

Diálogo Relacional, un bloque de Multimedia

Ignacio Buioli, 2015

ibuioli@gmail.com

Arlindo Machado define a los medios artísticos como un sistema de círculos en contacto. Declara que deben ser mirados como círculos de densidad variable, donde el centro más oscuro sea la “especificidad”¹ del medio. No obstante, Machado hace bien en no interesarse por los “núcleos” más duros, poniendo el ojo en los espacios más blandos: los de íter-conexión. Las Artes Multimediales se generan a partir de esos espacios y luego hacen su propio proceso en contramano, culminando en un solo punto sólido y específico. Pero el hecho de que las disciplinas artísticas nazcan en los grises no es un proceso propio de la modernidad y las vanguardias. En contadas ocasiones, muchas pinturas del arte parietal aprovechaban la morfología natural de la cueva o incluso la implementación de sombras como parte de la representación (una suerte de “proyección” primitiva). Tal es el caso de una pintura en el Salón Noir de Niaux, donde la sombra de una roca produce una línea que completa el torso de un bisonte en vertical. La diferencia en el siglo XX se produce con la enorme proliferación de vanguardias, que generan puntos de extensión en las artes visuales, sonoras y audiovisuales.

Uno de los primeros teóricos en plasmar este fenómeno al papel será Gene Youngblood, quien se centrará fundamentalmente en la expansión del cine, basándose en obras de artistas como Jud Yalkut, Lutz Becker y Nam June Paik. A pesar de desarrollar la problemática audiovisual en el contexto expansivo, Youngblood deja en claro el tipo de producción artística que estaba comenzando a crearse en ese momento, comparando al arte con la ecología. En sus palabras, el arte en expansión “está definida como la totalidad o patrones de relaciones entre los organismos y su ambiente”². Si bien no menciona la problemática de los medios expansivos, esta breve definición plantea el material clave de las Artes Multimediales: el diálogo de las relaciones.

Si las Artes Multimediales tienen un campo de acción específico este no será una técnica o un sistema estilístico, debido a la enorme variedad de artistas particulares. Eduardo Kac trabaja con las telecomunicaciones y el bioarte; Jim Campell emplea datos de entrada de toda clase para producir sus obras; James Turrell produce grandes espacios inmersivos; Harold Cohen basa su obras en sistemas de algoritmos generativos; y un largo etcétera. Los formatos son variados, muchas veces son visuales, sonoros o incluso audiovisuales; las tecnologías empleadas no están claras como para considerarlos una herramienta fundamental; tampoco es una constante la manipulación de

1 “Convergencia y Divergencia de los Medios”, Arlindo Machado, p.1.

2 “Cine expandido”, Gene Youngblood, p. 346.

información; y mucho menos se emplea, en todos los casos, la retroalimentación como factor determinante.

Últimamente, con el desarrollo de la educación en múltiples campos, comenzaron a proliferar obras de arte que involucran uno o más medios de características expansivas. La interactividad, la hipertextualidad, la generatividad, la inmersión, los algoritmos, la física, por nombrar unos pocos. Y comparten una propiedad sustancial: no existen por sí solos. En las obras pertenecientes a las Artes Multimediales estos medios son puestos de manifiesto a través de los medios perceptibles. Se establece, pues, un *diálogo relacional*.

Una idea dentro de la Multimedia es pensada en relación a los diálogos que se producen. Cuando un medio perceptivo es atravesado por un medio expansivo, nos encontramos ante un fenómeno de expansión dentro de la disciplina artística. Sin embargo, cuando un medio expansivo se sostiene por un medio perceptivo, nos acercamos un poco al núcleo duro de las Artes Multimediales. La obra *Masa* de Andrea Sosa y Rolando Sánchez, basada en el poema homónimo de Cesar Vallejo, es un claro ejemplo de una interacción (medio expansivo) indesligable del medio perceptivo. Trabaja con las pulsaciones de tres espectadores diferentes, y requiere que esas tres personas logren sincronizar su pulso cardíaco para conseguir “revivir” a un cadáver que se cierne en el medio de la sala (representado a través de una proyección). La sincronización no es sencilla y es visualizada a través de una interfaz casi médica. Todo el dispositivo y, especialmente, la curiosa interacción empleando el pulso cardíaco está sosteniendo al audiovisual del cadáver y no viceversa. Por lo tanto, la experiencia habla del medio expansivo y no del medio perceptivo. Las Artes Multimediales son un lenguaje artístico y requieren para su desarrollo la implementación de, en términos *deleuzianos*, bloques de diálogo-expansión en un medio perceptivo. En esa íntima relación la Multimedia se encuentra como un lenguaje particular y específico. Las ideas deben ser pensadas en tanto que bloques de expansión, y de como estos dialogan con los medios de representación.