



**Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de Grado**

No todo lo que brilla es obra.

**Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Tutor: Daniel Sánchez
Alumno: Manuel Ignacio Núñez Barcia**

Indice

Indice:

1.1.1 Palabras Claves

1.1.2 Introducción

1.2.1 Marco teórico. Desarrollo.

1.2.2 La información de estos días...

1.2.3 ¿Qué y Cómo?

1.3. Conclusión

1.4 Ejemplos

2.Obra

2.1 Introduccion

2.2 Analogía ¿Que quiere decir la obra?

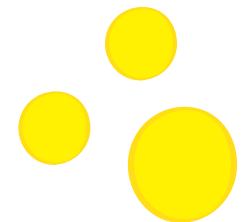
2.3 Cuestiones técnicas ¿Cómo funciona?


2.4 Gráficos referenciales

3. Bibliografía y referencias.

3.1 Textos

3.2 Webs





1.1.1 Palabras claves.

Fetichismo, multimedia, obra, estetica, mensaje, espectacularidad.

1.1.2 Introducción.

En esta tesina de grado voy a abordar ciertos hechos que se suscitan a través de la creación de obras multimediales en el marco actual del arte y la clara influencia del sistema económico capitalista en el desarrollo de la mismas, a su vez, en una segunda parte hablare puntualmente del desarrollo de la obra tanto desde el punto de vista teórico como en cuestiones técnicas.

1.2.1 Marco teórico. Desarrollo.

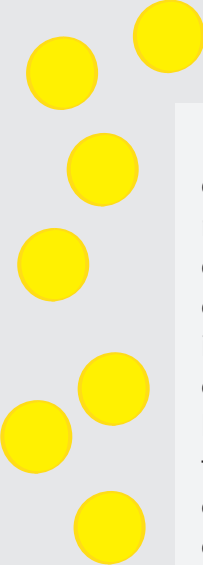
Antes que nada...

Multimedia, no es solo una palabra vacía, al igual que todas tienen un significado latente, algo a lo que remite y existe en todos nosotros como ideal, puede tener sus variaciones, todos sabemos que a lo largo del tiempo se fue modificando y empleando para diversos motivos, pero no es objeto de este trabajo hablar de cuales significados sucedieron antes y cuales fueron después o cuales son más

acertados que otros, simplemente quiero recordar que es una palabra en constante transición y cambio así como la palabra "arte" o "cultura" en sí. Es por eso que no me voy a detenerme en que es para mí la multimedia, ya que, voy a tratar de implementar el término con el más amplio significado de la palabra, al igual que en cualquiera de sus polémicos compañeros tales como la palabra "arte" y "arte digital" o "arte Multimedial".

Contexto y realidad...

Es cierto que la humanidad ha logrado grandes cambios tecnológicos y culturales desde principio del siglo XX que han revolucionado nuestra forma de comprender el mundo, pero estos cambios también trajeron consigo una mayor complejización de las sociedades con nuevas situaciones que hay que plantearse y resolver con ideas claras, sabiendo bien hacia donde se quiere ir, teniendo, a su vez, una búsqueda consiente de manera de poder aprovechar estas nuevas herramientas que se ofrecen para llegar a buen puerto y no naufragar en el mar casi infinito de información y nuevas posibilidades. La nueva realidad atraviesa todos los ámbitos y disciplinas desarrolladas por el hombre, por lo tanto, también afecta el mundo del arte, que ha sufrido una suerte de crisis de identidad ya desde



el comienzo de la posmodernidad. Crisis que se ha hecho más clara y evidente, en parte, a raíz del fin de las vanguardias y el comienzo de las nuevas tecnologías pero también en gran medida por la profundización del modelo capitalista a través de la globalización que tiende a estandarizar gustos y sensibilidades.

Este nuevo contexto o modelo global en el que nos encontramos da permiso al concepto de "todo vale" siempre y cuando sea atractivo para el observador. Por esto podemos decir que en el siglo XX pasamos de lo "interesante" del burgués moderno a lo impactante del capitalista posmoderno, ya que, a diferencia de la etapa anterior hay una alianza entre el arte, la industria, y el mercado que crea una industria del arte masificándolo y homogeneizándolo teniendo como característica principal lo impactante y espectacular que rápidamente pierde interés para dar a lugar a una nueva obra, haciendo así, de la misma un simple bien de consumo. Uso y desecho. Estos cambios sufridos por el arte, a lo largo de poco más de un siglo, se pueden ver en los conceptos de sujeto creador, objeto producido y recepción del producto. En gran medida esto fue amplificado gracias a las nuevas tecnologías que llevan los conceptos mencionados a lugares antes inimaginables, ni siquiera plausibles, pero que hoy ya son una realidad

aunque no del todo asimilada en algunos casos.

Recordemos que anteriormente el sujeto creador hacia una obra terminada/cerrada que era presenciada en un contexto determinado (como el museo), pero en la actualidad con las obras multimediales el espectador deja de tener una actitud pasiva para pasar a ser espectador-creador de la obra inconclusa/abierta modificándola en su aspecto sensible y material dotándola de sentido y un nuevo valor, con la posibilidad de ser interpretada de muchas formas. También el objeto producido antes era una creación más manual e individual en el sentido de que no necesitaba el uso de computadoras y su lógica binaria para "Ser". Es por esto que debemos entender al artista de los nuevos medios no como un artista que trabaja sobre una obra unidireccional dejándolo como un "codificador de mensajes" donde solo se permite la interpretación semántica de la obra, sino como un generador de espacios donde realizar interacciones promoviendo "la que lucha por neutralizar los sistemas de sentido cerrados y proveer al observador (transformado ahora en usuario, participante o miembro de la red) los mismos códigos y herramientas de manipulación a disposición del artista, lo que permite que el sentido pueda ser negociado entre ambos". (Eduardo Kac 1991).



1.2.2 La información de estos días...

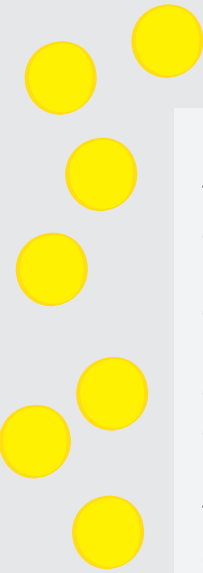
En esta nuevo mar del arte, que parece un océano, es fácil marearse. Tenemos a los artistas más reconocidos de todos los tiempos empotrados en internet, ideas nuevas apareciendo por doquier potenciado por las tecnologías que cambian día a día dándonos nuevas posibilidades de desarrollar nuevos lenguajes y transmitir nuestros pensamientos de manera que jamás habíamos pensado, todo esto, sumado a que vivimos en la era acelerada de lo instantáneo y efímero suele hacer que los artistas de los nuevos medios pierdan la brújula.

El primer problema que voy tratar sucede en la instancia de crear la forma en la que se va a transmitir un mensaje, el artista multimedial, elabora y trata de materializar de la mejor manera su idea utilizando todos sus conocimientos adquiridos previamente en base a estudio o experiencias y al contexto que lo rodea. Es en este acto (de materializar la obra) ocurren muchas veces fallas que con otros tipos de arte no suceden, ya que, se encuentran cánones o lineamientos previamente establecidos a raíz de una técnica o estética en particular, o simplemente porque ese tipo de arte está más arraigado en la cultura misma saltando así varios procesos (tales como la exploración en la retórica)

para establecer el "como" de la obra.

De esta manera suceden en muchos casos una cadencia establecida por el propio contexto en donde el artista cae en cierta medida en una necesidad intrínseca de mantener ciertos pre-conceptos muchas veces estéticos donde en un criterio de semejanza se materializan obras que pueden ser comparadas por similitud tan fácilmente que les puede caer el termino de cliché, ejemplos claros de estas estéticas pueden ser el estilo "low tech" o "pixel art" donde en muchos casos la elección depende más de una forma inconsciente y segura de entrar en una categoría que de una elección elaborada del autor, como sucedía tal vez en otra época con las pinturas realistas que no daban lugar a la duda de que entraban en la categoría de arte.

Al ser en gran medida el arte multimedial un arte que se encuentra en los límites se desenvuelve a través de técnicas y lineamientos experimentales que muchas veces si el artista no está bien interiorizado y experimentado con las tecnologías a aplicar y la forma en que estas pueden ser interpretadas por el público (especializado o no) suele suceder que el mensaje a transmitir no llega con toda claridad, no llega, o en el peor de los casos, llega pero con un mensaje distinto. Un caso curioso del uso de estas nuevas



tecnologías y su utilización experimental por parte de los artistas en sus obras es el del uso de cámaras pequeñas (por ejemplo las del tipo "web") que ayudan a captar imágenes que luego son enviadas y procesadas por una computadora, este sistema, a diferencia de nuestros ojos y cerebro, son fácilmente engañosos y el más mínimo cambio de luz puede afectarlas por completo alterando el resultado final de la obra, tal es así, que no solo a los artistas sufren estos inconvenientes sino que también le sucede a grandes compañías que también trabajan en los límites de la tecnología como por ejemplo hace muy recientemente le sucedió a Microsoft en la presentación de su nuevo producto, una cámara que capta movimiento, que simplemente "no funciona como se esperaba", si esto hubiera sido una obra probablemente hubiera sido un gran fracaso para el artista afectando seguramente su reputación y sin dudas el mensaje de la obra cayendo presa de la tecnología.



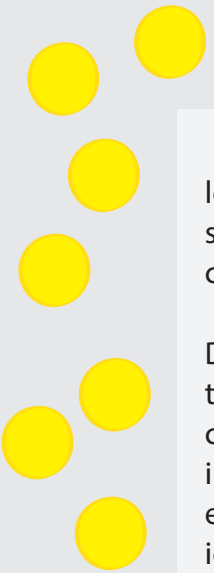
1.2.3 ¿Qué y Cómo?

A la hora de materializar la obra el artista al estar experimentando y adquiriendo nuevos conocimientos olvida el hecho de que muchas veces el usar cierto tipo de tecnología con una lógica aleja al espectador de la obra logrando una incomunicación que no permite ver el mensaje que se quiere transmitir, esto es muy común cuando se intenta crear una obra en un espacio público donde las personas que interactúen con la obra no estén totalmente familiarizados o dispuestos al esfuerzo que significa comprender una obra. Por esta razón se puede afirmar que además de tener que superar los retos técnicos que implica usar tecnología experimental a la hora de crear una obra es necesario tener en cuenta que las interfaces que se van a utilizar son parte del contenido de la obra y que de ningún modo debe dejarse librado al azar o aceptar la lógica estipulada con "x" tecnología que utilizemos por el simple hecho de que así fue concebida. El hecho esta, entonces, en no solo tener en claro que decir, sino, como decirlo tomando todas las precauciones necesarias para con la tecnología que se utiliza y, a su vez, para no tener mayores sobre saltos a la hora de exponer la obra y tratar de entender el lugar del público como el contexto en el que se desenvuelve la obra en sí, ya que, este modifica el

mensaje que la obra está dando.


Otro punto importante es el cada vez más común suceso de que las herramientas con las que trabaja el artista multimedial o de los nuevos medios tienden a imponerse por sobre la voluntad del artista de diferentes formas, la más clara e interesante es la lógica del código que impone su estructura de pensamiento y que muchas veces es difícil salir para lograr decir lo que se quiere comunicar de la manera exacta en que fue ideado el mensaje, se podría decir entonces que esta vivencia demuestra de manera práctica que las ciencias como así también las tecnologías jamás son neutrales.

Simultáneamente a lo comentado sucede que el hecho de poder utilizar un código innumerables veces, gracias a la capacidad de variabilidad de los nuevos medios, refleja en la sumatoria de los trabajos del artista un patrón que puede ser entendido por algunos como marca personal o estilo, pero que por debajo esconde el uso y abuso de un mismo código o patrones que con distintas justificaciones se vuelve a usar, en otras palabras lo que sucede es un "copy paste" del artista a sí mismo con pequeñas variaciones que pueden llegar a generar en sus obras ambigüedades a la hora de interpretar la obra en sí ya que todas se



le parecen y que el artista se estanque en su propio proceso creativo y no produzca realmente nuevas obras y conocimiento sino versiones de una sola obra.

De esta manera todos estos problemas, contratiempos y tentaciones estéticas sumado a la necesidad de producir constantemente por una necesidad mas económica que intelectual ha repercutido en la producción artística actual en muchos sentidos tales como en una fetichización de la identidad del artista multimedial, como también olvidando que el artista es parte importante de la cultura y que la tecnología es solamente un apéndice de esta y no al revés (como diría Kusch).



1.3. Conclusión

Del arte multimedial y el concepto de interfaz se desprende el problema de la tensión entre lo atractivo y lo que se quiere expresar. En la actualidad en que vivimos, existe casi como imposición, que para una obra sea tenida en cuenta es necesario que cautive, sea atractiva a la vista, espectacular según los cánones establecidos por el mercado que, moda tras moda, cambia y genera nuevos exponentes de esa realidad desechable dejando de lado muchas veces lo importante de la obra en sí que es el mensaje que se está queriendo transmitir, y es así que se cae una y otra vez en el uso de viejas ideas con maquillaje o peor aun una obra espectacularmente atractiva que es chata o vacía que trata un tema de moda de la misma manera que otras tantas obras de su actualidad sin decir nada nuevo. Esto es un problema con el que se debe luchar a conciencia entendiendo que el hacer una obra es un hacer consciente y tomando una responsabilidad cultural y que, a su vez, se está realizando un aporte a la cultura, dotando a la obra no solo de un reflejo personal del artista sino también de la sociedad que lo contiene dejando en el tiempo una huella de la realidad y las ideas de ese tiempo, aunque también se podría decir que el hecho de que se produzcan obras repetitivas e impac-

tantes con discutible contenido habla de esta sociedad actual. Es por eso que hoy, aquí, en nuestro tiempo, creo que tenemos la obligación de preguntarnos qué procesos culturales y más precisamente artísticos llevamos a cabo, con qué fin y bajo qué contexto. Nos lo debemos como parte de la sociedad y como verdaderos creadores activos de nuestra propia cultura, y por ende, de la historia, por suerte tenemos ejemplos bajo estas consignas, distintos artistas en muchos casos claramente han contestado, por medio de obras (Banksy, Duchamp y un largo etc.), al intento de ser llevados por una corriente presa de la fuerza que establece el valor económico de un objeto cultural sin entender la importancia de la cultura como conocimiento reemplazando el impacto de una obra crítica por lo vulgarmente impactante o por una ilusión tan atractiva como hipnótica.

Por todo esto anteriormente dicho (y parafraseando a Eduardo Galeano) creo que hoy en día estamos en una cultura del impacto, donde se le da más importancia al envase que al contenido.

1.4 Ejemplos

Warhol. "Marilyn Monroe"



Duchamp. "Mingitorio"



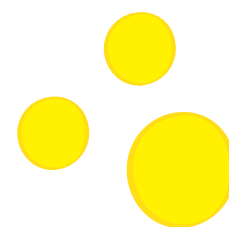
Manzoni. Merda d'artista

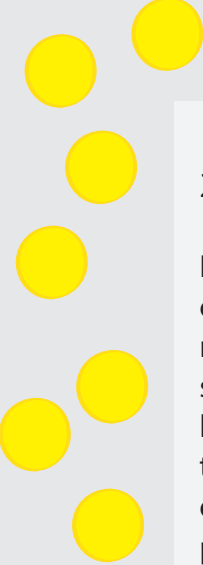


Banksy. Any Person Found Sign



Obra





2.1 Introducción.

En esta era el dinero se trata de imponer como el eje central de nuestras vidas intentando intervenir en cada momento de nuestro accionar de alguna forma, este suceso interviene también en la producción artística y esta lógica resalta como principal característica el hecho de tener que ser comercial. Para lograr este “éxito” muchas obras han sido creadas con el fin de ser muy llamativas/impactantes/attractivas para el “consumidor”, descuidando en cierta medida el mensaje a transmitir despojándolo de la riqueza poética y transformando a la obra en una mercancía, en un simple bien de consumo.

Esto es de lo que pretendo tratar en esta obra que se llama:

“No todo lo que brilla es obra”.

2.2 Analogía ¿Que quiere decir la obra?

La obra es un objeto con forma de cofre bello/llamativo que contiene piezas con formas de monedas lumínicamente brillantes, y en el fondo de este cofre por debajo de las “monedas” está grabado “la leyenda” de la obra que dice

“No todo lo que brilla es obra”, connotando una crítica a lo llamativo de muchas obras actuales desde la ironía de hacer elementos llamativos como las monedas lumínicas que dejen por debajo literalmente el mensaje que intenta transmitir la obra.

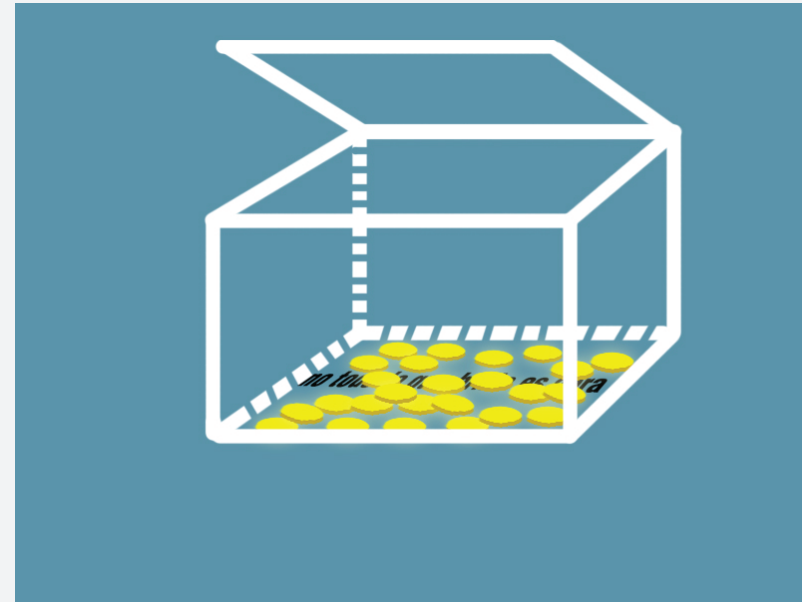
De esta forma solo los que realmente estén dispuestos a adentrarse, interactuar e interpretar la obra podrán conocer su verdadero valor/mensaje mientras que los demás visitantes a lo sumo verán o tocarán y se llevarán una moneda brillante que al alejarse del cofre perderá su luminosidad reflejando la pérdida de percepción de la totalidad de la obra y como lo realmente importante y valioso no es la materialidad de la obra en un grado fetichista sino su mensaje en el sentido conceptual.

2.3 Cuestiones técnicas ¿Cómo funciona?

En cuanto a los materiales tanto el cofre como las monedas son de acrílico y cuentan con una terminación que lo asemejan a la idea de simplicidad aplicada al diseño industrial usado en numerosos gadgets actuales (por ejemplo una estética de la terminación como la de un iPhone). Cada moneda estará esmerilada, con una pila y un led por

dentro para que brillen, además, cuenta con un chip y un timer que a los 2 segundos de sacar las monedas del cofre se activará apagando el led. Esto sucede porque la moneda sale del perímetro de acción de unos imanes que se encuentran por debajo del cofre que no se ven pero mantendrán los leds de cada moneda en encendido. El cofre esta apoyado en un atril que en su interior mantiene a los imanes para que los visitantes no los noten, también es necesario que la luz de la habitación sea tenue o nula para que el brillo de la obra no se opaque.

2.4 Gráficos referenciales.

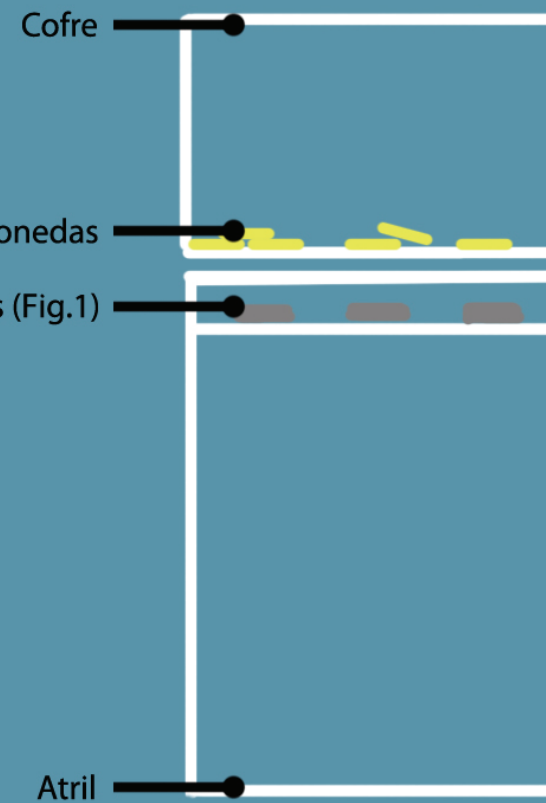


Esquema del cofre con el mensaje por debajo de las monedas brillantes

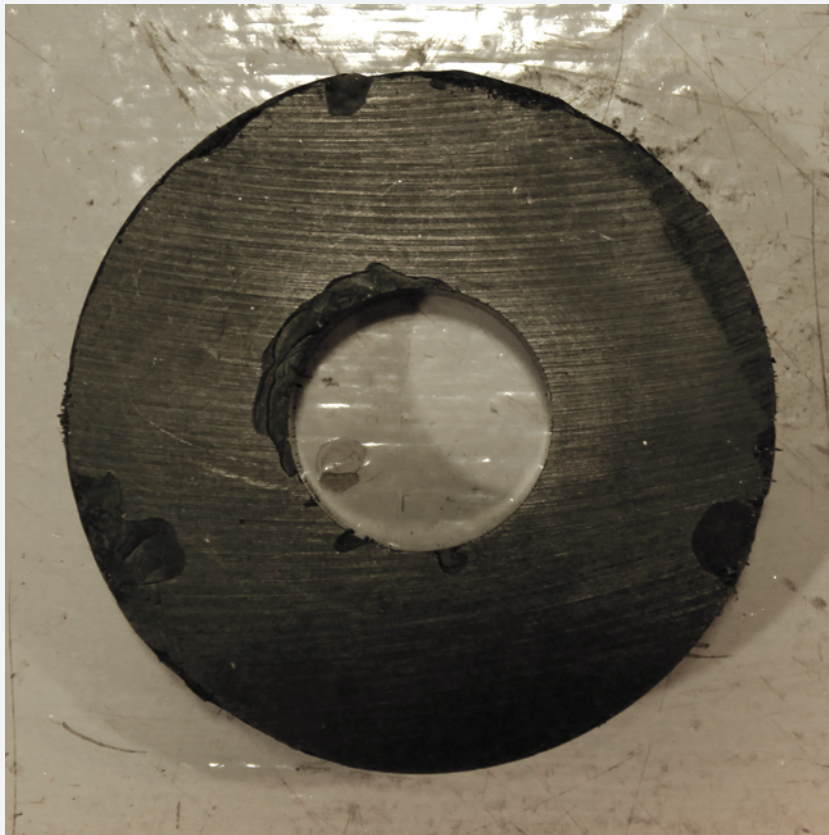
El mensaje que descubriera el visitante visto desde arriba



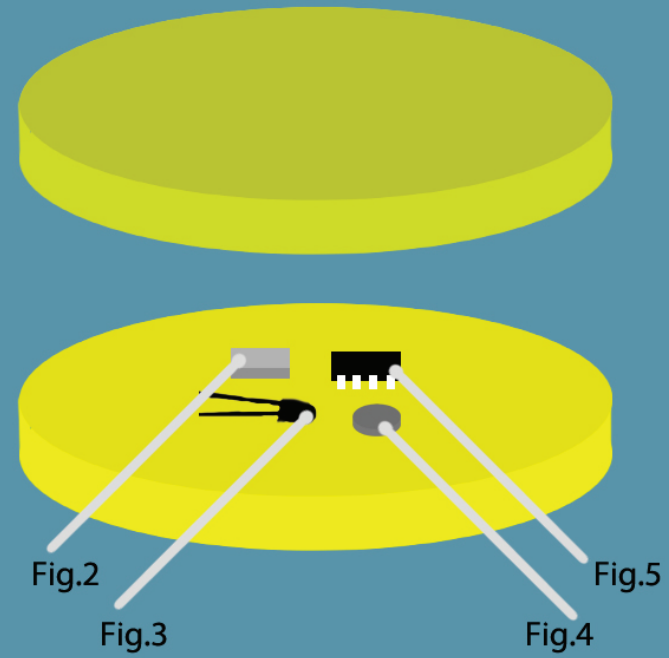
Esquema de la obra de frente



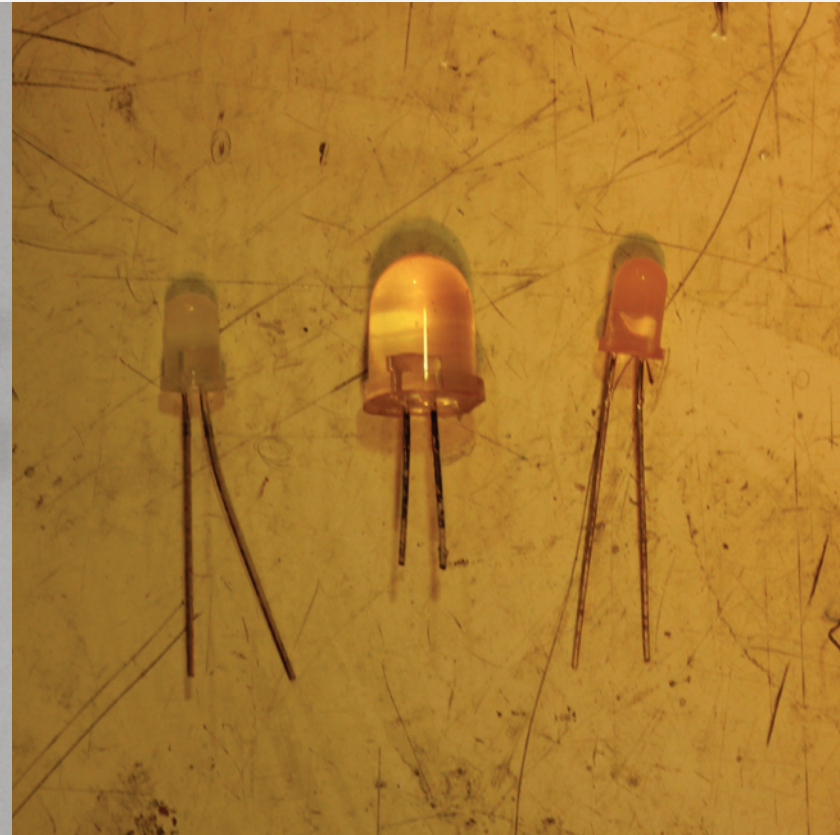
Imán de fuerte alcance (Fig.1).



Dentro de cada moneda...



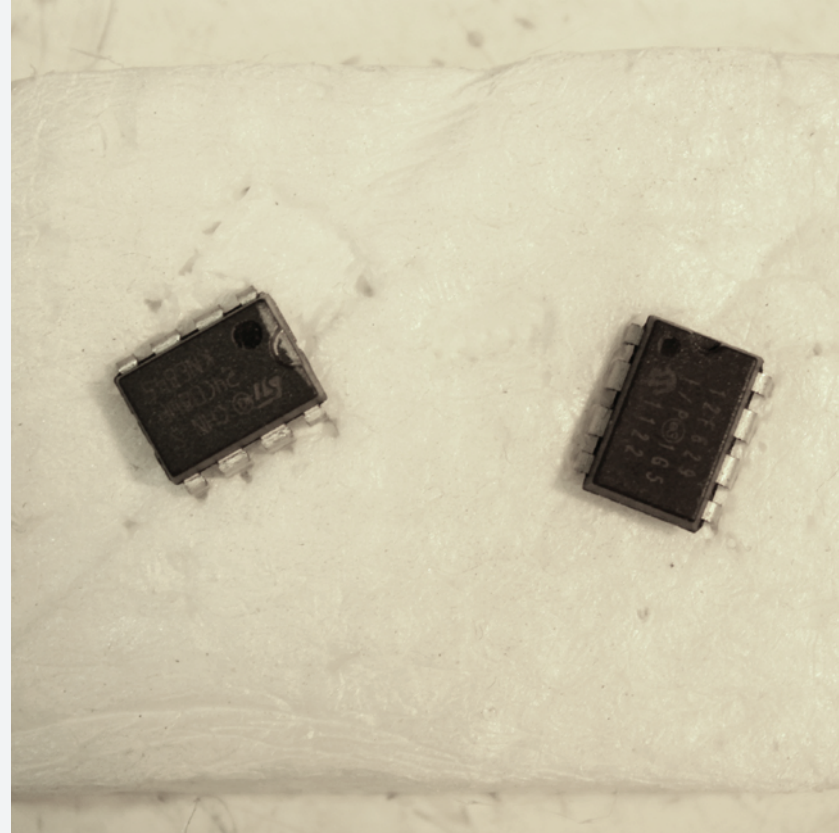
Reed Switch, se activa a través de un imán y cierra el circuito (Fig.2) Leds posibles para la iluminación de la moneda (Fig.3)

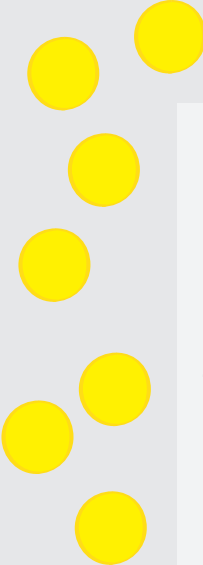




Pila o batería de 3V necesaria para manter encendido el Led (Fig 4).

Circuito NE555 que ira dentro del circuito con un delay (Fig. 5).





3. Bibliografía y referencias.

3.1 Textos

Ticio Escobar "la identidad en los tiempos globales" Páginas 61-89.

Nelly Schnaith: "los códigos de la percepción, del saber y de la representación de una cultura visual". Revista tipográfica, N°4, 1987.

Manuel López Blanco "Notas para una introducción a la estética" Páginas 52-58.

Nelly Rychard "La puesta en escena internacional del arte Latinoamericano": Montaje, Representación". Páginas 1012-1015

José Jiménez "Horizontes del arte latinoamericano" Páginas 54-67.

José Jiménez "La modernidad como estética". En "arte e investigación – revista científica de la Facultad de Bellas Artes", Año 1, Numero 1. Facultad de bellas artes, U.N.L.P; 1998.

Luis Camnitzer "El arte sucede en el espectador". De "el final del eclipse. El arte de América Latina en la transición del siglo XXI". Madrid. Fundación Telefonica, 2001.

L.Pareyson. "Conversaciones de estética. Páginas 9-33. Madrid. 1988.

Esther Díaz "Posmodernidad". Editorial Biblos, 2da edición. Buenos Aires. 1999

Buck Morss Susan. "Dialéctica de la mirada Benjamín y el proyecto de los Pasajes".1989

José Luis Brea. El tercer Umbral. "Estatuto de las Practicas Artísticas en la Era del Capitalismo Cultural.".Editorial CEDEAC, Murcia. 2008.

Josep M. Catalá. "La imagen y la representación de la complejidad".

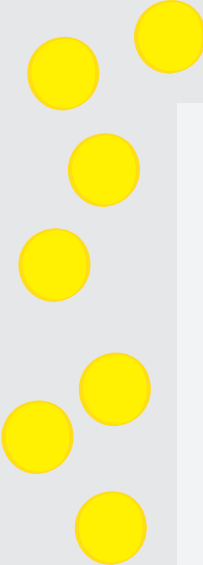
Banksy. Cut.It.Out. (PDF)

John Maeda. "Las Leyes de la simplicidad". "Diseño, Tecnología, Negocios, Vida". Gedisa editorial

Manuel López Blanco. "Fenómeno Artístico". FUA, La Plata. 1995.

"Programa de Arte interactivo I 2005". Fundación Telefónica. Buenos Aires. 2005.

José Jiménez "Imágenes del hombre". Fundamentos de estética. Editorial tecnos. Cap. III.



3. Bibliografía y referencias.

3.2 Webs:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Low-technology>
<http://www.telefonica.com.ar/fundacion/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art
http://es.wikipedia.org/wiki/Eduardo_Galeano
http://www.channel4.com/culture/micro-sites/B/bigart/about_artists.html
<http://www.ted.com/talks/tags/art>
<http://www.flightphase.com>
<http://www.banksy.co.uk/>
<http://www.understandingduchamp.com/>
http://es.wikipedia.org/wiki/Rodolfo_Kusch
http://www.pieromanzoni.org/EN/works_shit.htm