. El concepto de multimedia permitiría indagar sobre modos de uso específico de estos dispositivos para producir configuraciones recurrentes en espacios institucionales. Son operaciones que se vuelven artísticas al ser presentadas en un marco institucional que las certifica como tales, producen nuevas tipologías en los productos artísticos y fundan espacios de circulación para las nuevas discursividades.

La inclusión de fenómenos estéticos dentro del campo artístico implica siempre un comportamiento institucionalizante, en cuanto a que determina conjuntos mediante la construcción discursos, discrimina usos y tipos de tecnología. Desde esta perspectiva se entiende que la inscripción institucional es realizada primordialmente a partir de la dimensión enunciativa de las obras, es decir, desde el lugar y el modo en el que son mostradas.

Por estos motivos, la mirada sobre el fenómeno artístico contemporáneo no debería concentrarse sólo en las características propias de las obras,

---

27 Se toma la noción de Verón (1993) donde el *texto* es concebido como paquete de materia significativa.

28 Deformación del concepto de aura de Benjamín (1989) tomado de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

entendidas como *manifestaciones que transitan diferentes vinculaciones con las tecnologías y las comunicaciones, la producción de subjetividad colectiva, la creación de nuevos géneros y nuevos diálogos con el mundo*; es importante contemplar también los modos en que circulan socialmente esos productos, es decir, el marco enunciativo de la obra. Desde esta perspectiva se plantea la pertinencia de construir un instrumento teórico que articule un conjunto de criterios para efectuar un análisis sistemático de algunas manifestaciones del fenómeno artístico contemporáneo, donde se distingue con claridad el tópico *arte con nuevas tecnologías*, como parte del campo de las artes visuales. Se propone, entonces, el desarrollo de una herramienta que, contenida en el concepto de multimedia, articule consideraciones relacionadas con un nuevo dispositivo –dimensión técnica–, sus posibilidades específicas de producción de sentido –dimensión poética– y los conjuntos discursivos que posicionan a ciertos objetos como productos artísticos –dimensión institucional–.

En este sentido, el dispositivo multimedia no es definido solamente por la multiplicidad de lenguajes con los que trabaja, a partir de su capacidad de traducir cualquier tipo de información a datos numéricos y almacenarlos en bases de datos a las que se puede acceder desde cualquier lugar; o la posibilidad de generar artefactos y mensajes con cierto grado de apertura estructural que permite una mutabilidad en el contenido de la obra. El modo en el que la obra es mostrada, su emplazamiento institucional, es un componente importante en el análisis que se propone hacer esta herramienta. Su efectividad será dada por la capacidad de trascender la aplicación tecnológica como único criterio, sino contemplar también los usos de estos recursos, en conexión con las otras textualidades que conforman el fenómeno artístico estudiado. Es decir, el concepto de multimedia no debe considerar únicamente obras hechas con computadoras, sino también obras que construyen figuraciones con recursos que se volvieron característicos de las posibilidades informáticas, pero que son anteriores a estas, por ejemplo, obras que proponen algún tipo de proceso que se realiza mientras la obra se muestra; los antecedentes pre informáticos de lo que hoy proponemos llamar multimedia: la realización de un proceso como parte de la manifestación de la obra, por ejemplo, utilización de reflejos, imágenes anamórficas, interactividad, etc.

La aplicabilidad de la herramienta será puesta a prueba en el estudio de casos sobre ámbitos de circulación del conjunto de discursividades, entendida como arte con nuevas tecnologías, por ejemplo, los elementos que conforman el discurso institucional que da cuerpo a la Fundación

Telefónica, el programa curatorial del Espacio FT, las obras premiadas por el concurso VIDA o las distintas configuraciones –modos de producir sentido– que se dan en el cruce entre una tecnología, un conjunto de operaciones y un territorio institucional o textual. El resultado del análisis permitiría organizar discursividades y prácticas al interior del conjunto “arte con tecnología”.

## **Multimedia, artes mediales, intermediales, *media art***

Para cada una de estas denominaciones puede construirse una genealogía más o menos exhaustiva, en el presente caso justificaremos la elección del término propuesto. En principio, el concepto de multimedia no ocupa un lugar frecuentado en la teoría del arte o en las categorías para el análisis del fenómeno artístico; principalmente debido a la poca precisión de la idea de múltiples medios o lenguajes en un mismo objeto comunicacional. Conlleva a que un libro ilustrado –texto e imagen– o una película –lenguaje audiovisual– puedan considerarse como un producto multimedial. En el campo de las artes visuales, la raíz etimológica del concepto de multimedia lo emparenta con el de *técnica mixta* y en ese sentido tampoco aportaría mucho más: por un lado, la mixtura de materiales, géneros y lenguajes es una búsqueda siempre presente en todas las artes; por otro, porque el uso de la computadora como herramienta es algo tan generalizado que no resulta indicador de ninguna práctica específica.

Sin embargo, a partir de los años ochenta, la palabra multimedia es intensamente incorporada dentro del campo de la computación para referirse a las aplicaciones comunicacionales de los equipos informáticos de aquel momento, por primera vez capaces de procesar texto, imagen, animación de gráficos, sonido y video; y por extensión a designar también algunos componentes de estos equipos. Es así como entre los productos multimedia derivados de estas prestaciones se encuentra toda la variedad de sitios y usos de internet, CD y DVD interactivos, espectáculos escénicos, elementos de software y hardware para usarse en ámbitos tan variados como el pedagógico, comercial, informativo, de entretenimiento, etc.

Las herramientas digitales se han vuelto fundamentales en prácticamente todas las actividades, sin embargo, en cierto sector de las prácticas artísticas contemporáneas, son recurrentes figuras como *arte con nuevas tecnologías*<sup>29</sup>, para designar un conjunto de discursividades

agrupado según criterios temáticos o técnicos presentes tanto en cierto tipo de obras, como en espacios curatoriales y textos críticos; convirtiéndose en un tópico relativamente estable que puede identificarse con facilidad. Sin embargo, esta designación, al basarse en la novedad como distintivo, resulta inasible y carente de consistencia para un análisis profundo. ¿Nuevo cuándo y con respecto de qué? Pasa por alto la condición ineludible para cualquier objeto artístico: ser siempre resultado de una técnica aplicada.

Sobre este fenómeno precisamente reflexiona Machado (2004):

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, o intervienen en sus canales de difusión, para proponer alternativas cualitativas. 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? [...] En su acepción propia, la *artemídia* es algo más que la mera utilización de cámaras, computadoras y sintetizadores en la producción de arte, o la simple inserción del arte en circuitos masivos como la televisión o Internet. La cuestión más compleja es saber de qué manera pueden combinarse, contaminarse y distinguirse arte y medios, instituciones tan diferentes desde el punto de vista de sus respectivas historias, de sus sujetos y protagonistas y de la inserción social de cada una.

La construcción del instrumento requiere de tres etapas:

Un primer momento de enunciar la herramienta, donde se construye la categoría multimedia como instrumento de análisis. Se define el recorte de prácticas y las nociones involucradas en el concepto para cada uno de los niveles de análisis:

- 1) En la dimensión técnica, las cuestiones relacionadas con las nuevas tecnologías –informática interactividad, conectividad, dispositivos– son aspectos determinantes aunque no los únicos, ya que las obras no se definen como tales solo por las técnicas utilizadas para producir la obra artística.
- 2) La dimensión institucional del análisis considera los modos y proce-

---

atención específica, Dubois (2001) lo señala como problema esencialmente discursivo en la introducción de *Video, Imágenes, Godard*.

dimientos 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 constituyentes de la discursividad artística que soporta al conjunto *arte con nuevas tecnologías* y habilitan ese agrupamiento.

3) La dimensión poética es la que se concentra en los objetos artísticos y sus modos de construir sentido. 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 conforman la categoría en la que es clasificada. Requiere una mirada con la atención puesta en las operaciones presentes en obras y encontrar en ellas configuraciones recurrentes que permitan definir un conjunto de prácticas y productos como “arte multimedia”.

Estos tres niveles, separados con fines analíticos, se confunden constantemente: el aparato institucional no dejar de ser un dispositivo técnico, así como el artefacto es de por sí una manifestación poética y la institución una de las formas para clasificar lo estético. Sin embargo, el trabajo parte de la idea de que separar las dimensiones del análisis permite considerar cuestiones que de otro modo son más confusas.

El momento de elaboración de la herramienta tiene dos partes:

En la primera se articulan los elementos del marco teórico para producir un conjunto de consideraciones que constituyen un protocolo de análisis para ciertos fenómenos artísticos. Así se establecen criterios de pertenencia a la categoría de arte multimedia según el aporte integrado de los tres niveles, de modo que permite articular: cierto tipo de prácticas y productos –dispositivos y usos– con ciertos espacios –instituciones–, produciendo determinadas configuraciones –operaciones retóricas–.

En la segunda parte se conforma un cuerpo de obras que son consideradas como centro de la categoría, al proponer ciertos usos que se consideran emblemáticos, ya sea por el modo de explotar un recurso específico del dispositivo o por lograr un efecto similar con otros medios. En la aplicación de la herramienta se evaluará su efectividad, verificando si resulta provechosa para producir análisis sobre casos de estudio que permitan explorar los límites de la categoría, en la observación de distintas textualidades que conforman el conjunto “arte con nuevas tecnologías”.

De manera muy general, el marco teórico que soporta la herramienta está dado por los siguientes elementos:

Teorías sobre los géneros y estilos discursivos. Estudios sobre los ejercicios clasificatorios que consideran los recursos poéticos –figuras,

operaciones retóricas— puestos en juego por cada obra, proporcionan un criterio capaz de agrupar textualidades que conforman al arte multimedia, diferenciándolas al mismo tiempo de otras que conforman al conjunto mayor de arte con nuevas tecnologías. Se basan siempre en las relaciones que se establecen entre el texto y su contexto.

Esta perspectiva de análisis se basa en las nociones desarrolladas por Bajtín (1999) sobre las vastas modalidades de producción de sentido, y el lugar revelador asignado al enunciado; y las de Jakobson (1981) sobre las funciones del lenguaje. Especialmente movilizadora aparece su pregunta sobre la relación entre lingüística y poética; más precisamente sobre la particularidades que hacen que la poesía, con exactamente los mismos materiales y recursos del resto del lenguaje, produzca un objeto tan específico —el poema—. Así constituido, el enfoque considera al género como especificidad de una esfera discursiva o forma típica para estructurar la realidad; antes que categoría para clasificar objetos pertenecientes a un mismo soporte o lenguaje.

Los contratos de previsibilidad que recortan las distintas prácticas en su inserción en dinámicas sociales específicas son considerados a partir de los desarrollos de Steimberg (1993) sobre el funcionamiento de las clasificaciones genéricas en los medios masivos. Dentro del recorrido que hace sobre la noción de género, como sistema de moldes y matrices de circulación de textualidades, permite comprender dinámicas fundamentales en los ejercicios clasificatorios que implica el abordaje propuesto. En el nivel institucional del fenómeno, los ejercicios clasificatorios, a través de los sistemas de géneros y estilos, son tratados como etiquetas mediante las cuales se institucionalizan ciertas prácticas y se reparten en un mapa de espacios legitimados. La perspectiva se basa en los planteos de Foucault (1992) en *El orden del discurso*. En tanto conjunto de prácticas sociales y sus respectivos productos, el fenómeno artístico es también profundamente analizado en los trabajos de Bourdieu (1995 y 2001) sobre los condicionamientos sociales en los juicios de gusto — articulados en la noción de *habitus*, o la de *campo*, que da cuenta del carácter espacio de competencia en disputa por un *capital*—.

En este aspecto, son fundamentales también los planteos de Verón (1993) sobre la producción de sentido en *La semiosis social*, aportan una perspectiva muy útil para indagar en algunos aspectos del funcionamiento del sistema artístico actual en tanto red intertextual. Desde que se acepta el doble carácter del arte como experiencia estética y como institución sujeta a dinámicas de producción y disputa de un capital, el objeto artístico se convierte en portador de una serie de valores que nutren al discurso institucional que los presenta.

La dimensión técnica comprende las particularidades del artefacto que da soporte a las operaciones sensibles que configuran la obra. Es considerado dispositivo en tanto permite una serie de recursos que se vuelven característicos –pero no indicador excluyente– de las cuestiones involucradas en la noción de multimedia. Considerado por Foucault (citado en Agamben, 2011:229) como aparato lógico con desempeño normativo, la noción del dispositivo determina:

- Líneas de visibilidad: “régimen de luz”, no ilumina lo preexistente, sino que forma, *hace visible*.
- Líneas de enunciación: “Hacer hablar a través de la producción de un régimen de enunciación concreto”. Determinan lo que puede ser dicho en el campo de un dispositivo dado.
- Líneas de fuerza: “regulan el tipo de relaciones que pueden producirse”. Se trata de la dimensión del poder.

En cuanto a su alcance y posible utilidad para la comprensión de los fenómenos de producción de sentido, Traversa (2001) señala tres acepciones de la noción de dispositivo: resultado tangible de una manipulación instrumental; fenómeno configuracional o resultado de relaciones que se establecen entre procesos. Desarrolla aspectos que se expanden en la noción de dispositivo:

- La materialidad de los signos; aquí retoma las consideraciones de Verón sobre las materias sensibles investidas de sentido.
  - Los usos; ejemplifica cómo un mismo artefacto, la cámara de fotos, puede poner en juego distintas gestiones de contacto, dando lugar a muy diversas configuraciones de sentido.
  - Los efectos; fenómenos y acontecimientos provocados específicamente por el uso de un dispositivo determinado. Ejemplifica con los efectos de la televisión en vivo como condicionante del devenir de la transmisión.

Las nociones de dispositivos desarrolladas por Aumont (1990) en *La imagen* y Dubois (2001) en *Video y teoría de las imágenes*, se vuelcan sobre el aspecto tecnológico y sitúan la cuestión de lo multimedial dentro de una historia de innovación tecnológica considerando la problemática de la representación y su relación con lo real.

Los trabajos más específicos en cuanto a las características técnicas del dispositivo multimedial pueden encontrarse en trabajos de Manovich (2006) y Machado (2006), sobre los nuevos medios y sus fenómenos de convergencia.

## **Conclusión**

La herramienta propuesta reúne las principales cuestiones involucra-



das en el concepto de multimedia. Parte de la idea de que en los últimos 30 años –los de la revolución informática– han aparecido nuevos usos en las prácticas artísticas, nuevos tópicos en los que se manifiestan distintos modos de entender el arte en la actualidad; como experiencia, como conjunto de obras, como territorio compuesto por los espacios de circulación del arte en tanto conjunto de discursividades.

El valor de la herramienta estaría dado por su capacidad de organizar elementos del fenómeno artístico contemporáneo, mostrar asociaciones en el interior de su categoría y conexiones intertextuales con el universo no artístico. La necesidad de establecer un recorte y de fundamentar un punto de vista lleva a ordenar el panorama del campo de las artes visuales contemporáneas de acuerdo con un conjunto de criterios que, en el concepto de multimedia, encuentran una articulación posiblemente interesante.