



Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Bellas Artes

Taller de Diseño Multimedial 5

Tesina de Grado.

“Los derroteros de la mesa redonda”

(instalación interactiva)

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós

Tutora: Andrea Sosa

Alumno: Julián Lambert, legajo n° 52571/1

Índice

- Introducción
- Justificación
- Pilares conceptuales:
 - La multimedia
 - La interactividad
 - La tecnología digital
- Marco existente e investigación previa
 - Escritura no convencional
 - Libro objeto
- Recorrido
- Forma y producción
- Registro visual del proceso de producción
- Conclusión

Introducción

La multimedia está adquiriendo su espacio y forma. Es un proceso, claro está, pero se empieza a vislumbrar la materialidad resultante de dicha transformación. Entre tanto, la teorización y análisis respecto a los resultantes que van tomando forma quedan relegados: no se alcanza en la actualidad a abarcar de forma concisa todas las aristas de la insipiente práctica. Esto se debe, principalmente, al poco tiempo de reflexión que el avasallante desarrollo técnico y tecnológico permite, más aun, cuando este se entrecruza con el arte y sus diversas disciplinas.

Ese intento de poner todo dentro de los límites del conocimiento y la teoría empaña el proceso espontáneo de desarrollo actual, quitándole justamente gran parte de su espontaneidad. No es momento, quizás, de generar contenido teórico estricto y cerrado donde aun no hay sustancia, no hay materia, no hay componentes ni espacio definido que los alberguen. La creación y formalización de conocimiento específico es, quizás, un paso posterior al cual estamos intentando dar como campo de estudio.

Sin embargo, consiente o inconscientemente, la multimedia viene en cierto modo a llenar ese espacio de incertidumbre, a ser el nexo que amigue y amalgame el arte con los nuevos medios de comunicación, signados estos profundamente por la tecnología digital. Sin embargo, el ser desde el vamos una disciplina de coyuntura y fronteras impide que la multimedia establezca, entienda y crea su propia práctica y campo. Allí radica el mayor desafío que la multimedia enfrenta hoy en día, ya seguramente consumado y finalizado su “nacimiento”.

Como futuro profesional del rubro, entiendo esa premisa como troncal en la inminente práctica laboral y educacional de generaciones de profesionales venideras. Es entonces el espacio de “taller final” el indicado para plasmar ciertas conclusiones respecto a la carrera transcurrida. Así surgen las reflexiones que se intentarán traslucir en el texto y en la obra en sí.

Como premisa básica, conclusión de un primer análisis cuasi superficial, se puede afirmar que los actores principales de la multimedia son la interactividad y la tecnología digital. Es común, habitual hoy en día que se asocie de forma directa la multimedia a la tecnología, mas precisamente a la informática. Reina en la sociedad en general ese pensamiento y esa asociación. Sin embargo, sin dudas el “meollo” de la multimedia se encuentra en otro sitio.

Va a ser una constante a lo largo de esta presentación la afirmación de que el epicentro de la práctica multimedial es el concepto de interactividad. Es la posibilidad de intervenir lo que hace a un producto interactivo. Que dicha interactividad sea más fácil de lograr a

través de la tecnología digital, es lo que genera la proliferación del campo de estudio, pero no se debe perder de vista la premisa que allí subyace: la tecnología es la herramienta ideal para alcanzar ese tipo de interactividad.

Dejando de lado críticas inconsistentes, caberá hablar de lo que la multimedia es, más allá de todo lo que aun no es. Y como se expuso en líneas superiores, el concepto troncal que atraviesa a la multimedia es el de interactividad: la inclusión del usuario en la constitución del mensaje y su alejamiento, así, del rol pasivo de mera contemplación. El discurso multimedial, entonces, debe poder ser reconfigurado constantemente por quien lo recibe, y esta premisa va más allá de la herramienta tecnológica que se utilice para dicho fin.

No es novedad, de todos modos, el alto atractivo que tienen los artilugios que la tecnología digital permite, cercanos quizás a la magia. La posibilidad de representar mundos y espacios irreales y de acercarlos mediante el diseño de interface potencia de forma avasallante las producciones, a tal punto de ser devorado el mensaje por las herramientas mediante las que se lo transmite. Ese es el gran peligro de la multimedia hoy, y de esto se desprende que su acepción popular esté estrictamente relacionada con lo tecnológico.

La multimedia debe empezar a construir hoy su propia autonomía y emanciparse, así, de la tecnología digital aunque nunca deje de utilizarla. La misma debe ser sustento y no sustancia. El contenido debe empezar a prevalecer, minimizando inevitablemente el rol preponderante de los medios tecnológicos digitales que tan solo posibilitan y dan forma a su existencia.

Esta es la gran premisa del presente trabajo y el mensaje sustancial que quiere emitir. Lejos de hacer una crítica burda e inconsistente, es necesario reflexionar sobre la práctica desde la práctica misma. Aquí no se busca demostrar nada, solo se intenta abrir interrogantes y sugerir así, implícitamente, que es la búsqueda constante de respuestas el mayor motor de evolución.

Justificación

El concepto de tesis o tesina tiende habitualmente a abordar algún aspecto investigativo de la teoría o práctica del campo en cuestión. Se intenta, así, afirmar o refutar algún precepto que aporte o ilumine cierta faceta, hasta ese entonces, inexplorada o relegada.

En nuestro caso en particular, la multimedia y aquellos que intentamos ser parte de ella nos encontramos en una etapa de inmadurez, propia de quién no alcanzó la distancia suficiente para observar con ojo crítico su propio historial. Estamos, entonces, tan próximos al inicio que es imposible aprehenderlo y desmenuzarlo.

A su vez, dicha afirmación alcanza, no solo a la multimedia en sí, sino también a la carrera Licenciatura en Diseño Multimedial y su incipiente intento de academizar los nuevos contenidos, en casos hasta siquiera inexistentes. Estas particularidades son reales y trascendentales. Cuan presentes estén en nuestro transitar determinará en parte el éxito de nuestras producciones.

Entonces, nos encontramos con la premisa de realizar un trabajo final a modo de tesis (aunque no en su sentido estricto) de la carrera de Diseño Multimedial. Como nuestra práctica y nuestra carrera, dicho trabajo debe ser de índole práctico, predominando ello por sobre la teoría, y abordando en esta ocasión una temática totalmente libre y a elección

Pero, si en cierto modo queremos darle carácter de tesis a lo que se produce, es quizás correcto y oportuno elaborar un trabajo que aporte, desde la práctica, un grado de crítica y reflexión, tanto a la multimedia como a la carrera en sí. Es allí donde se genera el desafío más grande: hablar y decir algo sin hacerlo de forma explícita y, a su vez, hablar de algo mientras se hace uso de ese “algo” para emitir y dar forma al mensaje. Un concepto claramente cercano al metalenguaje.

Está claro que va a ser imposible llenar el vacío teórico y de contenido con meras producciones “prácticas” con mensajes subliminales. Pero, puede que ello sea una primaria invitación a construir y generar esos espacios que permitan cimentar los avances materiales y productivos desde lo teórico conceptual.

Es motor de este trabajo el texto como herramienta. Mediante él, somos capaces de abordar, justificar, profundizar y generar contenidos. Es nuestra forma de organizar y plasmar conocimientos y hacerlos trascender al tiempo y espacio de su creación. El texto puede contener y albergar certezas e incertidumbres, las cuales son ni más ni menos que la certeza de la ausencia de certezas. Todo en el texto es rotundo e inconmutable, no se nos deja más que recorrerlo y en un estricto orden lineal. Es mediante él, mediante el

texto, que debemos justificar y explicar nuestro trabajo final de carrera. Sin ir más lejos, este texto es esa propia justificación. ¿Pero que ocurre cuando se saca al texto de su contenedor y su molde tan acabados? ¿Qué pasa si ese texto se abre a nunca encontrar principio ni fin, ni forma definitiva?

Es ello, sin más, lo que intenta explorar este trabajo, al cual se le exige una justificación escrita. Hagamos entonces de la justificación y la obra una misma cosa, un ciclo que se retroalimenta, y que lo escrito sirva para constituir la obra así como la obra inspira lo escrito.

Cabe destacar que la no utilización de bibliografía específica es una decisión conciente y premeditada. Es justamente una de las afirmaciones más rotundas de esta tesis el sostener que no existen elementos teóricos acordes y a la altura de la evolución de la práctica. Esto no significa que no haya postulados teóricos de ningún tipo. Los hay y son valerosos hasta cierto punto, y han nutrido profundamente la evolución profesional dentro de la carrera, lo cual seguramente se plasma de forma indirecta en esta producción. Pero es momento y espacio para intentar ver y construir más allá, despojándose de absolutismos y certezas endeables, sin necesidad de apoyarse en construcciones editoriales que avalen una determinada postura.

En síntesis, esta obra propone valerse de su propia justificación libre y autónoma para regenerarse y evitar así una forma acaba, premisa tan omnipresente en las producciones multimediales, aunque prescindiendo, es esta ocasión, de todo tipo de tecnología digital, herramienta clave para prolongar indefinidamente el proceso de construcción creativo artístico.

Pilares conceptuales

Los pilares que sustentan este trabajo y su significado son tres: la multimedia, la interactividad y la tecnología digital. La relación entre estos tres elementos indispensables es la que determina el sentido del arte que se puede señalar como transgresor y moderno.

La multimedia es continente de los otros dos elementos a tal punto de ser estos los que determinan las características sobresalientes de la disciplina. La interactividad lleva al espectador de arte a un nuevo plano participativo abandonando la habitual pasividad. La forma en la que la interactividad interviene en la multimedia es a través de las herramientas que la tecnología digital aporta.

Este trío está compuesto por los pilares fundamentales que sostienen las grandes construcciones artísticas modernas y es la relación específica entre interactividad y tecnología digital la que determina las características formales y conceptuales de la multimedia en sí.

La tecnología digital ha llevado las posibilidades de interacción en tiempo real a extremos jamás explorados e imaginados. La informática permite generar sistemas en los cuales las respuestas a determinados estímulos o datos ingresados sea de forma inmediata y con gran exactitud. Esta característica es la que hace a la tecnología digital imprescindible en el arte multimedial y la gran posibilitadora de exacerbar y reconfigurar el concepto de interactividad.

Es innegable que la tecnología digital ha abierto un abanico enorme de posibilidades en todas las esferas de la vida humana, incluida, obviamente, la esfera artística. Las telecomunicaciones han mutado radicalmente y se ha erigido en centro de la escena el fenómeno "internet". La instantaneidad y fugacidad parecen transfigurar el mundo actual en el que vivimos.

En lo que respecta puntualmente al arte, la absorción de la tecnología digital se ha dado de formas diversas. En las artes clásicas ha servido de alternativa en cuanto al soporte, permitiendo la reproductibilidad de las mismas. La digitalización de pinturas, de dibujos y de música en general ha posibilitado la masividad absoluta y el acceso casi irrestricto a estos tipos de arte. Ha modificado, por otra parte, el proceso de creación. En cine, por ejemplo, la tecnología digital potenció hasta niveles inimaginados la creación de efectos de postproducción y generó la posibilidad de realizar filmes de animación creados íntegramente mediante software informático, prescindiendo por completo del proceso de rodaje y filmación.

Sin embargo, todas estas transformaciones ocasionadas a raíz de la irrupción de la tecnología digital en el arte se ven “resumidas” en la creación de un espacio nuevo que articula los existentes mediante, justamente, la tecnología digital. Ese espacio es ni mas ni menos que la multimedia, a la cual podríamos definir como una incipiente rama artística, tan en germen como las herramientas que utiliza para su composición. Y es esa misma precocidad la que imposibilita que tenga en la actualidad un fundamento teórico y conceptual fuerte y conciso, estigma sin dudas del intento de academizar este conocimiento (aun inexistente) mediante la apertura de una carrera universitaria.

En relación a ello, la sutileza y dosificación a la hora de hacer uso de elementos tecnológicos es quizás también una suerte de definición de los rasgos preponderantes del diseñador multimedial. Seleccionar y racionar determinada tecnología en pos de comunicar exitosamente un determinado mensaje. Sin duda esta es una definición parcial, como todas a las que podemos llegar a arribar en esta instancia, pero un punto clave en el desarrollo de una racionalidad de la creación multimedial.

Marco existente e investigación previa

Escritura no convencional

La literatura, como género artístico, posee una riqueza histórica que sería imposible abarcar en un solo análisis. Es sin duda musa inspiradora de múltiples obras y disciplinas que encuentran en ella su raíz conceptual e ideológica. Por allí andan quizás los motivos de una primera elección de este soporte como medio de producción en esta ocasión, alejándose de los estereotipos multimediales tecnológicos digitales.

Sin embargo, cabe en estas líneas hacer foco sobre una rama de la escritura en particular: la no convencional. La escritura no convencional es, en resumen, aquella que no respeta la lógica de linealidad que rige la escritura occidental en general. Cabe realizar la salvedad de que se puede llamar “no convencional” a otros tipos de escrituras, no necesariamente no lineales, pero tomaremos en este caso como absoluta la premisa de que la escritura no convencional es aquella de estructura no lineal.

Este tipo de escritura basa sus cimientos especialmente en la ruptura desde la forma de lectura. A saber: órdenes diversos de los capítulos, saltos de página, lectura de derecha a izquierda y o de abajo a arriba, bifurcaciones, etc. Estas rupturas son resultado de siglos de exploración del lenguaje escrito y de expansión de sus fronteras y sus posibilidades, apoyándose firmemente en las naturalizaciones y sistematizaciones tan arraigadas en nuestra cultura occidental en especial.



100000 millones de poemas - Raymond Queneau

Desde las escrituras en cavernas prehistóricas, pasando por leyes judías y tintas mágicas, o por la pionera novela “La vida y opiniones de Tristram Shandy” de Laurence Sterne, y hasta llegar inclusive a la revolución Dadá, el concepto de escritura no lineal o no convencional es añejo y poco tiene de novedoso, aunque así nos lo quiera presentar la tecnología digital y su ilusa invitación a transgredir límites jamás alcanzados. Esos límites, claro está, fueron ya superados y expandidos.

En un principio se podría pensar que no existe ninguna relación entre los jeroglíficos, las pinturas rupestres y la narración no lineal; sin embargo es necesario comprender que la

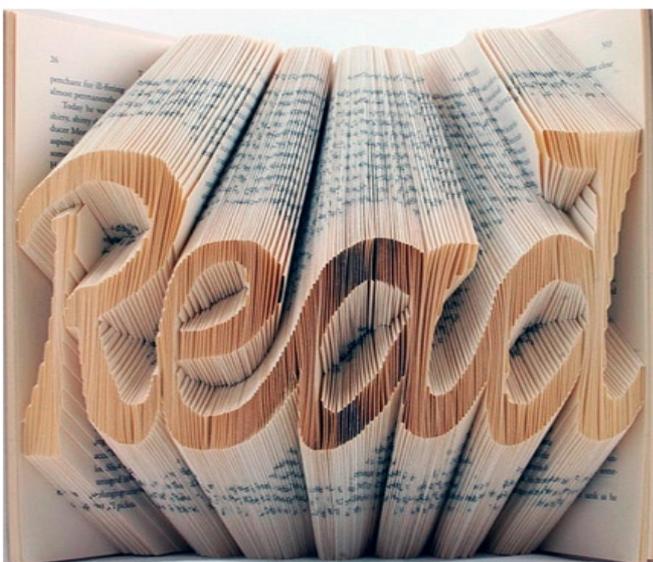
comunicación y en especial los primeros intentos por contar historias no han obedecido únicamente a las estructuras de linealidad que se dan por sentadas en occidente, ni a la literatura; la imagen siempre ha sido la que juega un papel más que importante, y aquí radica su anclaje o nexa con la cultura visual.

Esta forma de escritura literaria es, en cierto modo, predecesora de lo que sería el hipertexto y el lenguaje multimedial. En ella radican sus premisas básicas de no linealidad y bifurcación del hilo conductor. En el hipertexto, dichas premisas encuentran su forma más acabada al poder optar por un camino con el solo uso de un “click” de mouse. Se automatiza así la respuesta al impulso generado por el usuario/lector y la instantaneidad evita que la circulación tenga baches o carezca de fluidez.

Volviendo al texto en papel, a estas formas de escritura sobrevendría la ruptura formal del libro en sí como objeto, en lo que, por ejemplo, justamente se dio en llamar libro objeto.

Libro objeto

El libro objeto es una pieza artística que rescata y explora las cualidades del libro como objeto, desligado muchas veces de su sentido o significado literario. Estos libros se acercan más a una pieza propia de la plástica que de la literatura, expropiándole así la “exclusividad” que esta última tenía sobre el objeto. Se transforma, sin más, en un objeto autónomo en el espacio que le ofrece al lector-espectador nuevas alternativas, y con ellas está potenciando las posibilidades de comunicación de todos los géneros literarios y de cualquier otro sistema de signos o símbolos.



Book Art - Isaac Salazar

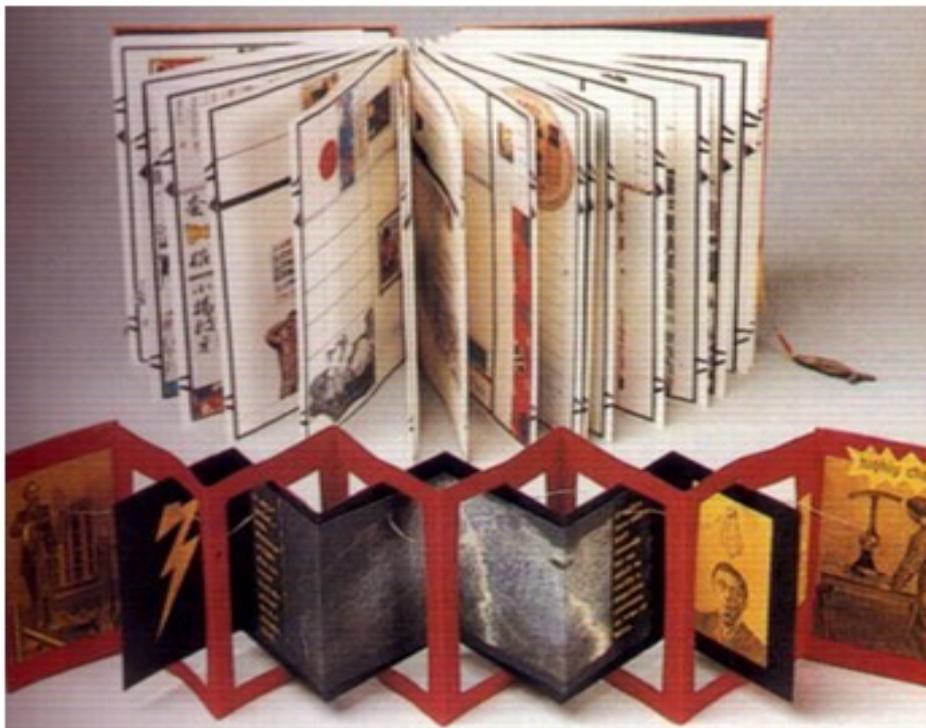
El libro objeto es, sin más, una manifestación de arte realizada por un artista que ha tomado al libro como expresión, el libro como objeto, no como literatura, como escrito, sino el mismísimo objeto. Se asocia el libro objeto básicamente a dos tendencias: el libro de artista (generalmente vinculado a la poesía o el arte en versión pura y absolutamente conceptual) y al libro sensorial destinado a los niños. Ambas dimensiones resultan cercanas al diseño, ya sea desde el parentesco con el lenguaje artístico o desde el afán de

comunicación clara y directa que se necesita para establecer vínculos comunicacionales con el público infantil.

Con el nacimiento del libro objeto se empieza a resignificar el libro como pieza de arte en sí, como instrumento para la transmisión no literaria de sensaciones. La potencialidad del objeto sumada a su carga de significados lo hace digno de ser pieza de museo, explorando así el contenido plástico intrínseco que tiene en su estado natural como objeto.

En su origen los libros fueron exclusivamente continentes de textos, pero es obvio que pueden contener también otros lenguajes. Además del lenguaje literario, todo sistema de signos tiene cabida dentro de la estructura de un libro.

El lenguaje visual busca dentro de estructuras (libros) nuevas formulas de asociación y crea con formas propias nuevos códigos de comunicación. Utiliza conjuntamente nuevos signos y símbolos, elementos fonéticos y visuales, elementos tipográficos. Valora el color y la forma, valora el signo semántico como tal signo y el espacio o soporte donde va a desarrollarse la obra, dándole a la pagina la categoría de espacio artístico en potencia, espacio donde se puede exhibir un trabajo. Junto al lenguaje semántica busca el estético.



Ejemplo utilizado en el ensayo "Del lenguaje visual al Libro-Objeto", de Antonio Gómez

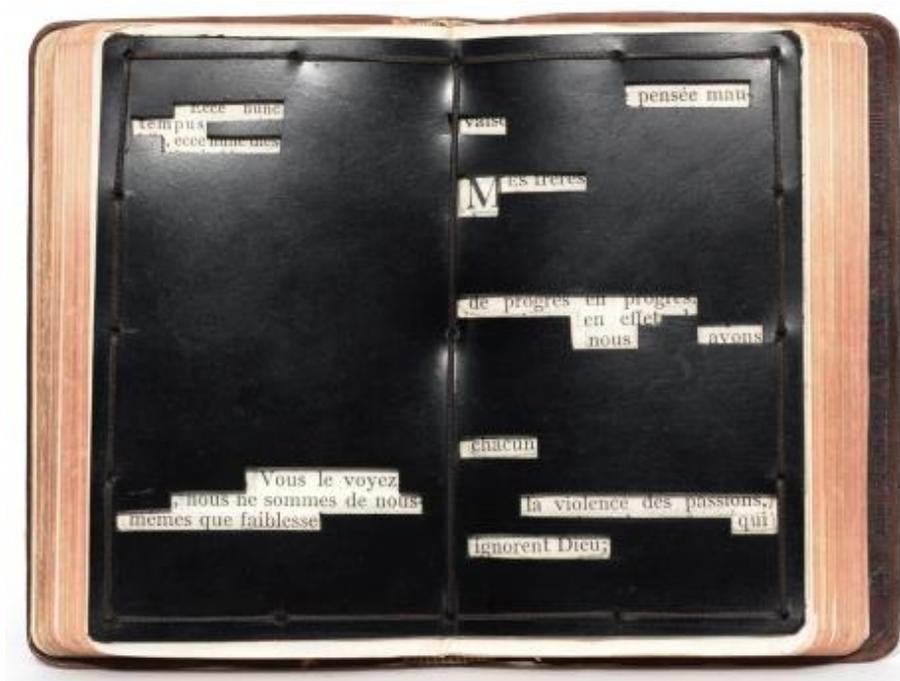
Recorrido

Con la premisa de realizar un trabajo crítico, reflexivo, se inició este camino hace ya ocho meses. A modo de tesis y trabajo final, cabía sin dudas ahondar en plasmar una mirada retrospectiva sobre la práctica y la carrera. Ese fue el faro, el rumbo trazado desde un principio y que, pese a las ideas de materialidad barajadas, se sigue manteniendo.

En un principio la materialización de la idea iba encaminada a ser un libro, el cual en vez de tener páginas tendría “plantillas” o diversos moldes. A través de ellos se “filtraría” y leería una única página que contiene el total del texto. Cada plantilla seleccionaría palabras y/o frases que configuran un texto perteneciente a una unidad en particular de la fundamentación teórica del proyecto. Se buscaba así generar una forma no lineal de recorrer el contenido, el cual a la vez es la justificación de dicho mecanismo no lineal de lectura.

Sin embargo, los mecanismos no lineales explorados carecían de gran sustento e impedían una lectura correcta y fluida del contenido, por lo cual la materialidad misma de la obra se empezaba a tornar un obstáculo para alcanzar el objetivo propuesto por ella.

De esta manera, se desestimó la realización de un objeto, mas precisamente un libro “expandido”, llevando así el fluir creativo hacia terrenos más cercanos a la instalación y la intervención espacial, idea más afín a la premisa de realizar una muestra colectiva.



Forma y producción

La propuesta consiste en trasponer atributos básicos de la multimedia a algún elemento que se aleje del concepto estereotipado de multimedia, signado por la tecnología. Para ello, encontramos dos premisas: por un lado tomar como pilar fundamental de la disciplina el concepto de interactividad y la ruptura con la linealidad que este conlleva; y prescindir, a su vez, de todo tipo de herramienta tecnológica digital de uso actual. Dichas premisas son troncales y atraviesan de forma transversal toda la propuesta.

Se realiza, de este modo, una doble reivindicación. Por un lado, la comprensión del concepto de interactividad como característica indispensable; y por el otro, el carácter de prescindible de los elementos tecnológicos, los cuales a menudo reconfiguran drásticamente e indeseablemente el mensaje, tal cual se mencionó anteriormente. Se intenta significar así que la tecnología digital, pese a ser parte de la multimedia, no es esencial a esta; y de modo contrario, la interactividad, pese a no manifestarse siempre de modo “explícito”, es elemento constitutivo insustituible y troncal de la disciplina. El grado o nivel de importancia de estos dos elementos dentro de la práctica no sería equiparable

El concepto de interactividad en la práctica multimedial es casi determinante. La tecnología digital es el vehículo e interlocutor ideal que la interactividad ha encontrado para materializarse de la forma más acabada. Dicha tecnología impregna de un carácter estético muy particular al arte multimedial, disfrazando la esencia de interacción pura que bajo ella subyace. Estas líneas y este trabajo intentan entonces volver la mirada y el foco de atención a la lógica de interacción del espectador devenido en usuario, actor principal en el juego de intercambio de significados con la obra.

La forma de plasmar materialmente esta idea y metaforizar sus conceptos es mediante la realización de una mesa redonda interactiva. En ella,

encontramos discos giratorios en diferentes niveles los cuales contienen, en forma transversal, fragmentos de oraciones correspondientes a este mismo texto. Al girar los discos se generan múltiples oraciones capaces de modificarse, regenerarse, e inclusive

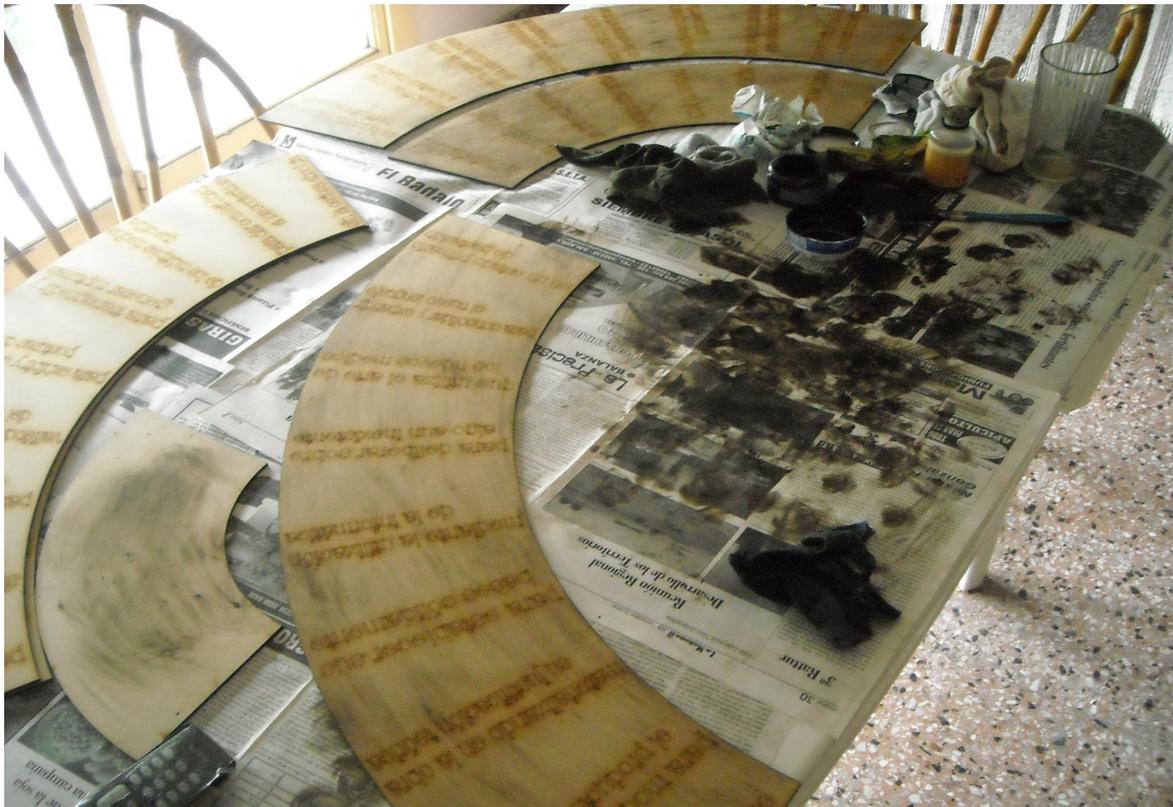


Este sin dudas resulta un trabajo metalingüístico, indagando subliminalmente el por qué y los cómo del lenguaje, y generando una reflexión de la multimedia desde algo que no resulta estrictamente multimedial. Sin embargo, la multimedia recoge recursos de este tipo de literatura y narrativa, apropiándose los sin más filtro que la tecnología digital misma y sin mayor reflexión ni deliberación al respecto.

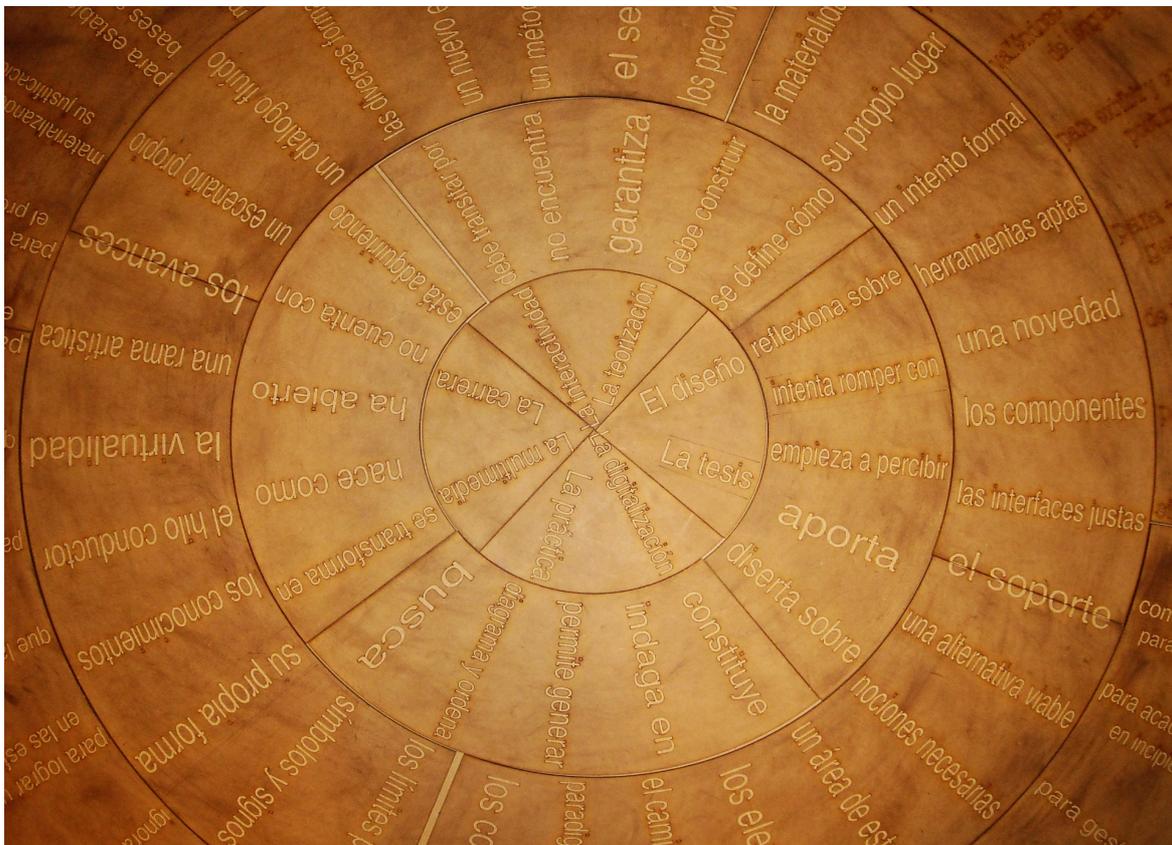
El carácter de trabajo final de la producción y la exigencia de un fundamento teórico elaborado por escrito que lo sustente generan otra premisa troncal para el trabajo: la sustancia del mencionado texto ha de ser la justificación teórica que se exige en esta instancia. El texto interactivo será entonces el texto del propio fundamento teórico que lo sustenta; el trabajo y su justificación fusionarán así en una misma cosa. Para leer “de que se trata” debemos inevitablemente vivenciar “de que se trata”, y en ese devenir construir y destruir, a la vez, contenido constantemente.

La lectura del fundamento de tesis es el trabajo de tesis en sí, y el trabajo no es más que la lectura de su propio soporte conceptual. La interacción ocurre y se trasluce inclusive en dicha premisa: la obra y su correspondiente fundamentación friccionan constantemente en pos de generar los límites que diferencien ambas esferas, aunque dichos límites no existen ni van a existir porque la entremezcla de estos polos es componente constitutivo primordial de la lógica de la obra.

Registro visual del proceso de producción









Conclusión

Este trabajo y estas líneas, que son motivo y conclusión de la obra en sí, son una precursora invitación a repensar sobre qué nos paramos y sobre qué nos vamos a parar cuando demos el siguiente paso, siempre conscientes de cuán frágiles son nuestros pies y cuán propensos somos a caer en cualquier momento, sabiéndonos capaces, sin embargo, de pararnos y volverlo a intentar una y otra vez.

La multimedia y el lenguaje que de ella se ha de desprender deben todavía transitar un basto camino que la deposite en el trono y estatus de una práctica artística consolidada, edificada sobre cimientos sólidos y cuidadosamente contruidos. Debemos, entonces, empezar a balbucear términos sobre algo que desconocemos; sobre lo inexistente, sobre lo efímero, sobre lo que no podemos aprehender ni aprender. Será la confrontación con nuestra propia incapacidad de nominar y delimitar la que nos amigue con la duda, con la incertidumbre, aceptando así el provisorio no saber que no es, queramos o no, imprescindible hoy en día.

Cabe destacar que la propuesta lejos está de querer significar un mero rejunte de moralejas inconsistentes. Se invita una y otra vez a (re)pensar cosas que, en muchos casos, no fueron pensadas ni por vez primera. El avasallante desarrollo tecnológico digital al que acontecemos ha pasado por arriba hasta inclusive a la tecnología misma. Si no se comprende el alcanza del fenómeno, raramente se podrá ser parte de él.

Podemos resumir entonces que la multimedia hace uso de la tecnología digital esencialmente por las inmensas posibilidades que esta genera a la hora de crear sistemas interactivos. Es allí donde queda claro que lo sustancial de la multimedia es la interactividad, aunque es innegable que los elementos tecnológicos digitales le aportan la forma y la estética multimedial sumamente reconocibles dentro del arte.

La multimedia no sería tal si alguno de estos elementos faltase por lo que se puede concluir que este trabajo mismo no es una obra multimedial. Es ello, sin dudas, un inmenso desafío: remitir a la multimedia desde algo que en su sentido estricto no lo es, invitando así a caracterizar a la multimedia, en principio, desde aquello que no lo es.