



Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Bellas Artes

Taller de Diseño Multimedial V

Profesor Federico Joselevich Puiggrós

El lenguaje multimedial, los materiales y la genealogía de control

Etcheverry, Esteban Federico

Legajo 58450/4

Resumen.....	1
Palabras Claves.....	1
Introducción.....	2
Capítulo 1: El Arte, el Artista, la Obra.	
1.1 ¿Desde dónde?	4
Capítulo 2: Las tecnologías.	
2.1 La técnica y la materialidad.....	7
2.2 La tecnología dialéctica y la tecnología problematizada.....	9
Capítulo 3: La Materialidad.	
3.1 Foucault, los dispositivos y la genealogía.....	12
3.2 Condiciones dadas.....	15
Capítulo 4: El Arte Nacional, identidades e imperialismo cultural	
4.1 Lo Nacional, lo Latinoamericano.....	18
4.2 ¿La multimedia es sinónimo imperialismo cultural?.....	19
Conclusión.....	21

Anexo pechakucha.....	23

Para que el arte sea emancipatorio es necesario artistas emancipados. Aquí cobra esencial lugar la definición del *hacer consciente*. Esto implica artistas con posiciones críticas ante su contexto individual, nacional y universal, con capacidades analíticas y herramientas argumentativas ante cada giro que tome la idea, así como cada elección en el moldeo constitutivo y posterior montaje. Esto es común a todas las disciplinas o lenguajes artísticos, pero en multimedia, lo material tendrá una destacada importancia en tanto hilo conductor de la obra. Comprender la raíz de esos materiales aportará al artista una herramienta más a su hacer.

| Palabras claves

Arte – Artista - Multimedia – Tecnología – Genealogía – Arqueología – Cultura – Hacer consciente - Materialidad – Situado.

En el marco de la construcción teórica en tanto filosófica, estética y epistemológica del arte, a la vez que práctica referido a lo productivo y el hacer artístico innovador, es que hablaremos en este texto sobre algunas cuestiones referidas al arte multimedial. Las categorías del arte –en general- están bajo constante análisis, cuánto más dentro de la disciplina aquí abordada y en la que se vive en constante adaptación a la novedad y las tecnologías coyunturales. Pensar el lenguaje multimedial hoy es una tarea comparable a la de pensar el lenguaje cinematográfico en 1920.

El propósito es analizar cuáles son las condiciones de los materiales y desde ahí problematizaremos el hacer artístico en la multimedia. Para ello comenzaremos por establecer las definiciones que nos servirán de base, siempre con la mirada en un arte emancipatorio donde lo contextual y las identidades cobren un lugar importante en el análisis y la producción.

El hacer artístico cobra una relevancia trascendental, la manipulación de los materiales en la multimedia (nuevos medios, tecnologías contemporáneas), al igual que en todas las ramas del arte, no es ni debe ser inocente. La elección, manipulación o edición de los materiales responde a una toma de postura ideológica, histórica y cultural, es por esto que hablamos de un hacer consciente. Comprender la genealogía de las nuevas tecnologías es, entonces, una manera de comenzar.

CAPÍTULO 1

El Arte, el Artista, la Obra

Le propongo que comencemos estableciendo una serie de preceptos con los que se echará luz a los diferentes puntos y definiciones que, a lo largo del texto, iremos desarrollando. No es la intención aquí hablar en términos absolutos, mucho menos aun adjudicarse *La Verdad*, sino por el contrario, establecer un punto de vista sobre ejes del pensamiento artístico que llevan siglos de debate, ríos de tinta, y prometen –afortunadamente- un desarrollo y crecimiento argumentativo que no pareciera buscar definiciones absolutas y cerradas, sino más bien, un enriquecimiento y aprovechamiento de teorías pasadas y actuales, refutando, profundizando o incluso resignificándolas.

La intención no es entregarle en este apartado un acartonado diccionario de definiciones, ‘dos puntos’, citas textuales, etc. No obstante, a los fines de este texto, considero relevante establecer que cuando se hable de *Arte*, vamos a estar refiriéndonos a una manifestación cultural *situada*, entendida en los términos de la Cultura Visual, es decir, ampliando los horizontes de la historia del arte tradicional, e incluyendo “imágenes y objetos que no eran considerados artísticos”. La Cultura Visual:

“Al proponer la articulación de la historia del arte con otros discursos como las historias del diseño, de la fotografía, del cine, de las nuevas tecnologías no alentó a la extensión del canon para redefinir todos los artefactos culturales como artísticos; se interesó más bien en la circulación e imbricación de aquellos con los objetos artísticos de la cultura ”

1

Si entendemos al Arte –objeto artístico de la cultura- como una manifestación situada, el Artista se convierte en un *embajador* cultural, abandona su estereotipado rol bohemio y espiritual, ligado a las clásicas concepciones de *genio inspirado* y *creación*, y lleva adelante la tarea de transcodificar la realidad circundante. Realidad a la que se acostumbra analizar mayoritariamente desde lo textual, pero que el artista logra hacerlo en términos visuales, a través del ‘poder’ de la

¹ Farkas Mónica, *Cultura visual, cultura del diseño: fonteras y confluencias entre arte, diseño y tecnología*, en «Travesías de la Imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina», Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2011, página 170.

imagen. Este proceso, al que podemos denominar de metaforización, es entendido justamente en términos procesuales en tanto posiciona al Artista –en sentido amplio, es decir, entendido como individuo o colectivo artístico- ante el desafío de reflexionar, tomar postura y argumentar todas y cada una de las decisiones que lleve adelante desde la primera idea, pasando por el trabajo formativo, e incluso hasta el montaje final.

Hasta aquí, el Arte es una manifestación -simbólica- cultural, realizada por un Artista cuyo trabajo es entendido en términos complejos, de totalidad, en tanto abarca desde la formación de la idea hasta la exposición, con la intención de alcanzar como resultado, la Obra de Arte.

5

En pos de trascender, desde mi punto de vista, viejos debates y divisiones entre diseño y arte, es que se hablará aquí desde las corrientes de la *cultura visual*. Insisto en este punto porque el arte -diseño- multimedial, por las características de su técnica, materialidad, circuito etc, ha sido sometido a análisis que van en este sentido y que poco aportan al crecimiento teórico y la consolidación de esta disciplina en los circuitos del arte. Siempre es más interesante poder hacer un análisis simbólico y cultural, antes que técnico o tecnológico. Lo primero garantiza un crecimiento y solidificación de las expresiones artísticas, mientras que lo segundo nos lleva al tutorial, a la demostración científica, al fracaso del artista como ser social capaz de simbolizar, y al éxito del artista como *genio* de las computadoras y las nuevas tecnologías, que realiza una correcta –y en el mejor de los casos original- manipulación y combinación de las mismas.

Entenderemos, entonces, al Arte Multimedial como la manifestación simbólica de una cultura, en un tiempo y espacio determinado, realizada por un artista individuo o colectivo, cuya materialidad implica en una o más de sus partes, proceso, o montaje, a las nuevas tecnologías.

CAPÍTULO 2
Las tecnologías

A lo largo de la historia del Arte se han producido cambios en diferentes órdenes, comenzando por el rol social de los artistas, el proceso de validación de una Obra, la función que ella cumplía -cumple-, el grado de centralidad dentro de los diferentes sistemas sociales y contextos históricos, los espacios en donde se desarrollaba y exponían las producciones, hasta las técnicas y modos de representación. En este devenir también han cambiado los modos de interpretación, la categoría Arte se aplica y redefine con cada sistema social, político, filosófico y estético triunfante, incluyendo o quitando del circuito artístico y las corrientes de análisis, diferentes manifestaciones. Es común encontrar en nuestros tiempos hablar de *Arte Egipcio*, *Arte Chino*, *Arte Precolombino*, *Arte Rupestre*, *Arte de Pueblos Originarios*, etcétera, rotulando así, con categorías propias de nuestra actualidad a las manifestaciones estéticas de otros tiempos, otros pueblos, otras culturas.

El cambio en los modos de interpretación, de las categorías del Arte, también puede ser entendido desde la técnica y la materialidad. Sin ir más lejos en los últimos dos siglos la aparición de la fotografía con la "*Vista desde la ventana en Le Gras*" (La cour du domaine du Gras) y su posterior incorporación del factor temporal con las proyecciones de los hermanos Lumière, constituyen el principio de un cambio estructural que obliga a repensar las categorías de Obra de Arte y *aura*², obra original, reproducción, y con ello al público, a los ámbitos de circulación e incluso a la *máquina* como "productora" de Arte.

El Arte Multimedia forma parte de esta constante transformación en las técnicas y materiales utilizados. Lo que comenzó con la *cámara oscura* y la placa metálica cubierta de betún, pasando por la utilización artística de las innovaciones técnicas y tecnológicas a lo largo de los dos últimos siglos, hasta lo que hoy conocemos como el uso y moldeo estético de los nuevos medios para hacer Arte. Sin dudas, en este sentido, el mayor cambio no se ha producido en el rol del

² Walter Benjamin desarrolla esta importante teoría sobre la obra de arte en la *época de su productibilidad técnica*, en un ensayo publicado el año 1936. "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit" asocia el concepto *aura* al de la Obra única e irrepetible hecha a manos del Artista, y cómo la aparición de la reproductibilidad técnica rompe este principio. Asocia directamente este factor al contexto social en el que se desarrolla y establece nuevas hipótesis sobre las experiencias y la politización del Arte.

Artista, como si sucedió con los espectadores que abandonan la pasividad, sino que –y a los fines de este texto- se dio en la *materialidad*. Fueron los materiales –tecnológicos contemporáneos- los que atravesaron históricamente este proceso de consolidación del Arte Multimedial, y es por esto que he decidido orientar en este sentido la línea de pensamiento.

| La tecnología dialéctica y la tecnología problematizada

“Los dispositivos son como las máquinas de Raymond Roussel, según las analiza Foucault, son máquinas para hacer ver y para hacer hablar”

3

9

Muchos escritores, de diferentes corrientes del pensamiento y disciplinas, han abordado la cuestión tecnológica, ya sea como: una mera descripción histórica del progreso industrial de la humanidad hacia un *futuro mejor*, como la complejización mecánica del sistema capitalista, como la sofisticación de los sistemas de represión y adiestramiento, como reproducción masiva de los mensajes publicitarios y consumistas, e incluso, como en el caso de Walter Benjamin, como la ruptura de categorías del Arte que necesitaban ser resignificadas, ampliadas e incluso descartadas.

Han surgido muchas hipótesis y metodologías de análisis a lo largo de la historia reciente, las hay funcionales al sistema en donde la centralidad está puesta en la justificación más que en la problematización. Allí lo tecnológico es visto como progreso cuasi dialéctico, donde una nueva tecnología surge para suplir una necesidad, quedando luego obsoleta por la naturalización, en tanto se vuelve cotidiana y poco novedosa, y por el surgimiento de nuevas necesidades que deben ser subsanadas –no se cuestiona la raíz de esta necesidad, mucho menos se habla de que las mismas pueden ser inducidas por el uso mercantilista de las imágenes-. Esta dialéctica de necesidad-tecnología es entendida en términos positivos y tiene como propósito justificar la idea de alcanzar una plenitud en el ser humano, donde la máquina está al servicio del él. Detrás de estas ideas, motorizando el progreso, están las grandes entidades financieras, las grandes industrias, las políticas económicas de los países centrales y por sobre todo, la cultura consumista que no está interesada en alcanzar esa plenitud final, sino más bien en recorrer el camino, que cuanto más largo y vertiginoso éste sea, pues tanto mejor.

³ Gilles Deleuze, “¿Qué es un dispositivo?” en «Michel Foucault, filósofo», Ed. Gedisa, Barcelona, 1990, p.155.

Se trata aquí de reflexionar sobre la Multimedia en tanto corriente artística que hace uso de los frutos del avance tecnológico –de objetos y de medios- para simbolizar la cultura, las ideas, los sucesos, la coyuntura o los sentimientos. Ni la tecnología es fea sucia y mala, ni la presente reflexión es revolucionaria, guerrillera e idealista, pero sí está claro que pretende aportar –muy humildemente- al debate presentado, desde una óptica que busca problematizar el *uso de la tecnología por el uso de la tecnología misma*.⁴

En este sentido es que se intenta pensar desde la metodología que propone el filósofo francés Michel Foucault⁵, la cual intentaré explicar de modo breve, seguramente dejando de lado cuestiones trascendentales, puesto que a los fines de este texto no es necesario profundizar en ciertos puntos. No obstante le recomiendo que si le interesa ahonde en el pensamiento de este autor ya que retoma la cuestión del sistema y las relaciones sociales desde un punto, cuanto menos original, que rompe con las lógicas más tradicionales de análisis ya que no estudia las *estructuras* por dentro, sino lo que éstas dejan por fuera. Entender por qué algo queda afuera del sistema, de la sociedad, es entender el sistema mismo, o como veremos en adelante, el dispositivo.

⁴ Dijo Michel Foucault sobre este tipo de debates en su publicación “El polvo y la nube” en el libro “*La imposible prisión, debate con Michel Foucault*” [1980]: “Querer tratar de manera específica las relaciones entre tecnología de poder y genealogía de los saberes no es una manera de impedir a los demás que analicen terrenos vecinos; equivale más bien a invitarles a hacerlo”.

⁵ Michel Foucault (1926-1984). Historiador de las ideas, psicólogo, teórico social y filósofo francés. Fue profesor en varias universidades francesas y estadounidenses y catedrático de Historia de los sistemas de pensamiento en el *Collège de France*. Es conocido principalmente por sus estudios críticos de las instituciones sociales, en especial la psiquiatría, la medicina, las ciencias humanas, el sistema de prisiones, así como por su trabajo sobre la historia de la sexualidad humana. Sus análisis sobre el poder y las relaciones entre poder, conocimiento y discurso han sido ampliamente debatidos. Fue influido profundamente por la filosofía alemana, en especial por la obra de Friedrich Nietzsche. Precisamente, su «*genealogía del conocimiento*» es una alusión directa a la idea nietzscheana de «*la genealogía de la moral*».

CAPÍTULO 3
La materialidad

| Foucault, los dispositivos y la genealogía

“Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella”

Comenzaremos intentando comprender la idea del concepto *dispositivos*, para ello Foucault establece tres niveles de problematización a la hora de definirlos. El primero es entender que el dispositivo es una *red* de conjuntos heterogéneos, es decir, abarca desde lo discursivo hasta las instituciones sociales, las leyes, los paradigmas científicos, las teorías filosóficas, las instalaciones arquitectónicas⁷, etc. En este sentido, entonces, el dispositivo es la red que se establece entre estos elementos. En segundo lugar hay que decir que esta red entre los elementos está regulada por las posiciones y las relaciones de fuerza que existe entre ellos, que los atraviesa, y que estas funciones, que tienen dentro del dispositivo, se modifican, se trasladan e incluso pueden ser muy diferentes. Por último, y como punto importante a tener en cuenta, el dispositivo se forma o nace como respuesta a una urgencia, una necesidad, en un momento histórico determinado (prisión, hospital, hospital psiquiátrico, taller fabril, escuela, etc).

En este sentido es importante entender que un dispositivo no es algo abstracto, sino que por el contrario, al ser en sí mismo una relación de saber/poder, se desarrolla en un espacio y tiempo que, lógicamente, está situado histórica y socialmente. Con lo cual su aparición responde a una serie de sucesos contextuales, los cuales nos ayudan a comprender el dispositivo mismo desde la modificación que éste efectúa sobre las relaciones de poder. Por último, decir que “el

⁶ Gilles Deleuze, “¿Qué es un dispositivo?” en «Michel Foucault, filósofo», Ed. Gedisa, Barcelona, 1990, p.155.

⁷ Seguramente le resulte familiar la relación que se establece en este punto, por ejemplo, con la teoría del panóptico propuesta por Jeremy Bentham y que Foucault retomaría en sus escritos a la hora de pensar a la cárcel y los regímenes de prisión en tanto *dispositivos*.

dispositivo no es algo externo a la sociedad pero tampoco ésta es externa al dispositivo y de la misma manera hay que pensar la relación entre dispositivo y sujeto”.⁸

La manera de analizar estos dispositivos que Foucault consideraba optima, es la *problematización*. Comprender el porqué del dispositivo, cómo llegó a convertirse en un problema, cuáles son los modos de control que ejercen sobre los individuos (también parte de la red del dispositivo) constituía el mayor desafío. Para ello, y resumiendo para no perdernos en el apasionante -pero descontextualizado a los fines de este texto- debate que esta teoría implica, la estrategia utilizada es la genealógica. Es decir, conocer la genealogía de los dispositivos. Sería como dibujarnos imaginariamente el ‘árbol familiar’ de los mismos.

Lo que se busca es entender esta genealogía a través del método *arqueológico*, es decir, buscar elementos que nos permitan realizar un análisis de los dispositivos con respecto a:

- El modo en que han sido formados.
- Respondiendo a qué necesidades es que surgieron.
- Cómo se fueron transformando, modificando y perfeccionando.
- Cuál es la coacción efectiva que aplican sobre las personas.

Lo que le propongo en esta instancia es que pensemos en éstos términos a la ‘materia prima’ de las Obras de Arte Multimedial. Quiero decir, aquellos recursos técnicos aplicados o utilizados en el hacer artístico de esta rama, constituyen en sí mismo un dispositivo, esto es ‘dispositivo internet’, ‘dispositivo computadora’, ‘dispositivo cámara web’, ‘dispositivo processing’, ‘dispositivo sensor de movimiento’ y sigue la lista. Estos dispositivos, forman parte de una red que nos atraviesa, de la que somos parte. Estos dispositivos tienen en sí mismo una lógica de poder en tanto ponen a un lado al usuario, digamos ‘común’, quién utiliza alguno –o varios, de forma separada o conjunta- de estos dispositivos del modo en que fueron concebidos, y lo aplican a los fines previstos. Por otra parte, dentro de la misma red está el creador del dispositivo. El creador forma parte de esta red de poder, y lo coloca como subordinante de aquel usuario común, puesto que fue quien diseñó el dispositivo en cuestión y quien posee el control total sobre el mismo.

⁸ Ha sido de mucha utilidad, a los fines de explicar en pocas palabras una teoría compleja como la que se aborda, los textos de Luis E. García Fanlo (Buenos Aires, 1957), Doctor en Ciencias Sociales y Sociólogo por la Universidad de Buenos Aires (UBA), principalmente “¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben”, Publicado en la prestigiosa revista española de filosofía *A Parte Rei publica*, en su número 74 correspondiente a la edición de marzo 2011.

Naturalmente el creador no es un individuo-sujeto sino más bien un complejo entramado con forma de red, que es estrictamente un dispositivo más amplio, y en donde su posición y relación de poder ya no es la misma.

Párrafo aparte amerita comprender a un tercer componente de la red del dispositivo, pongamos por caso *internet*. Me refiero, naturalmente, al artista. ¿Por qué es interesante la figura del artista en esta red?, porque configura en sí mismo una ruptura de la lógica dispositiva. En los siguientes capítulos desarrollaremos este punto.

Si debiéramos abordar a una primera reflexión general en base a lo repasado hasta el momento, esa sería que la materialidad en el arte multimedia constituye un eje crucial a la hora de realizar un análisis sobre esta disciplina, corriente, o género artístico. En este sentido, y antes de adentrarnos en otros ejes de análisis, me gustaría establecer cuatro características que, a mi modo de ver, condicionan doblemente el hacer artístico multimedial en todas las etapas. Digo doblemente, puesto que estos condicionamientos son positivos a la vez que negativos, en tanto por su característica aportan cuestiones propias del lenguaje –muchas veces entendidas como centrales-, mientras que por otro lado distraen los sentidos alejando la posibilidad reflexiva. Las características, en tanto *condiciones dadas*, son:

15

- Novedad: son materiales que resultan novedosos. Si bien los avances tecnológicos han tenido como principal objetivo atravesar las vidas de los individuos, hasta volverse cotidianos -o como un autor suele denominar *transparentes* al decir que: “Las tecnologías más profundas son las que desaparecen. Ellos se tejen en la trama de la vida diaria hasta que son indistinguibles de ella” (Weiser Mark, 1991)-, sigue siendo innovador en el circuito artístico⁹ la utilización de los mismos.
- Espectacularidad: sonora, visual, y estéticamente. Rompen la bidimensionalidad clásica, la tridimensionalidad estática. Agregan elementos a las performances corporales, aumentándolos, o situándolos en espacios virtuales. Introducen la robótica, la vida artificial, algoritmos que simulan conductas de seres vivos. Utilizan internet como soporte, medio, material y obra.
- Familiaridad: en su gran mayoría son resignificaciones, mixtura o moldeo, de tecnologías que resultan familiares a los usuarios/espectadores. Salvo excepciones en donde las convocatorias son masivas y por lo tanto diversas, el

⁹ Entendiendo, por supuesto, al circuito artístico como mucho más que los museos, galerías, exposiciones o bienales, incluyendo las expresiones callejeras, las universidades, los centros culturales y espacios abiertos al público general como es el caso de la feria de ciencia y tecnología Tecnópolis en Argentina.

público tradicional del arte multimedial tiene la capacidad de 'intuir' la técnica, existe la 'sospecha' del cómo, y muchas veces se convierte en el principal desafío al posicionarse frente a una instalación u objeto, una carrera de detectives que buscan sensores, fuentes sonoras, espejos, hilos de la obra que desnude el método.

- Jugabilidad: por las características del diseño de algunas obras, el entretenimiento se convierte en lo central. El juego es una de las tantas estrategias para simbolizar y de este modo alcanzar el momento reflexivo que el/los artistas pretenden fomentar. Encontrar ese equilibrio entre entretenimiento y reflexión resulta el desafío en este sentido.

CAPÍTULO 4

El Arte Nacional, identidades e imperialismo cultural

Pensar lo latinoamericano en tanto nacional, y viceversa, no suena muy descabellado. Nos une un territorio ininterrumpido, poblado por razas afines, con lenguas prácticamente iguales, y una historia de colonialismo e imperialismo signada por la represión y los genocidios. Una historia que es la de Colon a la vez que la de la Operación Cóndor, que es la del neoliberalismo y la colonización cultural y económica, a la vez que es la de los sueños de Patria Grande y gobiernos *populistas* y un acercamiento con voluntades manifiestas de unión, de memoria, de justicia y derechos humanos, y de igualdad. Igualdad política, igualdad económica, igualdad social, igualdad entre hermanos latinoamericanos.

La cultura y sus manifestaciones están atravesadas por estos y muchos otros factores, e históricamente el hacer artístico ha respondido, en su mayoría de modo consciente, tácita o explícitamente, a esta realidad.

“...el arte es al mismo tiempo expresión individual, nacional y universal. Individual, porque surge como resultado de una necesidad creativa personal. Nacional, porque el individuo es producto de su sociedad, es decir, de su nación. Universal, ya que los problemas fundamentales del hombre son universales”.

10

¹⁰ Carpani Ricardo, *Arte y revolución en América Latina*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 2011, página 22.

|¿La multimedia es sinónimo imperialismo cultural?

Dadas las características de los elementos materiales desde donde nos paramos para hablar de *multimedia*, entendiéndolos como un dispositivo, una herramienta que controla el poder, que controla los saberes y por lo tanto las subjetividades. Habiendo planteado que los sujetos estamos atravesados y formamos parte de esa red, y repasando rápidamente aquellos materiales que conocemos como propios del lenguaje, la primera respuesta que parece surgir a la pregunta es que si, que la multimedia esta tan atravesada por la genealogía de sus materiales que difícilmente puede trascenderla. Que es el reflejo de las voluntades del imperialismo cultural o que, en tanto tecnología moderna, es parte de la cultura consumista y no mucho más que eso.

En este espacio-tiempo histórico actual, complejo y cambiante, en que vivimos, nos ha sido enseñado que la globalización ha venido para quedarse, que todo debe ser analizado en esa perspectiva. Algunos nos quieren hacer creer que el pensar latinoamericanamente es chovinista, que las identidades locales han sido borradas y reemplazadas por una global, todos somos iguales, porque todos tenemos un 'McDonalds', todos somos iguales porque 'Coca-Cola', 'taxi' y 'pizza' se dice igual en todas partes, todos somos iguales porque el nuevo iPhone se vende aquí y allá, todos somos iguales porque el 'top ten' de la radio es similar en más de la mitad del mundo, el consumo nos iguala, y el consumo es nuestra identidad. No es malo que así sea, porque nos hacen creer que eso va de la mano de más años de vida, mayor estabilidad política y económica, mejor educación – o mejor televisión, alguna de las dos-.

Ahora bien si pensar en arte emancipatorio, en identidades locales, en universales situados en vez de universales abstractos -globales-, en una cultura nacional emparentada a la Patria Grande, en producciones artísticas trasgresoras y socialmente relevantes, si pensar en esto es *idealista*, pues me temo que aquello otro también lo es. Ni existe una cultura universal, ni existe plena conciencia nacional en nuestro arte. Es así como vemos obras que responden a problemáticas tan ajenas a nuestro cotidiano, como otras son el reflejo exacto de nuestra historia, costumbres y cultura.

La materialidad de la multimedia forma parte de los principales dispositivos de control de las sociedades modernas, es verdad. Pero también es verdad que el artista se encuentra ante una

posibilidad única al trabajar con esos dispositivos. ¿La multimedia es sinónimo de imperialismo cultural?.

No.

Previamente dijimos que el dispositivo tiene tres nodos principales para analizar, por un lado el creador de la tecnología –citamos como ejemplo a *internet*-, por otro lado el usuario ‘común’ o usuario de manual. El tercer nodo es el *artista*, y quedó pendiente porque creo que es necesario haber transitado el recorrido previo para entender porqué su figura es digna de atención, y cómo se convierte en una ruptura a la lógica dispositiva.

20

El artista se para frente al dispositivo y le abre una grieta (que valga el término aunque se encuentre banalizado por un sector de nuestra política actual) por la que este dispositivo comienza a sangrar, abre una herida en el sistema y por medio de ella se puede acceder a la ‘matrix’. Lo que puede ver allí, en términos foucaultianos, es lo que el sistema quiso dejar afuera, y qué otra cosa busca el artista más que hacer ver, sentir, pensar y hablar lo que está oculto, lo que es vedado, lo que está prohibido, lo que se naturaliza, lo que no se cuestiona. El artista es un componente de la red del dispositivo que, si se lo propone, puede escapar a la lógica de Poder de la misma, porque manipula, porque edita, porque resignifica, porque tiene la capacidad de moldear plásticamente ése dispositivo.

El trabajo del artista multimedia lo coloca frente al desafío de trabajar con tecnologías que son tan cotidianas, tan transparentes, que ellas mismas juegan con la luz y las sombras de lo que nos dejan ver y lo que nos ocultan. En este sentido es conocida la pasión de Foucault por las obras de Manet, Deleuze¹¹ explica como Foucault encontraba en las obras de Manet una conjugación de las luces y las sombras que develaban el funcionamiento de ese dispositivo arte, o pieza artística, así como el funcionamiento del dispositivo artista.

¹¹ Gilles Deleuze, “¿Qué es un dispositivo?” en «Michel Foucault, filósofo», Ed. Gedisa, Barcelona, 1990, p.162.

Los dispositivos utilizados en el arte multimedial poseen líneas de luz que se distribuyen a lo largo del mismo, muestran y ocultan en función de la red que los constituye. Fueron creados para sujetar subjetividades y ejercer control sobre el poder y el saber. El artista multimedia manipula estos dispositivos de los nuevos medios y de las tecnologías modernas, los manipula para modificar el modo en que esa luz cae, para hacer ver lo que antes estaba en las sombras. Puede hacer eso porque conoce la red, de modo técnico, es decir, conoce el código, la electrónica, los componentes, los circuitos, la lógica, y de modo simbólico porque conoce las ideas, la genealogía de control, los modos y las transformaciones sociales que genera.

El desafío está en trascender el *realismo multimedial*, la mera demostración práctica de las capacidades visibles u ocultas de las nuevas tecnologías y los nuevos medios, para dar paso al proceso de construcción situada de un arte que sea trascendente y que conmueva, no solo por las emociones, sino por el momento reflexivo que motivan. Lo difícil es conceptualizar, hacer ejercicio de la metáfora, puesto que allí florecen las ideas sembradas silenciosamente por la colonización cultural.

No existen recetas mágicas ni guías para el hacer artístico, por eso lo que este texto busca generar es una reflexión sobre una de las tantas estrategias para pensar el hacer, así como pensarnos a nosotros mismos como usuarios/espectadores del arte multimedial. Entender la genealogía de los materiales forma parte de ese sentir y pensar que es el arte multimedial. Pensarnos en nuestra complejidad cultural, pensar nuestros óleos, nuestros lienzos, no se trata de otra cosa más que eso. No hay aires aquí de censura, estigmatización o condena sobre tales o cuales materiales, no se trata de rasgarse las vestiduras contra la genealogía imperialista de los dispositivos, se trata de conocer para hacer críticamente, para ser un público emancipado, para tener artistas emancipados.

Baldasarre María Isabel, *El surgimiento del mercado del arte y la profesionalización de los artistas en la Argentina*, en «Travesías de la Imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina», Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2011.

Baldasarre María Isabel y Dolinko Silvia, *Imágenes e historia del arte en la Argentina*, en «Travesías de la Imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina», Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2011.

Benjamin Walter, *Discursos Interrumpidos*, en «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica».

22

Camnitzer Luis, *El arte sucede en el espectador*, artículo.

Carpani, R. *La política en el arte*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 2011.

Carpani, R. *Arte y revolución en América Latina*. Ediciones Continente, Buenos Aires, 2011.

Casalla, Mario, *tecnología y pobreza*, Fraterna, Buenos Aires, 1988.

Deleuze Gilles, “¿Qué es un dispositivo?” en «Michel Foucault, filósofo», Ed. Gedisa, Barcelona, 1990.

Eco Umberto, *La estética de la formatividad y el concepto de interpretación*, en «La definición del arte», Ediciones M.R. Argentina, 1990.

Farkas Mónica, *Cultura visual, cultura del diseño: fronteras y confluencias entre arte, diseño y tecnología*, en «Travesías de la Imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina», Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2011.

Hernández Arregui J.J., *Prólogo*, en «La política en el arte», Ediciones Continente, Buenos Aires, 2011.

Hernández Arregui J.J., *Imperialismo y cultura*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 2005.

Jiménez José, *Transformaciones institucionales y funciones sociales del arte*, en «Imágenes del hombre. Fundamentos de la estética», Tecnos, Madrid, 1992.

Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Buenos Aires, 2006.

Piñero Iñíguez Carlos, *Hernandez Arregui, una interpretación marxista del peronismo*, Ediciones Continente, 2013.

Rancière, J. *El espectador emancipado*, Manantial, Buenos Aires, 2013.

Richard Nelly, *El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad*, en «Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes», Paidós, España.

Siracusano Gabriela, *Entre lo visible y lo intangible: opacidades en la representación de la sacralidad*, en «Travesías de la Imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina», Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2011.

Vattimo Gianni, *Posmoderno: ¿una sociedad transparente?*, en «La sociedad transparente».