

Arte y medios: Aproximaciones y diferencias

Arlindo Machado.
Doctor en Comunicaciones, Profesor del Departamento de Cine, Radio y TV de la Universidad de San Pablo y del Programa de Postgrado en Comunicación y Semiótica de la Universidad Pontificia de San Pablo
arlimach@uol.com.br

Resumen

La expresión inglesa *media art* y su traducción al portugués *artemídia* se utilizan hoy para denominar formas de expresión artística que se apropian de los recursos tecnológicos de los medios y de la industria del entretenimiento en general, o que aparecen en sus canales de difusión, para proponer alternativas de calidad. Esta designación genérica presenta el inconveniente de limitar la discusión del arte mediático sólo al plano técnico (soportes, herramientas, modos de producción, circuitos de difusión), sin alcanzar el nudo de la cuestión, que es la comprensión de la imbricación de estos dos términos: medios y arte. ¿Qué hacen juntos y qué relación mantienen entre sí? Decir *arte mediático* ¿significa sugerir que los productos de los medios se pueden abordar como formas de arte de nuestro tiempo, o que, por el contrario, el arte de nuestro tiempo busca mezclarse de algún modo en el circuito masivo de los medios? En su propia acepción, el arte mediático es algo más que una mera utilización de cámaras, computadoras y sintetizadores en la producción de arte, o que la simple inserción del arte en circuitos masivos como la televisión o como Internet. La cuestión más compleja es saber

Recibido Septiembre 10 de 2006

Aprobado Noviembre 22 de 2006

Palabras clave:
Media Art, tecnología, creación
artística.

de qué manera pueden combinarse, contaminarse y distinguirse entre sí, instituciones tan distintas desde el punto de vista de sus respectivas historias, de sus temas o protagonistas y de la inserción social de cada una. El soporte instrumental parece resumir el aspecto más simple del problema. El arte siempre se produjo con los medios de su tiempo. Bach compuso fugas para clave porque éste era el instrumento musical más avanzado de su época en términos de ingeniería y de acústica. Stockhausen prefirió componer texturas sonoras para sintetizadores electrónicos, dado que en su época ya no tenía sentido concebir piezas para clave, salvo que fuera una alusión histórica. Pero el desafío que enfrentaron ambos compositores fue exactamente el mismo: extraer el máximo de posibilidades musicales de dos instrumentos recién inventados y que daban forma a la sensibilidad acústica de sus respectivas épocas. Edgar Degas, nacido casi simultáneamente con la invención de la fotografía, utilizó ampliamente esta tecnología, no sólo para estudiar el comportamiento de la luz, que él transformaba en técnica impresionista, sino también en sus esculturas, para congelar cuerpos en movimiento con la misma frescura que lo hacía el veloz obturador de la cámara. La serie fundacional de Marcel Duchamp *Nu descendant l'escalier* es una aplicación directa de la técnica de la cronofotografía (precursora de la cinematografía) de Étienne Marey, con quien el artista tuvo contacto a través de su hermano Raymond Duchamp-Vallon, cronofotógrafo del Hospital de la Salpêtrière, en París. ¿Por qué, entonces, el artista de nuestro tiempo debería rechazar el video, la computadora, Internet, los programas de diseño, procesamiento y edición de imágenes? Si todo arte se hace con los medios de su tiempo, las artes electrónicas representan una expresión más avanzada de creación artística y aquella que mejor expresa sensibilidades y saberes del hombre de principios del tercer milenio.

Abstract

The English expression *media art* and its Portuguese translation *artemídia* are used today to denominate forms of artistic expression that take control of the technological resources of the media and the entertainment industry in general, or that appear in its diffusion channels, to propose quality alternatives. This generic designation displays the disadvantage of limiting the discussion of the media art only to the technical plane (supports, tools, ways of production, diffusion circuits), without reaching the heart of the matter, that is the understanding of the imbrications of these two terms: media and art. What do they do together and what relation is there between them? To say *media art* suggests that the media products can be approached as art forms of our time, or that, on the contrary, the art of our time looks to mix itself in some way in the massive circuit of the media? In its own meaning, the media art is something more than a mere use of cameras, computers and synthesizers in art production, or than the simple insertion of art in massive circuits such as television or Internet. The most complex question is knowing how they can be combined, contaminated and be distinguished one from the other, institutions so different from the point of view of their respective histories, their subjects or protagonists and the social insertion of each one. The instrumental support seems to summarize the simplest aspect of the problem. Art was always produced with the means of its time. Bach composed fugues for harpsichord because it was the most advanced musical instrument of its time in acoustics and engineering terms. Stockhausen preferred to compose sonorous textures for electronic synthesizers, since in his time it didn't have much sense to conceive pieces for harpsichord, unless it was a historical reference. But the challenge that both composers faced was exactly the same: to extract the most musical possibilities of two

**ART AND MEDIA:
APPROACHES AND
DIFFERENCES****Key words:**

Media Art, technology, artistic creation.

instruments recently invented and that gave form to the acoustic sensitivity of their respective times. Edgar Degas, born almost simultaneously with the invention of photography, used this technology widely, not only to study the behavior of light, that he transformed into impressionist technique, but also in his sculptures to freeze bodies in movement with the same freshness as that of the camera's shutter. The original series of Marcel Duchamp *Nu descendant l'escalier* is a direct application of the cronophotography technique (the precursor of cinematography) of Étienne Marey, with whom the artist had contact through his brother Raymond Duchamp-Vallon, cronophotographer of the Salpêtrière Hospital, in Paris. Why, then, should the artist of our time have to reject the video, computer, Internet, the design, processing and image edition programs? If all art is made with the media of its time, the electronic arts represent a more advanced expression of artistic creation, as well as best expressing sensitivities and knowledge of the man of the early third millennium.

Desviando la tecnología de su proyecto industrial

Sin embargo, la apropiación que el arte hace del aparato tecnológico contemporáneo difiere significativamente de la que hacen otros sectores de la sociedad, como la industria de bienes de consumo. En general, aparatos, instrumentos y máquinas semióticas no se proyectan para la producción de arte, por lo menos no en el sentido habitual de la palabra, tal como se constituyó en el mundo moderno más o menos a partir del siglo XV. Las máquinas semióticas son concebidas, en la mayoría de los casos, dentro de un principio de productividad industrial, de automatización de los procedimientos para la producción en gran escala, pero nunca para la producción de objetos singulares, simples y "sublimes". La pianola, por ejemplo, fue inventada a mediados del siglo XIX como un recurso industrial para automatizar la ejecución musical y prescindir

del intérprete. Gracias a una cinta de papel cuyas perforaciones “memorizaban” las posiciones y los tiempos de las teclas presionadas durante una única ejecución, el piano mecánico podía reproducir la misma ejecución cuantas veces fuera necesario y sin necesidad de la intervención de un intérprete. La función del aparato mecánico era, por lo tanto, aumentar la productividad de la música ejecutada en ambientes públicos (cafés, restaurantes, hoteles) y disminuir los costos, sustituyendo al músico de carne y hueso por su clon mecánico, más disciplinado y económico. Las perforaciones de una cinta podían también copiarse en otra cinta y así una única presentación se multiplicaba al infinito, dando comienzo al proyecto de reproductibilidad en escala que, un poco más tarde, con la invención del fonógrafo, desembocaría en la poderosa industria fonográfica.

La fotografía, el cine, el video y el ordenador también fueron concebidos y desarrollados según los mismos principios de productividad y de racionalidad, dentro de los ambientes industriales y con la misma lógica de expansión capitalista (sobre la relación entre la invención de estos dispositivos técnicos y el contexto político-económico ver, sobre todo, Winston, 1998, y Zielinski, 1999). Incluso las aplicaciones destinadas explícitamente a la creación artística (o, por lo menos, a aquello que la industria entiende por creación), como las de computación gráfica, hipermedia y video digital, sólo formalizan un conjunto de procedimientos conocidos, heredados de una historia del arte ya asimilada y consagrada. En ellos, la parte “computable” de los elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, así como sus reglas de articulación y sus modos de enunciación se reúnen, sistematizan y simplifican para estar a disposición de un usuario corriente, preferentemente lego y descartable, de manera tal que se permita la productividad en gran escala y que se responda a una demanda de tipo industrial.

Los actuales algoritmos de compactación de la imagen, que se usan en casi todos los formatos de video digital, son la mejor demostración de la “filosofía” que se alberga detrás de buena parte de los progresos en el campo de las tecnologías audiovisuales. Se parte de la premisa de que toda imagen contiene una tasa elevadísima de redundancia, entendiéndose como tal las áreas idénticas dentro de un único cuadro y las que se repiten de un cuadro a otro, en el caso de la imagen en movimiento. Al eliminar esa redundancia por medio de una codificación específica, se obtiene una significativa compactación de los archivos de imagen. La premisa del video digital es evidentemente discutible, pues sólo es aplicable a la producción más banal y cotidiana, de donde además fue extraída. Esta no se puede aplicar a las imágenes límites del arte contemporáneo, como los cuadros de *action painting* o los *flickering films* (films “parpadeantes”, en los que cada cuadro individual es distinto de los otros) del cine experimental norteamericano, razón por la cual obras de esa naturaleza resultan destruidas por la compactación digital. Experiencias de ese tipo, que tratan cuestiones esenciales del arte, como el extrañamiento, la incertidumbre, la indeterminación, la histeria, el colapso, el malestar existencial, no están obviamente en el horizonte del mercado y de la industria, ambientes normalmente positivos, optimistas y triviales. Los algoritmos y las aplicaciones se conciben de manera industrial para una producción más rutinaria y conservadora, que no se pasa de los límites ni perturba los modelos establecidos.

150

Existen distintas maneras de trabajar con las máquinas semióticas cada vez más disponibles en el mercado de la electrónica. La perspectiva artística es la que más se desvía de todas, ya que se aparta con tanta intensidad del proyecto tecnológico que se imprimió originalmente a las máquinas y a los programas que equivale a una completa *reinvención* de los medios. Cuando Nam June Paik, valiéndose de poderosos imanes, desvía el flujo de los electrones en el interior del tubo iconoscópico de la televisión, para corroer la lógica figurativa de sus imágenes; cuando fotógrafos como Frederic Fontenoy y Andrew Davidhazy

modifican el mecanismo del obturador de la cámara fotográfica para obtener no el congelamiento de un instante sino un “fulminante proceso de desintegración de las figuras resultante de la anotación del tiempo en el cuadro fotográfico” (Machado, 1997: 64); cuando William Gibson, en su novela digital *Agrippa* (1992), pone en la pantalla un texto que se mezcla y se destruye, gracias a una especie de virus informático capaz de detonar los conflictos de memoria del aparato, no se puede decir más, en ninguno de estos ejemplos, que los artistas estén operando dentro de las posibilidades programadas y previsibles de los medios utilizados. En realidad ellos están atravesando los límites de las máquinas semióticas y reinventando radicalmente sus programas y sus finalidades.

Por lo tanto, lo que hace un verdadero creador, en vez de simplemente someterse a las determinaciones del aparato técnico, es subvertir continuamente la función de la máquina o del programa que utiliza, es manejarlos en el sentido contrario al de su productividad programada. Tal vez hasta se pueda afirmar que uno de los roles más importantes del arte en una sociedad tecnocrática sea justamente el rechazo sistemático a someterse a la lógica de las herramientas de trabajo, o a cumplir el proyecto industrial de las máquinas semióticas, reinventando, en contrapartida, sus funciones y finalidades. Lejos de dejarse esclavizar por una norma, por un modo estándar de comunicar, las obras realmente fundantes en verdad reinventan la manera de apropiarse de una tecnología.

Veamos el caso de Conlon Nancarrow, compositor anglo-mexicano que, a partir de 1950, decidió componer específicamente para pianola, el mismo instrumento del siglo XIX que introdujo, junto a la fotografía, la estandarización de la reproductibilidad y la serialización de la producción audiovisual. Un siglo después de la invención del piano mecánico, Nancarrow vio algo en él que las generaciones anteriores no pudieron ver, porque estaban limitadas por su adhesión al proyecto industrial del instrumento. Como la música se producía gracias a la “memorización” de las notas codificadas en las cintas perforadas,

también podía producirse mediante la manipulación directa de las cintas y no sólo, como se hacía hasta entonces, a través del registro de una ejecución. Produciendo las perforaciones manualmente, era posible hacer que el piano sonara como nunca había sonado antes, pues ya no existía la limitación de la ejecución de un intérprete, reducida, como no podía ser de otra forma, a los límites del desempeño humano. La máquina, hasta entonces limitada a la reproducción de una ejecución humana, podía ahora producir una música que potenciaba al infinito esa ejecución. Es más: explorando distintas velocidades de rotación de las cintas, se podían combinar “voces” diferentes de un modo complejo en *acelerandos* y *ritardandos* simultáneos. De esta manera, al invertir o alterar la programación original de la pianola, Nancarrow contribuyó a una reinvención radical de esta máquina, hasta entonces reducida a usos comerciales triviales.

Las técnicas, los artificios, los dispositivos utilizados por el artista para concebir, construir y exhibir sus trabajos no son meramente herramientas inertes, indiferentes a los resultados, que podrían ser reemplazadas por otras. Éstas están cargadas de conceptos, tienen una historia, derivan de condiciones productivas bastante específicas. El arte mediático, como cualquier arte fuertemente determinado por la mediación técnica, pone al artista frente al desafío permanente de abrirse a las formas de producir del presente, al mismo tiempo que oponerse también al determinismo tecnológico y rechazar el proyecto industrial que traen consigo las máquinas y los aparatos, evitando así que su obra resulte simplemente un endoso de los objetivos de productividad de la sociedad tecnológica.

Lejos de dejarse esclavizar por las normas de trabajo, por los modos estandarizados de operar y de relacionarse con las máquinas, lejos incluso de dejarse seducir por la fiesta de efectos y de clichés que dominan en la actualidad el entretenimiento masivo, el artista digno de ser llamado así busca reapropiarse de las tecnologías mecánicas, audiovisuales, electrónicas y digitales desde

una perspectiva innovadora, haciendo que éstas trabajen en beneficio de sus ideas estéticas. El desafío presente del arte mediático no reside, por lo tanto, en la simple apología ingenua de las posibilidades actuales de creación: el arte mediático debe, por el contrario, trazar una diferencia nítida entre lo que es, por un lado, la producción industrial de estímulos agradables para los medios masivos y, por el otro, la búsqueda de una ética y de una estética para la era electrónica.

El arte como metalenguaje de los medios

¿Cómo podríamos entender este “desvío” del proyecto tecnológico original en el diálogo con los medios y la sociedad industrializada? Ahora bien, el arte mediático es justamente el lugar donde esa cuestión encuentra una respuesta consistente. El hecho mismo de que sus obras se produzcan en el interior de los modelos económicos vigentes, pero en dirección contraria a estos, hace de ellas uno de los más poderosos instrumentos críticos de que disponemos hoy para pensar el modo como las sociedades contemporáneas se constituyen, se reproducen y se mantienen. Incluso se puede decir que el arte mediático representa hoy el *metalenguaje* de la sociedad mediática, en la medida en que hace posible, en el interior de los propios medios y de sus derivados institucionales (por lo tanto ya no más en los guetos académicos o en los espacios artísticos tradicionales), la práctica de alternativas críticas a los modelos actuales de normatización y control de la sociedad.

Tal vez el videoarte haya sido uno de los primeros lugares donde esa conciencia cobró forma clara desde un principio. Incluso antes de la invención de la *video tape* portátil y de que se reconociera a los medios electrónicos como un campo de posibilidades para la expresión estética, algunos creadores como Wolf Vostell y Nam June Paik ya descomponían los sintagmas televisivos en instalaciones en vivo o mediante el registro en soporte cinematográfico. Se puede decir,

como lo hace Anne-Marie Duguet (1981: 86), que la alteración de los signos visuales y sonoros de la televisión, o el corte y la descomposición impiadosa de sus programas, de sus fragmentos, o hasta incluso de sus ruidos naturales, constituyen la materia de buena parte de las búsquedas plásticas en video. Por eso no sería exagerado afirmar que la televisión ha sido el referente más directo y más frecuente del videoarte en sus casi cuarenta años de historia.

Algunos ejemplos. *This is a Television Receiver* (1971), video de David Hall: en él, la imagen y la voz bastante familiares del conductor de la BBC, Richard Baker, dando las noticias del noticiero se deforman de manera progresiva, cada vez más acentuada, al mismo tiempo que sucesivas copias van desintegrando sus formas originales. De este modo asistimos a una desintegración implacable del rostro del conductor, a medida que las deformaciones de la imagen se retuercen, volviéndola cada vez más grotesca, y a medida también que las sucesivas copias van degenerando la señal original, disolviéndola progresivamente en los ruidos del canal.

El resultado es que esa figura respetable y emblemática de los medios se ve reducida a aquello que es en su esencia: una secuencia de pulsaciones constantes de luz sobre la superficie de la pantalla. Otro ejemplo: *Technology/Transformation* (1979), video de Dara Birnbaum, que utiliza imágenes "pirateadas" de la serie norteamericana *Wonder Woman* (*Mujer maravilla*) para discutir la imagen de la mujer en los medios masivos. La artista se centró básicamente en la secuencia de la transformación de la mujer común en *Mujer maravilla*, un espectáculo típico de serie juvenil, basado en los efectos pirotécnicos y mágicos del *vaudeville*. Esa secuencia se repite más de una decena de veces hasta agotar toda su seducción, mostrando su trivialidad a través del exceso puesto en enfatizarla.

En el trayecto que va del videoarte al arte mediático, existe una obra que podemos considerar como fundante en lo que respecta al cuestionamiento de la

sociedad mediática: la de Antonio Muntadas. De hecho, pocas obras, a partir de la segunda mitad del siglo XX, fueron capaces de revelar el funcionamiento más íntimo e invisible de nuestras sociedades con la misma agudeza y radicalidad con que lo ha hecho este artista catalán. Los medios electrónicos, los espectáculos masivos, los escenarios de la política y de la economía, la institución de las artes, la arquitectura y la organización urbana, todo eso fue diseccionado por él con el rigor de un cirujano y con el alcance de un filósofo, pero sobre todo con la sensibilidad de un artista capaz de experimentar las contradicciones más agudas de nuestro tiempo y de expresarlas en el lenguaje más adecuado.

En otras palabras, el análisis que Muntadas hace de las estructuras de poder, que subyacen debajo de formas aparentemente inofensivas de nuestras sociedades, no se corporeiza en un discurso racional y distante, sino que se produce con los mismos instrumentos y medios con que se construyen esas estructuras. Se trata, por lo tanto, de un ataque *por dentro*, de una contaminación interna, que hace que esas estructuras dejen de funcionar por un instante como se espera habitualmente, para que podamos percibir las desde otro ángulo, preferentemente crítico.

La obra de Muntadas es extensa y variada: comprende videos, programas de televisión, instalaciones multimedia tanto en espacios cerrados como en espacios públicos, intervenciones en el paisaje urbano y, más recientemente, proyectos para Internet. La tendencia más fuerte en ella consiste en reciclar materiales audiovisuales, mediante la construcción de nuevos enunciados a partir de los materiales que ya están circulando en los medios masivos. En este sentido, Muntadas retoma una gran tradición del arte contemporáneo, que comienza con los *ready mades* de Duchamp, sigue con la reapropiación de objetos industriales que hace el dadaísmo, los *collages* de Schwitters, Rodtchenko y Heartfield, hasta el uso de la iconografía de masas por el *pop art*. Pero su contribución particular reside en poner toda esa *poética del reciclado* al servicio de una investigación sis-

temática e implacable del modo como se organizan y se reproducen las formas de poder en el mundo contemporáneo.

Para proceder al examen crítico de los mecanismos subjetivos con que trabaja, por ejemplo, la televisión, Muntadas recicla imágenes y sonidos del propio medio electrónico, yuxtaponiendo fragmentos, como si estuviera haciendo *zapping*, pero con un ritmo mucho más lento, para permitir un examen más sistemático de cómo funciona. Básicamente, hace que aparezcan en la pantalla, tal como fueron encontrados en ella, *spots* publicitarios, programas religiosos, propaganda electoral o títulos de apertura y de finalización de programas, tomados de los canales y de los modelos de televisión más diversos de varios lugares del planeta. El resultado inquietante es que todo, sea cual fuere la fuente o el origen, es tristemente igual y repetitivo, confirmando una especie de variación infinita en torno de la identidad única. *Cross-cultural Television* (1987), realizado junto con Hank Bull, en ese sentido es ejemplar: imágenes electrónicas provenientes de innumerables países demuestran que, a pesar de las variaciones locales dictadas por especificidades culturales o lingüísticas y por diferencias de soporte económico, la televisión se construye de la misma manera, se dirige de un modo parecido al espectador, habla siempre en el mismo tono de voz y utiliza el mismo repertorio de imágenes bajo cualquier régimen político, bajo cualquier tutela institucional, no importa cuál sea el nivel de progreso cultural o económico. En este video se intenta poner en evidencia el imperialismo de lo Mismo en la pantalla chica.

Los ejemplos podrían multiplicarse al infinito. En nuestro tiempo, los medios están permanentemente presentes alrededor del artista, emitiendo su fluido continuo de seducción audiovisual, invitando a gozar del consumo universal y reclamando para sí el peso de las decisiones en el plano político. Es difícil imaginar que un artista en sintonía con su tiempo no se sienta forzado a asumir una posición en relación a todo eso y a preguntarse qué papel significativo

puede jugar todavía el arte en este contexto. Las respuestas que puede dar constituyen la diferencia introducida por la intervención artística en el universo mediático. En vez de cumplir simplemente el papel que le fue asignado, como creador de *demo tapes* que prueben el poder de la tecnología, alimentando así con enunciados agradables la máquina productiva, el artista, en la mayoría de las veces, tiene un proyecto crítico en relación a los medios y a los circuitos en los cuales se mueve. Busca interferir en la propia lógica de las máquinas y de los procesos tecnológicos, subvirtiendo las “posibilidades” prometidas por los aparatos y desnudando sus propósitos, funciones y finalidades. Lo que él quiere, en cierto sentido, es “desprogramar” la técnica, distorsionar sus funciones simbólicas, obligando a que funcionen *fuera* de sus parámetros conocidos, y hagan explícitos sus mecanismos de control y de seducción. En este sentido, al operar en el interior de la institución de los medios, el arte la convierte en un tema, discute sus modos de funcionar, la transforma en un lenguaje-objeto de su mirada metalingüística.

Los medios como reordenamiento del arte

Sin embargo, existe también el movimiento en el sentido inverso. Hasta aquí hablamos de arte como si correspondiese a un concepto definitivo. Entretanto, sabemos que el arte es un proceso en mutación permanente. Para los arquitectos egipcios arte era una cosa, para los calígrafos chinos otra, otra para los pintores bizantinos, otra para los músicos barrocos y otra para los cineastas rusos del período revolucionario. En ese sentido, no es necesario esforzarse mucho para percibir que el mundo de los medios, con su ruidosa irrupción en el siglo XX, afectó sustancialmente el concepto y la práctica del arte, transformando la creación artística en el interior de la sociedad mediática en una discusión bastante compleja. Basta con considerar el hecho de que, en los medios surgidos en el siglo XX, como por ejemplo el cine, ya no es tan fácil distinguir con claridad los productos de la creación artística de aquellos de la producción mediática.

Todavía hoy, en ciertos medios intelectuales, hay controversias sobre si el cine sería un arte o un medio masivo de comunicación. Pero el cine es las dos cosas al mismo tiempo, acaso otras más. Ya hubo un tiempo en que se podía distinguir con total claridad entre una cultura elevada, profunda, secular y sublime, por un lado, y, por el otro, una sub-cultura llamada “de masas”, trivial, efímera y rebajada al nivel de la comprensión y de la sensibilidad del más ignorante de los mortales. Si en tiempos heroicos, como aquellos de la escuela de Frankfurt, por ejemplo, la distinción entre un buen y un mal objeto de reflexión era sencillamente axiomática, en nuestros tiempos de resaca de la denominada “posmodernidad”, el corte entre los distintos niveles de cultura no parece tan cristalino. En nuestra época, el universo de la cultura se muestra mucho más híbrido y turbulento que en cualquier otra época.

Pero la idea de que se pueda hacer arte en los medios o con los medios es una discusión que está lejos de ser materia de consenso. De un modo general, los intelectuales de formación tradicional se resisten a la tentación de vislumbrar un alcance estético en productos masivos, fabricados a escala industrial. Según su criterio, la buena, profunda y densa tradición cultural, lentamente filtrada a lo largo de los siglos por una valoración crítica competente, no puede tener nada en común con la epidérmica, superficial y descartable producción en serie de objetos comerciales de nuestra época, de ahí que hablar de creatividad o de calidad estética a propósito de la producción mediática sólo puede ser una pérdida de tiempo.

Los defensores del arte mediático, mientras tanto, suelen ser menos arrogantes y más agudos. Ellos defienden la idea de que la demanda comercial y el contexto industrial no invalidan necesariamente la creación artística, a menos que identifiquemos el arte con la artesanía o con el aura del objeto único. Para estos últimos, el arte de cada época se hace no sólo con los medios, los recursos y las demandas de esa época, sino también en el interior de los modelos econó-

micos e institucionales vigentes en ella, aun cuando ese arte sea francamente contestatario en relación a estos modelos. Por más severa que pueda ser nuestra crítica a la industria del entretenimiento de masas, debemos tener en cuenta que esa industria no es monolítica. Por ser compleja, está llena de contradicciones internas y estas grietas permiten al artista penetrar para proponer alternativas cualitativas. De este modo, no hay ninguna razón por la cual no puedan surgir productos en el interior de la industria del entretenimiento –como programas de televisión, *videoclips*, música *pop*, etc., que en términos de calidad, originalidad y densidad significativa rivalicen con el mejor arte “serio” de nuestro tiempo. Tampoco hay ninguna razón para que esos productos de calidad de la comunicación de masas no puedan ser considerados verdaderas creaciones, se las considere arte o no.

El hecho de que determinadas formas artísticas sean creadas bajo normas de producción restrictivas, estandarizadas y automatizadas, con el soporte de instrumentos, *know how* y lenguaje desarrollados por o para la industria del entretenimiento de masas, el hecho de que a veces incluso sean encargadas y / o financiadas por las mismas instancias económicas que sostienen o promueven esas formas industrializadas de producción, no las vuelve necesariamente obedientes a esas estructuras y poderes. Por el contrario, pueden estar produciéndose bajo un fuerte conflicto intelectual y con una inquebrantable capacidad de resistencia frente a las imposiciones del contexto industrial. Al fin y al cabo, la cultura de otras épocas no estuvo menos oprimida por imposiciones de orden político y económico que la actual, ni por eso mismo dejó de ser realizada con grandeza. Así como el libro impreso, tan hostilizado en sus primeros tiempos, terminó revelándose como el lugar privilegiado de la literatura, no hay por qué pensar que la televisión o Internet no puedan albergar las formas artísticas de nuestro tiempo.

Tal vez podamos aplicar de manera provechosa al arte que se produce en la era de los medios, el mismo razonamiento que Walter Benjamin (1969: 72) aplicó a la fotografía y al cine: el problema no es saber si todavía podemos considerar “artísticos” objetos y eventos tales como un programa de televisión, una historieta, o un *show* de una banda de *rock*. Lo que importa es percibir que la misma existencia de esos productos, su proliferación, su instalación en la vida social, ponen en crisis los conceptos tradicionales y anteriores sobre el fenómeno artístico, exigiendo formulaciones más adecuadas a la nueva sensibilidad emergente. Una crítica no dogmática sabrá estar atenta a la dialéctica de la destrucción y de la reconstrucción, o de la degeneración y del renacimiento que se hace presente en todas las etapas de grandes transformaciones.

Lo que no se puede es juzgar toda esa producción a partir de una legislación teórica prefijada, fundada en categorías establecidas y familiares, ya que ella está siendo gobernada por modelos formativos que probablemente no fueron todavía percibidos o analizados teóricamente (Lyotard, 1982: 257-267). Con las formas tradicionales de arte entrando en una fase de agotamiento, la confluencia del arte con los medios representa un campo de posibilidades y de energía creativa que podrá resultar próximamente en un salto hacia el concepto y la práctica tanto del arte como de los medios, si hubiera, eso está claro, inteligencias y sensibilidades suficientes para extraer frutos de esa nueva situación.

160

Hoy existe toda una polémica con respecto a los orígenes del arte electrónico y la misma nos puede aportar algunas enseñanzas. Para algunos, el arte electrónico nace en el ambiente sofisticado del videoarte, con las primeras experiencias del alemán Wolf Vostell y del coreano Nam June Paik. El videoarte surge oficialmente a comienzos de los años sesenta, con la disponibilidad comercial del *Portapack* (grabador portátil de *videotape*) y gracias sobre todo al genio rebelde de Paik. Pero si se pudiera incluir la televisión en el ámbito de las artes electrónicas (y no hay ninguna razón para que no sea así), tendríamos que agregar a

la galería de sus pioneros a algunos nombres como los del húngaro-americano Ernie Kovacs y del francés Jean-Christophe Averty, que introdujeron en la televisión la autoría y la creación artísticas, además de haber sido los primeros en explorar ampliamente el lenguaje del nuevo medio, motivo por el cual algunos autores los consideran los verdaderos creadores del videoarte, antes incluso que Vostell y Paik.

Averty, el Méliès de la televisión, fue uno de los primeros en proponer y realizar, en casi un centenar de programas, una televisión delirante y de autor, utilizando toda una extensión de recursos de inserción electrónica cuando todavía ni siquiera habían acabado de ser inventados. Sus *Ubu Roi* y *Ubu Enchaîné*, producidos para la Radio y Televisión Francesa en la década de 1960, hipertrofian lo que ya había de absurdo en la obra de Alfred Jarry, inaugurando abiertamente una televisión de invención. Kovacs, por su lado, desde comienzos de los años cincuenta, escribió, dirigió e interpretó una serie de programas sorprendentemente creativos para las tres principales redes comerciales de la televisión de Estados Unidos, experimentando de manera sistemática y radical varios procedimientos que luego serían conocidos como *deconstructivos*: disociación de la imagen y del sonido, revelación de los bastidores de la televisión, con sus aparatos y técnicos, desmitificación de las técnicas ilusionistas, constante referencia a la televisión como dispositivo. Bruce Ferguson (1990: 349-365) llegó a entrever en la obra de prolíficos autores de la vanguardia contemporánea, como Michel Snow, Bruce Nauman y Vito Acconci, varios procedimientos deconstructivos y metalingüísticos que ya habían sido empleados antes por Kovacs.

El sentido de las artes electrónicas adquiere rumbos completamente diferentes si contáramos su historia a partir de Paik y de Vostell, que vienen del circuito erudito y sofisticado de los museos y de las galerías de arte, o a partir de Kovacs y de Averty, que provienen de la experiencia de la cultura popular “electrificada” y expandida por las tecnologías electrónicas. Es la misma tensión que

existe entre Chaplin y Eisenstein en el cine, o entre Theremin y Stockhausen en la música electrónica. Tradicionalmente, la historia del arte contemporáneo se cuenta sólo a partir de la primera perspectiva, ignorando casi por completo la segunda, pero un arte mediático consecuente tiene que ser capaz de encontrar el punto de fusión de las dos principales perspectivas.

Tal vez la dificultad solamente la tengan quienes abordan esta cuestión a partir del prisma de las artes tradicionales y los teóricos que adoptan también este horizonte. Quien haga arte hoy, con los medios de hoy, está obligatoriamente enfrentando en todo momento la cuestión de los medios y de su contexto, con sus presiones de orden institucional y económico, con sus imperativos de dispersión y anonimato, así como con sus atributos de alcance y de influencia. Se trata de una práctica, al mismo tiempo, secular y moderna, afirmativa y negativa, integrada y apocalíptica. Los públicos de este arte nuevo son cada vez más heterogéneos, no necesariamente especializados ni conscientes de que lo que están viviendo es una experiencia estética. A medida que el arte se traslada del espacio privado y bien definido del museo, de la sala de conciertos o de la galería de arte, al espacio público y turbulento de la televisión, de Internet, del disco o del ambiente urbano, donde va a ser disfrutado por masas inmensas y difíciles de caracterizar, el arte cambia de estatuto y de alcance, configurando nuevas y estimulantes posibilidades de inserción social. Ese movimiento es complejo y contradictorio, como no podía ser de otra forma, pues implica un gesto positivo de apropiación, de compromiso y de inserción en una sociedad tecnocrática y, al mismo tiempo, una postura de rechazo, de crítica, que a veces hasta resulta contestataria. Al salir de sus guetos tradicionales, que lo legitimaban y lo instituían como tal, el arte pasa a enfrentar ahora el desafío de su disolución y de su reinención como evento de masas.

Bibliografía

BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica". *A Idéia do Cinema* (José Lino Grünnewald, org.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1969.

DUGUET, Anne-Marie. *Vidéo, la mémoire au poing*. Paris: Hachette.

Ferguson, Bruce. (1990). "The Importance of Being Ernie". *Illuminating Video* (Doug Hall and Sally Jo Fifer, eds.). New York: Aperture. 1981.

LYOTARD, Jean-François. "Réponse à la question: qu'est-ce que le Post moderne?". *Critique*, Paris, n. 419. 1982.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus. 1997.

WINSTON, Brian. *Media Technology and Society*. London: Routledge. 1998.

ZIELINSKI, Siegfried. *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press. 1999.