

Arte y medios: aproximaciones y distinciones

Arlindo Machado

La expresión inglesa *media art* y su correlato portugués *artemídia* son usados hoy para designar formas de expresión artística que se apropian de recursos tecnológicos de los medios y de la industria del entretenimiento en general, o intervienen en sus canales de difusión, para proponer alternativas cualitativas. Esa designación genérica presenta el inconveniente de restringir la discusión de la *artemídia* apenas al plano técnico (soportes, herramientas, modos de producción, circuitos de difusión), sin llegar al meollo de la cuestión, que es la comprensión de la imbricación de esos dos términos: medios y arte. ¿Qué hacen ellos juntos y qué relación mantienen entre sí? ¿Decir *artemídia* significa sugerir que los productos de los *media* pueden ser encarados como las formas de arte de nuestro tiempo o, al contrario, que el arte de nuestro tiempo busca de alguna forma interferir en el circuito masivo de los medios? En su acepción propia, la *artemídia* es algo más que la mera utilización de cámaras, computadoras y sintetizadores en la producción de arte, o la simple inserción del arte en circuitos masivos como la televisión o Internet. La cuestión más compleja es saber de qué manera pueden combinarse, contaminarse y distinguirse arte y medios, instituciones tan diferentes desde el punto de vista de sus respectivas historias, de sus sujetos y protagonistas y de la inserción social de cada una.

El soporte instrumental parece resumir el aspecto más simple del problema. El arte siempre fue producido 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 acústica. Ya Stockhausen prefirió componer texturas sonoras para sintetizadores electrónicos, pues en su época ya no tenía más sentido concebir piezas para clave, a no ser en términos de citación histórica. Pero, el desafío enfrentado por ambos compositores fue exactamente el mismo: extraer el máximo de las posibilidades musicales de dos instrumentos recién inventados y que daban forma a la sensibilidad acústica de sus respectivas épocas. Edgar Degas, que nace casi simultáneamente con la invención de la fotografía, utilizó extensivamente esa tecnología no sólo para estudiar el comportamiento de la luz, que él traducía en la técnica impresionista, sino también en sus esculturas, para congelar cuerpos en movimiento con la misma frescura con que lo hacía el rapidísimo obturador de la cámara. La serie fundante 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 que el artista tomó 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 rechazaría el video, la computadora, Internet, los programas de diseño, procesamiento y edición de imagen? Si todo arte es hecho con los medios de su tiempo, las artes electrónicas representan la expresión más avanzada de la creación artística actual y aquella que mejor expresa sensibilidades y saberes del hombre en el cambio al tercer milenio.

Desviando la tecnología de su proyecto industrial

La apropiación que hace el arte del aparato tecnológico del cual es contemporáneo, sin embargo, difiere significativamente de aquella hecha por otros sectores de la sociedad, como la industria de bienes de consumo. En general, aparatos, instrumentos y máquinas semióticas no son proyectadas para la producción de arte, por lo menos no en el sentido secular de ese término, tal como él se constituyó en el mundo moderno a partir más o menos del siglo XV. Máquinas semióticas son, en la mayoría de los casos, concebidas 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, sencillos y “sublimes”. La pianola, por ejemplo, fue inventada a mediados del siglo XIX como un recurso industrial para automatizar la ejecución musical y permitir la actuación en vivo. 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 esa misma ejecución cuantas veces fuera necesario y sin necesidad de la intervención del intérprete. La función del aparato mecánico era, por lo tanto, aumentar la productividad de la música ejecutada en ambientes públicos (café, restaurantes, hoteles) y disminuir los costos sustituyendo al intérprete de carne y hueso por su clon mecánico, más disciplinado y económico. Las perforaciones de una cinta podían ser también copiadas por otra cinta y así una única representación se multiplicaba en infinitas otras, dando inicio 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, la computadora fueron también concebidos y desarrollados según los mismos principios de productividad y racionalidad, en el interior de ambientes industriales y dentro de la misma lógica de expansión capitalista (sobre la relación entre la invención de esos dispositivos técnicos y el contexto político-económico ver, sobre todo, Winston 1998 y Zielinski 1999). Tanto las aplicaciones explícitamente destinadas a la creación artística (o, por lo menos, aquello que la industria entiende como creación), como las de autoría en computación gráfica, *hipermidia* y video digital, apenas 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 son inventariados, sistematizados y simplificados para ser colocados a disposición de un usuario genérico, preferentemente lego y descartable, de modo de permitir la productividad en gran escala y atender a una demanda de tipo industrial.

Los actuales algoritmos de compactación de la imagen, utilizados en casi todos los formatos de video digital, son la mejor demostración de la “filosofía” que ampara buena parte de los progresos en el campo de las tecnologías audiovisuales. Ellos parten de la premisa de que toda imagen contiene una tasa elevadísima de redundancia, entendidas como tal las áreas idénticas dentro de un mismo cuadro y las que se repiten de un cuadro a otro, en el caso de la imagen en movimiento. Eliminándose 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 es sólo aplicable a la producción más banal y cotidiana, de donde, no obstante, fue extraída. Ella no puede aplicarse a imágenes limítrofes del arte contemporáneo, como los cuadros del *action painting* o los flickering films (films “parpadeantes”, en que cada cuadro individual es diferente de los demás) del cine experimental norteamericano, razón por la cual obras de esa naturaleza resultan destruidas por la compactación digital. Experiencias de este tipo, que lindan con cuestiones esenciales del arte, como el extrañamiento, la incertidumbre, la indeterminación, la histeria, el colapso, el desaliento existencial no están obviamente en el horizonte del mercado y de la industria, ambientes usualmente positivos, optimistas y banalizados. Algoritmos y aplicaciones son concebidos industrialmente para una producción más rutinaria y conservadora, que no traspasa límites, ni perturba los patrones establecidos.

Existen diferentes maneras de lidiar con las máquinas semióticas crecientemente disponibles en el mercado de la electrónica. La perspectiva artística es ciertamente la que más se aparta de todas, una vez que ella se aleja con tal intensidad del proyecto tecnológico originalmente impreso a las máquinas y programas que equivale a una completa *reinención* de los medios. Cuando Nam June Paik, con ayuda de imanes poderosos, 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 máquina fotográfica para obtener no un congelamiento de un instante sino un “fulminante proceso de desintegración de las figuras resultado de la inscripción del tiempo en el cuadro fotográfico” (Machado 1997: 64); cuando William Gibson, en su novela digital *Agrippa* (1992), coloca en la pantalla un texto que se mezcla y se destruye, gracias a una especie de virus de computadora capaz de detonar los conflictos de memoria del aparato, no se puede más, en ninguno de esos ejemplos, decir que los artistas están operando dentro de las posibilidades programadas y previsibles de los medios invocados. Ellos están, en verdad, atravesando los límites de las máquinas semióticas y reinventando radicalmente sus programas y sus finalidades.

Lo que hace, por lo tanto, un verdadero creador, en lugar de simplemente someterse a las determinaciones del aparato técnico, es subvertir continuamente la función de la máquina o del programa que él utiliza, es manejarlas en el sentido contrario de su productividad programada. Tal vez también se pueda decir que uno de los papeles más importantes del arte en una sociedad tecnocrática sea justamente la negación sistemática a someterse a la lógica de los instrumentos de trabajo, o de 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 estandarizado de comunicar, obras realmente fundadas en la verdad reinventan la manera de apropiarse de una tecnología. Veamos el caso de Conlon Nancarrow, compositor angloamericano que, a partir de 1950, decidió componer específicamente para pianola, el mismo instrumento del siglo XIX que introdujo, juntamente con la fotografía, la estandarización, la reproductibilidad y la serialización de la producción audiovisual. Un siglo después de la invención del piano mecánico, Nancarrow vio en él algo que las generaciones anteriores no pudieron ver, limitadas

como estaban por la adhesión al proyecto industrial del instrumento. Como la música era producida gracias a la “memorización” de las notas codificadas en las cintas perforadas, ella podía ser producida a través de la manipulación directa de las cintas y no sólo, como se hacía entonces, a través del registro de una interpretación. Produciendo las perforaciones manualmente, era posible hacer sonar el piano como nunca había sonado antes, pues ya no había una imposición de la actuación de un intérprete, restringida, como no podría dejar de ser, a los límites del desempeño humano. La máquina, también entonces limitada a la reproducción de una actuación humana, podía ahora producir una música que potencializaba al infinitamente esa actuación. Más que eso: explorando diferentes velocidades de rotación de las cintas, “voces” diferentes podían ser combinadas de forma compleja en simultáneos *accelerandos* y *ritardandos*. De esa manera, al invertir o corromper la programación original de la pianola, Nancarrow contribuyó a una radical reinvención de esa máquina hasta entonces restringida a aplicaciones comerciales banales.

Las técnicas, los artificios, los dispositivos que utiliza el artista para concebir, construir y exhibir sus trabajos no son sólo herramientas inertes, ni mediaciones inocentes, indiferentes a los resultados, que se podrían sustituir por cualquier otras. Ellas están cargadas de conceptos, tienen una historia, derivan de condiciones productivas bastante específicas. La *artemidia*, como cualquier arte fuertemente determinado por la mediación técnica, coloca al artista delante del desafío permanente —al mismo tiempo en que se abre a las formas de producir el presente— de contraponerse también al determinismo tecnológico, rechazar el proyecto industrial ya incorporado en las máquinas y aparatos, evitando que su obra resulte simplemente un traspaso 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 de dejarse seducir por la fiesta de efectos y clichés que actualmente dominan el entretenimiento de masa, el artista digno de ese nombre busca reapropiarse de las tecnologías mecánicas, audiovisuales, electrónicas y digitales en una perspectiva innovadora, haciéndolas trabajar en beneficio de sus ideas estéticas. El desafío actual de la *artemidia* no está, por lo tanto, en la mera apología ingenua de las actuales posibilidades de creación: la *artemidia* debe, por el contrario, trazar una diferencia nítida entre lo que es, de un lado, la producción industrial de estímulos agradables para los medios de masa y, del otro, la búsqueda de una ética y una estética para la era de la electrónica.

El arte como metalenguaje del medio

¿Cómo podríamos entender ese “desvío” del proyecto tecnológico en el diálogo con los medios y la sociedad industrializada? Ahora bien, la *artemidia* es justamente el lugar donde esa cuestión encuentra una respuesta consistente. El hecho mismo de que sus obras estén siendo producidas en el interior de los modelos económicos vigentes, pero en una dirección contraria, 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. Se puede aún decir que la *artemidia* representa hoy el

metalenguaje de la sociedad mediática, en la medida en que posibilita practicar, en el interior del propio medio, y de sus derivados institucionales (por lo tanto no sólo en los guetos académicos o en los espacios tradicionales del arte), alternativas críticas a los modelos actuales de normativización y control de la sociedad.

El videoarte tal vez haya sido uno de los primeros lugares donde esa conciencia se constituyó de forma clara desde el inicio. Incluso antes de que la invención del *video tape* portátil y del medio electrónico sea reconocida como campo de posibilidades para la expresión estética, algunos creadores como Wolf Vostell y Nam June Paik ya desmontaban los sintagmas televisivos en instalaciones en vivo o a través del registro en soporte cinematográfico. Se puede decir, como lo hace Anne-Marie Duguet (1981: 86), que la perturbación de los signos visuales y sonoros de la televisión, el recorte y la descomposición impiadosa de sus programas, de sus fragmentos, o también sus ruidos naturales, constituyen la materia de buena parte de las investigaciones plásticas en video. De ahí que no sería exagerado decir que la televisión ha sido el referente más directo y más frecuente del videoarte en sus casi cuarenta años de historia.

Algunas verificaciones. *This is a Television Receiver* (1971), video de David Hall: en él, la imagen y la voz bastante familiares del presentador de la BBC Richard Baker recitando las noticias de un informativo son progresivamente deformadas en anamorfosis cada vez más acentuadas, al mismo tiempo en que sucesivas copias van haciendo desintegrar sus formas originales. Así, asistimos a una desintegración implacable de la cara del presentador, a medida que las anamorfosis la distorsionan, tornándola cada vez más grotesca, y a medida también que las sucesivas regrabaciones van degenerando la señal original, disolviéndola progresivamente en los ruidos del canal. El resultado es que esa figura respetable y emblemática del medio se ve reducida a aquello que es en esencia: una secuencia de patrones pulsantes de luz sobre la superficie de la pantalla. Otra verificación: *Technology/Transformation* (1979), video de Dara Birnbaum, que utiliza imágenes “pirateadas” de la serie americana *Wonder Woman* (*Mujer Maravilla*) y las desmonta para discutir la imagen de la mujer en los medios de masa. El artista se fija básicamente en la secuencia de la transformación de la mujer común en *Mujer Maravilla*, un espectáculo típico de series juveniles, basado en efectos pirotécnicos de mago de *vaudeville*. Esa secuencia es repetida más de una decena de veces, hasta agotar toda su capacidad seductora y resultar banalizada por el exceso de énfasis.

En el camino que va del videoarte al *artemídia*, hay una obra que puede considerarse fundante en lo que dice con respecto al cuestionamiento de la sociedad mediática: la de Antoni 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 perspicacia y radicalidad con que lo hace este artista catalán. Los medios electrónicos, los espectáculos de masa, los escenarios de la actuación política y económica, las instituciones de las artes, la arquitectura y la organización urbana, todo eso fue diseccionado por él con el rigor de un cirujano, 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 expresarlas en el lenguaje más adecuado. En otras palabras, el análisis que hace Muntadas de las estructuras de poder, que subyacen por debajo de las formas aparentemente inocuas de nuestras sociedades, no toma la forma de un discurso racional y distanciado, sino que es producida con los mismos instrumentos y medios con que esas estructuras son construidas. Se trata, por lo tanto, de un ataque *por dentro*, de una contaminación interna, que hace que esas estructuras dejen momentáneamente de funcionar como habitualmente se espera, para que las podamos ver desde otra óptica, preferentemente crítica.

La obra de Muntadas es extensa y variada: comprende videos, programas para la televisión, instalaciones multimedia tanto en espacios cerrados como en espacios públicos, intervenciones en el paisaje urbano y, más recientemente, proyectos para Internet. En ella, la tendencia más fuerte consiste en reciclar materiales audiovisuales, por medio de la construcción de nuevos enunciados a partir de los materiales que ya están en circulación en los medios de masa. En ese aspecto, Muntadas retoma una gran tradición del arte contemporáneo, que comienza con los *ready mades* de Duchamp, sigue con la reapropiación de objetos industriales por el dadaísmo, los collages de Schwitter, Rodtchenko y Heartfield, también retomada en la iconografía de masas por el *pop art*. Pero su contribución particular está en colocar toda esa poética del reciclaje al servicio de una investigación sistemática e implacable del modo como se organizan y se reproducen las formas del poder en el mundo contemporáneo.

Para proceder al examen crítico de los mecanismos subjetivos con que trabaja, por ejemplo, la televisión, Muntadas hace reciclar las imágenes y los sonidos del propio medio electrónico, yuxtaponiendo fragmentos unos seguidos otros, como si estuviese practicando el zapping, pero, en un ritmo más lento, de manera de permitir un examen más sistemático de su modo de funcionamiento.

Básicamente, él hace correr en la pantalla, tal cual fueron en ella encontrados, *spots* publicitarios, programas religiosos, propaganda electoral o créditos de apertura o cierre de programas, todos ellos tomados de los más diferentes canales, de los más variados modelos de televisión de las distintas parte del mundo. El resultado perturbador 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 en conjunto con Hank Bull, es ejemplar en ese sentido: imágenes electrónicas provenientes de innumerables países del mundo demuestran que, a pesar 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 forma semejante al espectador, habla siempre en el mismo tono de voz y utiliza el mismo repertorio de imágenes sobre cualquier régimen político, sobre cualquier modelo de tutela institucional, sobre cualquier nivel de progreso cultural y económico. Se trata, en ese video, de tornar evidente el imperialismo de lo Mismo en la pantalla chica.

Los ejemplos podrían multiplicarse al infinito. En nuestro tiempo, el medio está permanentemente presente alrededor del artista, desplegando su flujo continuo de seducción

audiovisual, invitando al goce del consumo universal y trayendo para sí el peso de las decisiones en el plano político. Es difícil imaginar que un artista sintonizado con su tiempo no se sienta forzado a posicionarse con relación a todo esto y a preguntarse qué papel significativo puede todavía jugar el arte en ese contexto. Las respuestas que él puede dar constituyen la diferencia introducida por la intervención artística en el universo mediático. En lugar de simplemente cumplir el papel que le fue asignado como creador de *demos* y *tapes* certificadores del poder de la tecnología, alimentando así con enunciados agradables la máquina productiva, el artista, la mayoría de las veces, tiene un proyecto crítico relacionado con los medios y circuitos en los cuales opera. Él busca interferir en la propia lógica de las máquinas y de los procesos tecnológicos, subvirtiendo las “posibilidades” prometidas por los aparatos y colocando al desnudo sus presupuestos, funciones y finalidades. Lo que él quiere es, en cierto sentido, “desprogramar” la técnica, distorsionar sus funciones simbólicas, obligándolas a funcionar *fuera* de sus parámetros conocidos y a explicitar sus mecanismos de control y seducción. En ese sentido, al operar en el interior de la institución del medio, el arte tematiza, discute sus modos de funcionar, transformándola en lenguaje-objeto de su mirada metalingüística.

El medio como reordenamiento del arte

Pero hay también un movimiento en sentido inverso. Hablamos aquí de arte como si correspondiera a un concepto definitivo. No obstante, sabemos que el arte es un proceso en permanente mutación. Arte era una cosa para los arquitectos egipcios, otra para los calígrafos chinos, 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 mucho esfuerzo para percibir que el mundo de los medios, con su ruidosa irrupción en el siglo XX, ha afectado 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 considerar el hecho de que, en medios surgidos en el siglo XX, como el cine por ejemplo, los productos de la creación artística y de la producción mediática no son tan fáciles de ser distinguidos con claridad. Todavía hoy, en ciertos medios intelectuales, hay una controversia sobre si el cine es un arte o un medio de comunicación de masas. Ahora, él es las dos cosas al mismo tiempo, si no fuera aún otras más. Hubo un tiempo en el que se podía distinguir con total claridad entre cultura elevada, densa, secular y sublimada y, por otro lado, una subcultura denominada “de masas”, banalizada, efímera y rebajada al nivel de la comprensión y de la sensibilidad del más bruto 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 simplemente axiomática, en nuestros tiempos del malestar de la llamada “posmodernidad”, la escisión entre los varios niveles de cultura no parece tan cristalina. En nuestra época, el universo de la cultura se muestra más híbrido y turbulento de lo que fue en cualquier otra época.

La idea de que se puede hacer arte en los medios o con los medios, no obstante, es una discusión que está lejos de ser materia de consenso. De una forma general, los intelectua-

les de formación tradicional resisten la tentación de vislumbrar un alcance estético en productos de masa, fabricados a escala industrial. En su modo de entender, 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 producción en serie epidérmica, superficial y descartable de objetos comerciales de nuestra época, de ahí que hablar de creatividad o cualidad estética a propósito de la producción mediática sólo puede ser una pérdida de tiempo.

Los defensores de la *artemídia*, por su parte, acostumbran ser menos arrogantes y más sagaces. Ellos defienden la idea de que la demanda comercial y el contexto industrial no inviabilizan necesariamente la creación artística, a menos que identifiquemos el arte con el artesanado o con el aura del objeto único. En la concepción de estos últimos, el arte de cada época es hecho no sólo con los medios, los recursos y las demandas de esa época, sino también en el interior de los modelos económicos e institucionales en ella vigentes, incluso cuando ese arte es francamente contestatario con relación a ella. Por más severa que pueda ser nuestra crítica a la industria del entretenimiento de masas, no se puede olvidar que esa industria no es monolítica. Por ser compleja, está repleta de contradicciones internas y es en esas brechas que el artista puede penetrar para proponer alternativas cualitativas. Así, no hay ninguna razón por la cual, en el interior de la industria del entretenimiento, no puedan surgir productos – como programas de televisión, *videoclips*, música *pop*, etcétera – que en términos de calidad, originalidad y densidad significativa rivalicen con el mejor arte “serio” de nuestro tiempo. No hay tampoco ninguna razón por la cual esos productos cualitativos de la comunicación de masa no puedan ser considerados verdaderas obras creativas de nuestro tiempo, sean ellas consideradas arte o no.

El hecho de que determinadas formas artísticas sean creadas en el interior de regímenes de producción restrictivos, estandarizados y automatizados, con el soporte de instrumentos, *know how* y lenguajes desarrollados por o para la industria del entretenimiento de masa, algunas veces hasta incluso encomendadas y/o financiadas por las mismas instancias económicas que sustentan o promueven esas formas industrializadas de producción, no las torna necesariamente homologables a esas estructuras y poderes. Por el contrario, ellas pueden estar siendo producidas bajo fuerte conflicto intelectual y con arraigada capacidad de resistencia contra las imposiciones del contexto industrial. Finalmente, la cultura de otras épocas no estuvo menos constreñida por imposiciones de orden político y económico que la actual y no por eso dejó de ser realizada con grandeza. Así como el libro impreso, tan hostilizado en sus comienzos, acabó por ocupar el lugar privilegiado de la literatura, no hay razón para que la televisión o Internet no puedan albergar las formas de arte de nuestro tiempo.

Tal vez podamos con provecho aplicar al arte producido en la era de los medios el mismo razonamiento que Walter Benjamín (1969: 72) aplicó a la fotografía y al cine: el problema no es saber si 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 existencia misma de esos productos, su proliferación, su inserción en la

vida social pone en crisis los conceptos tradicionales y anteriores sobre el fenómeno artístico, exigiendo formulaciones más adecuadas a la nueva sensibilidad que ahora emerge. Una crítica no dogmática sabrá estar atenta a la dialéctica de la destrucción y 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 sobre la base de una legislación teórica prefijada, basada en categorías asentadas y familiares, ya que ella está siendo gobernada por modelos formativos que probablemente no fueron aún percibidos o analizados teóricamente (Lyotard 1982: 257-267). Con las formas tradicionales del arte entrando en fase de agotamiento, la confluencia del arte con el medio representa un campo de posibilidades y de energía creativa que podrá resultar próximamente un salto en el concepto y en la práctica tanto del arte como del medio, si pudiera lograr, es claro, inteligencias y sensibilidades suficientes para extraer frutos de esa nueva situación.

Existe hoy toda una polémica con respecto a los orígenes de las artes electrónicas y esa polémica puede traernos algunas enseñanzas. Para algunos, nace en el ambiente sofisticado del videoarte, como las primeras experiencias del alemán Wolf Vostell y del coreano Nam June Paik. El videoarte surge oficialmente en el comienzo de los años '60, con la disponibilidad comercial del *Portapak* (grabador portátil de *videotape*) y gracias sobre todo al genio indomesticable de Paik. Pero si la televisión pudiera ser incluida en el ámbito de las artes electrónicas (y no hay ninguna razón para que no lo sea) tendremos que acrecentar la galería de sus nombres pioneros como el del húngaro-americano Ernie Kovacs y del francés Jean-Christophe Averty, que introdujeron en la televisión la autoría y la creación artística, más allá de haber sido los primeros en explorar largamente el lenguaje del nuevo medio, razón por la 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 en realizar, en casi un centenar de programas, una televisión autoral y delirante, utilizando ampliamente recursos de inserción electrónica cuando ellos aún no habían terminado de ser inventados. Sus *Ubu Roi* y *Ubu Enchaîne*, producidos para la *Radio et Télévision Française* en la década de 1960, hipertrofian lo que ya había de absurdo en la pieza homónima de Alfred Jarry, inaugurando abiertamente una televisión de invención.

Kovacs, por su parte, desde el comienzo de los años '50, escribió, dirigió e interpretó una serie de programas fulminantemente inventivos para las tres principales redes comerciales de la televisión de los EEUU, donde fueron experimentados, de manera sistemática y radical, varios procedimientos que después serían conocidos como *deconstructivos*: disociación entre imagen y sonido, mostración 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 vislumbrar en la obra de autores seminales de la vanguardia contemporánea, como Michel Snow, Bruce Nauman y Vito Acconci, varios procedimientos deconstructivos y metalingüísticos que ya habían sido utilizados antes por Kovacs.

El sentido de las artes electrónicas adopta rumbos completamente diferentes si contamos su historia a partir de Paik y Vostell, que vienen del circuito sofisticado y erudito de los museos y galerías de arte, o a partir de Kovacs y Averty, que surgen de la experiencia de la cultura popular “electrificada” y ampliada 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 es contada sólo a partir de la primera perspectiva, ignorando casi completamente la segunda, pero una *artemídia* consecuente tiene que ser capaz de encontrar un punto de fusión de las dos principales perspectivas.

Tal vez las dificultades estén sólo para aquellos que encaran esa cuestión a través del prisma de las artes tradicionales y para los teóricos que se colocan también en ese horizonte. Quien hace arte hoy, con los medios de hoy, está obligatoriamente enfrentando en todo momento la cuestión de los medios y de su contexto, con sus constricciones de orden institucional y económico, con sus imperativos de dispersión y anonimato, como con sus atributos de alcance e influencia. Se trata de una práctica, al mismo tiempo, secular y moderna, afirmativa y negativa, integrada y apocalíptica. Los públicos de ese nuevo arte son cada vez más heterogéneos, no necesariamente especializados y no siempre se dan cuenta de que lo que están vivenciando es una experiencia estética. En la medida en que el arte migra del espacio privado y bien definido del museo, de la sala de concierto o de la galería de arte al espacio público y turbulento de la televisión, de Internet, del disco o del ambiente urbano, donde pasa a ser consumido por masas inmensas y difíciles de caracterizar, cambia de estatuto y alcance, configurando nuevas y estimulantes posibilidades de inserción social. Ese movimiento es complejo y contradictorio, como no podía dejar de serlo, pues implica un gesto positivo de apropiación, compromiso e inserción en una sociedad de base tecnocrática y, al mismo tiempo, una postura de rechazo, de crítica, a veces hasta incluso de contestación. Al ser excluido de sus guetos tradicionales, que lo legitimaban e instituían como tal, el arte pasa a enfrentar ahora el desafío de su disolución y de su reinvencción como evento de masas.

Bibliografía

- Benjamin, Walter (1969). “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. *A Idéia do Cinema* (José Lino Grünnewald, org.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Duguet, Anne-Marie (1981). *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.
- Liotard, Jean-François (1982). “Réponse à la question: qu'est-ce que le Post moderne?”. *Critique*, Paris, n. 419.
- Machado, Arlindo (1997). *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus.
- Winston, Brian (1998). *Media Technology and Society*. London: Routledge.
- Zielinski, Siegfried (1999). *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press.