

Multimedia y cultura visual

Gerardo Sánchez

Licenciado en Artes Plásticas y Profesor en Producción Multimedial, Facultad de Bellas Artes (FBA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Maestrando en Crítica y Divulgación Mediática de las Artes, Área transdepartamental de Crítica de las Artes, Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA).

Docente en la cátedra HISTORIA DE LOS MEDIOS Y SISTEMAS DE COMUNICACIÓN CONTEMPORÁNEA, FBA, UNLP.

Becario de investigación, IUNA.

Las nociones de *multimedia* y de *cultura visual* pueden relacionarse en varios aspectos: ambas involucran gran cantidad de problemáticas que se superponen y se extienden a numerosos ámbitos de producción y campos sociales de empeño, y ambas se constituyen como campos emergentes –cada vez más presentes– en las explicaciones, las referencias y los modos de comprender la cultura contemporánea. Ya sea como criterio clasificatorio –el caso de multimedia–, o como punto de vista desde donde observar las prácticas –la cultura visual–, sobre ambos cabe hacerse la misma pregunta, ¿son, efectivamente, nuevos campos o se trata de un momento de turbulencia interdisciplinar en medio de las tantas transformaciones dentro de la historia del arte, la estética y los estudios mediáticos?¹

Respaldado por una importante corriente de académicos en el campo de la historia del arte, el concepto de cultura visual fue acuñado por William Thomas Mitchell, Hans Belting y Nicholas Mirzoeff, entre otros, y cuenta con una corta pero vertiginosa tradición de casi dos décadas. Dicha noción es definida antes como estrategia que como campo disciplinar específico, para entender, analizar e interpretar la cultura contemporánea. Comprende un área –o punto de vista– conformada por aportes de la filosofía estética, la historia del arte, la semiótica, la antropología, la sociología, la psicología, la fisiología, entre otras disciplinas, que contempla el rol y las implicancias de la imagen desde un paradigma de constructivismo social, que la homologa al lenguaje en cuanto fuerza ontocreadora, agente constructor de la realidad –mucho más que su representación–. Desde esta perspectiva, se considera la relación entre el sistema artístico, los medios de comunicación y la experiencia estética cotidiana como constituyente fundamental de la realidad actual.

La *cultura visual* es una expresión que surge a partir de una situación: el momento histórico en

¹ La pregunta es formulada en cuanto a la cultura visual y aquí se la extiende a la noción de multimedia (Mitchell, 2003).

el que la imagen se ha vuelto decisiva en la conformación del mundo. Si bien la cuestión de la mirada no es ninguna novedad, adquiere un peso gravitante la interminable catarata de artefactos que complejizan los modos de relacionarse con la realidad, y genera no sólo una matriz operativa, en cuanto a la producción y la circulación de discursos, sino también una modificación en las estructuras cognitivas que soportan el pensamiento.

Por definición, los estudios visuales están comprendidos por un conjunto de enfoques que se pueden ordenar en, por lo menos, los siguientes niveles:

- La dimensión cognitiva y ontológica de visión, de la que no puede dejar de indagar sobre el lugar de la imagen y de la mirada en la construcción del mundo; sus roles en las distintas instancias sociales y de la experiencia humana.
- El modo en que se emplazan las producciones artísticas como objetos auráticos dentro del contexto de la reproductibilidad infinita y la expansión en los límites de la categoría artística efectuada por las vanguardias –que conllevan redefiniciones en el concepto de creación y de obra artística–. Implica considerar la relación de las obras de arte con las imágenes y los productos no artísticos.
- Los modos en que la reflexión estética trasciende el ámbito de las producciones artísticas para volcarse sobre la vida cotidiana, tanto en el diseño de los objetos de diseño como en la dimensión mediatizada de la realidad.
- La espectacular evolución de las máquinas y los dispositivos de visualización, que desatada con la reproductibilidad mecánica visual –en la que la fotografía es el emblema de la representación indicial–, incorpora el movimiento y el sonido, y conquista desde la transmisión instantánea hasta la capacidad generativa de representar sin referente físico ni material, dando lugar a los conceptos de simulación y de sistemas complejos e interactivos.

Como estrategia, los estudios visuales deconstruyen las grandes narrativas para

interpretar las obras en su contexto, que se asume como principal determinante de toda observación realizada. El paradigma de la complejidad marca el fin –o la pérdida de vigencia– de los grandes relatos, entre ellos los de las propias disciplinas como campos separados. Si la era del arte² es comprendida por el segmento que comprende del siglo xv al siglo xx, en su interior se ubican fenómenos y obras que si bien son muy diversas entre sí, comparten un ideal de la obra artística –original, única, auténtica–.

Al margen de las diferencias estilísticas, incluso de las aspiraciones revolucionarias de las vanguardias, se mantiene una institucionalidad artística, de la que la teoría especulativa del arte propuesta por Jean-Marie Schaeffer (1992) resulta sumamente descriptiva y justifica muchos de los relatos que se tejen en torno al arte moderno. La noción de cultura visual pone en relación presupuestos teóricos, como los conceptos de aura y no aura, con el repertorio formado por el diálogo entre las prácticas artísticas y las nuevas tecnologías; y con las problemáticas surgidas en la filosofía estética a partir del cuestionamiento del ideal de belleza, motivadas, entre otras muchas, por las propuestas de la sociología del gusto.

Con mucho menor arraigo en la tradición académica, el concepto de multimedia ha desarrollado una presencia notable en el campo de las prestaciones y la venta de servicios en el rubro de la tecnología informática aplicada a la comunicación. Esto dio lugar a una diversidad de prácticas que se adscriben a muy variados campos de desempeño social, no sólo en relación con los medios de comunicación, de entretenimiento o de pedagogía, sino también con ámbitos medios o proyectuales.

El fenómeno de la revolución digital ha sido exhaustivamente analizado y se encuentra aún en plena efervescencia. Cuestiones como el ciberespacio, la realidad virtual, la hipertextualidad, la interactividad, la creación colectiva, la circulación de contenidos, el hacktivismo y las nuevas formas de interacción entre sujetos y

² Arthur Danto (2009) analiza la categoría *arte* por fuera de los esencialismos trascendentales modernos que la fundaron como institución.

máquinas, producen de manera permanente una vasta bibliografía. Sin embargo, el concepto de multimedia no muestra, en general, un uso muy consensuado ni la misma recurrencia académica que el de estudios visuales; a pesar de consignar el nombre de numerosas carreras de formación superior, no hay un correlato en el uso que se hace del término ni en el campo académico ni en el artístico. Es decir, al igual que cultura visual, designa un campo interdisciplinario de estudios pero presenta mayores lagunas para definir sus límites y modelar sus objetos de análisis. En cualquier caso, lo que no puede negarse es la aparición de nuevos aparatos, soportes y prácticas específicas que, de un modo u otro, se asientan en los usos sociales y en la reflexión teórica.

De un tiempo a esta parte, fenómenos tan diversos como una fotografía, un video, un tema musical, un dibujo, entre otras cosas, pueden abandonar su materialidad y adoptar una nueva, la digital (o pueden ser generados íntegramente por síntesis), a partir de la cual fusionarse, en un diálogo horizontal, con muchos otros textos (en términos semióticos), asentados inicialmente o no en soportes analógicos (Sosa, 2006).

Este carácter de multidispositivo se articula a partir de la principal propiedad de la informática, que en esta perspectiva tiene que ver con la interactividad, es decir, con el procesamiento dinámico de información que puede ser ingresada, transformada y rematerializada. Este rasgo, junto con la posibilidad de transmisión y de lectura de información entre dispositivos sin importar la distancia física entre ellos –o sea la conectividad–, es la principal característica del arte multimedia (Matewecki, 2008).

La perspectiva propuesta sugiere un uso del concepto que permita aglutinar y ofrecer herramientas para el análisis de un conjunto específico de prácticas que se apropian de modo particular de la tecnología digital –dentro del campo artístico–, a partir del punto de vista de los estudios visuales, que convoca a concentrarse en las operatorias y en las relaciones de inclusión y de exclusión en la categoría, los cambios –y las permanencias– de la institución arte, en los nuevos conjuntos de prácticas, en su eventual pro-

ceso de constitución como géneros, y en el rol del circuito identificado como arte multimedia. Es decir, se propone una mirada que articule el emplazamiento específico de una tecnología en un ámbito particular de las prácticas sociales, en el momento en que su aparición afecta todas las instancias de producción y de pensamiento.

La noción de multimedia propuesta parte de la hipótesis de que existe un determinado tipo de productos –generalmente incluidos bajo la designación de arte con tecnología o arte con nuevos medios–, que se apropian de modo particular de los recursos provenientes de las tecnologías digitales. Operatorias y usos específicos que se han vuelto característicos de cierto tipo de obra que configura sus propios espacios de circulación y habilita nuevos ejercicios clasificatorios, basados no únicamente en las obras en tanto materialidades, sino principalmente en los discursos –más o menos institucionales– en los que estas obras se inscriben y en los que legitiman su estatuto artístico.

Si la noción de cultura visual es, en parte, producto del movimiento de inclusión efectuado por las vanguardias que convulsionaron a la institucionalidad artística, la noción de multimedia pareciera cumplir un rol estabilizador al plantear nuevos escenarios en los que se instauran regularidades, al mismo tiempo que se renuevan repertorios y se actualizan auraticidades, en particular las vinculadas al preciosismo técnico, a la obra artística como producto de una genialidad, individual o colectiva, y sobre todo la dinámica de apropiación y mecenazgo que regula la circulación de las obras. Los estudios visuales analizan una realidad de la que la noción de multimedia no sólo forma parte, sino que se vuelve determinante al manifestar las prestaciones de lo digital en prácticas específicas que se tornan emblemáticas e implican cambios –y permanencias– estructurales del sistema artístico y de la sociedad en general, en su modo de vincular tradición e innovación.

La expansión de los límites de las prácticas artísticas experimentada en los últimos cien años ha hecho que se traslade el criterio de artisticidad de las propiedades materiales de los objetos considerados artísticos –una obra original y única surgida de la creación del artista– hacia el des-

empeño semiótico del objeto, que se inscribe en un discurso mayor que lo contiene y lo certifica como obra artística. Producto de este contexto, la noción de multimedia sugerida pretende dar cuenta de los modos en que se dan los procesos de institucionalización y de funcionamiento social de las prácticas surgidas, específicamente, a partir de estas tecnologías.

Ambos conceptos, multimedia y cultura visual, constituyen nuevos espacios de actuación social y política: la multimedia como el medio en el que se asienta el cyberspacio y, a la vez, como una categoría para determinado tipo de productos; y la cultura visual como punto de vista desde el que contemplar el complejo funcionamiento de la sociedad actual y también como gran escenario del que la multimedia formaría parte.

Bibliografía

DANTO, Arthur: *Después del fin del arte*, Buenos Aires, Paidós, 2009.

MATEWECKI, Natalia y FARGAS, Joaquín: "Robótica y arte multimedia", en *Actas de las Terceras Jornadas Interuniversitarias de la Red Mercosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedia*, Buenos Aires, Instituto Universitario Nacional de Arte (IUNA), 2008.

MITCHELL, William Thomas: "Mostrando el ver, una crítica de la cultura visual", en *Estudios Visuales*, N°1, Murcia, 2003.

SCHAEFFER, Jean-Marie: *El arte de la edad moderna*, Buenos Aires, Colihue, 1992.

SOSA, Andrea: "Multimedia, un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia", en *Investigación Multimedia*, N° 1, Buenos Aires, Instituto Universitario Nacional de Arte (IUNA), 2006.