

Arte con nuevos medios e inclusión digital en Uruguay¹.

Ing. Tomas Laurenzo.

Instituto de Computación

Universidad de la República, Uruguay.

<http://www.fing.edu.uy/~laurenzo>

Introducción

El arte con nuevos medios, o *new media art*, puede ser definido como el proceso utilizado por artistas para crear trabajos que exploran nuevos modos de expresión artística, desde el arte conceptual al arte virtual, pasando por instalaciones y performances e involucrando nuevos medios tanto en como el trabajo (o un componente del mismo) es concebido y creado como en la forma en que es presentado a una audiencia [arts].

Si bien el arte y la tecnología han estado inextricablemente ligados (sólo con el invento de la pintura acrílica fue posible el mundo en serie del Pop Art²; y es clara, por ejemplo, la *necesidad tecnológica* de un luthier clásico,) la inespecificidad del medio digital ha permitido la constitución legítima de una nueva rama en la cual, lo digital, lo interactivo y lo informático juegan un rol destacable.

Aunque, según Miller Puckette³ “el diseño del software siempre va a influir en como sonará la música por computadora” [Puckette], el paradigma clásico de productor / consumidor tecnológico puede cuestionarse, apostándose a la “aparición de *nuevos Leonardos*, individuos o equipos creativos que no sólo desarrollarán un arte significativa para nuestro tiempo, sino que además generarán nuevas investigaciones en ciencia y tecnología que respondan a las necesidades humanas” [Malina]

La convergencia cultural de arte, ciencia y tecnología provee amplias oportunidades para que los artistas cuestionen la propia noción de cómo el arte es producido y su funcionamiento en la sociedad [Clayton]

Lo que, en otro contexto geopolítico, se vive como un tiempo de “fermentación interdisciplinaria” donde la “colaboración y confrontación intelectual permitida por nuevas organizaciones híbridas, nuevos patrocinadores y las herramientas compartidas de computadoras y la internet” [Clayton], en Uruguay tanto la producción artística legitimada en los circuitos de consumo, como la oferta educacional, muestran un desconocimiento importante del arte en los nuevos medios, no existiendo –salvo casos puntuales muy restringidos a una esfera de funcionamiento- las pretendidas organizaciones híbridas.

¹ Artículo publicado en el Congreso Internacional de Arte y Nuevas Tecnologías, organizado por el Museo de Arte Contemporáneo de San Pablo, San Pablo, Brasil, 2007.

² Cristophe Siemes.

³ Miller Puckette es el director asociado del Center for Research in Computing and the Arts de la Universidad de San Diego, y es uno de los principales investigadores en música por computadora, habiendo desarrollado MAX y PD.

En este artículo proponemos que los problemas de visión e infraestructura identificados por Lev Manovich [Manovich] que llevaron a Estados Unidos, a principios de los '90, a atrasarse respecto a Europa y Japón en el arte con nuevos medios, son emparentables a la situación uruguaya actual, con la diferencia de que el esfuerzo realizado por EE.UU. para recuperar el tiempo perdido no parece ser posible en Uruguay.

La consolidación del *new media art*

Una posible medida de la importancia asignada por una sociedad a una actividad artística en particular es la cantidad de instituciones culturales dedicadas a ella.

En el caso del arte con nuevos medios, existen varias instituciones culturales, las cuales comenzaron en los '70 (SIGGRAPH en 1974, Ars Electrónica en 1979), y se consolidaron en Europa a fines de los '80 mientras que en Estados Unidos recién unos diez años después (alrededor de 1995 las universidades y escuelas de arte comenzaron a incluir a los nuevos medios, y actualmente existen numerosas fundaciones apoyando y numerosos equipos e instituciones de investigación y producción artística).

De esta forma, durante mucho tiempo Japón y Europa fueron los lugares más activos en *new media art*, siendo Estados Unidos mucho más conservador y canalizando las inquietudes de los artistas a través del Videoarte y el Net.art⁴.

La utilización nuevas tecnologías por parte de los artistas estadounidenses se realizó, entonces, mediante una adaptación cómoda que no requirió un conocimiento profundo⁵ del medio, optando por un rol tradicional de artista consumidores de herramientas tecnológicas. [Manovich]

Este atraso en el cambio de actitud frente a la tecnología, parece surgir naturalmente en contextos más o menos conservadores, y su superación en Estados Unidos fue posible a través de la legitimización desde la academia (creando carreras, cursos y posgrados en el área) y a través de la legitimación desde el circuito de museos (por ejemplo, recién en 2001 los museos Whitney y SFMOMA han montado grandes exposiciones de arte con nuevos medios) [Manovich]

Así, en un lapso de diez años, lo que antes era parte del *underground* cultural, se convirtió en un campo académico y artístico consolidado y cooptado por las formas institucionales.

Utilizando una métrica similar, encontramos que en Uruguay, actualmente no existe ninguna institución⁶ como las mencionadas, y creemos que puede identificarse el mismo enfoque conservador frente al arte con nuevos medios, tanto por parte de las instituciones como por parte de los propios artistas.

⁴ Producciones más fácilmente asimilables al entretenimiento, hacia lo que el público estadounidense se encontraba mejor dispuesto.

⁵ Más allá de que, en su momento, una obra de Net.art (y anteriormente de Videoarte) involucraba tecnología de última generación, para que un artista pudiera acceder a ella sólo necesitaba una computadora estándar y una conexión a internet.

⁶ Es importante mencionar que en el Instituto de Computación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de la República, en Uruguay, desde hace dos años funciona constituido el grupo de investigación en Interacción Persona-Computadora, Computación Gráfica y Arte con Nuevos Medios, del que formamos parte grupo que aún se encuentra dando sus primeros pasos.

Consistente con esto, el arte producido (y legitimado) en Uruguay, no incluye la utilización de la tecnología como medio. Tomaremos como ejemplo el último Premio Nacional de Artes Visuales⁷

Para la edición 52º del Premio han sido seleccionadas varias obras creadas con técnicas clásicas y algunos que incluyen nuevas tecnologías: una instalación por Comas, gigantografías (Sicco, Ronela) y obras de videoarte (Sicco, Sartre, Santiago).

En ningún caso hay una *apropiación del medio*⁸, sino que todos los artistas utilizan la tecnología como una herramienta, una forma de construcción. Así, las obras de videoarte (en particular las expuestas por Martín Sastre⁹) hacen gala de un muy alto dominio de la herramienta video digital, y del lenguaje habitual del mismo, pero no proponen ni producen nuevas formas de utilización del medio, no lo cuestionan desde su concepción, sino que –en todo caso- desde su producción estándar. Claramente no pertenecen al campo del *new media art* ya que su concepción no forma parte del proceso de exploración de nuevos medios de expresión artística.

De igual forma, las gigantografías muestran un dominio de la manipulación de la imagen digital que finalmente producen obras gráficas impresas, *clásicas*.

La falta de cuestionamiento del medio en sí, es particularmente evidente en la obra de Comas, la cual consiste en una computadora portátil que muestra distintas páginas de un archivo diseñado por la artista. Bajo la instalación, se encuentra un cartel (presumiblemente adosado por el personal del museo) que advierte “NO tocar la computadora” (sic), convirtiendo la computadora en un proyector de imágenes.

Quizás este sea el mejor ejemplo de lo ya dicho: no sólo no se produce arte mediante la tecnología, sino que se ignoran las posibilidades clásicas recreándose el vehículo comunicacional propuesto por los medios tradicionales¹⁰.

Inclusión digital

La recuperación del terreno perdido por parte de Estados Unidos se sustentó en dos pilares: primero, la asunción por parte de los agentes culturales (estatales, académicos, museísticos, etc.) de la necesidad de una acción en tal dirección y, segundo, las posibilidades económicas, de infraestructura y de construcción del conocimiento de los distintos actores.

Si bien es posible afirmar que en muchas ramas Uruguay posee el conocimiento necesario (o los medios para construirlo), las limitaciones de infraestructura y, sobre todo, económicas, plantean un difícil problema a la hora de pensar políticas y acciones concretas.

Un camino que proponemos posible consiste en utilizar tecnología obsoleta y de desecho, rearticulada con fines artísticos o educativos¹¹, generando un lenguaje propio a partir de la

⁷ <http://www.mec.gub.uy/cultura/Concursos/ArtesVisuales/ArtesVisuales.html>

⁸ Para una discusión más profunda de la apropiación de la tecnología (que implica conocerla, desmitificarla, deshacerla y reconstruirla desde nuestra (u otra) realidad), ver [Castro, Lorenzo]

⁹ Lo que sí hacen todas las obras de Sastre es cuestionar *desde el producto*, el medio que las sostiene, en particular jugando con la esquivia barrera entre arte y entretenimiento.

¹⁰ No supone esto una *crítica* curatorial, sino una constatación factual. La elección de una expresión artística es del todo sostenible, aunque quizás quepa preguntarse si la elección es tal.

¹¹ En nuestra universidad se han realizado experiencias de enseñanza de robótica móvil. Para más información ver <http://umsis.miami.edu/~asklar/AMIRE2007.pdf>

manipulación tecnológica y permitiendo el uso de la tecnología como *medio bruto* de expresión artística [Castro, Lorenzo].

El enfoque no es nuevo, basta recordar a Eladio Dieste¹², “Cada problema [...] debería encararse con una especie de ingenuidad, [...] con una actitud humilde y vigilante. Pensarlo de nuevo, con el acervo básico que es ya patrimonio de todos los hombres” [Dieste], pero asumirlo implica un importante cambio de actitud.

Para ello resulta fundamental reconocer las asimetrías entre el primer y tercer mundo así como las necesarias diferencias entre las soluciones aplicables a nuestro contexto y las creadas bajo otros parámetros. Estas diferencias resultan aún más importantes cuando “como consecuencia de la equivocada actitud de imaginar una ciencia y una técnica ya hechas, que sólo esperan que las descubramos, se produce entre nosotros, por otro camino, una también lamentable ceguera” [Dieste]

Para viabilizar la creación de arte con nuevos medios en nuestro contexto, resulta entonces imprescindible construir equipos híbridos que involucren a artistas y tecnólogos por igual, donde se realice en forma mancomunada la construcción del conocimiento y de las herramientas necesarias.

El Tecnocordio.

Dentro de los varios ejemplos disponibles de reutilización de la tecnología, mencionamos el Tecnocordio, un ejemplo de producción a partir de tecnología de desecho con fines artísticos, consistente en un prototipo de instrumento musical e instalación [Castro, Lorenzo].

Este instrumento / instalación, consistió en una serie de módulos relativamente independientes, cada uno conformado por una placa de una computadora obsoleta¹³ corriendo Linux, cuatro cuerdas de guitarra y cuatro motores para su tañido. Todos los módulos se encontraban conectados en red y controlados desde una computadora central.

Para su construcción, toda la tecnología involucrada, desde los motores (obtenidos a partir del desguace de viejas disqueteras) hasta los chips y los controladores, fue reciclada de componentes obsoletos, con la única excepción de la computadora central que oficia de controlador¹⁴ [Lorenzo].

La instalación del Tecnocordio se realizó a mediante una estructura metálica (creada a partir de gabinetes de PC también reciclados) que sostenía los distintos módulos (para más información ver [Castro, Lorenzo] y [Lorenzo]).

Conclusiones

La emergencia de estudios sobre arte con nuevos medios testifica el reconocimiento del rol cultural clave que juega lo digital en nuestra sociedad global [Manovich]. Sin embargo, en

¹² Eladio Dieste (1917-2000) nacido en Artigas, Uruguay, fue egresado de la Facultad de Ingeniería (UDELAR, 1943). Fue Miembro Correspondiente de la Academia de Ciencias de la República Argentina, Profesor Ad Honorem de las Facultades de Arquitectura de Montevideo y Buenos Aires, Miembro correspondiente de la Academia de Bellas Artes Argentina, Miembro de la Academia de Ingenieros del Uruguay y Doctor "Honoris Causa" de la UDELAR.

¹³ Una placa madre de PC 8088.

¹⁴ Una computadora extremadamente modesta (Pentium III a 500 MHz), pero no reciclada.

muchos aspectos, la *new media art* permanece ajena a la producción artística y tecnológica de Uruguay¹⁵.

Más allá de algún hecho puntual exitoso, la única forma de fomentar producciones de arte con nuevos medios es mediante la construcción de equipos híbridos de trabajo que permitan la construcción de un lenguaje propio a partir de la solvencia en la creación y manipulación tecnológica.

Esta manipulación deberá darse no como émulo de la producción generada en otro contexto, sino como parte de la búsqueda local, construyendo, reconstruyendo y cuestionando el medio y la producción simbólica que éste permite.

Luis Camnitzer, en el discurso inaugural de la última Bienal del Mercosur comenta una forma, metafórica, “de considerar la obra como el resultado de un juego en el cual uno tiene que tratar de deducir las reglas que generaron la obra, para luego decidir si la obra fue producto de una buena jugada” [Camnitzer]

Aquí, no sólo pretendemos que el espectro de lo posible se amplíe en toda medida, sino que también pensamos que es el artista quién debe definir las reglas, no la capacidad de acceder, comprender y manipular un medio.

Referencias

[**Manovich**] *New Media from Borges to HTML*. Manovich, Lev. The New Media Reader, editado por Wardrip-Fruin, Noah y Montfort, Nick. MIT Press.

[**Dieste**] *Introducción a la teoría*. Dieste, Eladio. Facultad de Arquitectura, 1998. Montevideo, Uruguay.

[**Castro, Lorenzo**] *Arte y tecnología*. Castro, Fabrizio; Lorenzo, Tomás. Facultad de Ingeniería, 2003, Montevideo, Uruguay.

[**Puckette**] *Max at seventeen*. Puckette, Miller. Computer Music Journal 26(4): pp. 31-43. 2002

[**Arts**] *Support for the Arts handbook*, p. 109. Australia Council for the Arts. 2006.

[**Malina**] *At a distance, precursors to Art and Activism on the Internet*, editado por Chandler, Annmarie and Neurmark, Norie. Foreword, Malina, Roger. 2005.

[**Clayton**] *At a distance, precursors to Art and Activism on the Internet*, editado por Chandler, Annmarie and Neurmark, Norie. Foreword, Clayton, Joel. 2005.

[**Laurenzo**] *Low cost digital luthiery*. Tomas Laurenzo, sin publicar, sometido a evaluación 2007.

¹⁵ Pensamos que una situación emparentable ha de darse en otros países.