

**Algunas dimensiones de análisis
para el abordaje de una obra de arte electrónico**

Bernardo Piñero

Reflexión Teórica - Seminario de Artes Electrónicas (Cátedra R. Dal Farra)

Licenciatura en Artes Electrónicas

Universidad Nacional de Tres de Febrero

Buenos Aires, Argentina

Julio de 2006

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico

Bernardo Piñero - Reflexión Teórica - Seminario de Artes Electrónicas

Universidad Nacional de Tres de Febrero

Buenos Aires, Argentina, 2006

Presentación:

En el presente ensayo se presentan algunos aspectos, que considero, se pueden tener en cuenta para el abordaje de una obra o producción de arte electrónico. Este abordaje puede ser, tanto un análisis referente a una obra ya terminada, como observaciones realizadas en etapas de diseño, desarrollo y puesta a punto. Luego de haber observado una gran diversidad de enfoques desde donde es posible analizar una obra o producción de arte electrónico, la propuesta es producir un relevamiento de estas perspectivas.

Motivación y objetivos:

Esta reflexión es producto de haber observado en forma frecuente, que críticos y artistas intentan establecer cuáles son los criterios válidos o legítimos de análisis de obras de arte electrónico. Sin embargo, en este trabajo no se busca resolver esta cuestión, ni se pretende establecer una jerarquía de criterios. Con el objetivo de favorecer el acercamiento a las producciones desde diversos puntos de vista, se sugieren algunos criterios que pueden ser relevantes, y factibles de ser utilizados como herramientas para observar el arte electrónico en general, o una producción en particular. A partir de breves reflexiones, se busca enriquecer el proceso de análisis de las obras: promover el conocimiento respecto a su proceso de creación y desarrollo, favorecer la aproximación entre el receptor y el autor y sus conceptos, lograr una caracterización de este espectador o interactor, y apreciar el contexto de las obras.

Metodología:

Se generan algunas preguntas a modo de disparadores, cuya intención no es encontrar respuestas taxativas, sino reflexionar, y tal vez producir más interrogantes, para identificar la mayor cantidad de perspectivas que sea posible. La propuesta es también, reemplazar algunos elementos por otros, recortar, deconstruir o sintetizar, para establecer un método que permita observar hasta dónde se sostiene una obra o producción, y entonces identificar cuáles son las unidades esenciales que la sostienen. Si bien el trabajo no hace foco en las respuestas, cada

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

criterio planteado se considera relevante, pues intervienen en importantes decisiones durante los procesos de creación.

Claramente, cualquiera de los puntos identificados, puede ser objeto de un trabajo de reflexión en sí mismo, y por cierto, muy interesante. Observo que hacer explícitos estos aspectos, y presentarlos de manera sucesiva y ordenada, es útil, pues permite tener una idea de la cantidad y complejidad de este universo de enfoques. Al plantearlos brevemente, se invita al lector a reflexionar de forma más profunda sobre cada cuestión.

Aclaraciones:

Algunos de los aspectos aquí tratados pueden ser útiles, tanto para las instancias de evaluación, exposición, comparación, expectación o interacción con las obras; como para los casos en que sea preciso elaborar criterios de clasificación o categorización. Aunque algunos enfoques puedan parecer más relevantes que otros, se considera importante no privarse de los aportes de ninguno.

Es preciso mencionar, que si bien muchas de las cuestiones a tener en cuenta son heredadas de artes con más historia, se presentan otros aspectos que, o bien son cuestiones actualizadas, o bien son nuevos enfoques. En esta oportunidad se intenta centrar la atención en las perspectivas que son distintivas del arte electrónico, pero sin descartar los enfoques heredados.

Puede decirse que muchas de las preguntas o cuestiones tratadas a continuación sean un poco osadas, sobre todo si el lector es artista y se plantea la revisión de sus propias producciones. Algunas propuestas tal vez sean incómodas. Sin embargo considero, que el ejercicio al que conllevan los interrogantes, ha de rendir sus frutos.

Algunas de las siguientes observaciones pueden ser cómodamente utilizadas para muchas obras, y en otros casos se asocian fácilmente solo a un conjunto más reducido.

Es posible que este ensayo sea entendido como criterio taxonómico y metódico. Sin embargo, su desarrollo no pretende establecer categorías de análisis, sino más bien proponer dimensiones a través de las cuales dirigir la mirada: sugiere diferentes ángulos, lugares desde donde pararse; más cerca, más lejos o dentro de la obra, lugares que se superponen en gran medida, que se combinan, se relacionan y se influyen mutuamente.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

Aunque la intención de este trabajo no se centre en clasificar criterios de observación, es posible que el lector identifique enfoques que puedan ser agrupados por áreas de estudio: comunicación, diseño, estética, sociología, historia, semiología, técnica, etc.

Cabe señalar, que el lector podrá distinguir ciertos criterios que le serán útiles para el momento previo a la existencia de la obra, otros le serán válidos para tener en cuenta durante el desarrollo de la misma, algunos le servirán para una etapa de análisis posterior a la producción, y a muchos de ellos los verá interesantes para todas las etapas del proyecto.

Es importante también aclarar, que el orden sucesivo de criterios no responde a un a organización jerárquica determinada, sino que está dado simplemente, para recorrer un eje relacional lo más continuo posible.

Obra y Producción:

En la referencia a las creaciones caracterizadas por ser exclusivamente una expresión artística, se utilizará recurrentemente el término "obra". Se hablará a veces de "producción", para poder abarcar también, los casos en que la creación en cuestión, no esté previamente definida por el autor como obra, o bien no sea posible identificarla como "obra" típicamente de arte.

A continuación se presentan las dimensiones consideradas:

- **Definición:**

Puede ser relevante hallar una definición de la producción. Explicarla, describirla y detallarla, es útil para categorizar una obra y poder distinguirla de su contexto, y a la vez situarla en él. ¿Qué es la producción? ¿Qué tipo de obra es? ¿Es el resultado de un proceso de investigación? También puede ser consecuencia de una experimentación conceptual, artística o técnica; o una combinación. ¿Es una búsqueda? ¿Cómo define el autor a la producción? ¿El autor se define como artista? ¿Es relevante la pregunta: "¿Qué es la producción?"? ¿Qué es una obra?

- **Autor:**

¿Cuál es el autor de la obra? A lo largo de la historia la noción de autor ha ido modificándose. El arte electrónico hereda los tipos de autores de diferentes épocas y de distintos medios. Hoy es posible distinguir entre obras anónimas, con un autor, con varios autores, donde el autor es un grupo, donde el público es coautor, etc.

¿Tiene un valor particular cada una de las opciones? ¿Se podrían establecer grados de autoría? Con respecto al desarrollo de algunas obras, puede marcarse un paralelo con las producciones cinematográficas, donde se involucran varios grupos de personas que se reparten tareas específicas: autores de conceptos e ideas, y encargados de la producción, la financiación, el montaje, la exposición, etc.

¿Quién es el autor? Muchas veces conocer al autor puede arrojar datos interesantes para la observación de la obra.

- **Nota de programa:**

El autor puede confeccionar una nota de programa, es decir, un texto que preceda a la obra, o que esté disponible en el momento de la exposición. Generalmente acompaña a la producción para explicitar algunas cuestiones como el concepto, la opinión o perspectiva del autor, una idea general, la descripción del entorno donde fue creada, la motivación, etc. En ocasiones, una nota de programa complementa la obra y la enriquece, a veces es meramente descriptiva, y en otros casos hasta forma parte de la totalidad de la expresión artística. ¿La obra analizada posee una nota de programa? ¿Qué función tiene?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Temática:**

¿Cuál es la temática de la obra? La temática puede ser importante. Socialmente existe un condicionamiento sobre el tipo de temas que abordan los artistas. Ya sea porque un sistema ejerce censuras (más o menos evidentes), o por la presencia de tabúes, temas “cursis” o “kitschs”; algunas temáticas, rara vez son desarrolladas por artistas.

Aunque la estrategia de algunos artistas, consista en tomar los temas que entran en estas categorías, muchos signos realmente no son abordados. Identificar la temática de una obra, es importante para analizar los motivos que llevaron a desarrollar un tema específico, o determinar por qué no se abordaron otros. ¿Hay un interés particular que sea recurrente? ¿Existe un condicionamiento social que ha llevado a no desarrollar algún interés? ¿Cómo percibe el circuito del arte o la sociedad en general, la temática que se trabaja?

- **Concepto:**

¿Qué conceptos sostienen la obra? ¿El autor es conciente de ellos? ¿Cómo se transmiten dichos conceptos? ¿Cómo los recibe el público? ¿En dónde interviene el concepto? ¿Es un disparador para el proceso de creación-experimentación? ¿Se puede decir que es la motivación? ¿El objetivo de la obra es transmitir el concepto?

- **Objetivo:**

¿La obra tiene un objetivo? A veces el objetivo es expresar o transmitir una idea. En ocasiones se pretende producir una valoración estética por parte del receptor. Puede tal vez invitar a la reflexión sobre un tema en particular, o intentar provocar una acción física del interactor. Pueden ser todas las anteriores. ¿Cuál es la intención de la obra? ¿Qué es lo que se quiere lograr?

- **Eficacia:**

¿Se logra el/los objetivo/s? Una vez identificado el objetivo, se puede intentar determinar cuáles son los mecanismos para lograrlo, y analizar si la meta es alcanzada. Este punto se identifica como factor relevante para el abordaje de una obra, en dos sentidos: si se observa que el objetivo se cumple, es importante desde el punto de vista del logro en sí mismo; si por el contrario, el fin no es alcanzado, entonces puede intentarse determinar las causas.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Comunicación:**

¿Quiénes forman parte del circuito de la comunicación en la obra? ¿Se hace referencia a un modelo de comunicación telegráfico, u orquestal¹? ¿Pueden identificarse un emisor, receptor, un código, un canal y un mensaje? ¿Existe retroalimentación? ¿Los roles, son cumplidos tal como lo expresa el modelo? ¿Cuáles son las diferencias? ¿Cómo es que llega el mensaje?

- **Usuario:**

¿Qué tipo de usuario se plantea en la obra? ¿Qué acción se le propone? ¿Cuántos receptores participan en forma simultánea? ¿Cuántos se relacionan directamente con el sistema? ¿El público se relaciona entre sí? ¿Se induce a una práctica colaborativa?

- **Interacción:**

Puede decirse que una obra es interactiva o que no lo es. Existen casos en los que la interacción² es necesaria para la existencia de la obra como tal.

Entre dos obras interactivas, ¿es posible encontrar diferencias en la forma de interacción? ¿Puede una obra ser “muy” o “poco” interactiva? ¿Una obra puede ser más interactiva que otra? ¿Es posible establecer niveles de interacción?

Es difícil decir que una obra sea, cualitativamente, más interactiva que otra. Se podrían establecer tal vez, criterios cuantitativos que produjeran una diferencia en la apreciación. Una

¹ Winkin, “El telégrafo y la Orquesta” en “La Nueva Comunicación”, Editorial Paidós, Barcelona, 1984. Winkin realiza la distinción entre el modelo telegráfico de la comunicación (emisor, receptor y mensaje) y el orquestal. En este último pueden identificarse muchos más factores que intervienen y determinan la comunicación. Se realiza un complejo análisis de las formas de emisión, las condiciones del contexto, las características del contenido, la posibilidad de múltiples emisores y receptores, la transmisión vía diversos canales, la utilización de diferentes códigos.

² No considero “interacción” como la “recepción” de la obra. Tomando los conceptos de “Obra abierta” de Umberto Eco, podemos decir que no existen obras cerradas, pues el cierre interpretativo, siempre lo realiza el receptor. En este trabajo consideramos que, cuando lo único que le queda al receptor, es el cierre o la interpretación conceptual, la obra no es interactiva. Por lo tanto, no considero que el hecho de que una obra sea “abierta”, sea condición suficiente para la interactividad.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

opción sería obtener el cociente entre las acciones posibles del usuario, y dichas acciones generen respuestas del sistema. Habría que contemplar cuántas de estas respuestas son observables por el usuario, o distinguir entre las que este observa con mayor o menor claridad. Se podría contabilizar cuántas de las respuestas del sistema son identificadas por el usuario como una consecuencia directa de su acción.

A la vez se podría establecer un “ranking” de obras, según la cantidad de sentidos sobre los que se produzca y/o advierta una respuesta. También es posible realizar un ranking de sentidos, y presentarlos según la mayor o menor influencia sobre una denominada “totalidad de la percepción”.

- **Estrategia para la interacción:**

Gracias a la noción de “obra de arte” culturalmente establecida, es probable que el promedio de la población observe a las obras de arte electrónico con descreimiento. Es decir, es muy factible que no logren asociar este tipo de producción con una manifestación artística. Es igualmente probable que se la perciba como un juego, o como entretenimiento.

En el caso de que sea precisa la interacción, es muy factible también que se produzcan dificultades. Tal vez, el público más relacionado con el arte electrónico, cuenta con una idea más o menos acabada sobre la actitud o conducta con la que debe desenvolverse frente a la obra. Es conciente de que, muchas veces, debe actuar con iniciativa propia. Sin embargo, por ahora puede verse en mayor medida, público pasivo y menos comprometido: son los “observadores” o “contempladores”.

Es esta mayoría la que puede presentar, de manera más o menos conciente, resistencia a la participación. Por lo tanto considero, que el artista debe desarrollar cuando lo necesite, una estrategia para la interacción.

Es menester entonces observar sobre la obra: ¿Cómo se genera la interacción? ¿Cómo se induce al usuario a interactuar con el sistema? ¿Hay una estrategia reconocible? ¿La misma, es explícita? Es decir, ¿hay una invitación textual? ¿Se produce finalmente la interacción? ¿En tiempos óptimos? ¿De la forma prevista? ¿Es posible pensar en estrategias alternativas, que tendrían un resultado más interesante? ¿Se observan conductas no esperadas?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Elección de la interfaz:**

A grandes rasgos, una interfaz es la convergencia entre dos naturalezas distintas, que a su vez, permite la relación entre ellas. Las hay de diferentes clases: pantallas, software, un teclado, un joystick, etc. Las interfaces, ocupan un lugar significativo en la comunicación entre la obra y el usuario, lo que es susceptible de un estricto análisis. En muchos casos, puede encontrarse más de una interfaz.

¿La elección de las interfaces es importante? ¿La interfaz elegida es la adecuada? ¿Realiza su función de forma correcta? ¿A través de la interfaz se pierde información útil que dificulta la interacción? ¿Existe una herramienta más simple que resuelva el mismo problema y que a su vez no interfiera en otros aspectos? ¿Tiene mayor valor utilizar la interfaz que se presenta como la más simple? ¿O es visto con mejores ojos utilizar la más compleja?

- **Elección de los sensores:**

Puede ser evidente que la elección de los sensores en una producción, está determinada por las necesidades técnicas y/o tecnológicas. Puede estar claro también, que en esa elección, el creador puede acertar o equivocarse. Sin embargo, existen otros factores que influyen sobre la utilización de un sensor, como por ejemplo, el aporte estético que determina su inclusión.

¿Es relevante la conciencia del espectador, respecto de la existencia de los sensores en una obra? ¿Los sensores deben ocultarse? En las obras de arte electrónico frecuentemente pueden encontrarse sensores, y muchas veces el usuario es conciente de ellos por su reconocimiento visual. Esto sin duda influye sobre la conducta que adopta frente a la obra. Otras veces el usuario no reconoce los sensores, por lo que sus acciones no están, en este aspecto, condicionadas.

Sin embargo, en muchos casos, cuando el usuario observa que sus acciones tienen una respuesta concreta, deduce que hay algún instrumento de medición; y si bien puede no establecer un contacto físico o visual con él, bien puede ser conciente de su presencia o de su posición aproximada. Esta puede ser una cuestión importante a tener en cuenta. ¿Cómo son utilizados los sensores? ¿Está contemplada la forma en la que intervienen en la obra?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **El soporte:**

¿Es importante la elección del soporte? ¿Cuánto tiene que ver el soporte con el concepto, o la motivación de una obra? ¿Una obra, puede realizarse indistintamente en varios soportes?

Es posible diferenciar los soportes, definirlos y caracterizarlos, pero también puede dudarse sobre algunas cuestiones. El soporte es sin duda gran parte de la obra y la define en gran medida. En algunos casos las obras se desarrollan a partir de un soporte establecido, pero en otras; la idea, el concepto, o la motivación, son independientes a un soporte determinado.

Se identifican soportes que se presentan más dóciles y plásticos para trabajar, por ejemplo, las cuestiones temporales. Sobre otros se pueden desarrollar más fácilmente las cuestiones espaciales. Resulta muy importante la elección del soporte. El mismo, puede condicionar el uso de los lenguajes y los temas que se trabajen, generando mayores o menores dificultades.

- **Multimedialidad:**

¿Cuántos medios diferentes intervienen en la obra? ¿Es relevante la elección de su combinación? ¿Los medios que intervienen se potencian entre sí? ¿O se interfieren? Si se quita uno de los medios: ¿permanece el sentido?, ¿la obra se sostiene?

Es posible que en una obra se combinen distintos medios. Éstos se desarrollan sobre soportes diferentes, con lenguajes y códigos particulares. Pueden encontrarse obras que explotan el código y el lenguaje de un medio determinado. Otras incluso trabajan y combinan más de uno, operando a la vez con códigos y lenguajes diferentes. ¿En todos los casos esta combinación es fructífera? ¿Es más atractiva una obra, cuanto mayor cantidad de medios involucra? ¿Se logra realmente lo que se pretende con la combinación? ¿Cómo resulta la percepción a través de los códigos y lenguajes utilizados?

- **Sentido involucrado:**

¿Cuáles son los sentidos involucrados? ¿Se influyen? ¿Se condicionan? ¿Cómo se combinan? ¿Qué surge de la combinación? ¿Se complementan?

Teniendo en cuenta las grandes posibilidades del arte electrónico, puede ser útil identificar cuáles son los sentidos involucrados en una obra, es decir, si trabaja con elementos

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

sonoros, visuales, olfativos, gustativos o táctiles, o si está involucrado también el movimiento del usuario. Esto puede servir, tanto para la planificación de una obra, como para, por ejemplo, intentar realizar una categorización.

Puede proponerse focalizar el análisis en cada uno de los sentidos involucrados, aislándolos o quitándolos de a uno, para determinar cuánto contribuyen con su presencia a la totalidad obra. A su vez, es factible observar si la misma se sostiene sin ellos. También puede realizarse una distinción de los códigos y lenguajes relacionados particularmente a cada sentido.

En ocasiones es posible marcar una correspondencia entre los símbolos de un sentido, con los de otro. Son recurrentes las obras que trabajan en torno al concepto de sinestesia; muchas de las cuales lo hacen en el campo de la experimentación, y generalmente con enfoques distintos. En estos casos: ¿cómo está planteada la relación entre los diferentes sentidos?, ¿la estimulación de uno de ellos, causa representaciones en otro?, ¿cuán conciente es la relación entre los sentidos involucrados?

El valor estético particular que cada uno de los sentidos le imprime a la obra, también es susceptible de análisis.

- **Hipertextualidad:**

Sin duda, otro rasgo característico de muchas de las producciones de arte electrónico, es la posibilidad de desarrollar el discurso hipertextual: la alinealidad, la multilinealidad, el no poseer un principio, un final o un camino único determinados.

Puede afirmarse que algunas obras son hipertextuales, y que otras no lo son. En muchos casos, la hipertextualidad está relacionada en forma directa, con la posibilidad de interacción. ¿La obra es hipertextual?

- **Narración**

¿La obra es narrativa? Es posible distinguir entre obras narrativas y no narrativas. Existen obras que hacen uso de la temporalidad secuencial, es decir, donde los sucesos se presentan en función de un orden preestablecido. Generalmente se basan en una introducción, un nudo y un desenlace; o bien se apoyan en una fuerte estructura de hechos, que se encadenan sucesivamente como causa y efecto. Otras obras no se estructuran de esa manera. Si la producción utiliza una modalidad narrativa, ¿ésta narración es lineal? ¿Lo no lineal, puede ser llevado fácilmente a una estructura lineal? ¿Cómo influye el medio utilizado en la linealidad de la narración?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Inmersión:**

Otro aspecto a tener en cuenta, es la capacidad de la obra para sumergir al usuario en el entorno propuesto. ¿Cuán profundo se invita a bucear al espectador-interactor en el mundo presentado? ¿Cuán inmersiva es la obra?

En el caso de las obras donde existe una realidad virtual o aumentada, se puede observar, cómo la obra relaciona o combina lo real con lo virtual. Esto depende, sin duda, de cómo se lleva a cabo la interacción. ¿Cuál es la estrategia para lograr la inmersión? ¿En cuánto se parecen las leyes del mundo creado, a las leyes de donde proviene el usuario? ¿Cuáles son los sentidos involucrados? ¿Las respuestas del sistema a la interacción, son rápidas y transparentes? ¿Se construye una realidad totalmente alternativa, o se combina con elementos del entorno real? ¿Cuál de todos los estímulos es el más importante en la generación de un ambiente inmersivo?

- **Tiempo real**

En una obra, ¿cuál es el valor de las respuestas en tiempo real? Existe la posibilidad de elegir entre respuestas en tiempo real, y respuestas en tiempo diferido. Si a las respuestas en tiempo real se la piensa en tiempo diferido, ¿la obra funcionaría de la misma manera? ¿Y de forma inversa? ¿Por qué? ¿Una obra en tiempo real, es más interactiva que una obra en donde todas las respuestas son en tiempo diferido?

- **La Red**

¿Qué valor comparten las obras que funcionan sobre redes informáticas? ¿Qué diferencia existe entre el receptor en red y el receptor en un espacio físico? ¿Qué papel juega la computadora a través de la cual se accede a la obra? ¿La obra puede compartirse a través de la red? ¿Puede descargarse a un terminal de computadora, para poder apreciarse prescindiendo de la red? ¿Permite varios receptores simultáneos? ¿La obra genera o permite relaciones entre los diferentes usuarios?

- **Materialidad:**

Las obras muchas veces son intangibles. Obras enteras, o parte de ellas, no pueden tocarse, no se sujetan, no han sido pintadas y no ocupan un espacio físico. Estas obras se muestran en pantallas, proyecciones visuales o sonoras. ¿Tiene un valor propio esta inmaterialidad? ¿Una obra sobre un soporte tangible, podría traspasarse a uno intangible? ¿Y viceversa? ¿Qué cambios se observarían?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Dimensionalidad:**

¿Qué dimensionalidad tiene la obra? ¿Por qué? La obra puede ser una representación en dos dimensiones, es decir, una pared, una pantalla, o una proyección en cualquier otra superficie plana. También puede ocupar un espacio, o sea, puede involucrar tres dimensiones. Una obra en tres dimensiones también puede “moverse” explotando entonces la dimensión temporal. Un video hace uso del alto, ancho y tiempo. Puede ser interesante pensar la obra presentada sin una de las dimensiones que utiliza, para observar como interviene en la obra la dimensión cercenada. ¿La dimensionalidad posee un valor? Una obra originalmente concebida con una cantidad determinada de dimensiones, ¿es posible representarla con otra dimensionalidad? ¿Qué adquiere? ¿Qué pierde?

- **Automaticidad:**

Las tecnologías con las cuales trabaja el arte electrónico permiten la automatización de muchos procesos u operaciones. ¿En una obra, cuál es el valor de la automatización de ejecución y/o respuesta? Parece haber una tendencia a valorar las obras que sostienen una ejecución o una respuesta automática a la interacción.

Si a una obra se le suprime una respuesta originalmente automática, para dejársela a un operador técnico, dicho hombre se vuelve indispensable. ¿Qué diferencia existe entre este último resultado y una obra performática?

Considerando que el performer de arte electrónico realiza acciones que determinan relaciones con el sistema, aportando un valor particular a la obra, ¿qué sucede si las acciones del operador adquieren un valor estético? ¿Cuál es el valor estético que aportan la acción y la relación del performer con su entorno? ¿Cuándo las acciones del operador determinan directamente las características estéticas de la producción? ¿Cuándo, entonces, una obra comienza a ser performática?

La cuestión de automatizar los sistemas de una obra debe ser tomada con cautela. En la obra en proceso de análisis, ¿es acertada la decisión de automatizar? ¿Se ha tenido en cuenta la posibilidad de no hacerlo?

- **Espacio:**

¿Puede observarse como importante el lugar de destino de la producción? ¿Dónde se expondrá? En los casos de intervenciones de espacios públicos el entorno es fundamental para la obra. ¿Espacio y sistema conforman la obra? ¿Qué propiedades del espacio en el que se

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

desarrolla la obra son modificadas? ¿Cómo influye el espacio en la obra? ¿Se sostiene la obra fuera de ese espacio?

¿Es pertinente elegir un museo? La connotación social del museo es claramente: "lugar donde los artistas exponen obras de arte". Cuando una obra con contenido político se expone en un museo, ¿no se corre el riesgo de ver diluido su sentido? ¿No queda expuesta simplemente como "nada más" que una obra de arte?

- **Público:**

¿Es importante identificar al público destinatario de la obra? ¿Las características socioculturales promedio de los individuos, en el área donde se expondrá, son relevantes? ¿A qué tipo de público se dirige la obra? ¿Es un público de museo? ¿Qué instrucción, código o lenguaje son solicitados al público? ¿Qué nivel/es de lectura posee la obra?

- **Categoría de obra:**

¿Puede categorizarse la obra? ¿Claramente?

Existen categorías dentro del arte electrónico. Y ya sea; que estén establecidas por el mercado, por el consumo, por los circuitos del arte, por las capacidades de producción, o por la actual capacidad de entendimiento; se puede decir que algunas producciones entran en estas categorías: arte digital, arte sonoro, instalación sonora, instalación interactiva, música interactiva, música electroacústica, intervención, net art, activismo, performance, poesía experimental, poesía visual, video arte, video instalación, video danza, danza y nuevas tecnologías, bioarte, nanoarte, realidad virtual, realidad aumentada, etc.

Existen obras que se colocan de forma clara dentro de una categoría y otras que comparten denominaciones. Están las obras que crean nuevas categorías, o que borran los límites de otras. Tal vez sea de utilidad determinar, dentro de qué categoría ya preestablecida, puede decirse que se halla la obra que se encuentra en observación.

- **Arte:**

¿Cuánto hay de arte en la obra? ¿A qué definición de arte se suscribe? Pueden considerarse para esto, las posiciones más habituales que se presentan cuando se debate con respecto a la esencia del arte. Algunas definiciones frecuentes:

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- “Arte: Todo lo que es expresado”.
 - En este caso: ¿Qué expresa? ¿Cómo expresa?
- “Arte: presenta o induce una apreciación alternativa de la realidad”
 - ¿Cuál es ese enfoque nuevo y alternativo? ¿Cómo logra transmitirlo?
- “Arte: todo lo que se dice arte lo es”
 - ¿Puede decirse que la obra es arte? ¿Por qué?

La obra bajo análisis, podría tal vez proponer una definición de arte, combinar significados preexistentes, o modificar alguno previo.

- **Ciencia:**

¿Cuánto hay de ciencia en la obra? ¿Tuvo una hipótesis previa? ¿Cuál fue la hipótesis desde la cual se ha partido? ¿Cuál es el método utilizado en la producción del resultado técnico, conceptual o estético? ¿Qué conjunto de reglas se siguieron? ¿Cuál fue el proceso? ¿Cómo se relaciona con el resultado? ¿Hubo una investigación? ¿Hubo un aprendizaje en el proceso? ¿Se produce información o conocimiento? ¿Es conciente el espectador de este proceder científico?

- **Recursos tecnológicos y técnicos:**

¿Cuáles son los recursos tecnológicos y técnicos de la obra? ¿Cuáles son fundamentales y necesarios? ¿Es posible la producción sin una tecnología determinada? ¿Hay nuevas tecnologías en la obra? ¿Qué nuevas aplicaciones de la ciencia se utilizan? ¿Se produce tecnología? ¿Cómo influye la tecnología en la obra? ¿Cuánto contribuyen los recursos al concepto? ¿Se puede utilizar para el mismo fin una tecnología más antigua? ¿Cuál es el valor estético de la tecnología utilizada?

Los recursos técnicos y tecnológicos utilizados, se encuentran general y principalmente definidos por los objetivos de la producción. Sin embargo en ocasiones, la utilización de determinados recursos puede no corresponderse con el concepto. Si dos recursos solucionan un mismo problema, poseen el mismo costo, y se tiene la misma posibilidad de acceso a ambos, ¿cuál debe elegirse? Probablemente el que produzca un resultado estético más convincente, o tal vez no, dependiendo por supuesto de las características y objetivos de la obra abordada.

Por ser constante el surgimiento de las nuevas tecnologías, el arte electrónico se encontrará siempre en una continua carrera tras ellas. ¿Cómo afecta esto a la construcción de

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

un lenguaje propio? Frente al surgimiento sin pausa de nuevos símbolos y recursos tecnológicos, ¿es posible elaborar un lenguaje? En la obra analizada, ¿cómo se relaciona el lenguaje, con la tecnología utilizada?

- **Técnica:**

Durante el desarrollo de una obra, para trabajar un material en particular, muchas veces es necesaria la utilización de una técnica, proceder de una determinada manera. Este “cómo” del proceso, generalmente se refleja en la obra. Sin duda, en las artes electrónicas, pueden utilizarse una gran variedad de técnicas. ¿Cuál es la técnica utilizada? ¿Se elabora una técnica? ¿Cómo se refleja la técnica en el resultado final? ¿La técnica utilizada determina una parte importante del valor estético dado a la obra? ¿Es relevante el análisis de la técnica utilizada?

- **Conservación:**

¿Hasta cuándo se pretende conservar la obra? ¿Cómo se asegura la posibilidad de exposición de la obra a futuro? ¿Qué soporte utiliza? ¿Qué sucede con este soporte en la conservación? ¿Qué costo tiene la conservación? ¿Para hacer posible la conservación de la obra, es importante la preservación de los recursos involucrados en la creación y en la reproducción? Si la obra se encuentra codificada, es decir, se almacena en un soporte que la representa digital o analógicamente, será necesario garantizar la posibilidad de decodificación. ¿La documentación del proceso de desarrollo, puede ser útil para la preservación de la obra? ¿Se encuentra documentado el proceso de desarrollo?

- **Difusión:**

De acuerdo al objetivo (transmitir una idea, vender, influenciar, etc.), puede desearse que la obra sea observada por muchas personas. Para este fin se precisa su difusión. ¿Cuál es la posibilidad de reproducir esta obra en otros medios? ¿Cuál es la posibilidad de reproducirla en medios masivos de comunicación? En el caso de que se reproduzca en un medio masivo, como por ejemplo la televisión, ¿qué es lo que realmente logra transmitirse de la obra, con las características de este medio? ¿Y mediante una pieza gráfica?

- **Contenido político o crítica social:**

Es frecuente encontrar obras de arte electrónico que tratan sobre cuestiones sociales o políticas. Algunos temas son recurrentes, como el feminismo, la desigualdad social, los grupos ecológicos, cuestiones de otras minorías, etc. Puede ser importante considerar los procesos

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

históricos, políticos y sociales, para conocer si la producción que se observa, puede ser apreciada como una adscripción a un movimiento social o político en particular. Para diseñar una producción futura, también puede ser de relevancia estar al tanto de los sucesos políticos y sociales contemporáneos. Como se planteó anteriormente, puede resultar útil conocer o prever los lugares de exposición de una obra.

¿Es posible reconocer en la obra la intención de trascender lo artístico? ¿Es una obra crítica? ¿Es propagandística? ¿Qué es lo que critica o promueve? ¿Qué repercusión tiene la obra fuera del ambiente artístico?

- **Antecedentes:**

¿Nadie hizo algo similar con anterioridad? Puede ser útil también, contar con la información acerca de si la obra en estudio posee antecedentes. Los mismos pueden ser del tipo conceptual, técnico, temático, etc. Ser conciente de ello puede resolver algunos inconvenientes. Por ejemplo, en la instancia de resolución de problemas técnicos, se puede recurrir al material disponible sobre el desarrollo de los antecedentes advertidos. Es posible evitar también problemas legales. En el caso de que el antecedente sea conceptual, puede ser útil para tomar el tema desde donde el otro autor lo ha dejado. Es bueno saber también que si hay un antecedente, la obra en cuestión puede llegar a ser identificada como una derivación o secuela del mismo.

- **Originalidad:**

¿Qué valor tiene la originalidad en una obra? Puede ocurrir que a una obra se le otorguen puntos extra, por ser observada como muy original. Frecuentemente los artistas buscan ser originales, ya sea por la forma en que se representa la realidad, la manera de utilizar una determinada tecnología, el enfoque que se realiza en una obra sobre un tema particular, etc. ¿Por qué esto es así?

Puede no estar del todo claro; pero que en el contexto de nuestra sociedad la originalidad tiene valor por sí misma, es algo que no debe ignorarse.

- **Cuestión legal:**

¿Cuál es la posibilidad de copia de la obra? ¿Qué tecnologías se utilizan? ¿Se tiene licencia para hacer uso de ellas? En el caso en que se utilice software: ¿éste tiene un origen legal?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

A fin de evitar inconvenientes legales, se puede intentar identificar obras similares anteriores. ¿Se identificaron antecedentes?

¿La obra ha sido registrada? ¿Quiénes son los autores/coautores?

- **Estética en relación a la historia:**

Es importante identificar qué elementos, materiales, recursos y temáticas, toma la obra de movimientos históricos del arte. ¿De qué forma son tomados esos elementos? ¿A qué período pertenecen? ¿Se puede identificar la cita a algún movimiento? ¿Se realiza una reelaboración, reinterpretación o una crítica de los mismos?

- **Estética en relación a lo contemporáneo:**

Al mismo tiempo, es importante conocer cuáles son las características estéticas del período contemporáneo a la obra. ¿Cuáles son los valores imperantes? ¿Cuál es la estética que se impone? ¿Cuáles son las críticas y cuestionamientos que se realizan a los valores dominantes?

- **El signo “arte”:**

Pueden tenerse en consideración las características del signo “arte”. Significante y significado a lo largo de la historia han ido variando. Es posible decir que la historia constantemente redefine lo que es y lo que no es arte. Es probable que en la actualidad el signo “arte” sufra uno de los mayores cambios de su historia. Posiblemente la interacción adquiera cada vez un mayor protagonismo.

Tal vez sea útil formular una definición de “arte” para esta época y generar otras denominaciones alternativas, que ayuden a entender los diferentes períodos históricos y sus manifestaciones artísticas. Elaborar el signo “arte” puede proveer de un marco de referencia para la obra bajo análisis.

- **Recursos lingüísticos:**

¿Es posible identificar en la obra recursos lingüísticos? ¿Cuáles son? Recursos como por ejemplo metáforas, comparaciones, metonimias y sinécdoques se reconocen con frecuencia. Puede resultar de utilidad buscarlos en una obra, y si se los encuentra, analizar su funcionamiento. Durante la etapa de creación, es posible utilizarlos como herramientas para la comunicación.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Lo lúdico:**

Es frecuente el desarrollo de obras que son un juego en sí mismas o presentan elementos lúdicos. ¿Cuándo puede decirse que una obra es un juego? ¿Cuál es la acción que se le solicita el usuario? ¿Qué valor tiene lo lúdico en una obra de arte electrónico? Si se identifica a la obra como un juego, ¿esto opaca su riqueza en otros aspectos?, ¿adquiere otro valor?

- **Nuevas generaciones:**

¿Cómo sienten y abordan al arte electrónico las nuevas generaciones? El significado de arte será para ellos algo diferente. Tal vez se acerque mucho más intuitivamente a la interacción y a la noción desdibujada de autor. Quizás conlleve la inclusión del espectador como coautor, la recurrente idea de participante y de la propia producción de la experiencia.

Siempre es útil tener en cuenta el punto de vista de otros. Las nuevas generaciones tienden a ser la mayoría, y viven a los nuevos medios y sus tecnologías más instintivamente de lo que lo hacen las generaciones anteriores. Se relacionen con las herramientas de hoy, mucho más fluidamente de lo que lo hacen sus antecesores. Por esto puede ser relevante, mirar con ojos de nueva generación a las obras bajo análisis.

- **Dinero:**

¿Cuál es el costo de la obra? ¿Cuál es el valor en el mercado? Puede ser necesario determinar el costo del desarrollo de la obra. Según se tengan intenciones de vender la producción, puede intentarse determinar el precio de la misma. ¿Cuáles son los factores que determinan el precio de venta de una producción de arte electrónico? ¿Es posible establecer una comparación interesante entre dos obras del mismo precio?

- **Acceso a la creación:**

Este aspecto, más allá de estar relacionado con lo estrictamente monetario, se refiere a la posibilidad de acceder a todos los recursos necesarios para el desarrollo de una obra. Dentro estos recursos pueden señalarse: los materiales, las herramientas, las tecnologías, la capacitación del artista, el poder disponer de los colaboradores, contar con el espacio adecuado para desarrollarla, el tiempo suficiente, etc. A veces, el no disponer de uno de estos recursos, puede ser suficiente para que la obra no llegue a ser desarrollada. ¿Cuál es la posibilidad de creación de la obra? ¿Qué tipo de recursos requiere?

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

- **Valor estético:**

¿Cuál es el valor estético de la obra? Muchas de las dimensiones o criterios de análisis identificados con anterioridad, pueden evidenciar un valor estético por sí mismos. ¿Cuál es el valor estético que le aporta a la obra el análisis a través de cada una de las dimensiones identificadas con anterioridad?

- **Gusto personal:**

Con cuidado, también desde aquí puede abordarse una producción. Es posible ver si una obra atrae o no, si resulta bella, desagradable, placentera, incómoda, etc. Esto puede ser fructífero como punto de partida para comenzar un proceso más complejo de análisis: reflexionar acerca del por qué agrada o no la obra. Seguramente, luego de un proceso de mayor o menor dificultad, puede encontrarse una respuesta interesante. Tal vez esté relacionada con alguno de los criterios de análisis señalados anteriormente, o con otros aquí no desarrollados.

- **Otros criterios:**

Así como hay recursos del arte electrónico que son tomados de medios previos, también pueden utilizarse los criterios de análisis de otras artes con más historia. Modelos de análisis de la literatura, el video, el cine, la música, etc., pueden ayudar a abordar una producción de arte electrónico. Por ejemplo, si una obra utiliza un lenguaje cinematográfico, es posible tomar como perspectiva, elementos de la crítica cinematográfica. Si la producción de arte electrónico analizada utiliza música, entonces los criterios musicales pasan a ser una herramienta posible para el análisis de la obra.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

Para concluir:

Responsabilidades

A modo de observación, puedo señalar, que me ha sorprendido la cantidad de criterios sobre los que es posible tomar decisiones, en una obra de arte electrónico. Y así como son numerosas las dimensiones sobre las que se puede decidir, son cuantiosas las posibilidades de creación, y son grandes las responsabilidades que implica cada decisión.

Personalmente considero que sería de provecho aceptar estas responsabilidades. Las respuestas a las preguntas formuladas, implican decisiones elaboradas, justificadas y concientes; y deben contribuir a otorgarle la relevancia correspondiente a cada uno de los aspectos identificados.

Para enriquecer el lenguaje del arte electrónico, sugiero que durante el desarrollo de las obras, se intente considerar la mayor cantidad de dimensiones posibles.

Es cierto que todas las decisiones pueden ser legítimas, y es difícil establecer cuáles son interesantes y cuáles no lo son. Por este motivo, es que he evitado proponer todas las respuestas. Sin embargo, esto no significa que no tenga una posición tomada frente a cada cuestión planteada. El objetivo del ensayo, como he dicho antes, es identificar las dimensiones.

Una visión entrenada

Lo más sencillo frente a una obra de arte, es emitir un juicio de valor. A veces una obra parece “buena”, pues se considera que una cuestión está bien resuelta. En ocasiones, se la denomina como “buena”, por ser interesante en varios aspectos.

A veces una obra es considerada “mala”, pues no se está de acuerdo con el desarrollo de una determinada tarea. En otros casos, son varias las ideas que no convencen.

Puede suceder que una obra se sostenga por haber trabajado de forma magistral un solo aspecto, o unos pocos. Por evidenciarse un mal trabajo en uno o varios aspectos, puede ocurrir que una obra no se sustente. Un muy buen punto, puede disimular algunos malos; así como un muy mal punto, puede opacar otros buenos.

Debe prestarse atención. Si se aborda la obra desde la mayor cantidad de dimensiones posibles, puede evitarse que “el árbol tape el bosque”. De esta manera, no se reduce

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

arbitrariamente la cantidad de elementos en juego, y se adquiere la capacidad de perderse de menos aspectos.

Las dimensiones

Considero que en el transcurso del desarrollo de una obra, se le puede dar mayor importancia a criterios que se observen como los más relevantes. A la vez, rescato la posibilidad de que cada uno de los criterios identificados anteriormente, pueda ser independientemente y en sí mismo, el objeto de una obra.

El haber planteado estas dimensiones de abordaje, no quita que existan otras (más o menos importantes, según lo que considere el lector). He tomado estas, pues son sobre las que reflexiono más frecuentemente.

Algunas dimensiones de análisis para el abordaje de una obra de arte electrónico.

Bibliografía:

- Winkin, "El telégrafo y la Orquesta" en "La Nueva Comunicación", Editorial Paidós, Barcelona, 1984.
- Umberto Eco, "Obra abierta", Editorial Seix Barral, Barcelona, 1966.
- Joanne Lalonde, Disertación del 17 de junio de 2006, en el marco del Seminario de Artes Electrónicas de la UNTreF, Prov. De Buenos Aires, Argentina.
- Ferdinand de Saussure, "Curso de Lingüística General", Alianza Editorial, Madrid, 1987.
- Burger, Peter *Teoría de la Vanguardia*, Barcelona, Península, 1987
- <http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/1narraci.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos15/genero-narrativo/genero-narrativo.shtml>
- <http://es.wikipedia.org>
- <http://en.wikipedia.org>
- <http://www.rae.es/>