

Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada Humano me es ajeno

UACM

Licenciatura en Comunicación y Cultura

Arte.com.df. La incorporación de las nuevas tecnologías en espacios artísticos del Distrito Federal. Un estudio exploratorio desde el punto de vista de la producción y la recepción.

Trabajo recepcional que para obtener el grado de licenciado en Comunicación y Cultura

Presenta

Francisco Javier Hernández González

Directora de Tesis
Dra. Marta Rizo García

México, D. F., octubre de 2007

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

INDICE

Introducción.....	1
Planteamiento de la investigación.....	4
CAPITULO I	
Hacia una Revisión epistémica.....	6
CAPITULO II:	
Contexto Histórico. El arte y las nuevas tecnologías.....	23
2.1 Hacia una construcción de las nuevas vanguardias.....	28
2.2 El creador artístico y la imagen en los nuevos medios.....	36
CAPITULO III:	
Lenguaje tecnológico: nuevos medios, nuevos lenguajes.....	44
CAPÍTULO IV:	
Comunicación artística e interacción.....	54
CAPÍTULO V:	
Estética de la recepción: Fenómeno de percepción.....	61
CAPÍTULO VI:	
Mapa conceptual.....	71
CAPÍTULO VII:	
Estrategia metodológica de la investigación.....	73
CAPÍTULO VIII:	
Análisis e interpretación. Una mirada al proceso comunicativo: producción expresión y recepción artística.....	89
CAPÍTULO IX	
Conclusiones.....	124
BIBLIOGRAFÍA.....	132
LÁMINAS.....	140

Introducción

Una de las obsesiones más recurrentes en el mundo de las artes en los últimos años han sido las implicaciones que ha tenido para éstas la aparición de las nuevas tecnologías.

Se considera a la tecnología como una extensión de la innovación del ser humano para poder desenvolverse mejor en su medio. Todos los artefactos del hombre, tales como el lenguaje, las leyes, las ideas, las herramientas, la ropa, etc., son extensiones del ser humano.

“Después de tres mil años de explosión por medio de técnicas fragmentarias y mecánicas, el mundo de Occidente entra en implosión. Durante las eras mecánicas prolongamos nuestros cuerpos en el espacio. Hoy en día, después de más de un siglo de técnica eléctrica, hemos prolongado nuestro propio sistema nervioso central en un alcance total, aboliendo tanto el espacio como el tiempo en cuanto se refiere a nuestro planeta. Estamos acercándonos rápidamente a la fase final de las prolongaciones del hombre, o sea la simulación técnica de la conciencia cuando el desarrollo creador del conocimiento se extiende colectiva y conjuntamente al total de la sociedad humana, del mismo modo en que ya hemos ampliado y prolongado nuestros sentidos y nuestros nervios valiéndonos de los distintos medios” (McLuhan, 1977:26-27.)

Todo artefacto es un arquetipo y la nueva combinación cultural de nuevos y viejos artefactos es el motor de todo invento y conduce además al amplio uso del invento que se denomina innovación. Innovación que vemos representada en todo los rincones de nuestros hogares, en la escuela, en el trabajo, pues es a través de ésta que el hombre expresa nuevas necesidades, que deben estar satisfechas ante un mundo en constante cambio.

Dicho cambio, en el ámbito artístico, puede generar un cambio estético al utilizar las nuevas tecnologías, su apropiación de las propuestas artísticas en los escenarios de

diferentes contextos culturales nos puede dar una pauta para encontrar limitaciones o ventajas. De aquí se parte para el planteamiento de la investigación que posteriormente se mencionara.

Así, la tesis estará conformada de la siguiente forma. En el primer capítulo se presenta una revisión epistémica acerca de los referentes que nos sirven de guía para apoyar el marco teórico. En el segundo capítulo se establecen los antecedentes históricos del tema, con sus rupturas y continuidades, que nos sirven de guía para poder entender el surgimiento de nuevas manifestaciones artísticas que utilizan las nuevas tecnologías como medio de expresión en el siglo XXI (Net Art, Arte Electrónico, Arte Digital y Hacktivismo), así como la importancia que tiene el creador y la funcionalidad de la imagen como producción artística. En el tercer capítulo, se proporcionan algunos elementos teóricos para entender cómo se está configurando el uso del lenguaje tecnológico en el arte del siglo XXI. En el cuarto capítulo, se presentan los principales elementos de la comunicación artística para tratar de comprender su incidencia en el arte que utiliza las nuevas tecnologías. En el quinto capítulo, se exponen los principales elementos teóricos que aborda Dietrich Dall en la estética de la recepción como forma de relación entre obra y espectador; así como se darán a conocer algunos elementos teóricos de la fenomenología de la percepción de M. Merleau-Ponty, para relacionar la obra artística con la percepción del usuario o receptor. En el sexto capítulo se presentara un mapa conceptual de los principales componentes de la tesis. En el séptimo capítulo se presenta la estrategia metodológica de la investigación, es decir, los métodos, técnicas e instrumentos aplicados para abordar el tema. En el octavo capítulo, se expone la parte nodal del trabajo, el análisis y la interpretación obtenida del trabajo de campo, bajo el apoyo de las categorías conceptuales y la metodología aplicada; este capítulo se presenta dividido en tres partes: producción artística, expresión y recepción. Por

último, en el noveno capítulo se presentan las conclusiones que responden tanto al objetivo general de la investigación como a los particulares.

Planteamiento de la investigación

Toda manifestación artística debe comunicar, lo cual nos hace ver al arte como un proceso integral formado a su vez por tres procesos: la producción, la expresión y la interpretación. Esta afirmación da lugar a lo que planteamos como objetivo general de esta tesis: explorar las aportaciones y limitaciones que ha sufrido la producción y recepción artística que utiliza las nuevas tecnologías en el arte del siglo XXI en tres escenarios del Distrito Federal: Centro Cultural de España, Laboratorio de arte Alameda y el Museo Rufino Tamayo. La pregunta de investigación que guía este trabajo es la siguiente: ¿Cuáles han sido las aportaciones y limitaciones de la producción y recepción artística con el uso de las nuevas tecnologías en el arte del Siglo XXI en algunos escenarios del Distrito Federal?

Tomando en cuenta las aportaciones o las limitantes que surgen al utilizar las nuevas tecnologías en las vanguardias artísticas del siglo XXI en algunos foros del Distrito Federal, podemos plantear varios objetivos particulares. En primer lugar, trataremos de averiguar los cambios estéticos que han sufrido las vanguardias artísticas del Siglo XXI con el uso de las nuevas tecnologías, con la finalidad de descubrir cómo se ha modificado el lenguaje artístico en la actualidad en los tres escenarios principales del Distrito Federal: Centro Cultural de España, Laboratorio de arte Alameda y Museo Rufino Tamayo.

Las nuevas corrientes artísticas, con el afán de innovar y la obsesión de inventar algo nuevo, sólo ocasionan reinterpretar lo ya existente. Para ello, en segundo lugar, se identificarán las nuevas corrientes artísticas del siglo XXI más relevantes que utilizan las nuevas tecnologías en los tres escenarios del Distrito Federal: Centro Cultural de España, Laboratorio de arte Alameda y Museo Rufino Tamayo.

Como problema práctico, planteamos que algunos proyectos artísticos contemporáneos que utilizan las nuevas tecnologías no tienen un alcance a nivel social,

dado que, en primer lugar, los que utilizan las nuevas tecnologías lo hacen a nivel conceptual y personal, porque la obra artística sólo se concentra en espacios cerrados y su mensaje sólo va dirigido a un público en específico; y en segundo lugar, porque el acceso a la tecnología por parte de los receptores es muy restringida. Esto nos conduce a un tercer objetivo particular, que es evaluar los proyectos artísticos que, a partir del uso de las nuevas tecnologías, han cobrado mayor relevancia en los tres escenarios del Distrito Federal ya mencionados.

La presente investigación, según el nivel de conocimiento que se pretende adquirir, es exploratoria, descriptiva y explicativa. En primera instancia, es *exploratoria* porque destaca los aspectos generales del fenómeno; en segundo lugar, es *descriptiva* porque pone en relieve las características del objeto de estudio; y por último, es *explicativa*, porque pretende ir más allá de lo evidente.

El modo de acercarse al problema de investigación será documental y de campo. Dicho en otras palabras, la investigación documental permitirá construir el sustento teórico que nos proveerá de información para dar paso a la práctica. Es decir, se partirá de la teoría para analizar fenómenos empíricos.

CAPÍTULO I

Hacia una revisión epistémica

Nos percatamos que como investigación particular frente al problema central de nuestra tesis, no existe un trabajo en su totalidad que abarque los objetivos generales y particulares que nos planteamos. Sin embargo, existen artículos aislados que nos dan un referente de lo que queremos en esta investigación. A continuación se expone la información requerida para conformar el estado del arte.

La UAM-Xochimilco en sus publicaciones periódicas de *CSH* (1978-1997), publicó una entrevista semi-dirigida a Marcel-Lí Antunez, llamada “Sin tecnología no hay arte”, cuyo objetivo general es dar a conocer la relación que tiene el artista y la tecnología, dando relevancia a la tecnología, al arte y a la interacción. Los hallazgos empíricos que emergen de esta publicación son que el arte en la actualidad funge como multidisciplinario, el artista se complementa con disciplinas que le eran ajenas como la robótica, la cibernética. Y esto da pie a que las herramientas que utiliza el artista para la realización de su obra cumplen con la finalidad de conseguir una mayor interacción entre artista-obra-público.

Por otra parte, Roberta Bosco y Estafano Caldena escriben un artículo sobre “Net art” publicado en internet en la revista electrónica: *arte + pensamiento* (2002), y parten del objetivo general de analizar el desarrollo del arte con base a las nuevas tecnologías, cuyo origen da pie a la creación de nuevas formas discursivas. Los autores hacen hincapié en los conceptos como el Net.Art, post-modernidad y nuevas tecnologías. Las conclusiones a las que llegan son las siguientes: que la experimentación da pie a la creación de nuevas tendencias artísticas, la evolución de los medios y de los soportes ha contribuido a cambiar la forma de pensar y crear, el medio se convierte en contenido, el soporte en medio y la

información en arte, y los escenarios oficiales y no oficiales son desplazados por nuevos territorios virtuales para la experimentación del arte. Este artículo hace referencia a algunas manifestaciones artísticas generadas en Internet: Software art, browser art, net art, proyectos web-based, realidad virtual, activismo, weblogs, telepresencia, media-performance, entornos de la vida artificial, entre otras.

Así mismo, en un artículo publicado en Internet por Roberta Bosco, en la revista *arte + pensamiento* (2002): “La red como lienzo” la autora aborda al Internet como nuevo instrumento; su objetivo es analizar las diferentes propuestas artísticas generadas en Internet y sus conceptos claves son software, arte, nuevas tecnologías e Internet. Los hallazgos empíricos a los que llega la autora son que las propuestas artísticas generadas con las nuevas tecnologías involucran y descontextualizan propuestas ya generadas a mediados del siglo XX, las herramientas que alberga Internet que fueron creadas con otros motivos menos artísticos, pueden desestructurarse y se utilizan como el espacio en donde trabaja el artista y la imagen que se crea con las nuevas tecnologías da una nueva forma de acercarse al arte, reconstituyendo así su reafirmación conceptual.

Elsa Alejandra Ferreiro, de la Universidad Intercontinental, en su tesis de licenciatura titulada “Los elementos comunes estéticos que establecen la corriente de arte digital en México” (2002), menciona como ámbito de reflexión a la obra digital como producto de un lenguaje específico, donde el artista tecnológico imprime toda su experiencia cultural en relación con espacio, color y forma. Sus argumentos centrales son que las corrientes de vanguardia artística del Siglo XX afectan o influyen de forma directa al arte digital; la evolución y el desarrollo de la informática han cambiado la forma de percibir las imágenes; el enfrentamiento con la realidad de la nueva cultura exige revisar los modos en que tradicionalmente concebimos, realizamos y vivimos el arte. Otros puntos

fundamentales que la autora considera para su argumentación son que las nuevas tecnologías presentan un cambio en el pensamiento humano y en la forma de asumir la cultura, de modo que gracias a la imagen tenemos una perspectiva diferente sobre nuestra propia realidad, ya que nos presenta segmentos de ésta que nos muestran el espacio donde vivimos; las formas de expresión artística han buscado nuevas formas creativas para desarrollarse y lo han logrado a partir de nuevos procesos técnicos que han dado lugar a una propuesta de desarrollo de gráfica y técnica diferente a la que se tiene y que han surgido en un tiempo y lugar específico e influenciado por una cultura a la que pertenece el lenguaje que adopta esta técnica de producción artística. Así, el lenguaje que se utiliza para la creación artística está influido por una cultura específica y rasgos de las formas de abstracción de la realidad que permiten una simulación o interactividad, dependiendo de las formas que quieran expresarse o de los recursos con los que se cuente.

La conclusión a la que llega Alejandra Ferreiro es que el arte de las vanguardias influye directamente en el arte digital debido a las técnicas de creación artística y a que los artistas digitales tuvieron una formación en artes gráficas en una escuela en la cual asimilaron determinados valores estéticos que se ven reflejados en el estilo que cada uno imprime a su obra final. Las nuevas tecnologías sólo dieron las herramientas para que el arte digital surgiera y así el hombre encontrara un nuevo método de expresión y comunicación de sentimientos, de estado de ánimo y sobre todo una nueva forma de expresar la realidad en la que el hombre vive y piensa actualmente. Las obras analizadas muestran cómo el hombre se ha adaptado a una nueva era digital; una era que abarca toda la tecnología aplicada al arte y que ayuda al hombre en el proceso de creación, dándole al espectador una nueva forma de apreciación artística.

Las vanguardias demuestran que la tecnología únicamente es la evolución de los métodos de producción artística, lo que hace que cambie la percepción y los criterios estéticos del arte como en su momento lo alteraron las vanguardias. El proceso de producción del arte tienen el mismo fin, comunicar. El arte digital puede ser interpretado de muchas formas distintas; sin embargo, el valor lo conlleva la obra en sí, la cual tiene un laborioso proceso de producción basado y fundamentado en el contexto.

El artículo encontrado en la página electrónica, *Artfutura* (2003): “Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas” de José Luis Brea, tiene como objeto de estudio a las nuevas tecnologías como lenguaje global. Los hallazgos empíricos del autor son que las nuevas tecnologías cumplen la función de darle contenido a la expresión del creador; la técnica radica propiamente en el “cómo” para llegar al contenido; los soportes tecnológicos sufren la metamorfosis de la multidisciplinariedad; el creador deja de ser un actor individual para adentrarse a la colectividad; las nuevas tecnologías sirven como plataforma para el contenido artístico; la parte importante de la creación artística radica en la técnica; la relevancia del contenido artístico está en el mayor alcance posible a los receptores; y por último, los escenarios en donde se presentan las obras son espacios únicos y temporales.

Antoni Mercader, en su artículo “El horizonte artístico de las tecnologías de la comunicación, El peso y contagio de un arte representativo”, encontrado en la revista *TELOS* (2002) tiene como objetivo principal conocer algunas tipologías conceptuales que ha sufrido el arte contemporáneo con el uso de la tecnología. La relevancia de este texto radica en los siguientes conceptos: Aggenda, excelencia, multi, media, alter. Sus hallazgos empíricos demuestran que existen nuevas plataformas para la creación de nuevos paradigmas estéticos. La tipología creada por medio de la utilización de la tecnología en el arte, ocasiona la pluralidad de lenguajes en el receptor; el espacio y tiempo en la creación

por medio de la tecnología provocan una diversidad de lecturas por parte del espectador; la obra se conjura como lo efímero de su contexto; por último, existe una posible articulación entre el creador y el receptor, en cuanto este último conozca el propio lenguaje del arte.

En un artículo denominado “Seducir al oído”, publicado en la revista *Día siete* (2001), Lorena Wolffer reflexiona acerca de lo que ha significado el arte sonoro en la actualidad. Sus aportaciones empíricas señalan que el arte sonoro involucra nuevas formas de percibir una obra por medio del oído, las nuevas plataformas artísticas dan mayor énfasis a la interacción con el espectador, y los escenarios en donde se presenta las obras deben tener un vínculo muy estrecho con el público.

Así mismo, la misma autora, en otro artículo publicado en la revista semanal *Día Siete* (2001), llamado “No a las fórmulas”, aborda la postura del creador Domenico Cappello ante el videoarte en la actualidad. La estrategia metodológica para llegar a ello fue la entrevista semi-dirigida, y sus hallazgos empíricos fueron que el cine influye de manera contundente en las manifestaciones artísticas del Siglo XXI y que el arte de vanguardia en los escenarios oficiales está desplazándose cada vez más a escenarios virtuales por la falta de apoyo. La autora llega a la conclusión de que una de las herramientas básicas para poder entender el lenguaje y la gramática del arte contemporáneo que utiliza la imagen está en el cine, y los creadores, al ver poca difusión de sus obras en escenarios oficiales, se refugian en los escenarios virtuales.

Adolfo Sánchez Vázquez, en una antología de la UNAM llamada “Textos de estética y teoría del arte” (1972), escoge un artículo de Lévi-Strauss nombrado “El arte como sistema de signos”. El autor afirma que el sistema de signos propio de una obra artística no guarda relaciones materiales que tienen por misión significar; si el arte fuese imitación completa del objeto ya no tendría carácter de signo. Lo anterior lo lleva a

considerar que el arte es un sistema significativo que queda a medias entre el lenguaje y el objeto; es decir, el lenguaje probablemente quiere decir algo como mensaje e indica con ello que el artista se dirige a un espectador o a una audiencia y el lenguaje articulado es un sistema de signos arbitrarios sin relación sensible con los objetos que se propone significar, mientras que en el arte, sigue existiendo una relación sensible entre el signo y el objeto.

Nicole Everaert, en un artículo por parte de la Universidad de Saint-Louis Bruselas llamado “La comunicación artística: una interpretación peirceana” (2003), expone un modelo explicativo de la comunicación artística a la luz de las categorías de C. S. Peirce. Sus conceptos claves para la elaboración de este escrito son simbolismo, primariedad, segundidad y terciaridad, comunicación artística y receptor. La autora propone que en la comunicación artística existe un proceso de descodificación, en donde la obra de arte debe implicar un proceso de búsqueda por parte del receptor, es decir una autorreflexión. Ahí es donde realmente el arte comunica; la obra artística nos da la pauta de cómo conocemos el mundo bajo el orden simbólico en el cual se ha apropiado; la existencia radica en el lenguaje porque tenemos la capacidad de nombrarla bajo la construcción simbólica en donde se desplaza a la emoción como otra forma de aproximación a la obra artística. La conclusión a la que llega Everaert es que toda la existencia del ser humano radica en que tenemos la capacidad de nombrarla, al hacerlo se reconoce al otro, nombramos por medio de signos que a su vez se convierten en lenguaje, lo importante es deconstruirlos y reconstruirlos para darnos cuenta de una nueva experiencia. Esto se logra mediante la comunicación del arte, no en su forma contemplativa sino interactiva.

Otro de los artículos, titulado “El lenguaje de la imagen visual”, recopilado por la carrera de Ciencia de la Comunicación, en la revista *las humanidades en el siglo XX*, UNAM (1978), pone en evidencia la relevancia que tiene el mensaje en la imagen visual.

Sus hallazgos empíricos son que la imagen visual reconfigura la percepción del receptor, decodificando el mensaje de forma parcial. La imagen visual en movimiento y en su sonido sirve como intermediario para comunicar. Encontramos entonces que la perduración cognitiva de la imagen en el receptor es perdurable bajo el tiempo y espacio constante. Esto ocasiona que la percepción sea modificada tanto por las características técnicas de la imagen como por el modo de comprenderla. En ambos se define la forma de identificarse del espectador, y nos enfrentamos con realidades objetivas ante realidades subjetivas.

En el libro *Devenir de las artes* (1970), Gillo Dorfles escribe un artículo llamado “El devenir de la música y las transformaciones del lenguaje musical”, cuyo objetivo principal es analizar la importancia de la música electrónica como propuesta artística. Sus hallazgos demuestran que las plataformas que utiliza la música electrónica pueden generar polisemia al contacto con el espectador, ocasionando la diversificación de los códigos de origen. La música electrónica proporciona nuevas herramientas para transmitir y difundir mensajes, y tal vez se requiere entrar en los códigos para descifrar su lenguaje; lo más importante es la manera como se acerca el espectador, es decir cómo la percibe. Hay que destacar que las sonorizaciones son en tiempo real, ocupando un espacio y un tiempo simultáneos; se podrá decir que es efímera, pero también es infinita por el grado de complejidad y sus múltiples facetas.

En una ponencia presentada por Gildardo Martínez en el encuentro 2001 de la Asociación de Estudios Latinoamericanos, el autor aborda “Las representaciones, discursos y prácticas de actores en el ciberespacio”, tomando como referencia conceptos como Ciberespacio, discurso, tecnología de la comunicación, tecnología de la información y comunidades virtuales. Su objetivo general es analizar los modos de interacción cultural y las identidades que se construyen en el compartir de los flujos de mensajes. Para ello

propone como argumentos centrales los siguientes: las representaciones sociales en torno a la idea del ciberespacio inciden en la formulación de los programas de acción; las prácticas culturales y políticas de los actores sociales que lo utilizan se modifican y a su vez, los actores se ven modificados a través de tales prácticas; el uso que los actores sociales hacen del ciberespacio más que revelar un escenario de relaciones con el otro simbólico muestra resistencias a los efectos del poder de las diferentes actores sociales que lo utilizan. El autor llega a las siguientes conclusiones: la inercia epistemológica (casi) vencida parece haber logrado la censura que ha permitido desfetichizar el fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC), permitiendo la visibilidad de actores sociales que las utilizan y que dicha práctica, intencionada o no, genera ese nuevo fenómeno de la reticularidad social más artefactualizada que antes. Se trata de un tejido en donde se cruzan un número indeterminado de juegos del lenguaje que obedecen a diferentes reglas. Así, las sociedades deben enfrentar una manera distinta de mirar el tejido de la realidad sociocultural y de afrontar el conocimiento de la misma. Hay que concebir el proceso como complejo y contradictorio, superando la "inteligencia ciega" que es incapaz de comprender el "juego múltiple de las interacciones y retracciones" de la "diversidad y la unidad".

En la revista semanal arena del periódico *Excélsior* (2000), Manuel López de la Parra escribe un artículo sobre “El libro el horror económico de Viviane Forrester”, en el que analiza las consecuencias del capitalismo, teniendo como margen conceptual a la globalización. Sus hallazgos empíricos son que la globalización y las nuevas tecnologías van de la mano, se desdibuja el saber legitimado, se incorporan otras prácticas de saberes y el trabajo de campo es una necesidad. El autor llega a la conclusión de que los avances tecnológicos conllevan a la reconfiguración de la cultura. Los conceptos y las teorías son

pensados desde otros ámbitos. La globalización desenmascara los campos académicos no legitimados, que también producen conocimiento.

Por otra parte en su artículo “Del *Homo additus naturae* al *Technicus additus artificio*”, en la revista electrónica aleph (2000), Róman de la Calle menciona que pertenecemos a un universo imaginario y tecnológico dominado por la figura simbólica del poder, enlazado a su vez a una razón práctica sacralizada. En tal contexto, la creencia en el progreso desempeña ya, más bien, una función estrictamente reguladora respecto a la justificación de nuevas inversiones y desarrollos de ese mismo complejo tecnológico: el poder se autojustifica como fin en sí y asegura su propio acrecentamiento. El autor concluye que el Fax-Art participa directamente de este nuevo aura de dimensiones "frías" donde la transgresión, el simulacro, el éxtasis y la experiencia interactiva del axis mundi se entrecruzan en la apropiación dionisiaca de lo tecnológico, como poderosa presencia simbólica del 'médium' más allá, incluso, de los posibles contenidos efectivos vinculados en el mágico ejercicio de la comunicación. Así mismo, de la Calle afirma que el universo tecnológico, potenciando a ultranza actitudes instrumentales y funcionales, desacraliza de manera creciente determinados ámbitos de la existencia, a la vez que, por medio de su decisiva y radical autosimbolización, resacraliza en un movimiento paralelo, sus crecientes aportaciones, en sí mismas -como momentos de su desarrollo- transitorias, en cuanto puntuales y efímeras. Sin embargo, el auténtico reto sigue directamente prendido en ese fundamental proceso, escuetamente apuntado: la transformación de la tecnología en técnica artística, en cuanto esta última se configura como vía de resolución de cualquier heteronomía tecnológica, para arribar a la ulterior autonomía de su cumplimiento estético.

Pero no se trata de auspiciar, a ultranza, la adscripción de la tecnología como arte, sino más bien de reivindicar cuanto la artísticidad comporta de técnica, es decir como encuentro siempre paradójico de amplia sensibilidad y diseminada ratio.

En la revista electrónica el Profesor de la Universidad de la Sapienza (Roma), Alberto Abruzzese, en su artículo “Arte y nuevas tecnologías” (1997), menciona que el ordenador puede ser dúctil y abierto, no cerrado y rígido como el televisor. Éste esconde los vértices desde donde se lo gobierna y arroja luz a la plaza donde se lo consume. Aquél, el ordenador, parece ser una estrategia elitista, tecno-científica, y sin embargo, pone en juego algo que es *sentido* para la corporeidad difusa de los consumidores, algo que ya existe, que espera desde hace mucho tiempo.

Se trata pues de servirse del ordenador no como antídoto de la TV de la barbarie, el desorden y la desestabilización, sino como relanzamiento de estos valores a una red comunicativa que sepa expresar el sentido repuesto, la subjetividad recluida, lo no dicho. Se trata de usar el ordenador para recuperar nuestro cuerpo y nuestra experiencia, aquella parte de nosotros y de la sociedad que la civilización de la prensa y de la imagen oscureciera.

Si nos colocamos dentro de esta nueva subjetividad, entonces, todas las tradiciones artísticas se anulan, desaparecen. El artista se hace *ninguno*. El producto se hace vacío y con ello se hace *deseo*. El consumidor se hace *creador*. El autor concluye que para negociar el uso del ordenador, de las redes, del hipertexto, de la virtualidad, así como del barrio, del grupo, de los signos distintivos y de los rituales de pertenencia, es necesario apuntar alto, correr riesgos, desafiar al *otro*. Hay que sentirse sujeto de la transformación, es decir el cuerpo mismo de la tecnología. Si no somos capaces de darle el sentido que pretendemos, entonces la tecnología se hace el territorio de nuestro enemigo, se da a las viejas soberanías,

a las viejas relaciones de poder.

Por otro lado, en el artículo “El atril y el software” (2004), Carlos Alonso Díaz aborda la problemática que supone la estética digital, en la que el taller convencional del artista ha sido suplantado por un entorno electrónico, avanzado, mientras que la práctica del oficio ha sido reemplazada por la exploración del software y programas gráficos que, si bien esgrimen el vértice de la clásica querrela de ¿qué es el arte?, al ser un campo de límites bifurcados en que se valida la impotencia de lo intangible, tiene a su haber un conjunto de cualidades válidas de hacer mención, entre ellas, la manipulación, repetición y serialización de imágenes de manera infinita, permitiendo una disponibilidad de elementos múltiples que propician la transformación inmediata de la forma, colores y significados. En este artículo se llega a los siguientes hallazgos empíricos: el procedimiento que avala una obra digital es, a partir de sus propios procesos, un tejido de estudio que da origen a su existencia, una problematización en torno a su resolución y la percepción del creador o cuál es la lectura o visión que el artista enuncia del mundo o la realidad que tiene en frente, y la praxis crítica que debe acompañar la representación y materialidad de los soportes: no existe, o al menos, no debiera existir un artista o pensador inserto en el circuito de la hipertextualidad o telepresencia que no cuestione o constituya un discurso coherente a partir de dicha presencia. Alonso llega a la conclusión de que si no es fácil hablar de arte, más difícil aún es hablar de arte digital cuando la accesibilidad a su comprensión recién comienza a ser escrita y planteada como un diálogo cuasi científico que aborda el fenómeno como una emergencia social precisa, aislando los trabajos simplistas, obvios, ensayísticamente anémicos, repetitivos, repletos de clichés y condescendientes que luchan por la inserción en un campo que, pese a lo indescifrable de sus lindes, depara una larga e inmensa procesión hacia su reino.

La autora Susana Pérez Tort, en su artículo “Arte electrónico en el marco de arte y sociedad” (2005), afirma que tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que un hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo; la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces, la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. Pérez Tort menciona que para poder situarnos ante el panorama tecnológico contemporáneo y del arte que nace de él, es necesario encontrar en el pasado histórico épocas de transición de un paradigma a otro. Al ingresar en la Posmodernidad cambia la sintaxis de la estética pero cambia también el concepto de qué es una obra de arte.

La informática, que ha cambiado nuestra forma de transmitir y almacenar conocimiento, nos permite y nos conmina a articular el pensamiento de otra manera, nos hace crear conocimiento, como nos ha permitido también crear nuevas formas y soportes para el arte. Cada vez que se sale de un paradigma cultural y se ingresa a otro, uno de los indicios de tal cambio es la mutación de las tecnologías. Pérez Tort llega a la conclusión que las tecnologías permiten la multiplicación y masificación del arte, nuestro tiempo se rige igualmente por valores simbólicos; seguramente como entonces, valorará, apreciará y disfrutará de formas de expresión estética que no estén materializadas en el mármol, el bronce, el lienzo, formas que sean solamente imagen. Si cambia la manera de apreciar la obra, variará el concepto de autor y genio, heredados también de la tradición occidental eurocentrista y podrían diluirse en una conciencia diferente los criterios de autoría y propiedad.

Las llamadas “artes electrónicas” tienen en común el ser un cuerpo de imagen creada por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento de ceros y de unos). Existen principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra (como en la música la relación física con el instrumento matérico), la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isomorfismo de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra.

Todo esto nos obliga a crear conjuntamente con las tecnologías cuerpos teóricos que se adapten a estos nuevos discursos estéticos. Estamos en el umbral, en el albor de una nueva era y una nueva forma de valoración estética. Nueva era para la que tenemos que acuñar también nuevos criterios e interpretar la realidad desde un nuevo paradigma, que nos permita construir una nueva cultura visual, un nuevo Renacimiento democrático.

En “Introducción al net art” (1994/1999), Natalie Bookclin y Alexei Shulgin hacen una declaración de principios sobre el net art y el net artista. Expresado con dejes de ironía, se trata de un texto que ha caducado en algunos aspectos, pero que no deja de resultar un material fundamental. Según sus propios autores, se trata de una mezcla de convicción profunda y de esperanza en las posibilidades de este nuevo medio (y del arte en general) que no se puede desligar de una fuerte sensación de desconfianza y frustración causada por su exagerada propaganda publicitaria y sus numerosas debilidades. Los hallazgos empíricos demuestran que el net.art está emprendiendo transformaciones cada vez mayores debido al Reconocimiento institucional y a su nuevo estatus. Y de ese modo el net.art se está metamorfoseando en una nueva disciplina autónoma con todos sus complementos: teóricos, curadores, departamentos museísticos, especialistas y consejos de dirección.

Rossana Valero aborda la evolución y expansión de las nuevas tecnologías digitales, con las cuales se ha generado todo un cambio en los llamados ambientes de información,

pasando de fuentes basadas en lo material, donde la producción audiovisual tenía como finalidad representar una realidad. En su artículo llamado “Arte digital ¿nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética?” (2002), nos muestra el rol que desempeñan los medios digitales como herramientas de observación. Lars Qvortrup (1996) sostiene que la tecnología digital se adecua por su condición interactiva para articular este cambio en las formas de arte. Los medios digitales nos ofrecen nuevas vías para observar la sociedad, y en lugar de analizar el arte digital dentro de un contexto únicamente tecnológico, éste debe ser analizado dentro de un contexto histórico-artístico. Los nuevos medios digitales poseen las potencialidades de comunicación que son particularmente adecuadas para la observación de una sociedad “policultural”. Otro aspecto importante con relación a las nuevas tecnologías y medios digitales, que de hecho los distinguen de los medios tradicionales, es la interactividad. Haciendo uso de esta relación humano-máquina, surgen productos para satisfacer necesidades concretas, lo que se ha denominado “arte generativo”, diferenciándose del arte que estaba allí únicamente para ser contemplado. El arte digital, además de ser funcional, permite que el espectador (al cual ahora se le debe llamar de forma diferente) tenga contacto, participe del mundo o realidad en la cual está inmersa la obra de arte digital. La autora concluye que una estética digital se debe fundar principalmente en una comprensión estructural de lo que ocurre entre la ontología de la obra de arte y la visión de la misma. Sin embargo, la estética digital debe también reflejar los cambios particulares que las modalidades generadas por computadora han establecido. Aún hoy existen arte y artistas a nuestro alrededor; existen todavía plataformas para ingeniosos experimentos con materiales, puntos de vista y comunicación. El hecho entonces, para determinar qué será considerado arte en la plataforma digital, parece radicar en su funcionalidad, esto es, que sean obras hechas con un fin específico; más allá de

aspectos de belleza, el arte digital deberá conllevar un para qué fue hecho, la necesidad de comunicar o expresar algo.

En el artículo publicado en la facultad de arte de la Universidad de Chile “Arte electrónico vs arte contemporáneo” (1998), Margarita Schultz aborda que decir arte contemporáneo es decir una multitud de cosas. No es éste el lugar para enumeraciones. Cualquiera que conozca medianamente la trayectoria de transformaciones sabe que este siglo contiene más cambios en el arte que, tal vez, todos los siglos anteriores juntos. Podría ser comprendido, en este caso, como la actitud primaria de rechazo a la novedad, pero el arte contemporáneo ha privilegiado la novedad: es el arte del siglo de las vanguardias. Entre los hallazgos empíricos encontramos que el arte electrónico no es antónimo del arte contemporáneo. Y que el arte electrónico pone énfasis en que el modelo es igual a la copia, por lo tanto funciona con una estructura donde prima la autoreferencia, la figura centrada del artista cede paso a la descentralización, el simulacro se potencia como entidad primaria, con lo que se sitúa en la tradición de cualquier ficción artística, aun cuando las posibilidades informáticas suelen transformar la cantidad en cualidad. La autora llega a la conclusión de que quedarán siempre aquellos espectadores tradicionales, contempladores, que no intervienen, sino que solamente contemplan por desconocimiento técnico de los sistemas informáticos o timidez, no por apatía. Por lo mismo también para las imágenes informáticas el espectador (o interactuante, para situar el concepto en el discurso apropiado) debe realizar un aprendizaje, saber que en lugar de colgar esas imágenes en la pared (como a un cuadro o un sombrero), o rodearlas, como si se tratara de una escultura, tendrá que interactuar con ellas para que éstas accedan a una suerte de plenitud conceptual. Es otra ética de recepción, son otras "conductas a respetar".

Por otro lado, en el artículo publicado por Lev Manovich llamado “La vanguardia como software” (1999), la autora analiza la singularidad de la revolución de los nuevos *media* comparándola con la revolución vanguardista en el diseño, el cine y las artes visuales que tuvo lugar en los años diez y veinte del siglo XX. El autora argumenta que las técnicas vanguardistas de los años veinte se transformaron en convencionalismos del software y la interfaz del ordenador, y reivindica que, en realidad, los nuevos *media* representan una nueva vanguardia para la sociedad de la información aunque utilicen formas modernas anticuadas. Si la vanguardia de los años veinte surgió con formas nuevas para los nuevos *media* de la época (fotografía, cine, la nueva imprenta y tecnologías arquitectónicas), la nueva vanguardia de los *media* presenta formas radicalmente innovadoras de utilización de los *media* ya existentes. Así, las técnicas informáticas de acceso a los *media*, manipulación y análisis de los mismos constituyen la nueva vanguardia. Manovich considera que con los nuevos *media*, las técnicas de comunicación de los años veinte adquieren un nuevo estatus. En este sentido los nuevos *media* sí representan una nueva etapa de la vanguardia. Las técnicas inventadas por los artistas de izquierda de los años veinte quedaron recogidas en las metáforas de los comandos y de la interfaz del software informático. En pocas palabras, la visión vanguardista se materializó en el ordenador. En la actualidad los principios de la nueva tipografía y del diseño moderno se han convertido en principios de lo que podríamos llamar *metadiseño*: la creación de herramientas que pueden ser empleadas por el mismo usuario para organizar la información sobre la marcha. Así, llega a la conclusión que lo que en los años veinte era una visión estética radical, en los noventa se convirtió en tecnología informática estándar. Las técnicas que se desarrollaron para inducir al espectador a revelar la estructura social bajo las superficies visibles, a descubrir la lucha soterrada entre lo viejo y lo nuevo, a prepararse para la reconstrucción de la sociedad desde la base, se convirtieron

en los procesos de trabajo elementales de la era del ordenador. Y que de la *nueva visión*, la *nueva tipografía*, la *nueva arquitectura* de los años veinte, pasamos a los nuevos *media* de los años noventa; de "un hombre con una cámara de cine", a un usuario con un motor de búsqueda, a un programa de análisis de imágenes y un programa de visualización; del cine, la tecnología de la mirada, al ordenador, la tecnología de la memoria; de la desfamiliarización al diseño de la información.

En pocas palabras, la vanguardia se convierte en software. Esta afirmación se debe entender de dos maneras. Por un lado, el software codifica y naturaliza las técnicas de la vieja vanguardia. Por el otro, las nuevas técnicas que ofrece el software para trabajar con los *media* representan la nueva vanguardia de la sociedad de los *metamedia*.

Sintetizando este apartado, textos mencionados nos dan un marco general de lo que se ha investigado en torno al objeto de estudio de la presente tesis. En dichos artículos encontramos conceptos que nutren la investigación: *media*, software, interactividad, estética del diseño, net art, arte electrónico, entre otros. El apoyo teórico observado y documentado en dichos materiales nos da un matiz en cuanto a producción, expresión e interpretación de la comunicación en el arte; sin embargo, la apuesta es contextualizarlos al Distrito Federal, dado que la mayoría de los escritos son de origen occidental.

CAPITULO II

Contexto Histórico. El arte y las nuevas tecnologías

A lo largo de la historia la tecnología se ha convertido en centro de interés en los países industrializados, y más aun después de la Segunda Guerra Mundial, cuando su uso se enfoca a acelerar la producción y tener mayor poder en el mercado mundial. El hecho es que la tecnología viene a transformar los diversos modos de producción dentro de las sociedades, pero no sólo la tecnología rompe o modifica los modos de producción, sino que además modifica las estructuras sociales, políticas, económicas y culturales.

La palabra tecnología como tal fue utilizada por Jacob Bigelow en sus clases en Harvard allá por el año de 1820. El autor la empleó para describir las “aplicaciones prácticas de la ciencia” (Sábato, 1982).

En la actualidad la tecnología no sólo es utilizada para acelerar la producción económica mundial; también su uso se enfoca para desarrollar nuevas formas de expresar ideas, sentimientos, saberes, para que puedan llegar a más personas. Ahora de lo que se trata es de acelerar los significados de algo.

Debido al importante papel que juega la tecnología en el desarrollo social, es sin duda una herramienta por medio de la cual diversos artistas representan sus distintas formas de ver el mundo, pero además nuevas formas de expresar: “Éste es un nuevo ángulo que se forma para la visión del hombre, se ha traducido en una verdadera revolución cultural” (Carmen Gómez, 2000).

El término “nuevas tecnologías” se usa, en un principio, para referirse a sistemas informáticos que, junto con los sistemas de redes y telecomunicaciones, tienen como objetivo almacenar, recuperar, enviar y distribuir información, de forma digital. Las

llamadas nuevas tecnologías son utilizadas por las recientes vanguardias¹ artísticas llamadas nuevos medios, como su propio nombre lo indica, se centra en la novedad (nuevos modelos culturales, nuevas tecnologías, nuevos aspectos de cuestiones políticas etc), lo cierto es que no ha irrumpido sin más en un vacío histórico y artístico. Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios se extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en que el movimiento dadaísta emerge en diversas ciudades europeas. Los dadaístas de Zurich, Berlín, Colonia, París y Nueva York creían ver en el orgullo burgués desmedido y autodestructivo el causante último de la Primera Guerra Mundial. Comenzaron a experimentar con técnicas e ideas radicalmente nuevas, muchas de las cuales reaparecerían abierta o encubiertamente a lo largo del siglo XX. Del mismo modo que el dadaísmo fue en parte una reacción a la industrialización de la guerra y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales.

Numerosas estrategias del dadaísmo reafirman en el arte de los nuevos medios, entre ellas el fotomontaje, el collage, los ready mades, las acciones políticas y los performances, pero también el uso provocador de la ironía y el absurdo para irritar al complaciente público. La yuxtaposición fragmentada de textos e imágenes presentados en obras como *Brandon de Shu*, *Lea Cheang* o *Genetic Rresponse 3.0* (2001), de Diane Ludin, evoca los collages de Raoul Hausmann, Hannah Hoch y Francis Picabia. Los ready mades de Marcel Duchamp son claros precursores de incontables obras creadas con las nuevas tecnologías basadas en la apropiación pura y simple, desde *www.artaward* de Alexei Shulgin hasta

¹ Entendemos la vanguardia como todo aquello que va adelante. Son todas aquellas manifestaciones del ser humano que rompen con una tradición arraigada en donde tienen una particular forma de ver y expresar la realidad.

Prepared Play Station (2005) de RSG. Las obra de George Grosz, John Heartfield y otros dadaístas berlineses que difuminaron la frontera entre el arte y la actividad política constituyen los precedentes sobre los cuales se basa el activismo de muchos proyectos de nuevos medios como Floodnet de Electronic Disturbance Theater y Borderhack de Fran Illich (2000-2005). Los performances interpretadas por Emmy Henning, Richard Huelsenbeck y tantos otros en el cabaret Voltaire de Zúrich plantaron la semilla de la que florecería posteriormente la actividad artística de artistas de performance multimedia como Alexei Shulgin y Cary Peppermint. Y el eco de los absurdos poemas fonéticos de Hugo Ball puede apreciarse todavía en Free Radio Linux de Radioqualia.

El pop art es otro antecedente de importancia. Al igual que la pintura y la escultura pop, muchas obras de nuevos medias hacen referencia a la cultura comercial, cuando no están directamente inmersas en ella. Del mismo modo que el artista Roy Lichtenstein reproducía la iconografía del cómic en sus cuadros, el duo artístico Thomson y Craighead sampleó el archireconocido videojuego Space Invaders en Trigger Happy (1998). La meticulosa emulación que Lichtenstein emprendió en la reproducción de cómics y otros medios impresos abrió las puertas a la obra de artistas como eBoy, quien construye minuciosamente sus imágenes píxel a píxel. Mediante la reproducción de imágenes de anuncios de cómics y revistas con técnicas artísticas (óleo sobre lienzo por ejemplo), el pop art procuraba en última instancia distanciarse de la cultura popular en la que estaba inspirado. Por el contrario, los artistas de las nuevas tecnologías tienden a trabajar con los mismos medios de los que se sirven (los videojuegos, por ejemplo) en lugar de reacondicionarlos en formatos más acordes con las convenciones del mundo artístico. A diferencia del pop art, firmemente anclado en la producción de cuadros y esculturas, el arte conceptual (precursor del arte de los nuevos medios) se centraba más en las ideas que en los

objetos. A menudo, el arte de los nuevos medios posee una naturaleza conceptual. Every Icon (1996) de John FF. Simon Jr; por ejemplo incluye un applet de java² programado para explorar a lo largo de varios trillones de años todas las imágenes que es posible formar en una retícula de 332 x 32 píxeles. Del mismo modo que las descripciones de materiales indefinidas de Lawrence Weiner, por ejemplo, One Quart Exterior Industrial Enamel Thrown on a Brick Wall (1964) no necesitan materializarse para existir como obras de arte, el Every Icon de Simon no necesita ser visto (ni completado) para ser entendido.

El arte de los nuevos medios tiene también marcadas semejanzas con el videoarte. La emergencia de videoarte se vio propiciada por la aparición a finales de la década de los 60's de las primeras cámaras portátiles, las portapak; con anterioridad el video arte había estado en manos de unos pocos pioneros (por ejemplo Nam June Paik). La disponibilidad de equipos audiovisuales relativamente asequibles captó la atención de artistas como Joan Jonas, Vito Acconci, William Wegman, Bill Viola y Bruce Nauman. Una generación más tarde, la aparición de los primeros navegadores de Internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento. Sus integrantes vieron en Internet lo que sus predecesores descubrieron en la cámara de vídeo: una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura.

El arte en la década de los 70's se definía en función de diversos movimientos (arte conceptual, land art, media art, performance etc.). En los ochentas, por el contrario, se produjo una hipertrofia del mercado artístico y apareció una plétora de micromovimientos. Mucho de ellos, como el neoexpresionismo y el neoconceptualismo, eran relecturas posmodernas de etapas anteriores de la historia del arte. Como consecuencia del colapso del

² Manipulación integrada en un navegador de Internet.

mercado del arte tras el lunes negro³, estos micromovimientos perdieron empuje y a comienzos de la década siguiente habían desaparecido casi por completo del mapa (si bien era posible identificar algunas tendencias como la política de identidad y la fotografía a gran escala). Sustentado por la proliferación de programas artísticos de posgrado y la expansión de los museos, el arte contemporáneo continuó floreciendo, pero la práctica artística no cristalizaba en movimientos definidos. Críticos, coleccionistas y artistas certificaron la defunción de la pintura a medida que vídeos e instalaciones pasaban a dominar museos internacionales y exposiciones bienales. En este clima de fragmentación apareció el arte de los nuevos medios a finales del siglo XX.

Desde 1994 hasta 1997, año en que el net art (o arte en la red) fue incluido por primera vez en la exposición documenta X de Kassel-Alemania, el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico. Las listas de correo electrónico y las páginas web servían de canales alternativos para el debate, la promoción y la exhibición de las nuevas obras multimedia, lo cual permitió a los artistas crear una escena artística on-line que abarcaba tanto el arte contemporáneo como la cultura digital.

Con todo, la proximidad del arte de los nuevos medios a Internet ha supuesto que desde sus inicios éste haya sido un movimiento de alcance mundial, Internet ha propiciado la formación de comunidades sin tener en cuenta factores geográficos. El carácter internacional del arte de los nuevos medios refleja la creciente globalización del mundo artístico en su conjunto, como quedó de manifiesto en la década de los noventa con la proliferación de exposiciones bienales, incluidas las de Johannesburgo y Gwangju.

³ Nombre con el que suele hacerse referencia al 19 de octubre de 1987, día en que se hundieron los mercados de valores estadounidenses.

Este proceso de internacionalización se engloba en una tendencia histórica mucho más amplia: la globalización de las culturas y economías. La globalización fue al mismo tiempo causa y efecto de la expansión de Internet, de la telefonía móvil y de otras tecnologías de comunicación. La aparición de la “aldea global” (McLuhan, 1962) creó una demanda sin precedentes de estas tecnologías, lo que condujo a su raudo desarrollo y proliferación. Éstas contribuyeron asimismo a la globalización, facilitando el comercio internacional, las alianzas multinacionales y el libre intercambio de ideas. El arte de los nuevos medios refleja la situación y explora su efecto sobre la sociedad.

Los avances en el software y hardware de los ordenadores personales contribuyeron significativamente a la aparición de los nuevos medios como movimiento en los años 90’s. Pese a que los ordenadores personales llevaban más de una década en el mercado (Apple presentó su popular Macintosh en 1984), hubo que esperar casi diez años para que un ordenador asequible ofreciese las prestaciones necesarias para manipular imágenes, crear maquetas tridimensionales, diseñar páginas web y editar vídeos y sonidos con garantías. Tanto así que la primera generación de artistas que creció con ordenadores y videojuegos en los 80’s, empezó a madurar por entonces.

2.1 Hacia una construcción de las nuevas vanguardias artísticas

Como consecuencia de la aparición de una escena artística global, el progreso de las tecnologías de la información y la familiarización de la generación pujante con las nuevas tecnologías, muchos artistas de otras disciplinas se vieron atraídos hacia la práctica artística de los nuevos medios. La excitación y la fascinación generales que despertaba el potencial de las nuevas tecnologías, suscitó un interés sin precedentes por los nuevos medios de

comunicación entre pintores, performanceros, activistas, cineastas, artistas conceptuales, etc. Artistas de todos los rincones del mundo empezaron a trabajar con las tecnologías emergentes integrando en ellas las bases formales y conceptuales de su anterior disciplina. Así, el pintor Mark Napier, que de día trabajaba como programador de base de datos para empresas financieras de Wall Street, dio muestras de su sensibilidad compositiva y de su interés por el color en obras pioneras creadas en el entorno de Internet como *Shredder 1.0*.

Para muchos artistas, el advenimiento de Internet supuso un cambio de actitud con respecto al ordenador. Éste se convirtió en el conducto de acceso a una comunidad internacional de artistas, críticos, coleccionistas y otros apasionados del arte. Aun cuando algunos artistas emplearon Internet para distribuir documentación sobre obras realizadas con otros medios (por ejemplo publicando fotografías digitales de su obra), otros vieron en la red un medio de expresión en sí mismo y un espacio nuevo para la intervención artística.

En 1995 un artista esloveno llamado Vuc Cosic identificó la expresión del “net art” en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto. Pronto desapareció el signo de puntuación, pero el término de net art no tardó en calar entre los artistas y personas afines de la floreciente escena artística basada en Internet. No es casual que el término se acuñara en la Europa del Este; muchos de los artistas más destacados en los primeros años del net art proceden de allí, como Alexei Shulgin y Olia Lialina, ambos residentes en Moscú. Tras la caída del telón de acero y el colapso de la Unión Soviética, los artistas de la región se encontraron frente a una perspectiva única del proceso de transformación hacia la era del “punto com”; vivían en una sociedad en pleno tránsito del socialismo al capitalismo, un fenómeno con grandes paralelismos con la privatización de Internet.

Comparado con otras formas de arte con nuevas tecnologías, el net art era una alternativa relativamente barata para la creación artística y por ello más accesible para

artistas de medios limitados. Muchas de las tecnologías básicas, como los servidores Apache y el código HTML, eran gratuitas. Todo cuanto un artista necesitaba para adentrarse al net art, además de ideas y ciertos conocimientos técnicos, era un ordenador (incluso los viejos servían), un módem y una conexión a Internet. Pese a que estas conexiones eran caras en países con tarifas telefónicas elevadas, muchos artistas encontraron la manera de acceder gratuitamente a Internet a través de bibliotecas públicas, universidades y empresas. Para muchos artistas de los nuevos medios como Jonh Klima sus empleos diurnos como programadores y diseñadores de páginas web les ofrecían además acceso a las herramientas de producción (ordenador y programas) a veloces conexiones a Internet e incluso a valiosa formación en las nuevas tecnologías.

En el net art se figura un arte de gramáticas sociales, donde el interfaz como nuevo campo de mediación intersubjetiva replantea las nociones de esferas pública y privada, posicionándose en términos de resistencia y deconstrucción, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser en un espacio (la red) que parece permitir relaciones horizontales. “El arte interactivo se torna posible sobre todo por la utilización de instrumentos tecnológicos, eliminando las barreras exclusivas, liberando la reacción del espectador” (Capucci, 1997).

El net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana ha sido conseguido, quizás por primera vez, y se ha convertido en un hecho para la práctica diaria.

En el 2004 se planteó la distinción entre el social software y el software artístico. Según el “panel” que la transmediale.01 nos ofreció, la diferencia entre uno y otro era básicamente la funcionalidad para la cual habían sido creados. Como la creación de unas infraestructuras globales que abran en consiguiente posibilidades hacia una social y creativa interacción entre humanos. O por otro lado simplemente ofrecer una visión estética y por lo tanto entender el código de programación como una herramienta más, como a su vez fueron los pinceles.

En muchas ocasiones, cuando hay una voluntad de crecimiento se pierde calidad en contenidos, ya que hay que adaptarse a ciertas condiciones empresariales. Éstas favorecen la comercialización del evento y no tanto a una buena y entendedora divulgación de algo que suena a marciano para el gran público, como es el arte electrónico o el arte digital.

El arte electrónico tiene en común el ser un cuerpo de imagen creada por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento de ceros y de unos). Aunque la problemática del acto y del proceso creativo sea la misma que enfrenta el artista digital que cualquier otro artista, hay principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra (como en la música la relación física con el instrumento matérico), la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isomorfismo de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra, la capacidad de reproductividad y el distanciamiento del concepto del

aurático⁴ original. Todo esto nos obliga a crear conjuntamente con las tecnologías cuerpos teóricos que se adapten a estos nuevos discursos estéticos.

El arte electrónico pone énfasis en los siguientes elementos:

- a) El modelo es igual a la copia, por lo tanto funciona con una estructura donde prima la auto-referencia.
- b) La figura centrada del artista cede paso a la descentralización.
- c) El simulacro se potencia como entidad primaria, con lo que se sitúa en la tradición de cualquier ficción artística, aun cuando las posibilidades informáticas suelen transformar la "cantidad" en "cualidad".
- d) La multiplicación de los posibles es la cifra de cada imagen. Esto lleva aun desnaturalismo, a un debilitamiento de esencias.
- e) El desdibujo de las funciones separadas de creador / autor / receptor / teórico.
- f) El gusto por el palimpsesto como metáfora de lo múltiple (citas, intervenciones),
- g) El gusto por la participación y el juego: precisamente el juego es uno de los puentes de los que habla George Gadamer (1975), junto con símbolo y fiesta como forma antropológica para vincular al público con el arte actual (Actualidad de lo Bello).

Las aportaciones tecnológicas sirven como herramienta en la evolución del arte dentro de la sociedad, aportando así nuevos esquemas para definir lo que se considera “arte electrónico”.

⁴ Para Walter Benjamín en su época el arte se encuentra en el instante crucial de una metamorfosis. Se trata de una transformación esencial que lo lleva de ser un “arte aurático” en el que predomina un “valor para el culto, a convertirse en una arte plenamente profano, en el que predomina en cambio un “valor para la exhibición” o para la experiencia. De acuerdo con el valor para el culto, la obra vale como testigo o documento vivo, dentro de un acto ritual, de un acontecimiento mágico de lo sobrenatural y sobrehumano. En cambio el valor para la exhibición, la obra vale como factor que desata una experiencia profana: la experiencia estética de la belleza. (Benjamín, 1973: 13)

En el arte digital está la condición de ser entendido, como una re-lectura y desarticulación de todo vértice de regencia, suprimiendo los centros únicos, multiplicando los detalles y haciendo cuestionar la instancia matriz de la identidad.

El procedimiento que avala una obra digital es, a partir de sus propios procesos, un tejido de estudio que da origen a su existencia, una problematización en torno a su resolución y la percepción del creador, que no es más que la lectura o visión que el artista enuncia del mundo o la realidad que tiene en frente, y la praxis crítica que debe acompañar la representación y materialidad de los soportes: no existe, o al menos, no debiera existir un artista o pensador inserto en el circuito de la hipertextualidad o telepresencia que no cuestione o constituya un discurso coherente a partir de dicha presencia.

El artista digital en el medio audiovisual, el poeta hipertextual o el músico electrónico justifican su oficio tras el proceso de formación estética y discursiva de conocimiento. No por esto una imagen en 3-D elaborada por un programador no posee valor "cultural", en absoluto, sino más bien que los parámetros de construcción y entendimiento del arte, pese al manifiesto de la desmaterialización y gloria de lo inexacto, siguen aún ceñidos a la normativa de parámetros y referentes que hacen válida su causa.

En un texto titulado "New Perspectives: Art & Design in the Digital Age", elaborado por un equipo multidisciplinario (equipo ad319) que nace en febrero de 1993 de los esfuerzos simultáneos de tres artistas y diseñadores de la Universidad de Illinois con experiencia en los medios tradicionales, se narra cómo este equipo procuraba manejar las nuevas tecnologías digitales. Los mismos miembros de ad319 identificaron cuatro aspectos que ayudan a comprender la especificidad de los medios digitales:

- a. *Transitoriedad*: el arte digital no es permanente en el tiempo, de hecho cambia la noción lineal o newtoniana de tiempo. Los medios digitales son transitorios en tanto responden a innovaciones tecnológicas que los van haciendo obsoletos.
- b. *Status No-Objetivable*: la estética digital no posee un objeto de estudio claramente identificable, su referente no está en el plano real la mayoría de las veces.
- c. *Distribución Instantánea y Múltiple*: una vez creada la obra de arte, mediante las vías electrónicas de distribución llega de forma inmediata a una cantidad mayor de receptores que en los medios tradicionales.
- d. *Producción Multidisciplinaria y Colaborativa por Naturaleza*: el arte digital es por naturaleza colaborativo. Ya no está el artista por sí solo creando, sino que se forman equipos multidisciplinarios de trabajo, para aprovechar al máximo las habilidades y formación de cada uno de sus integrantes, y obtener resultados de alta calidad técnica y artística (como un ejemplo se tienen los trabajos para las películas animadas en cine, video streaming en la red, etc.).

Por otra parte, los nuevos medios en el arte favorecen otros proyectos comprometidos con la Red. Éste es el caso del Hacktivismo. Según Brain Harvey, experto en la ciencia computacional, un hacker es “alguien que vive y respira informática, que lo sabe todo sobre ordenadores, que consigue que su ordenador haga todo lo que él quiere” (2006; 16) La programación debe ser su afición, no una actividad remunerada ni lucrativa. Pese a que algunos emplean conocimientos con intención dolosa, existe en la comunidad de hackers un código de comportamiento, una ética que defiende que compartir información es el mayor bien de todos y que los hackers deben contribuir al progreso en su campo de

actividades creando software de código abierto y permitiendo el acceso a la información y a los recursos informáticos.

En su libro “A Hacker Manifesto”, publicado en 2004 McKenzie Wark traslada el concepto hacking a otros ámbitos, incluido el arte, y lo equipara a la innovación. Así “no importa qué código descifremos, lenguaje de programación, lenguaje poético, matemático o musical, curvas, colores, creamos la posibilidad de que algo nuevo penetre en el mundo”

(2006; 17). En el arte, en la ciencia, en la filosofía y la cultura, en toda producción de conocimiento en la que pueda transmitirse datos, en la que pueda extraerse información de ellos y a partir de dicha información se generen nuevas posibilidades para nuestro mundo. Muchos artistas de los nuevos medios se consideran hackers o bien emplean técnicas como concepto o contenido de su obra. Es el caso de Cory Arcángel, Knowbotic Research y Critical Art Ensemble, cuyo proyecto Child as audience (2001) incluye un CD-ROM con instrucciones para acceder al código de los videojuegos de la Game Boy y modificarlo.

Estos dos últimos grupos ejemplifican el carácter activista de muchos artistas hacker. Se ha dado en llamar activismo a esta mezcla de hacking y actividad política. La artista y teórica Cornelia Sollfrank ve en el hacking una metáfora de la producción cultural y en la producción cultural una modalidad de hacking. En su proyecto ciberfeminista Female Extensión, Sollfrank colaboró con diversos hackers para crear un programa informático que genera obras de net art mediante muestreo y la remezcla de páginas web ya existentes, con la intención de desenmascarar el sexismo que en su opinión infesta criterios comisariales contemporáneos. La artista presentó bajo diferentes alias femeninos más de doscientas de estas obras a un concurso internacional de net art para garantizar que la

mayoría de participantes fueran mujeres. Cuando el jurado anunció a los tres ganadores, todos ellos hombres, Sollfrank reveló su intención.

El ascenso de Internet ha permitido a los artistas y otras personas organizar movimientos internacionales de base y lanzar campañas de desobediencia civil electrónica. En Zapatista Tactical Floodnet, Electronic Disturbance Theater organizó un simbólico ataque de denegación de acceso (consistente en la inutilización de una página web mediante sobrecarga de tráfico de sus servidores) contra diversas páginas de empresas e instituciones entre las que se contaban el Chase Manhattan Bank y la oficina del ex presidente mexicano Ernesto Zedillo. La acción se justificó como acto pacífico de protesta contra el injusto tratamiento de la población indígena por parte del gobierno mexicano.

En sí, el hacktivismo es una práctica basada en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la peligrosa inclinación de la Red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización (en un espacio en línea) y su consecuente comercialización.

2.2 El creador artístico y la imagen en los nuevos medios

Los artistas de los nuevos medios a menudo trabajan en régimen de cooperación, bien en grupos ad hoc o en colaboraciones a largo plazo. De manera similar a las producciones cinematográficas o teatrales, muchos proyectos de los nuevos medios precisan una gama de aptitudes tecnológicas y artísticas para ser llevados a cabo. El desarrollo de Carnivore de RSG requirió, por ejemplo, de la participación de varios programadores y numerosos artistas que han contribuido al proyecto creando sus propios interfaces. Sin embargo, el motivo de colaboración es más ideológico que práctico: al trabajar en colectivos, los artistas multimedia desafían la noción romántica del creador como genio solitario. Es el caso de R

tm ark, un grupo de artistas cuyos integrantes usan nombres ficticios y una identidad corporativa como parte de una compleja crítica de las ventajas que reciben las grandes empresas en el sistema legal estadounidense. Otros grupos artísticos de nuevos medios que trabajan con alias son Bureau of Inverse Technology, Fakeshop, Institute For Applied Autonomy, Mongrel y VNS Matriz.

El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los happenings de los años 60's y 70's. Muchas de las obras de arte de los nuevos medios, como UMBRELL.net de Jonah Brucker y Catherine Moriwaki, y Dialtones: A Telesymphony, de Golan Levin y otros, necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. Así entonces, el arte de los nuevos medios interactivo puede responder a los estímulos del público, y por ello se altera su percepción y ello puede o no llevarlo a generar un diálogo con la obra.

Para muchos artistas de los nuevos medios, Internet no es sólo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso, similar a las plazas y aceras de las ciudades, donde la gente conversa, negocia o simplemente pasea. Parte del atractivo de este espacio es que se aleja del binomio museo-galería y ofrece al artista el acceso a un público más amplio y no tan versado en cuestiones artísticas. En Velvet-Strike, por ejemplo Anne-Marie Scheiner, Joan Leandre y Brody Condon sincronizaron actuaciones dentro de Counter-Strike, un popular juego en red en el que los jugadores combaten en escenarios urbanos. Muchos artistas han aprovechado

eBay⁵, para poner en venta cosas inusuales. En 2000 Michael Daines, que por entonces contaba con 16 años y estudiaba en un instituto de Calgary, intentó vender su cuerpo anunciándolo dentro de la categoría de esculturas. Al considerar su propio cuerpo como objeto escultórico, el proyecto evoca la obra de Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George y otros artistas que se han valido de sus cuerpos como medio para su obra. Un Año después Keith Obadike sacó su identidad racial afroamericana a subasta en *Blanquees For Sale* (2001), en clara referencia a las subastas de esclavos de siglos anteriores. El colectivo Rtm ark ha utilizado también eBay para subastar sus entradas para una exclusiva fiesta relacionada con la bienal de Whitney Museum del año 2000; con ello pretendían recabar fondos para proyectos futuros y señalar que en el mundo artístico el dinero puede abrir puertas.

Muchos artistas de los nuevos medios emplean Internet como herramienta en donde exploran la construcción y la percepción de la identidad del Internet; esto permite al artista crearse fácilmente un personaje ficticio en la red con sólo configurar una cuenta de correo electrónico o un página web. Raza, sexo, edad, orientación sexual y nacionalidad, todo puede ser inventado, lo cual contradice la idea de que la obra de arte es expresión auténtica de la identidad de su creador. Mouchette.org, un proyecto de net art que finge ser una obra de una treceañera llamada Mouchette (bautizada con el nombre de la protagonista de una película de Robert Bresson sobre una adolescente), pone de manifiesto la maleabilidad e incertidumbre de la identidad en Internet. A medida que el visitante explora la página, va quedando de manifiesto que Mouchette es una ficción; sin embargo, la presencia del personaje, la idea de que realmente existe una niña llamada Mouchette tras el proyecto, sigue resultando convincente. El colectivo artístico Mongrel se ha ocupado de cuestiones de

⁵ Casa de subastas en línea.

identidad y en particular de la cuestión racial en numerosos proyectos, entre ellos *Uncomfortable Proximity* (2000). En él, Harwood, uno de los integrantes del colectivo, modificó imágenes de la página web de la Tate Britain, uno de los principales museos de arte de Inglaterra. Harwood combinó retratos de pintores británicos como Thomas Gainsborough, William Hogart y Joshua Reynolds con imágenes de sus propios familiares y amigos para crear una versión propia de la historia del arte y mediante este proceso, conjurar una visión alternativa de la identidad británica.

El artista se hace *ninguno*. Cumple su función como mediador cultural, sólo hay que recordar el concepto de mediación que está constituido por los “dispositivos a través de los cuales la hegemonía trasforma desde dentro el sentido del trabajo y la vida de la comunidad” (Barbero, 207), y de ese modo el producto se hace vacío y con ello se hace *deseo*. El consumidor se hace *creador*. Dado que si la tecnología es hegemonía, el creador se convierte en negociador y el sentido se lo da el propio espectador.

Emilio Garroni consideró importante separar el discurso del arte del discurso de la tecnología. Decía de modo refinado y en cualquier caso en coherencia con la idea, que *el arte que viene* no puede ser teorizable y que el *arte que hay*, el “arte ya hecho”, se define a sí mismo, en su propio espacio, en su complejo surgir de producto, de creación, de *obra*. Y por tanto sólo en la medida en que se revela también obra de arte, puede el discurso de la técnica tomar parte en él.

Por otra parte, un elemento muy importante que se suscita en la producción artística es la imagen digital. Ésta es información, “solamente” una secuencia de unos y ceros dispuestos en un cierto orden. Cada pixel (acrónimo de picture elements) se corresponde con un determinado lugar en la trama de un damero, es un acopio de datos al que llamamos “archivo”, información. Podemos percibirlo visualmente en diferentes soportes: pantallas

diminutas o gigantes, podemos llevar la imagen en un bolsillo, como podemos transmitirla por correo electrónico de un sitio al otro.

Las imágenes digitales tienen la fuerza propia; históricamente, las primeras imágenes fueron quirográficas (manuales), luego vinieron las mediaciones tecnológicas, como el grabado, la imprenta, etc. Éstas son llamadas imágenes tecnográficas. Para el siglo XIX se conoce la imagen fotoquímica, y luego en el siglo XX aparece la imagen fotoelectrónica V (con el surgimiento de la Televisión), videográficas e infográficas. Todos estos tipos de imágenes responden a una representación real, son indiciales, testimoniales; evidencian o autentifican un aspecto de la realidad, por lo que son utilizadas en la investigación científica.

Las imágenes videográficas e infográficas exhibidas en una pantalla de visualización, no poseen en cambio la condición óptica del isomorfismo como la fotografía o el cine en relación con las imágenes inscriptas en su soporte de almacenamiento, ya que las imágenes almacenadas son en realidad sistemas de potenciales magnéticos estructurados según un código ajeno al de la percepción óptica” (Gubern, 1989). La estética digital y los medios de digitalización nos están abriendo el camino para que dejemos de pensar en términos de soporte, medidas, para privilegiar la imagen, lo que se ve.

“La imagen digital reúne las posibilidades de la pintura (subjetividad, libertad, no realidad) y de la fotografía (objetividad, mecánica, realidad). En la imagen digital se reconcilian las dos hermanas alejadas: la reproducción y la fantasía” (Weibel, 2004). La necesidad siempre ha sido la misma desde los primeros momentos del arte, es la intención de plasmar en una imagen, objeto o pensamiento algún mensaje con un significado especial ya sea para quien lo ve, como para quien lo recrea.

Las formas y los colores toman un significado que depende de la percepción y sensibilidad de un espectador. En la medida en que la imagen ya no es la ilusión de un perfecto reflejo de la realidad el receptor se ve desafiado a descifrar el signo fílmico.

La percepción visual que una imagen digital nos presenta en cuanto a forma o color puede ser atractiva, y considerada perfectamente válida. En general, cualquier imagen que representemos por un medio mecánico, foto, video o pintura, sugiere una perfección ajena a la realidad. Al menos en cuanto a definición, la imagen tecnologizada pudiera ser considerada casi perfecta. Por tanto, las tecnologías para la generación de imágenes pueden ser entendidas en un doble papel: primero, como portadoras de una nueva sensibilidad estético-tecnológica que afecta al quehacer artístico, y segundo, como catalizadoras de nuevos modos de respuesta o posibilidades en el arte.

La imagen digital se conforma por un conjunto de píxeles, códigos discretos (discontinuos), bajo los cuales opera la tecnología computarizada; esto hace posible que las imágenes se generen automáticamente, que puedan manipularse de muy diversas maneras y que, aplicando técnicas de compresión, su transmisión sea más económica. Un espacio digital tridimensional tiene una estructura atomística similar: un conglomerado de elementos simples, como polígonos o vóxeles. Una imagen digital en movimiento igualmente consiste en cierto número de capas distintas, sobre las que se puede actuar y que pueden ser manipuladas por separado.

Para Gubern (1989), “los procesos de producción (y re-producción) digital pueden ser también indiciales (por ejemplo, el escaneo o digitalización de una fotografía). Sin embargo, estas mismas técnicas de producción digital permiten transformar la imagen, no sólo la reproducen, sino que permiten que se cambien o integren otros elementos (como

brillo, contraste, sombras, colores, y hasta figuras), con lo que ya el resultado es un objeto distinto a su referente en el mundo físico, real”.

Se trata de un efecto veridiccional de la imagen, que consiste en la concordancia entre la imagen y su referente en la realidad y está determinado por:

a) *La objetividad de la imagen*: cuyos factores son las formas, el movimiento, el tiempo, el espacio y la ley de constancia⁶, todas ellas están interrelacionados.

b) *La influencia que la imagen ejerce sobre la personalidad del espectador a nivel inconsciente*: el poder de la imagen visual en movimiento para influir sobre la personalidad, que está basado en:

b.1. *La propiedad de la imagen llamada fotogenia*: está constituida por la parte material de la imagen y lo invisible al ojo humano, todo ese enriquecimiento técnico que hace que la imagen adquiera características que penetran en el alma del hombre.

b.2. *Participación afectiva o proyección de identificación*: el público, sometido a la información visual, tiene hacia ella una actitud de participación, es decir, que las imágenes no solamente se reciben sino que también son vividas. La participación es un modo de comprender, donde la afectividad se impone fuertemente en el intelecto. La participación afectiva del espectador está dada por proyecciones e identificaciones que surgen de él hacia las imágenes en el momento de percibirlas.

Para Cohen-Séat y Fougeyrollas (1978), “la proyección es el fenómeno psicológico mediante el cual el espectador presta características de su propia realidad, al personaje hacia el que se dirige su atención, mientras que en la identificación el espectador se vive

⁶ Es un proceso fundamental propio del lenguaje de la televisión y el cine, de manera inconsciente el espectador convierte en el cerebro la imagen a su escala y forma racional.

bajo los rasgos de la representación de algo hacia el que se encuentra polarizada su afectividad”.

Para Edgar Morin (1978; 99) “la proyección es un proceso universal y multiforme donde nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, temores se proyectan en todas las cosas y seres”. La imagen digital genera una estética que tiene en común con la Modernidad pasada, el que se construye con principios matemáticos como el arte del Renacimiento, pero por regla general, del mismo modo que el cazador paleolítico no era el mismo que reproducía el toro o el bisonte en la superficie de la roca, quienes crean el programa (software) que hace posible la creación digital, no son los mismos que los usan para hacer la obra, por lo que los aspectos puramente matemáticos (ingeniería de sistemas) pueden considerarse como el “soporte” (no lienzo, muro vidrio, sino soporte inmaterial) de la estética digital.

CAPITULO III

Lenguaje tecnológico: nuevos medios, nuevos lenguajes

Si queremos comprender a profundidad el impacto de los medios de comunicación, tenemos que ir más allá de su función instrumental. Más que instrumentos que sirven para facilitar o acelerar la comunicación, los medios son, ante todo, ‘configuradores’ de nuevos lenguajes. Hay que hacer énfasis en plural, porque siempre se ha hablado de *lenguaje* en singular, y para referirnos exclusivamente al lenguaje de las palabras. Las modernas tecnologías de la comunicación siguen utilizando el código verbal, aunque integrado con otros, como en el caso del computador, que combina las imágenes, la palabra escrita y el sonido para construir con ellos una nueva forma híbrida de lenguaje.

Cada medio tiene un lenguaje propio para representar el mundo. Pero más que una simple copia de la realidad, esta representación es una forma particular de verla y comprenderla.

La aparición de nuevos canales y medios de transmisión (cables de fibra óptica, ondas electromagnéticas, ondas de luz) ha provocado una revolución en el ámbito de la comunicación. Acostumbrados a que la palabra hablada fuera el único medio de intercambio comunicativo directo, la posibilidad de realizar intercambios en tiempo real está transformando las costumbres y las formas de expresión lingüística.

Al tratarse de una comunicación realizada a través de las nuevas tecnologías, no se cuenta con los elementos proxémicos, kinésicos y paralingüísticos⁷ para transmitir el mensaje. El peso recae en la palabra y en los símbolos visuales.

⁷ Entendemos como *próximica*, la capacidad de manejar y controlar tanto las actitudes espaciales como las distancias personales durante el acto de habla; la *kinésica* tiene la capacidad de efectuar la comunicación

Al hacer referencia a las nuevas tecnologías, es importante precisar algunos conceptos clave como *hipermedia* e *hipertexto*. Según Chavero (1999)⁸, *hipermedia* es un particular estilo de acceder a la información computarizada, que se da a través de una colección organizada de unidades mínimas de información y relaciones entre ellas. De la definición anterior se desprende el concepto de hipertexto. Los *hipertextos* pueden estar formados por trozos de texto o por cualquier otro tipo de representación externa dispuesta en “nodos”: texto escrito, imágenes estáticas, animaciones, simulaciones, *applets*, etc. Cada nodo es una unidad mínima de información que contiene uno o más vínculos a otros nodos.

Los sistemas hipermedia ofrecen un soporte natural para la integración de diferentes medios, los cuales son presentados al usuario a través de la computadora. Esta presentación tiene lugar de forma no-lineal, altamente ramificada, permitiendo a cada usuario construir conocimiento significativo según sus necesidades e intereses.

La vanguardia de los nuevos *media* construye nuevas maneras de acceder a la información y de manipularla. Sus técnicas son los sistemas hipermedia, las bases de datos, los motores de búsqueda, el análisis de datos, el tratamiento de imágenes, la visualización o la simulación.

La nueva vanguardia ya no se ocupa de ver o representar el mundo de nuevas maneras, sino más bien de acceder y usar de nuevas maneras los *media* previamente atesorados. En este sentido los nuevos *media* son *postmedia* o *metamedia*, ya que utilizan los viejos *media* como materia prima.

Si uno define como medio a algo que se encuentra situado entre un remitente y un receptor, entonces las computadoras no son solamente medios sino también remitentes y

mediante ademanes y gestos corporales y por último la *paralingüística* tiene la capacidad de modular algunas cualidades del significante.

⁸ Citado en Fanaro, et. al., 2003.

receptores, los cuales en sí mismos son capaces de escribir y leer, interpretar y componer mensajes dentro de las limitaciones de la regla que haya sido inscrita dentro de ellas.

Los procesos de computación se convierten en "media" sólo por la capacidad que tienen las computadoras de emular cualquier máquina, incluyendo todos los medios tecnológicos, y por la virtud de las interfaces analógicas que convierten las señales digitales compuestas por combinaciones de unos y ceros en ondas de sonido, señales de video, tipos de impresión y viceversa.

Las modernas tecnologías de los *media* hacen posible la acumulación de reproducciones de la realidad. La vanguardia se convierte en software. Esta afirmación se debe entender de dos maneras. Por un lado, el software codifica y naturaliza las técnicas de la vieja vanguardia artística. Por el otro, las nuevas técnicas que ofrece el software para trabajar con los *media* representan la nueva vanguardia de la sociedad de los *metamedia*.

Gallego y Alonso, citados en Cabero y Duarte (1999:23-45), mencionan cuatro características fundamentales de los materiales multimedia:

1. **Interactividad**, entre usuario y contenido. Los materiales deben maximizar la comunicación electrónica incorporando tanto intercambios electrónicos en tiempo real a través de *chat rooms* y grupos de discusión, como formas de comunicación electrónica asincrónica, por ejemplo *e-mail* y pizarra electrónica. Cada vez que sea posible, se deberán brindar oportunidades para el intercambio sincrónico. Sin embargo, la interactividad no es sólo una variable del hipermedia, sino también del sujeto depende de sus conocimientos previos y se manifiesta en un intercambio de mensajes entre el lector y la herramienta. La interacción en el hipertexto tendrá que incluir situaciones que permitan al lector, chequear los significados construidos a partir del material, y si estos no fueran adecuados, que el hipertexto ofrezca nuevas

oportunidades para llegar a compartir los significados correctos (Fanaro et. al., 2003). El concepto de interactividad es uno de lo más explorados por el arte de Internet latinoamericano que investiga las posibles vinculaciones entre la obra y el espectador, al indagar en el lenguaje informático los recursos técnicos del dispositivo, las nuevas relaciones y formas de percepción.

Con respecto a la interactividad, una investigadora norteamericana, Janet Murray (citada en Walther, 2000) establece tres criterios básicos para comprender este concepto:

- a. **Inmersión:** es el sentimiento que percibe el receptor de estar dentro de una realidad diferente a la suya, la capacidad de penetrar en el espacio de la obra de arte digital y no sólo contemplarla.
 - b. **Éxtasis:** representa el encuentro encantador que se tiene con los objetos en la realidad virtual.
 - c. **Agencia (agency):** la capacidad del medio de generar placer en el usuario al tener un impacto directo en el espacio electrónico.
2. **Ramificación,** es decir la capacidad del sistema de responder a los requerimientos de los usuarios. En nuestro software los conocimientos están organizados en forma de red, constituyendo bases de información en las cuales el lector decide el nivel de detalle con el que accede a ella.
 3. **Transparencia.** Se refiere a la manera de organizar los materiales de modo que los usuarios concentren su atención en los mensajes que se transmiten, más que en el mismo medio.
 4. **Navegación.** Por lo general, en un hipertexto se presentan dos dimensiones de navegación: una “lineal”, para moverse hacia delante y atrás respecto al nodo en el

que el usuario se encuentra posicionado y otra “no-lineal” definida por los enlaces propios del hipertexto. La navegación está guiada en parte por las metas que persigue el usuario y en parte, por la estructura de la información presentada por el creador del hipertexto. Se ha demostrado que una organización estructurada jerárquicamente facilita la construcción de ciertos patrones de navegación más eficientes (Simpson y Mckinght 1990)⁹. Es posible que los lectores principiantes (tanto en hipertextos como en el contenido específico que traten) pasen demasiado tiempo decidiendo a qué lugar van a ir y poco tiempo comprendiendo. Para evitar problemas de desorientación y desbordamiento cognitivo el software cuenta con una estructura fija (menú de opciones, encabezado y texto de trabajo) que muestra permanentemente al usuario la organización del curso y una estructura variable (el cuerpo de la página) en la cual es posible navegar por el contenido de cada tema.

Un lenguaje de programación patentado, previamente configurado y grabado en la memoria de una computadora, es decir, un software¹⁰ es básicamente una pieza de lenguaje escrito. Y podría agregarse que en una pieza de software la palabra se comunica directamente con la palabra.

El software que controla el flujo de data que genera el audio y la información visual ha sido frecuentemente descuidado trabajando como una caja negra detrás del escenario. Las instalaciones de carácter "interactivo" por ejemplo, son percibidas como interacciones entre un espectador, un espacio expositivo y la proyección de una imagen; y no como sistemas donde corren y se ejecutan códigos.

⁹ Citados en Rouet, 1996.

¹⁰ Una pieza de software es un conjunto de instrucciones formales o algoritmos; es un score lógico convertido en código.

Los programas de computación se encuentran encerrados en cajas negras, y los programadores son considerados como meros "factores" esclavos de la codificación, quienes ejecutan los conceptos de otros artistas.

El código que soporta cualquier software puede ser considerado como una notación de carácter conceptual. De hecho, la concepción tradicional sobre las artes electrónicas es una continuación directa de la filosofía del Romanticismo que privilegia la *aisthesis* (percepción) sobre la *poiesis* (construcción); abaratada dentro del restringido concepto del arte como aquello que es solamente táctil, audible y visible. Dichos conceptos entran dentro de la estética de la recepción, que será abordada más adelante.

El uso del software en el arte podría ser generalmente definido como un arte del que la materia prima es un conjunto de instrucciones formalmente codificadas, y/o del que se desprenden conceptos culturales acerca del software.

En sí, los avances tecnológicos en el campo de la informática han conducido al hipertexto, documento en el que se combinan palabras, imágenes animadas, sonido y gráficos. El hipertexto convierte al receptor en usuario, pues le permite interactuar: al tocar las imágenes o los iconos de indicación de sonido, el receptor activa el video, la música o la voz; al pulsar las palabras resaltadas, se accede a otro documento relacionado con el tema. Las características fundamentales del hipertexto responden a la mezcla de medios y a su capacidad para un elevado número de asociaciones entre informaciones. Esto permite al usuario establecer múltiples conexiones entre datos y actuar de la misma manera que el pensamiento: a saltos.

La posibilidad de conectar informaciones queda preestablecida por el creador del producto, que determina los enlaces internos. Pero es el usuario, al seleccionar un documento en función de su intención, quien puede ser considerado creador último del

hipertexto. Así, el hipertexto ofrece al usuario la posibilidad de escoger un trayecto, entre los múltiples que se le ofrecen, para realizar su «lectura», y lo sitúa así ante un texto abierto. Por el contrario, la mayor parte de las historias que leemos suelen tener un carácter lineal: generalmente, y sobre todo hasta el siglo pasado, presentan un planteamiento, un nudo y un desenlace.

Otro concepto de clave para el lenguaje tecnológico es la noción de *conectividad* o *conexión al ciberespacio*, que es analizada por Lourdes Silleruelo (2001) como una de las principales características que definen al arte de Internet. A través de la conectividad se hace posible el desarrollo en tiempo real de este tipo de arte, logrando traspasar las fronteras internacionales para adquirir una dimensión global. El dispositivo de Internet instauro una particular forma de acceso mediante una estructura rizomática, desjerarquizada, sin centros definidos, que determina una forma de comunicación a nivel mundial en donde se desconoce en general la ubicación geográfica de lo que se muestra.

La incorporación de la tecnología a las artes desde la aparición de la fotografía revolucionó la manera de ver y producir el arte. Ahora, con el cambio adicional de la digitalización, se han visto afectados los discursos artísticos y a la propia definición de arte.

Las tecnologías que más calan son las que desaparecen. Se entrelazan en el tejido de la cotidianidad hasta que se vuelven invisibles. Esto fue escrito hace más o menos una década por Mark Weiser, considerado comúnmente como el padre de la computación ubicua. El autor utilizó el término "*virtualidad incorporada*" para referirse al proceso de integrar la tecnología en todas partes; para cualquier tipo de objeto, edificio y espacio, e incluso para seres humanos.

Una aportación que hace Lars Qvortrup en 1996, profesor e investigador en la Universidad de Aalborg, Dinamarca, es el concepto de *hypercomplejidad*. Él ha venido

desarrollando las líneas de investigación de cultura y estética artificial, sobre todo la estética orientada a los multimedia; y la teoría de sistemas basada en la hipercomplejidad, orientada a la tecnología de información. En el congreso “Digital Arts and Culture”, celebrado en la Universidad de Bergen, Noruega, en el año 1998, presentó un artículo titulado “The Aesthetics of Interference”, como propuesta para explicar el cambio o transgresión estética, de lo que él llama formas de arte antropocéntricas (centradas en el ser humano), producto de la sociedad moderna, a las nuevas formas artísticas policéntricas, propias de la actual sociedad hipercompleja.

Esta sociedad hipercompleja, según Qvortrup, no crea nuevas formas de arte en un sentido casual, sino que crea una necesidad de observar de forma diferente al mundo. En tal sentido, este autor considera al arte que utiliza las nuevas tecnologías como una vía para comunicar nuevas condiciones sociales, utilizando para ello distintas herramientas de observación, en lugar de considerarlo como el resultado de una innovación tecnológica.

Por último, el concepto de *Intermedialidad* en el arte nos dará un punto de vista unidimensional en los estudios de las obras y las disciplinas artísticas considerados aisladamente. Se trata justamente de establecer los nexos, las interferencias y la complementariedad de los diferentes medios y de la cada vez más estrecha reticulización y la posibilidad de sustitución de un medio por otro.

Lo interesante y productivo es determinar la función y los cambios estructurales, así como la transformación de los discursos y de los procedimientos que tienen lugar con la transposición de un medio en el otro.

Intermedialidad se refiere, también, en analogía al concepto de Intertextualidad, a la presencia de pretextos e intertextos que se pueden reconocer en las obras artísticas. Como lo destacan ya Bajtin y Kristeva (1967), si los textos literarios se puede considerar como

mezcla, combinaciones y superposiciones de diferentes discursos y de referencias intertextuales, esto es más válido aún para los productos de los nuevos medios, que se caracterizan por ser un espacio mayor y más complejo de mezcla e hibridación.

El concepto de Intermedialidad permite hablar del comportamiento de un conjunto de elementos (que componen el *medium*, o medio) y que son propios de un lenguaje artístico, cuando irrumpe en otro, obviando el recurso a la influencia.

En sí, el uso de la tecnología asemeja una catálisis que va transformando sociedades y culturas casi de manera inexorable. Las ideas de McLuhan son provocativas al respecto: “Todos los medios nos alteran completamente. Son tan penetrantes sus consecuencias en el aspecto individual, político, económico, estético, psicológico, moral, ético y social que no dejan ningún aspecto de nosotros sin tocar, afectar o alterar” (McLuhan, 1967:26).

Cabe destacar que las tecnologías pueden tanto informar como comunicar, cubren un rango de técnicas, instrumentos y métodos que permiten captar, transmitir, reproducir, procesar y modificar, información. Apoyándose en éstas, las sociedades y las relaciones implícitas en ellas se han extendido desconociendo y superando infinidad de barreras; la ubicuidad y la instantaneidad hacen que la realidad del sujeto al igual que el objeto de su experiencia se torne telepresente, presente en la distancia (Virilio, 1990). “La distinción que podemos mencionar entre las tecnologías de comunicación y de información es que las primeras implican conexión o trasmisión de información entre diferentes individuos o grupos sociales sea de forma personal, cara a cara o mediada utilizando artefactos para aumentar la capacidad en el tratamiento del mensaje” (Lucas Marín, 2000:104) ; dentro de

las segundas se ubican aquellas que operan con el dato en sí, como las que están incrustadas en un sistema en el que han sido social y culturalmente compartidas (Martín, 1995)¹¹.

En general, el análisis sociológico de la innovación tecnológica tiende a enfocarse en el impacto de un cierto tipo de tecnología, sobre lo que hace y deshace en la sociedad. En lo particular, desde la invención del chip, el campo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación parece producir "saltos evolucionarios" (Platt, 1966)¹², discontinuidades en la historia, que generan marcados efectos en la vida humana y de allí en la vida social.

Siguiendo a McLuhan (1978, 2), “mientras que la unidad del mundo moderno se convierte en un asunto cada vez más tecnológico y cada vez menos social, las técnicas relacionadas con el arte nos ofrecen al medio más valioso para percibir la verdadera dirección de nuestra razón colectiva”.

Hoy las tecnologías permiten la multiplicación y masificación del arte, y quienes estén integrados a la aldea global pueden disfrutar de un nuevo horizonte estético. Como afirma Sacaiya (1994), “nuestro tiempo se rige igualmente por valores simbólicos, seguramente como entonces, valorará, apreciará y disfrutará de formas de expresión estética que no estén materializadas en el mármol, el bronce, el lienzo, que sean solamente imagen. Si cambia la manera de apreciar la obra, variará el concepto de autor y genio, heredados también de la tradición occidental eurocentrista y podría diluirse en una conciencia diferente los criterios de autoría y propiedad”.

¹¹ Citado en Lucas Marín, 2000: 105.

¹² Citado en Barbieri, 1998.

CAPITULO IV

Comunicación artística e interacción

Cabe señalar que la teoría de la comunicación artística es utilizada en esta tesis con el propósito de dar ciertos elementos para respaldar si existe un proceso de producción artística en el cuál comunique y este a su vez genere una interacción. “La comunicación artística no es privativa del arte; su importancia trasciende para la interacción humana. La comunicación artística se convierte en una herramienta para la cooperación, para el diálogo” (Romeu, 2005: 12).

La semiótica considera todos los fenómenos culturales como fenómenos de comunicación. Y no sólo eso, los considera también como procesos significación. “El potencial simbólico y comunicativo de la obra de arte, entendido desde su trascendencia, reside en su capacidad para hacer nacer el espectador condiciones y actitudes para contemplar la realidad en la obra y actuar, significativamente frente a ella, no el sentido retributivo de la comunicación, sino en una sintonía perceptiva que ponga en correlación de sentido, los valores que la obra comporta y el juicio del lector.” (Calabrese, 1997: 35)

Un proceso de comunicativo es el simple paso de una señal que tiene una fuente y que a través de un emisor y a lo largo de un canal llega a un destinatario. Pero esta condición ratifica que la señal produce una reacción en el destinatario como respuesta a un estímulo y no que la señal tenga la capacidad de significar algo. Sólo basta con que el mensaje emitido esté construido según reglas conocidas, de manera que estamos en presencia de un proceso de significación que requiere una interpretación por parte del destinatario mismo. Y es en los sistemas simbólicos averbales donde “realmente queremos

llegar a captar comprensivamente los modos y medios de referencia y su empleo variado y penetrante en las operaciones del entendimiento”. (Goodman, 1976:15)

La comunicación artística es un suceso que se desdobra en dos vertientes: se produce en la creación de la obra, e igualmente en cada una de sus recepciones-interpretaciones que reactivan el movimiento originario.

Así entendida, la comunicación artística se convierte en una herramienta para la cooperación, para el diálogo; herramienta cuya puesta en práctica es afectada por las gramáticas de recepción mediáticas en tanto acomodan al receptor y lo conminan a interpretar un significado que sólo es provechoso para él, en términos individuales, lo que obstaculiza la necesidad de una comunión interpretativa de un tener en cuenta el decir del otro e impide al mismo tiempo que se acuda al diálogo como fundamento de la interacción entre los actores sociales. Como la comunicación es interacción “incluye todos los procesos de la vida social en los que la gente se influye mutuamente” (Bateson y Ruesch, 1984).

Para Calabrese (1987). el arte como condición de ciertas obras producidas con fines estéticos y de la producción de objetos con efectos efecto estético, es un fenómeno de comunicación y de significación. Esto significa que tendremos que partir de 3 elementos:

- 1) Que el arte sea un lenguaje
- 2) Que la cualidad estética necesaria para que un objeto sea artístico, también puede ser explicada como dependiente de la forma de comunicar de los objetos artísticos mismos:
 - a. *Densidad sintáctica*: Construcción estructural de la cualidad del objeto, es decir elementos reconocibles.
 - b. *Densidad semántica*: Da una complejidad de significados a partir de su diversidad.

- c. *Relativa saturación de significados*: Pasa la información al plano de la significación; aquí es donde pierde la cualidad.
 - d. *Ejemplificación simbólica*: La estructura interna estética no puede darse de manera completa, dado que muestran símbolos que denotan otra cosa fuera de las propiedades de la obra.
 - e. *Polisemia*: Da una multiplicidad de significados, en donde ciertos elementos constitutivos de la obra dan una orientación para su interpretación.
- 3) Que el efecto estético que es transmitido al destinatario también dependa de la forma en que son construidos los mensajes artísticos.

Una teoría del arte sobre una base comunicacional no nos dice todo sobre el arte y sobre todo no se ocupa de los juicios de valor. Para explicar el arte hay que dar cuenta de cómo están construidos sus objetos para crear un sentido, para manifestar efectos estéticos, para ser portadores de valores de gusto.

El punto de vista de la comunicación nunca intentará decir si la obra de arte es bella; sin embargo, dirá cómo y por qué esa obra puede querer producir un efecto que consista en la posibilidad de que alguien le diga bella. Y más aún, no tratará de explicar lo que quería decir el artista, sino cómo la obra dice lo que dice.

Toda obra de arte responde a ciertos requisitos: que sea un sistema que tenga coherencia respecto al funcionamiento general de los sistemas de signos; que esté constituida por una forma y un contenido; que obedezca a leyes estables de la comunicación misma; que todos los sujetos del acto lingüístico participen de los códigos eventuales en base a los cuales la obra comunica; que la reformulación evidente de los códigos también tenga un fundamento explicable en el interior del sistema. Teniendo en

cuenta que el arte es un lenguaje y que se constituye en sistemas lingüísticos, podemos plantear las siguientes preguntas: ¿Cada arte es un sistema autónomo y específico?, ¿o cada una de las artes se diferencia por la parte significativa pero el significado siempre está producido de la misma manera?

Es sabido que la comunicación puede entenderse como la interacción mediante la que gran parte de los seres vivos acoplan sus respectivas conductas frente al entorno mediante la transmisión de mensajes, signos convenidos por el aprendizaje de códigos comunes. “Todo lo que es comunicación es sociedad (...) La comunicación se instaura como un sistema emergente, en el proceso de civilización. Los seres humanos se hacen dependientes de este sistema emergente de orden superior, con cuyas condiciones pueden elegir los contactos con otros seres humanos. Este sistema de orden superior es el sistema de comunicación llamado sociedad” (Luhmann, 1993: 15).

Por tanto, la sociedad y la cultura deben su existencia a la comunicación. Es en la interacción comunicativa entre las personas donde, preferentemente, se manifiesta la cultura como principio organizador de la experiencia humana. Así, la vida social puede ser entendida como “organización de las relaciones comunicativas establecidas en el seno de los colectivos humanos y entre éstos y su entorno” (Moreno, 1988: 14)¹³. La misma autora considera a “la existencia humana, la vida social humana, como actividad comunicativa, la cultura como producto humano cargado de significados” (Moreno, 1990: 15).

Los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. Así, la comunicación es fundamental en

¹³ Cabe destacar que Moreno parte de un paradigma concreto que “se ocupa de examinar cómo se han organizado históricamente las relaciones sociales entendidas como relaciones comunicativas, y teniendo en cuenta su globalidad y su transformabilidad o dinamicidad” (Moreno, 1990: 18).

toda relación social¹⁴, es el mecanismo que regula y, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas. Y con ella, la existencia de las redes de relaciones sociales que conforman lo que denominamos sociedad. Así entonces, los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. Toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación, y para definir toda situación de interacción social, se debe considerar que es “a partir de los procesos interpretativos los actores pueden comprender diferentes acciones comunicativas, reconocer las significaciones y las estructuras subyacentes de las acciones comunicativas, asociar las reglas normativas generales a las escenas de interacción vividas por medio del conocimiento socialmente distribuido, desglosar la interacción en secuencias” (Cicourel, 1979: 13).

Los elementos simbólicos, “susceptibles de ser dotados de un significado subjetivo por parte de las personas implicadas en la acción” (Gómez Pellón, 1997: 110), son los que nos permiten hablar de la interacción social. Y dado que toda interacción social se fundamenta en la comunicación, es pertinente hablar de interacción comunicativa.

“La interacción comunicativa es un proceso de organización discursiva entre sujetos que, mediante el lenguaje, actúan en un proceso de constante afectación recíproca. La interacción es la trama discursiva que permite la socialización del sujeto por medio de sus actos dinámicos, en tanto que implican sentidos en su experiencia de ser sujetos del lenguaje. En este sentido, interactuar es participar en redes de acción comunicativa, en redes discursivas que hacen posible, o vehiculan, la aprehensión, comprensión e

¹⁴ Según la tesis interaccionista, la construcción cognoscitiva del sujeto se produce por la interacción con el medio ambiente, a través de una relación de interdependencia o de bidireccionalidad entre el sujeto cognoscente y el objeto cognoscible.

incorporación del mundo. Interactuar, entonces, nos permite comprender el entorno físico y dotar de sentido y significado a nuestra experiencia en el mundo”.¹⁵ (Rizo; 2004).

Cada situación de interacción se define atendiendo al bagaje simbólico que poseemos y que proyectamos in situ, definiendo la situación. En definitiva, los procesos individuales y sociales son como repertorios articulables de interacciones sociales cargadas paulatinamente de más significados, según se amplían y diversifican las experiencias. Así, el sentido del yo y el sentido del otro generalizado, a través de este tipo de interacciones simbólicas, se van manteniendo y reforzando, permitiendo a los seres humanos reconocerse como tales y dotar de sentido a sus experiencias.

Estableciendo relaciones entre este concepto de interacción y lo que denominamos comunicación artística, podemos decir que la interacción que existe en la obra artística y el receptor nos remiten a un proceso de significación que requiere de una interpretación por parte del destinatario mismo. “Dado que el ser humano vive en un universo de signos, los signos estructuran su manera de pensar, de actuar y de ser. El pensamiento humano es simbólico. Nos constituimos una representación de la realidad mediante una interpretación de orden simbólico. Tal interpretación reposa sobre unos códigos culturales compartidos, que han sido formados y evolucionan a lo largo de los procesos comunicativos”. (Everaert, 2003: 3)

La interactividad es la cualidad de lo interactivo, es decir, procede por interacción. En una segunda acepción y bajo la previsión de que se trata de un concepto de uso informático, se dice de un programa que es interactivo cuando permite una interacción, a

¹⁵ En una línea similar, M. Carmen López (1994: 218) afirma que “la forma más concreta de interacción social es la comunicación”. La autora añade que “la comunicación presupone un fenómeno más fundamental: la intersubjetividad. Efectivamente, la comunicación con otro, en cualquier caso, debe presuponer la existencia del otro como posible receptor e intérprete del significado comunicado” (López, 1994: 229).

modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario. El concepto de interactividad puede ser entendido como la oferta de exploración, guiada por el principio de placer, de los contenidos diseñados y transmitidos en un formato hipertextual por un emisor. Sin embargo, en un segundo nivel es necesario incorporar al concepto la capacidad del receptor para controlar el material hipermedia objeto de reflexión desde sus propias reglas internas, a saber, la fragmentación y la no-linealidad, en un medio de comunicación asincrónico.

El receptor que descodifica la obra es conducido por el simbolismo de la obra hacia lo posible que se encuentra en ella. Para alcanzar lo posible virtualmente presente en el objeto-obra de arte, es necesario seguir la pista trazada por el simbolismo (es necesario descodificar). Al final del recorrido, el receptor habrá asimilado una nueva red de símbolos, que modificarán su visión de lo real conocido anteriormente. Jean Dubuffet lo explica claramente: “Nuestra mirada ordinaria sobre el mundo opera a través de un filtro: el del acondicionamiento cultural que nos ha sido insuflado desde nuestra infancia. Quiero cambiar ese filtro. Mi objetivo consiste en buscar filtros de recambio de los que pueda derivarse una mirada renovada” (Dubuffet, 1986).

CAPITULO V

Estética de la recepción: Fenómeno de percepción

El utilizar en esta tesis, la teoría estética de la recepción, nos da un panorama de cómo se relaciona y cuál es la participación, obra - receptor, este a su vez nos da pie a cuestionar si existe experiencia estética al estar en contacto con una obra de los nuevos medios, todo esto nos lleva a reflexionar sus alcances y limitaciones que surgen en los tres escenarios del Distrito Federal: Centro Cultural de España, Laboratorio de Arte Alameda Y Museo Rufino Tamayo: Cyberlounge. Por otra parte la teoría de la fenomenología de la percepción utilizada en esta tesis no da un apoyo en ciertos elementos para comprender como el espectador se integra o no a la obra. “Las percepciones toman partido a favor o en contra de lo que acontece, al menos como posibilidad, en la incertidumbre espiritual y psicológica de los receptores, quienes por lo general teniendo en cuenta los roles asociados a la división del trabajo artístico desde la antigüedad y su potenciación por parte de los medios en la contemporaneidad realzan al artista en su calidad de hacedor de la verdad enunciada y elevan el objeto de cultura a términos estéticos” (Romeu, 2005: 13).

Cualquier intento de abordar el problema de los textos y su interpretación no puede ignorar lo que esta disciplina se ha ocupado clásicamente del arte de comprender textos durante el último siglo y medio. Siguiendo a Gadamer (1960) hablamos de la existencia de una perspectiva hermenéutica cuando la comprensión del significado del texto se entiende desde la historia personal del sujeto que interpreta para, con ella, llegar a conocer el mundo que la obra es capaz de mostrar. De algún modo el fundador de la moderna hermenéutica y su focalización en el texto permite establecer el puente entre esta disciplina interpretativa y la teoría de la recepción, cuyo último propósito, a su vez, es permitir la comunicación entre

pasado y presente. Hacer posible el diálogo. Decía Schopenhauer (1975) que leer es pensar en un cerebro ajeno. En este orden de cosas, bajo un prisma hermenéutico fuertemente influenciado por la estética de la recepción, se entiende a la lectura como un diálogo.

El objeto artístico y del mismo modo cualquier producto crea un público sensible al arte y capaz de goce estético. La producción construye, por ello, no sólo un objeto para el sujeto, sino también un sujeto para el objeto.

La teoría de la recepción plantea el problema de la relación comunicativa entre el sujeto y el objeto, concretamente entre el público y la obra, e investiga la manera en que los lectores de diferentes clases, países, siglos, etc., han acogido, leído, interrogado, criticado las obras a través de la historia. La teoría de recepción estudia ese diálogo.

La pregunta acerca de la participación del lector en el acto de concreción de la obra, se plantea con intensidad sobre todo a partir de los años 60's. El interés creciente en los últimos 15 años por la interrelación autor-obra-lector sólo es un indicio de la importancia que atribuyen muchas disciplinas a los procesos comunicativos.

Las historias olvidan al lector; se ocupan de las obras y de los autores, de sus conflictos, sus amores, sus sufrimientos, su muerte. Sin embargo, la experiencia y la situación histórica-social de los lectores en general no coinciden con la perspectiva de los autores. Hay que descifrar “el papel del lector que subyace en la obra misma. Toda obra conlleva la imagen del lector: podemos afirmar que el lector es un personaje de la obra” (Weinrich, 1979:124).

Hay que recalcar que existe una importancia del lector de hoy en su relación pragmática con el autor y las obras. Esto nos hace ver con mayor claridad el enfoque de la estética de la recepción, que por cierto también se interesa por el lector pero no primordialmente en su relación con el autor, sino con la obra. La lectura es un proceso de la

pura interioridad, afirma Gadamer (1960:212), y lo que me resulta más sugerente de esta propuesta es que la aproximación al texto siempre se realiza desde las circunstancias propias de la persona que lee, de manera que la “verdad” del texto está formada por la sucesión y la tensión de sus lecturas. Es decir, que la comprensión viene determinada por los prejuicios¹⁶ de la persona que intenta comprender. La interpretación es, pues, un diálogo (un concepto que Gadamer toma de Heidegger) entre las expectativas del significado contrapuestas a lo que el texto significa “de otra forma”. Siempre se parte, pues, de lo que ya se sabe, de un bagaje personal, o de lo que se supone para poder llegar a lo nuevo, a lo ajeno, a lo diferente.

Para Jauss (1987), la teoría recepcional permite comprender el sentido y la forma de la obra por la variedad histórica de sus interpretaciones. Las experiencias sirven de intermediarias entre pasado y presente. Cada interpretación tiene que tomar en cuenta la constante interacción entre obra, público y autor, y las diferentes concreciones que dependen del horizonte de expectativas de cada lector y del público en general, siempre en su contexto histórico, cultural, y social y que oriente la comprensión.

El éxito, o la recepción positiva de una obra, puede definirse como resultado de la congruencia entre el horizonte de expectativas de un grupo social y la intención de la obra.

En la teoría de la recepción, la relación comunicativa entre obra y sujeto ocupa el centro de interés, aunque la tarea principal reside en la aclaración de todas las diferentes instancias respecto a sujeto y proceso de recepción. Recientemente hay una tendencia a aclarar las relaciones entre el sujeto y proceso de recepción y contexto histórico

¹⁶ Cabe apuntar aquí que para Gadamer (1975) este término no comporta un sentido negativo que, a su modo de ver, es solamente el resultado de la Ilustración.

inconsciente o viceversa, es decir se analizan los aspectos sociales de la recepción así como el status del lector como sujeto desde un punto de vista ideológico y psicoanalítico.

Existe la concepción de comprender la opinión del otro. No deja de ser ésta una formidable reflexión acerca de la actividad que denominamos lectura y que aspira a participar en el “sentido compartido”. Sin embargo, leer, y enseñar a leer en un medio como Internet y con su herramienta natural, el hipertexto,¹⁷ significa enfrentarse a un dispositivo tecnológico, en el que una cuestión previa es, sin duda, el cambio de enfoque en el encuentro con el discurso. En este sentido, antes o después, se debe considerar la disyuntiva de si el ordenador actúa meramente como nuevo soporte de información, o bien si su presencia modifica las condiciones de producción, transmisión y recepción de los textos, inclusive cabe plantearse si su aparición llega a generar nuevas posibilidades de creación, lectura e interpretación.

El arte, como condición de ciertas obras producidas con fines estéticos y de la producción de objetos con efecto estético, es un fenómeno de comunicación y de significación. “El arte en este sentido se instaura más que como una expresión del hombre, como un espacio de convergencia, al margen de sus legitimaciones institucionales y de moda, entre la habilidad para decir que presenta el autor y la competencia para decodificar que provee el receptor” (Romeu, 2005:10).

Es importante destacar el ámbito de la experiencia estética para construir un diálogo obra-receptor. Jauss (1987) despliega el concepto de experiencia estética entendida en cuanto poiesis, como aisthesis y como catarsis.

¹⁷ Coincidimos con Landow (1995) en designar *grosso modo* como “hipertexto” al medio informático que relaciona tanto información verbal como no verbal y que permite a los lectores escoger sus propios recorridos a través de un conjunto de posibilidades.

La experiencia estética en cuanto *aisthesis* no es sino la reivindicación del estrato intuitivo, sensible, frente al privilegio platónico del nivel conceptual. El arte consigue que la percepción se erija en el modo absoluto de ver las cosas, desmontando mediante esa visión pura y distanciadora los hábitos alienantes sedimentados por las estructuras conceptuales y su repertorio de significados establecidos.

La experiencia estética entendida como *catarsis* significa la posible disolución de los intereses de la vida práctica, promoviendo mediante los recursos de la identificación estética una asunción de nuevas formas de comportamiento social. El placer estético que acompaña a la identificación emocional en el arte puede ser liberador si significa la apertura de un margen de libertad frente a las constricciones sociales, jurídicas e institucionales. El arte, mediante esa función de ejemplar, puede promover la purificación de unas normas sociales y la transmisión de otras nuevas.

La experiencia estética es capaz de disolver como juego los códigos convencionales siempre que el receptor ejecute lo que la obra de arte insinúa.

Leer, comprender, dialogar. Son acciones que transcurren en el tiempo, son procesos activos que permiten reacciones proactivas. Heidegger (1998) entendía la interpretación como un proceso también temporal e intersubjetivo. Porque lo cierto es que la interpretación no supone solamente un “dominio del texto” sino que debe de ser el marco en el que se genere un diálogo fundamental para la formación del sujeto.

La crítica es, hoy en día, un derecho que cada lector siente como vitalmente propio. Esta democratización de la crítica se ve promovida e intensificada por la informatización de

los textos y la interrogación automática de un repertorio¹⁸ en tanto que permite al lector-crítico la creación de múltiples nexos intertextuales y recorridos historiográficos, todos densamente personalizados. Siguiendo a Pinto (2002), “el sujeto acoge en su biblioteca ideal sólo lo que considera pertinente, en un momento dado, como estímulo o modelo para su propio proyecto vital”.

Un mensaje estético se abre al diálogo, presupone un juego más allá del sujeto, no es que requiera de contenidos de vanguardia, sino de que éstos no se agoten, que su propuesta no se extinga, que diga, que comunique siempre algo.

Ahora, para introducir al problema de la percepción, primero es necesario distinguir entre percepción y sensación. En el sentido más restringido, el término percepción se distingue de la sensación en cuanto indica un proceso cognoscitivo de unificación de una multiplicidad de sensaciones, entendidas éstas como datos elementales e inmediatos del conocimiento sensible. Esta unificación perceptiva permite distinguir un objeto (*perceptum*), tanto del sujeto (*percipiens*), como de los demás objetos.

El punto de partida de Merleau-Ponty (1997) es la crítica de aquellas teorías que enfocan la percepción omitiendo el tiempo de su emergencia originaria en el fenómeno, en aquel nivel radical en el que la conciencia todavía no ha tematizado un horizonte de objetividad y sentido. En esta dimensión pre-tética o pre-categorial la identidad del objeto como cosa no ha sido todavía determinada según el orden lógico-predicativo.

Se interroga precisamente sobre el estatuto de la cosa u objeto real. Y lo hace planteando el problema de la constitución de su unidad, más allá de una concepción de la cosa como sistema de calidades ofrecidas a los diferentes sentidos, y reunidas por un acto

¹⁸ El término “repertorio” designa aquí las condiciones que son necesarias para que pueda tener lugar la lectura con un mínimo de éxito. Lógicamente, entre el texto y el lector tiene que darse un repertorio común aunque al final del proceso de lectura se transformen las circunstancias iniciales.

de síntesis intelectual, según la postura tradicional compartida tanto por el empirismo-asociacionista (Hume) como por el idealismo-trascendental (Kant). Rechazando tanto una concepción de la conciencia en cuanto actividad constituyente de la realidad, como una concepción del objeto en cuanto “en sí” impenetrable y absolutamente trascendente.

La diversidad y multiplicidad estructural del objeto percibido ambiguamente incide sobre el sujeto modificando su misma estructura y su función, más allá de la mera reducción a la codificación de mensajes o informaciones recibidas y asimiladas a través del aparato sensorial de un sujeto constituyente que les daría su unidad.

Las modificaciones perceptivas actuadas sobre el *percipiens*, es decir el sujeto de la percepción, cuestionan profundamente su función constitutiva de la unidad del *perceptum*, es decir de la cosa percibida, y deciden del lugar mismo de un sujeto no más definible según el esquema ilusorio de un sujeto que todo determina y controla en la absoluta transparencia entre sí y su objeto, como el «cogito» cartesiano. El concepto que Merleau-Ponty utiliza para nombrar el sujeto de la percepción es el de *Leib*, de ascendencia husserliana, entendido como cuerpo propio o cuerpo vivido.

El cuerpo propio está en el mundo como el corazón en un organismo: mantiene continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema. Se trata de un cuerpo perceptivo que comporta una conciencia perceptiva a través de la cual el yo accede a un mundo entendido como un ensamble de unidades que manifiestan un sentido para una conciencia que lo percibe.

La identidad de la cosa en la experiencia perceptiva es simplemente otro aspecto de la identidad del cuerpo propio en sus movimientos de exploración del espectáculo del mundo. Es en la experiencia de la presencia corpórea que se manifiesta la co-originariedad

del cuerpo del sujeto y del cuerpo de las cosas, como coexistencia del sujeto encarnado en la vida de las cosas mismas.

Una cosa no es simplemente dada por la percepción sino que es retomada internamente por nosotros, reconstituida y vivida por nosotros puesto que está ligada a un mundo del que llevamos en nosotros mismos las estructuras fundamentales y del cual la cosa es una de sus posibles concreciones y manifestaciones. Y es a través del concepto de presencia, entonces, que Merleau-Ponty definiría la posición en que la existencia intenta captarse en el momento precedente la reflexión y la escisión entre un sujeto conciencia de sí y una realidad objeto de conocimiento representativo.

La fenomenología de la percepción que se ubica en el interior de los sujetos, muestra primero cómo el saber adquirido nos invita a concebir esas relaciones con su cuerpo y su mundo, y en segundo lugar, ensaya una teoría de la conciencia y de la reflexión que haga posible las mismas.

Merleau-Ponty está empeñado por comprender la idea de Husserl (1968) a saber, la interioridad del mismo sujeto en la experiencia, la cual se halla impedida de devenir un para-sí. Es decir, que el sujeto se halla introducido desde el principio en aquello que se le ofrece y la naturaleza de la estructura de su comportamiento hace germinar, lentamente, una nueva forma del pensar trascendental. Existe una intencionalidad operante que anima el vínculo entre el sujeto y el mundo, en el que el mundo es inseparable del sujeto pero de un sujeto que no es nada más que un proyecto de mundo, y el sujeto es inseparable del mundo pero de un mundo que él mismo proyecta, y a esta relación de circularidad entre el sujeto y el mundo, Merleau Ponty la denomina experiencia.

Cabe distinguir dos tipos de intencionalidad: en acto, que es la de nuestros juicios y de nuestras tornas de posición voluntarias, y la intencionalidad operante, la que hace la

unidad operante y antepredicativa del mundo y de nuestra vida, la que aparece más claramente en nuestros deseos, nuestras evaluaciones, nuestro paisaje, proporcionando el texto del cual nuestras conciencias buscan ser la traducción en un lenguaje exacto.

A su vez la experiencia de esta unidad viviente de nosotros mismos y del mundo, se fundamenta en la experiencia del cuerpo propio como en su origen y su manifestación más originaria. En definitiva, se trata de la cuestión fundamental, a saber, el problema del hombre que es a la vez objeto entre los objetos, y sujeto origen del sentido.

Se puede caracterizar al ser en el mundo como una circularidad, esto conlleva a reconocer un sistema en donde las relaciones constitutivas se establecen entre la conciencia y el cuerpo, entre el sujeto encarnado y el mundo y, finalmente, entre el yo y el otro. Cada una de estas relaciones son auténticas dialécticas que constituyen una estructura circular. El conjunto de todos estos sistemas forman círculos concéntricos y expresan una cierta dimensionalidad de la existencia. El tratamiento de estas dialécticas nos introduce en una fenomenología de la percepción y por lo tanto, en un análisis del sujeto percipiente o en una reflexión de la conciencia vista desde el interior.

La dialéctica conciencia-cuerpo reconoce a la percepción como una recreación o reconstitución del mundo en cada momento, en la cual el mundo inviste a la subjetividad y excluye toda posible alternativa que privilegie uno de los términos, porque las cualidades sensibles se ofrecen con una fisonomía motriz que excluye comprender a la sensación como la simple conciencia de los cambios de lugar, para reconocerla como una función. En consecuencia el sujeto de la percepción no es ni un pensador que conoce una cualidad ni un medio inerte afectado por ella, sino es una potencia que "co-nace" a un cierto medio de existencia. Antes que el cuerpo sea un objeto que se pueda concebir en su totalidad y tratarlo como una cosa, él es una dimensión de la propia existencia. El cuerpo es

primeramente cuerpo vivido y la experiencia del cuerpo propio nos revela un modo de existencia ambiguo.

La ambigüedad es la característica decisiva que permite comprender este sistema circular. Lo sensible tiene una significación motriz y vital que se propone al cuerpo y éste lo asume coexistiendo con ella. Para Merleau-Ponty el sujeto sensor simpatiza con las cualidades sensibles, haciéndolas suyas, sin posibilidad de enfrentamiento entre exterioridad e interioridad.

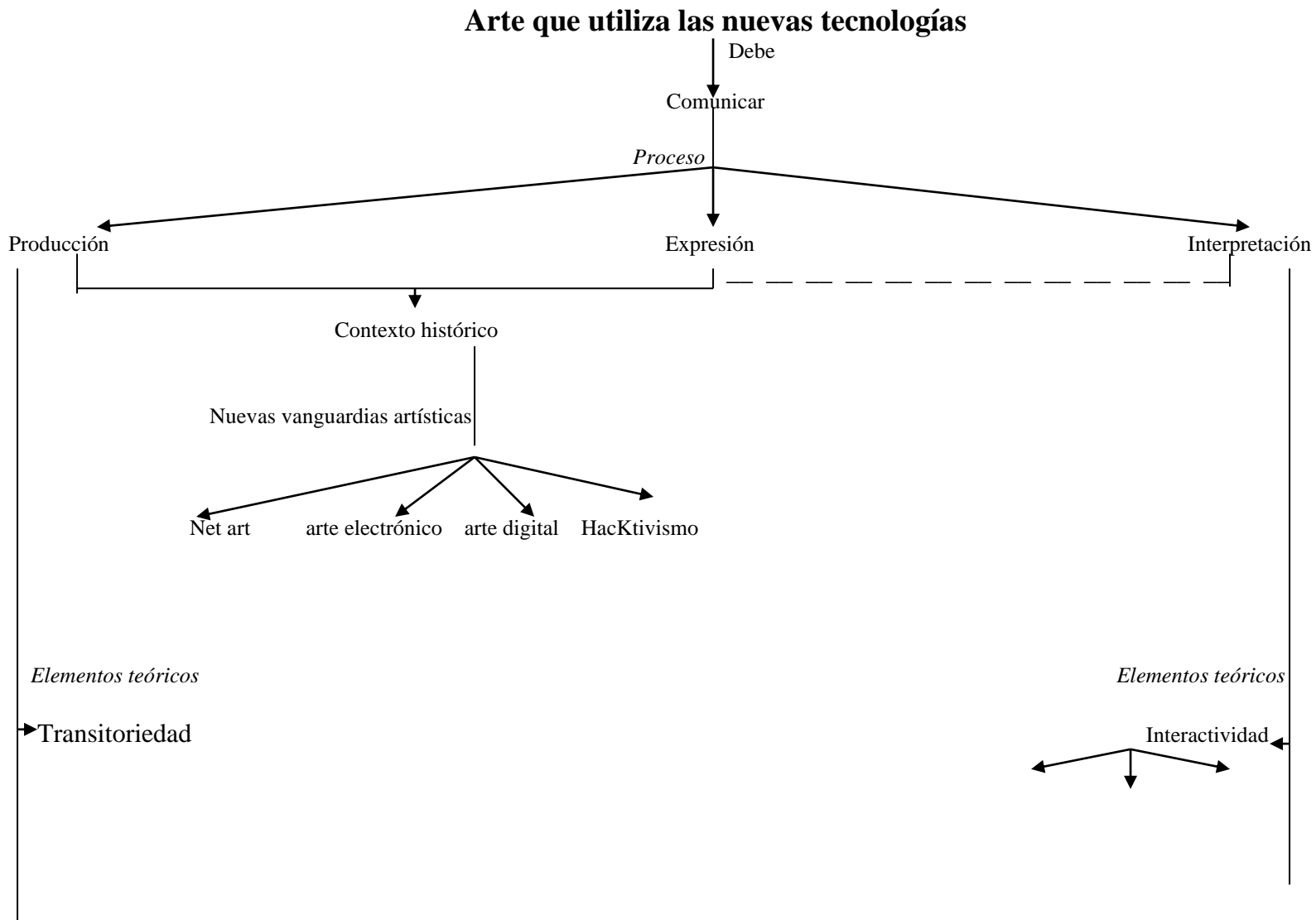
El reconocimiento de esta circularidad a nivel del cuerpo propio y en particular del sentir, permite dejar de lado la oposición entre el en-sí y el para-sí. La conciencia perceptiva es una conciencia anónima y parcial: es anónima porque la percepción se cumple en una esfera de generalidad que expresa una situación dada. Como dice Merleau-Ponty (1997) "veo el azul porque soy sensible a los colores".

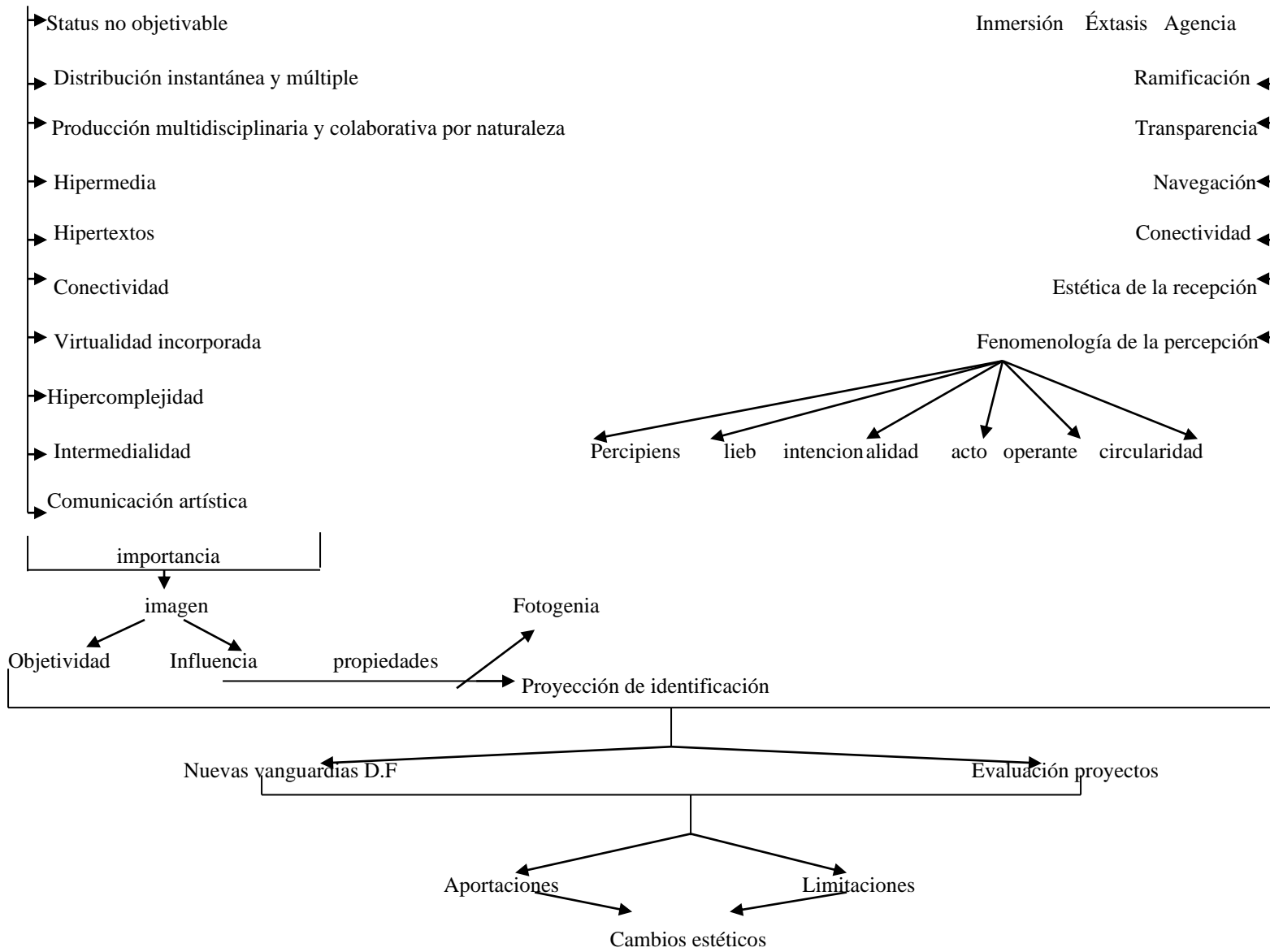
En la parcialidad de la experiencia perceptiva se experimenta una profundidad del objeto que ninguna captación sensorial agotará. De esta manera toda sensación remite al reconocimiento de un horizonte o campo al cual pertenece, en el cual se accede y se abre a un sistema de seres disponibles a los sentidos gracias a un contacto primordial natural. "Las percepciones tienen un sentido pero ese sentido no está sobreañadido a una actividad intelectual libre, es inmanente a la conciencia, casi sensorial" (Merleau-Ponty, 1945).

CAPÍTULO VI

Mapa conceptual

A continuación se presenta el mapa conceptual de síntesis de los conceptos y categorías básicas de esta investigación:





CAPÍTULO VII

Estrategia metodológica de la investigación

El método es el camino a seguir para tratar de responder a una pregunta de investigación. Debe ser un mapa, una ruta de procedimientos. Además debe ser sistemático, es decir, debe estar compuesto por pasos o procedimientos fundamentales que, pese a ser susceptibles de cambios a lo largo del proceso, deben estar perfectamente delimitados al momento de comenzar la investigación.

En este capítulo se expone la estrategia metodológica de la investigación. Es decir, se define la metodología, así como las técnicas de investigación empleadas y sus protocolos o instrumentos de aplicación.

La *metodología cualitativa* se visualiza como un instrumento para captar el significado de los fenómenos sociales, ya sea por experiencias personales o escenarios múltiples, cuyos rasgos pueden ser, según Taylor y Bogdan (1996), los siguientes:

1. Es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, partiendo de los datos, y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas. Diseño de investigación flexible.
2. El investigador ve el escenario y a las personas en una perspectiva holística. Estudian a las personas en sus contextos.
3. Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. Interactúan con los informantes de un modo natural y no intrusivo.

4. Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Experimentar la realidad tal y como los otros la experimentan.
5. El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones. Nada se da por sobreentendido.
6. Para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas. No se busca la verdad, sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.
7. Los métodos cualitativos son humanistas. Influyen en el modo cómo vemos a las personas. Llegamos a conocer a las personas en lo individual y experimentamos lo que ellas sienten.
8. Los investigadores cualitativos ponen en relieve la validez de su investigación, que viene dada por el conocimiento directo de la vida social.
9. Todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
10. La investigación cualitativa es un arte. El investigador no es esclavo de un método.

La investigación cualitativa busca la subjetividad, y para explicar y comprender las interacciones y los significados subjetivos individuales o grupales, se necesitan marcos referenciales interpretativos.

En la investigación cualitativa existen dos perspectivas, la *emic* y la *etic*. La primera se refiere a las diferencias importantes dentro de una misma cultura, es la visión desde dentro de la cultura. El investigador adopta el punto de vista de los sujetos investigados. La perspectiva *etic* se refiere a la visión desde el exterior. El investigador es ajeno, “mira” desde su posición y subjetividad.

7.1. La técnica de observación

Esta técnica tiene como objetivo registrar el contexto de los escenarios más representativos del Distrito Federal, donde se presentan obras artísticas que utilizan las nuevas tecnologías: Centro Cultural Español, Centro Multimedia CNA y Laboratorio Arte Alameda, con la intención de identificar la interacción entre el espectador y la obra artística; es decir, nos interesa observar y registrar si la propuesta artística realmente llega a comunicar en estos escenarios, así como si existe alguna relación de estos espacios con las nuevas tecnologías.

A continuación se presenta una breve caracterización de los escenarios observados en la presente tesis.

Centro Cultural Español

Este lugar nace como una institución moderna y de vanguardia enclavada en pleno Centro Histórico de la Ciudad de México. Se presenta como promotor de la diversidad cultural, espacio abierto para el intercambio de experiencias entre España y México y dinamizador de la cooperación cultural. Es una iniciativa de la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI) para favorecer la difusión de la cultura española en el exterior e interactuar con el crisol de culturas de México. Su misión es convertirse en espacio de convergencia de las diferentes manifestaciones culturales tanto mexicanas como españolas, donde artistas, intelectuales y público en general puedan encontrar un espacio para la creación y la reflexión. El Centro gestiona proyectos culturales que respondan al interés de mexicanos, españoles e iberoamericanos por compartir diferentes formas de entender la cultura. Es Instrumento de cooperación cultural, favoreciendo el intercambio de profesionales, experiencias y puntos de vista. Es Fuente de información, brindando a los

usuarios tecnología de vanguardia para promover la divulgación de programaciones culturales, la formación y ayudas en el ámbito cultural.

Laboratorio Arte Alameda

Ex-templo de San Diego que data desde 1591. En 1964, el presidente Adolfo López Mateos inauguró la Pinacoteca Virreinal de San Diego, que albergaba una maravillosa colección de obras coloniales provenientes fundamentalmente de la Academia de San Carlos. En el 2000 se transformó en el Laboratorio Arte Alameda, dedicado a exposiciones y actividades de arte contemporáneo con un enfoque especial en las expresiones producidas en medios electrónicos. La música ha tenido un lugar preponderante y un desarrollo significativo. Por tal razón, la investigación, búsqueda y experimentación de músicos jóvenes encuentra ahora una plataforma para su difusión, que a lo largo de los años ha destacado por su pluralidad y disposición ante las nuevas manifestaciones del arte contemporáneo.

Museo Rufino Tamayo

El Museo Tamayo es considerado en sí mismo una destacada obra arquitectónica, su diseño se planeaba desde principios de la década de los 70's, pero su construcción inició hasta finales de la misma, concluyéndose en dos años. En el museo se alberga una sala denominada "Cyberlounge", espacio de reunión e intercambio donde convergen propuestas de arte mediático, mobiliario y publicaciones de arte contemporáneo. En el espacio *Inmerso foro lounge* se realizan presentaciones en vivo de arte digital de artistas internacionales.

Una vez descritos los espacios a observar, se procede a comentar los tipos de observación, que son los siguientes:

- 1) Observador completo: Los participantes no ven ni notan al observador. Actualmente resulta factible por grabaciones de video. Es la técnica más lejana al enfoque cualitativo.
- 2) Observador como participante: El investigador cumple la función de observador durante periodos cortos. La técnica se combina con la realización de entrevistas estructuradas en el lugar de los hechos.
- 3) Participante como observador: El investigador se vincula más con la situación que observa; incluso puede adquirir responsabilidades en las actividades del grupo que observa. No se convierte totalmente en un miembro del grupo ni comparte la totalidad de los valores ni de las metas del grupo.
- 4) Participante completo: El investigador es un miembro del grupo a estudiar. O en el curso de la investigación se convierte en un miembro de éste.

La técnica de observación que se empleo en esta investigación es la de observador como participante dado que se visito tres escenarios del distrito federal por periodos alternos con duración de un mes.

Por otra parte, es importante determinar las etapas que requiere la aplicación de la técnica de observación, a saber:

- a) Elección del entorno
- b) Entrenamiento colectivo (En el caso de trabajos en equipo).
- c) Fases:
 - Descripción
 - Incorporación

–Saturación

En la presente tesis, la aplicación de la técnica de observación se rigió por el siguiente protocolo:

1) Primera observación subjetiva: Se hizo un recorrido previo a los escenarios, teniendo en cuenta que la observación se llevó a cabo alternando días diferentes de la semana durante un mes, a partir de la inauguración de las exposiciones de interés para esta investigación.

2) Observación sistemática: Después de haber realizado una primera observación subjetiva se procedió a realizar la observación sistemática, durante la cual se registraron los siguientes elementos:

A) Estructura física del lugar

- Infraestructura y mobiliario urbano
- Materialidad (pasto, concreto, vidrio, etc.)
- Huellas de uso (pisadas)
- Ambiente (clima, olores, sonido)
- Registro del espacio (mapas, flujos de personas)
- Registro temporal (ritmo, horarios)
- Actores y actividades (ritual)

B) Factores fácticos

- Vestido
- Edad
- Gestos
- Habla

C) Mapas mentales de algunos sujetos para identificar la construcción del lugar.

D) Cartografías y mapas físicos.

E) Registro de dispositivos tecnológicos utilizados en las obras.

Aquí nos interesó conocer los software y/o programas que se utilizan en la obra observada.

F) Registro de uso de los dispositivos tecnológicos por parte de los usuarios, en caso que así suceda.

En este punto nos interesó conocer cómo el usuario interactúa con la obra.

G) Recepción de las obras en las que es preponderante el uso de las nuevas tecnologías.

Aquí se puso énfasis en la eficacia del uso de las tecnologías en las propuestas artísticas desde el punto de vista quien las recibe o consume. Dentro de este mismo rubro, se registró también la manipulación de la obra artística por parte del espectador, es decir, nos interesó indagar cómo el espectador se apropia del mensaje de la obra artística.

Los requerimientos para llevar a cabo esta técnica fueron una grabadora, un cuaderno de apuntes, plumas, lápices y una videograbadora. En el cuaderno de campo, se registraron los siguientes elementos, que a continuación reproducimos en un cuadro:

Estructura física	Materialidad	Ambiente	Flujo de personas	Actores	Dispositivos tecnológicos (DT)	Uso de los DT	Eficacia en el uso de la tecnología	Interacción obra - receptor

Fuente: Elaboración propia

7.2. La técnica de entrevista semi-dirigida

Mediante esta técnica se pretendió una aproximación a las percepciones y valoraciones de la manifestación artística con el uso de las nuevas tecnologías, tomando en cuenta cuatro perfiles de entrevistados:

- Artistas que utilizan las nuevas tecnologías
- Artistas que no utilizan las nuevas tecnologías y cuyas creaciones son más convencionales
- Académicos involucrados en el arte contemporáneo
- Productor musical cuya herramienta de trabajo son las nuevas tecnologías

A continuación se exponen las características de la entrevista semi-dirigida. Esta técnica es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso convencional, continuo y con una cierta línea argumental, no fragmentado, segmentado,

precodificado y cerrado por un cuestionario previo que el entrevistador –el investigador– diseña sobre un tema definido en el marco de la investigación. En sí, la entrevista es una narración conversacional, creada conjuntamente por el entrevistador y el entrevistado que contienen un conjunto interrelacionado de estructuras que la definen como objeto de estudio (Grele, 1990: 112).

Las fases de la entrevista son las siguientes:

- a) LA ENTRADA, que se divide en dos momentos: la creación de empatía inicial y el momento directivo para aclarar el motivo de la entrevista, el objetivo.
- b) EL RAPPORT, momento en que se recaba información sobre los tópicos que nos interesa conocer en la investigación. El investigador debe ir tomando nota de lo que escucha, independientemente que se esté grabando la conversación.
- c) LA DEVOLUCIÓN O CIERRE, momento en que se comunican conclusiones de la plática.

Para conducir correctamente las entrevistas semi-dirigidas se necesitó contemplar los siguientes elementos:

- Restringir el número de preguntas a lo necesario.
- No efectuar las preguntas demasiado directas ni demasiado encubiertas; buscar el término medio.
- Usar lenguaje claro y accesible. Tratar de hablar en términos similares a los del entrevistado, con el que debemos establecer un universo común de significaciones.
- Usar preguntas concretas y acotadas temporalmente.
- Respetar por completo la libertad de respuesta del sujeto.

- Tomar en cuenta que realizar preguntas más o menos abiertas no implica que vayamos a obtener una única respuesta.
- No perder de vista que el silencio del entrevistado puede crear ansiedad, pero también comunica.

En términos más específicos, las características de la entrevista semi-dirigida son las siguientes:

- Se parte de una guía de preguntas previamente establecida.
- Es una conversación relativamente focalizada, guiada o dirigida por el investigador.
- El investigador lleva el “mando” de la entrevista, la guía hacia donde él quiere que se desarrolle.
- Se utiliza cuando queremos aproximarnos a la opinión individual de un sujeto con respecto a algún tema en concreto, muy bien delimitado.
- No nos importa tanto la persona que habla sino lo que ésta dice, el tema en torno al que girará la entrevista.

En la presente tesis, se plantearon varias guías de entrevista semi-dirigida, en función del perfil del entrevistado. A continuación se exponen las guías.

1) Creador que utiliza las nuevas tecnologías :

a) Producción y expresión artística

-¿Por qué utilizar las nuevas tecnologías como instrumento de creación artística?

-¿Cuáles han sido los alcances y limitaciones a los que te has enfrentado al utilizar las nuevas tecnologías en tu creación?

-¿Cuál ha sido el lenguaje estético que ha surgido en el arte contemporáneo con el uso de las nuevas tecnologías?

-La tecnología, ¿ha desplazado al artista?

-¿Cuál es el proceso creativo que utilizas en tu obra?

-¿Qué tipo de recursos utilizas para tu creación?

¿Qué sentimiento te genera concluir tu obra?

-¿Cuál es la importancia de los escenarios para presentar propuestas artísticas que utilizan las nuevas tecnologías?

-¿Tiene gran importancia los escenarios en donde se presenta tu obra? ¿Por qué?

-¿Existen nuevos paradigmas estéticos en el arte contemporáneo con el uso de las nuevas tecnologías o sólo se reproducen los ya existentes?

-¿Qué importancia tienen otras disciplinas que se integran al arte contemporáneo que utilizan las nuevas tecnologías?

b) *Recepción artística*

-¿Qué reacciones has encontrado en el público cuando están frente a tu obra?

-Si la tecnología tiene un alcance global, ¿crees que las propuestas artísticas deberán ser más sociales?

-¿Existe mayor interacción con el público al utilizar las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo?

-¿Qué papel juega el público en las propuestas que utilizan las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo?

-¿Qué reacciones has encontrado en el público cuando están frente a tu obra?

2) Creador que no utiliza las nuevas tecnologías

a) Producción y expresión artística

-¿Por qué utilizar las técnicas convencionales y no las nuevas tecnologías como instrumento de creación artística?

-¿Qué tipo de recursos utilizas para tu creación artística?

-¿Cuál es el proceso creativo que utilizas en tu obra?

-¿Qué sentimiento te genera concluir tu obra?

-¿Cuáles crees que son los alcances y limitaciones que ofrecen las nuevas tecnologías en el arte actual?

-¿Crees que a las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo han modificado el lenguaje ya existente o han creado un nuevo lenguaje artístico?

-La tecnología, ¿ha desplazado al artista?

-¿Cuál ha sido la importancia de los escenarios oficiales y no oficiales para el arte?

-¿Crees que se están reproduciendo viejos paradigmas estéticos con el uso de la tecnología o se están dando nuevos?

-¿Tiene mayor ventaja el uso de las tecnologías en el arte contemporáneo que en el arte convencional como propuesta artística?

b) Recepción artística

-¿Qué reacciones has encontrado en el público cuando están frente a tu obra?

-¿La interacción con el público se da con mayor énfasis cuando se utilizan las nuevas tecnologías o cuando se usan técnicas convencionales?

-Al utilizar las técnicas convencionales o las nuevas tecnologías como instrumento creador, ¿cuál de ellas tiene mayor alcance social?

-¿Qué papel juega el público en las propuestas que utilizan las técnicas convencionales?

3) Académico experto en la materia

a) Producción y expresión artística

-¿Porqué utilizar las nuevas tecnologías como instrumento de creación artística?

-¿Cuáles serían los alcances o limitaciones que tienen las nuevas tecnologías en el arte actual?

-¿Qué códigos se estarían generando al utilizar las nuevas tecnologías en el arte actual?

-¿Se está generando un lenguaje nuevo al utilizar la tecnología en el arte?

-Crees que el artista en su obra, ¿incite al espectador para que tenga una reflexión?

-¿Cuáles serían las semejanzas que existe en arte del Siglo XX con el actual?

-Se habla de crisis en el arte actualmente, ¿tú crees que por ese hecho algunos artistas que utilizan las nuevas tecnologías empleen otras disciplinas para llevar a cabo su obra?

-¿Cuáles serían los parámetros para decir que una obra es arte?

- Las nuevas tecnologías como medio ¿han desplazado al artista?

-¿El arte debe de comunicar?

-¿Cuál sería la importancia de los escenarios?

-¿Tiene gran importancia retomar otras disciplinas ocasionando la deslegitimación del arte?

-¿Crees que realmente existe un proceso creativo en el arte actual?

-¿Los cambios que ha sufrido el arte están en la técnica, en el medio?

- Si el arte está utilizando a las nuevas tecnologías como soporte ¿es más efímero que el arte tradicional?

-¿El arte debe estar ligado con la trascendencia?

-¿Cómo se podría hablar de una trascendencia y un artista utiliza un espacio temporal como lo es el Internet?

- En el caso de una obra que sea trascendente ¿debe de haber un diálogo y ese diálogo debe de generar una reflexión?

b) Recepción artística

-¿Se excluye o incluye al espectador en las propuestas artísticas que utilizan las nuevas tecnologías?

-¿No crees que las propuestas artísticas deben ser más sociales?

-¿Crees que lo que se está haciendo con el arte y las nuevas tecnologías genere un consumo particular por parte del espectador?

-¿Dónde existiría mayor interacción, en el arte tradicional o en el arte contemporáneo?

-¿Qué papel juega el público en los escenarios al presentarse propuestas artísticas con el uso de la tecnología?

-¿Crees que el arte que utiliza las nuevas tecnologías ha comportado cambios en las dimensiones estéticas, culturales y sociales?

4) productor musical que utiliza las nuevas tecnologías:

a) Producción y expresión artística

-¿Por qué utilizar las nuevas tecnologías como instrumento de creación artística?

-¿Cuáles han sido los alcances y limitaciones a los que te has enfrentado al utilizar las nuevas tecnologías en tu creación?

-¿Cuál ha sido el lenguaje estético que ha surgido en el arte contemporáneo con el uso de las nuevas tecnologías?

-La tecnología, ¿ha desplazado al artista?

- ¿Cuál es el proceso creativo que utilizas en tu obra?
- ¿Qué tipo de recursos utilizas para tu creación?
- ¿Qué sentimiento te genera concluir tu obra?
- ¿Cuál es la importancia del los escenarios para presentar propuestas artísticas que utilizan las nuevas tecnologías?
- ¿Tiene gran importancia los escenarios en donde se presenta tu obra? ¿Por qué?
- ¿Existen nuevos paradigmas estéticos en el arte contemporáneo con el uso de las nuevas tecnologías o sólo se reproducen los ya existentes?
- ¿Qué importancia tienen otras disciplinas que se integran al arte contemporáneo que utilizan las nuevas tecnologías?

b) *Recepción artística*

- ¿Qué reacciones has encontrado en el público cuando están frente a tu obra?
- Si la tecnología tiene un alcance global, ¿crees que las propuestas artísticas deberán ser más sociales?
- ¿Existe mayor interacción con el público al utilizar las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo?
- ¿Qué papel juega el público en las propuestas que utilizan las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo?
- ¿Qué reacciones has encontrado en el público cuando están frente a tu obra?

Lo requerimientos que se utilizaron para llevar a cabo las entrevistas semi-dirigidas fueron una grabadora, cuaderno de apuntes, pluma negra y lápices.

En la investigación se aplicaron un total de seis entrevistas. A continuación se muestra un cuadro de síntesis de nuestros informantes:

<i>Identificador</i>	<i>Perfil</i>	<i>Fecha</i>	<i>Duración</i>	<i>Lugar</i>
Informante 1	Creador que no usa NTIC	Mayo 2006	40 min.	Taller del artista
Informante 2	Creador que usa NTIC	Junio 2006	45 min	Casa del artista
Informante 3	Académica	Septiembre 2006	55 min	Universidad
Informante 4	Creador que no usa NTIC	Octubre 2006	40 min	Casa del artista
Informante 5	Creador que usa NTIC	Octubre 2006	45 min	Cafetería
Informante 6	Productor	Noviembre 2006	48 min	Casa del productor

CAPÍTULO VIII

Análisis e interpretación. Una mirada al proceso comunicativo: producción, expresión y recepción artística

8.1. Producción y expresión artística

El arte actual que utiliza las nuevas tecnologías tiene forma, movimiento, tiempo. Todos estos elementos están interrelacionados de manera determinante y de muy corta durabilidad. Así lo describe el informante 1: *“el arte de ahora, este, estos conceptos que hay, visuales, no van a tener gran trascendencia, son instantáneas y van a desaparecer y van a ser desplazados por los que siguen”*.

Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios se extienden hasta la segunda mitad del siglo XX, momento en que el movimiento dadaísta emerge en diversas ciudades europeas. Al parecer, *“el arte contemporáneo y el de hoy en general es una remake del arte de las vanguardias que empieza a surgir justamente en los setentas con el arte de la posvanguardia, puso algo nuevo que son las miradas locales, tal vez lo nuevo es la propia hibridación o sea la propia conjura con respecto a la creación original, por ejemplo algunas instalaciones son eso, como experimentan la niñez, como experimentan, como experimentan el llanto, pero desde una visión muy subjetiva, muy propia y me parece que no hay nada, que le queda al arte”*. Así lo manifiesta el informante 3. Esto nos lleva a que la crisis que se vive hoy en día en el arte de los nuevos medios radica en la experimentación, dado que en términos generales el espectador *“no tiene clara la propuesta”*.

“Las nuevas tecnologías, no ofrecen un panorama representativo de los fines miméticos que han sido la obsesión de toda la historia del arte y que es una nueva exploración”. Así lo menciona el informante 3. Sólo hay que recordar que este surgimiento se da en un proceso de internacionalización que se engloba en una tendencia histórica: la globalización de las culturas y economías. La aparición de una “aldea global” (Mc Luhan, 1962) creó una demanda sin precedentes de estas tecnologías, lo que condujo a su desarrollo y proliferación. El arte de los nuevos medios refleja la situación y explora su efecto sobre la sociedad. Los avances en el software y hardware de los ordenadores personales contribuyeron significativamente a la aparición de los nuevos medios como movimiento en los años noventa. Sin embargo, al utilizar las nuevas tecnologías en el arte, la representatividad debería recaer en el espectador, dado que no tiene por ese medio la posibilidad de personificar su realidad; el espectador se encuentra en una fase de indagación. Un ejemplo lo encontramos en la manera de navegar en Internet, que se da de manera lineal; es decir, el usuario se mueve hacia delante y atrás respecto al nodo en el que se encuentra posicionado.

Contextualizando la realidad que se vive, las nuevas tecnologías en el arte están compartiendo un sistema de comunicación e información en la actualidad. Entendemos que los primeros “implican conexión o trasmisión de información entre diferentes individuos o grupos sociales sea de forma personal, cara a cara o mediada utilizando artefactos para aumentar la capacidad en el tratamiento del mensaje y las segundas se ubican aquellas que operan con el dato en sí, como al que ésta incrusta en un sistema en el que ha sido social y culturalmente compartido” (Martín, 2000: 105). Y es precisamente lo que el arte en la actualidad trata de fusionar, transmitiendo un mensaje mediante el dato (imagen) en un sistema compartido. Pero los nuevos medios en el arte, como lo manifiesta el informante 3,

“se encuentran en la fase entre la experimentación y la estrategia de visualización”. Se están dando “saltos evolucionarios, discontinuidades en la historia que generan marcados efectos en la vida humana y de allí en la vida social” (Platt, 1966).

Cabe destacar que el uso de las nuevas tecnologías en el arte visual es generacional, como lo menciona el informante 1: “la mayoría de los artistas que veo apegados a la tecnología, son artistas jóvenes”. Esto implica que se pueden generar nuevas técnicas o medios para crear nuevas obras artísticas. Tal vez estamos desplazando la técnica por el software, lo cual podría corresponder a algún lenguaje de programación patentado, previamente configurado y grabado en la memoria de una computadora. Es decir, un software es básicamente una pieza de lenguaje escrito. Pero también, uno de los dilemas que existe en la actualidad es la participación de otras disciplinas en el arte de los nuevos medios, dado que se deslegitima el peso que el creador tiene, y es el soporte en sí lo que produce el mensaje. Lo anterior tiene que ver, como afirma el informante 3, “con la experimentación, con una propuesta que todavía no está pensada. Yo creo que la vinculación con otras disciplinas es una experimentación, la visibilización de los artistas, necesita codearse con la gente que ha hecho algo, que en el campo de la ingeniería, en el campo de la matemáticas, en el campo de la biología si se están haciendo cosas nuevas”. Los artistas de los nuevos medios a menudo trabajan en régimen de cooperación o en colaboraciones a largo plazo, cabe destacar que el sentido de dicha colaboración puede ser más ideológico que práctico, es un desafío a la noción del creador romántico como genio solitario. Sin embargo, el mensaje producido queda para unos cuantos y no para el público en general, la visión del creador hace ninguno. El producto se hace vacío. El consumidor se hace creador.

Los procedimientos que avalan una obra son sus propios procesos, pero el enfoque del creador ¿será lo más importante?, es decir, ¿debe ser único y no repetible? Por ejemplo, las llamadas artes electrónicas tienen en común el ser un cuerpo de imagen creada por comandos dados a un ordenador que los procesa, la cuestión es el proceso creativo. Como afirma el informante 1, *“las cosas no son al azar, las cosas se necesitan trabajar, este, se simetrizan y se elaboran”*. Al respecto, el informante 2 destaca lo siguiente: *“Si tú haces una gráfica digital y nada más sacas una tiene el mismo valor igual que una tela, pero tiene mucho que ver con la ética de la persona que está ocupando la herramienta”*. Es importante destacar que el receptor debería tomar en cuenta la percepción del creador, es decir, la lectura o visión que el artista enuncia del mundo o la realidad que tiene en frente. Y a su vez, el creador no puede perder de vista al receptor, al intérprete de su obra.

El artista crea, expresa una emoción, una idea, un concepto, un sentimiento, un pensamiento; la estrategia del artista para ubicar y disponer de estos signos produce finalmente el mensaje que se trasmite en su expresión. Como lo destaca el informante 1, *“un artista no es alguien que haga una obra, un artista es alguien que puede darle sentido a esa obra. Lo que plasmó no sólo son obras, para mí, son cosas vivientes dentro del arte, tienen vida, tienen nombre, tienen su forma, existieron en el momento de la creación, y para mí cada uno es un individuo, así se llega al momento de la perfección, de cómo se debe desarrollar esta obra y cómo la podemos hacer. Es necesario haber estudiado las bases y tener la técnica, aquellos que han logrado tener la técnica son aquellos que ya pueden hacer las cosas como deben ser, se apegan a las formas, lineamientos, este, que debe llevar una obra, que posteriormente tiene un mensaje”*. Pero no hay que perder de vista la comunicación artística, que es una herramienta de cooperación y de diálogo y debe

permitir articular discursos nuevos. El artista no es por sí solo creador, tampoco se hace por manejar una técnica arraigada, sino que el creador se hace por su capacidad de comunicar.

En la actualidad, los creadores que están utilizando las nuevas tecnologías, según el informante 3, *“no están haciendo nada nuevo, están usando una herramienta más, para poder decir, es un pataleo y están en desuso”*. El arte se encuentra estancado y en una fase natural propia del nacimiento de la experimentación y el solo hecho de utilizar las nuevas tecnologías ya está predisponiendo un tipo de discurso muy determinado, al que sólo tienen acceso los que tienen la capacidad conceptual de entenderla, es decir, el manejo de un lenguaje y herramientas tecnológicas. Pero otro problema lo encontramos, según el informante 6, cuando *“si tú te dedicas a esto tienes que ir al paso de su evolución, o sea, no te puedes quedar como en la edad media, eh, cien años con el mismo recurso”*.

Cabe señalar que el arte que utiliza las nuevas tecnologías es una expresión viva en movimiento¹⁹, está en el aquí y en el ahora; en cambio, las obras que se producen con una estructura, forma y una técnica arraigada, viven por una eternidad. Como afirma el informante 1, *“lo ideal es seguir con lo básico, este, que si va a continuar, ¡verdad! no van a desaparecer, por ejemplo las piezas de cerámica pues pueden tener la eternidad, pueden ser inmortales”*. El arte que utiliza las nuevas tecnologías cumple funciones en tiempo real, por ello se convierte en efímero. Estamos bajo dos discursos diferentes: el legitimado y el deslegitimado. Como se mencionó unas líneas arriba, lo importante es tener la capacidad de comunicar, y esto se logra cuando se establece un diálogo. La pregunta que surge es la siguiente: ¿cómo establecer un diálogo con el uso de las nuevas tecnologías, si la mayoría de los receptores no tienen acceso a ellas? El diálogo se puede generar a partir de una

¹⁹ El movimiento, para Le Parc (2006), consiste en fomentar la comprensión del desarrollo de los nuevos discursos y soportes en el arte de transformar espacios y estados de ánimo, en donde la obra nace a través de la experiencia del espectador.

legitimidad tecnológica. Sólo hay que recordar que las primeras imágenes fueron manuales y luego vinieron las mediaciones tecnológicas, como la imprenta y el grabado; éstas son conocidas como imágenes tecnográficas. Para el siglo XIX se conoce la imagen fotoquímica y luego en el siglo XX aparece la imagen fotoelectrónica. Todas ellas representan una realidad, un testimonio, autentifican un aspecto de la realidad. Y lograr una legitimidad es complejo, dado a su trascendencia. Siguiendo al informante 3, *“las dinámicas que generan las nuevas tecnologías no son dinámicas transcendentales; se deslegitima su transcendentalidad por el uso del propio soporte”*. Tenemos que tomar en cuenta que el arte es un lenguaje y que su calidad estética necesaria para que un objeto sea artístico, también puede ser explicada como dependiente de la forma de comunicar de los objetos artísticos, y es ahí donde se puede legitimar o no una vanguardia artística. Es decir, la legitimación implica el tener un lenguaje compartido, y posiblemente, si el lenguaje trasciende, el público puede tener una actitud de participación afectiva.

Por ello, estamos frente a estrategias que se repiten en el arte de los nuevos medios, entre ellos el fotomontaje, el collage y las acciones políticas. Así lo menciona el informante 3: *“yo creo que se usan los mismos medios, parece que de todas maneras la estructura de una obra de arte es inamovible”*. Los avances del software y el hardware de los ordenadores personales contribuyeron significativamente a la aparición de los nuevos medios como movimiento, y son formas, son herramientas, son medios que se están utilizando para decir cosas, y en ese sentido, funcionan casi igual que los otros. El informante 3 manifiesta lo siguiente: *“creo que hay unos códigos diferentes. Yo podría hablar de un soporte nuevo; es sin duda algo novedoso”*. Por su parte, el informante 6 comenta lo siguiente: *“en la música, ahora si dices, o sigues diciendo un do, re, mi, claro, o una escala de tal o una acorde tal, ya no puedes decir eso; ahora con tecnología por*

ejemplo ya puedes decir dame ciertos controles midi; midi es una comunicación entre máquinas, básicamente el protocolo de comunicación entre ellas, tú puedes decir dame un acorde con el controlador tres, entonces te estás refiriendo a cierto acorde o a ciertas notas o puedes decir este, o es clásico que digas formatos de audio, no, desde el ya coloquial mp3". Y es el soporte que mantiene ese diálogo, en primera instancia entre productor y medio, posteriormente entre producto y receptor. Una característica primordial como lo mencionan Gallego y Alfonso en Cabero (1999) es la ramificación, es decir la capacidad del medio o soporte para responder a los requerimientos de los receptores.

En la actualidad la tecnología no sólo es utilizada para acelerar la producción económica mundial, también su uso se enfoca para desarrollar nuevas formas de expresión. El informante 6 define a la tecnología *"como un nuevo recurso; la facultad de usar las nuevas tecnologías radica precisamente en elaborar un trabajo más limpio y más rápido"*. Sin embargo, el informante 3 expresa que *"el uso de las tecnologías obviamente hace una diferencia clave pero depende de cómo se vea, o sea entender la tecnología como herramienta también es como entender en los setentas el video, el VHS"*. Sin embargo, hay que destacar el uso social que deben tener estas manifestaciones de los nuevos medios, y es el artista quien puede representar nuevas formas de ver el mundo, que a su vez puede convertirse *"en una verdadera revolución cultural (Gómez Mont, 2000)*. Pero no sólo la mirada del artista contribuye a dicha revolución. Es también la mirada del receptor quien modifica las pautas de lo que se quiere decir en una obra artística, de manera que estamos frente a la influencia que la imagen ejerce sobre la personalidad del espectador a nivel inconsciente. Sin embargo, si no existe lo que Edgar Morin (1978) llamó proyección, *"que es un proceso universal y multiforme donde nuestras necesidades, aspiraciones, deseos,*

temores se proyectan en todas las cosas y seres”, difícilmente entenderemos una obra y por ende el ámbito social que le compete al creador sólo quedará en la individualidad.

Emilio Garroni consideró importante separar el discurso de la tecnología. El arte que viene no puede ser teorizable, el arte ya hecho se define a sí mismo, en su propio espacio, en su complejo surgir del producto, de creación de la obra, y por lo tanto sólo en la medida en que se revela también obra de arte, puede el discurso de la técnica tomar parte en él. Pero si la técnica desplaza al artista, el proyecto o la obra queda reducida a un discurso, si es que comunica y éste a su vez genera diálogo. Para el informante 3, *“el artista no es desplazado, dado que está rodeado de un aura de concepción de obra, y como concepción de obra estamos hablando de la concepción de la idea, por lo menos de la idea matriz, los comienzos de la concepción siempre son del creador, entonces en ese sentido jamás desplazaría al artista, el artista sigue siendo el constructor o concebidor de ideas artísticas, no creo que lo desplace, para nada, que sintetice a otros forma parte de la estrategia del juego, concebida por el artista, entonces jamás lo desplazaría”*. Sin embargo, el creador en cierta forma se convierte en una especie de mediador cultural. Sólo hay que recordar que la mediación, para Jesús Martín Barbero(1997/1987) se compone de los “dispositivos a través de los cuales la hegemonía transforma desde dentro el sentido del trabajo y la vida de la comunidad”, una hegemonía que está impuesta por la tecnología, y ésta a su vez proclama discursos nuevos que orientan a la experimentación. La transformación y el sentido radican, así entonces, en la interacción del creador-receptor. Acerca del creador, el informante 6 afirma lo siguiente: *“creo que es como el escultor o el pintor, no, como el artesano que, eh, primero con el cincel empieza a hacer cosas muy burdas y poco a poco las tiene que ir afinando”*.

Y el discurso que se genera con el uso de las nuevas tecnologías recae, como lo menciona el informante 3, *“en el patrón de consumo cultural cotidiano, porque si agarras al arte digital y lo mezclas con cualquier otro tipo de práctica cultural, según crea dinámica de consumo cultural, pues, eh, hay una, un equiparamiento del valor del arte”*. Aún así, el uso de la tecnología en el arte como forma de discurso se encuentra en una etapa embrionaria; esto se debe a la innovación constante de las herramientas informáticas y a la escasa formación teórica de muchos de los artistas implicados en estas vanguardias. Y para tener un arte mejor, más eficaz, que comunique, es necesario *“un entrenamiento en general, que este puede ser una vía de entrenar a la gente, no, en el consumo del arte”*, según afirma el informante 4.

Un aspecto importante que sucede con las nuevas tecnologías en el arte, dentro de la transmisión de información, es la difusión. Al respecto, así se manifiesta el informante 2: *“la computadora es una posibilidad que te puedan escuchar miles de personas con muy poco dinero o gastos. La computadora en lo que ha sido promoción y difusión, yo digo que es uno de los medios vitales para los artistas (...) El creador, al utilizar las nuevas tecnologías como forma de comunicación, corta el camino a muchas cosas, facilita llegar, ahora no necesariamente cuando estés ahí”*. Sólo hay que tener en cuenta el sistema compartido cultural y social que se esté generando con el intercambio de información, dado que se puede perder la comunicación por este hecho. Un ejemplo lo encontramos en obras como *“Dub & paste/Kao”*, expuesta en el Museo Rufino Tamayo²⁰: espacio de cyberlounge. Esta obra, a través del uso del código javacrispt, genera una relación con los procesos de la naturaleza. En una manera simple y divertida, característica de la factura nipona de género infantil, se abordan temas complejos como la genética y los procesos

²⁰ Esta obra fue visitada el 3 de octubre del 2006 a las 11.32. La duración total de la visita fue de 45 min.

evolutivos, vistos desde una reflexión en torno al espacio digital. Por otra parte, en “*Trak-0*” se utiliza un software que genera atmósferas sonoras aleatorias al interactuar drives de CD de diferentes usuarios por medio del Internet. Se trata de un instrumento sonoro cuya creación es colectiva. En “*Discover*”, pieza de intervención y apropiación en línea, los usuarios pueden generar inconsistencia en sus websites favoritos, al transformar la metaestructura del código html en formas nuevas de interpretación acerca de la información; y ésta se destruye como lo haría un virus hasta hacerla irreconocible. Y por último “*Fragmental Storm (FMS)*” (lámina 1 pág.142) es un software que lleva a cabo búsquedas en la web, dispone los datos recogidos de una forma deslocalizada; los navegadores componen la distribución de la imágenes y textos de acuerdo html, mientras que el código programado les da instrucciones de cómo y dónde colocarse en contraste. FMS libera los textos y gráficos de formato original y los disgrega de forma aleatoria por toda la pantalla. Su navegación, como cuarto elemento de los materiales multimedia según Gallego y Alonso (1999), se encuentra en desorientación y en un desbordamiento cognitivo. “Será que la organización desestructurada jerárquicamente no facilita la construcción de ciertos patrones de navegación más eficientes” (Simpson y Mckinght, 1990).

Así, uno de los elementos que tiene el arte, de acuerdo con el informante 3, es que “*la nueva tecnología es una aplicación práctica y esto es una manera de visibilizar al arte*”. La visibilidad en el arte actual se debe a las formas de interacción que genere; sin ello, la aplicación práctica sólo quedaría en la producción.

La producción engloba nuevos canales y medios de transmisión, y ha provocado una revolución en el ámbito de la comunicación. Pero hay que tener en cuenta lo que puntualiza el informante 2: “*la máquina es como igual usar una extensión de tu cerebro, ¡no!, que te ayuda a hacer, o te facilita hacer otro tipo de cosas, ¡no!, no necesariamente la máquina te*

va ayudar a resolver tu vida o a ser mejor artista, ¡no!”. En una dimensión social actual, la máquina es un medio que genera un sinnúmero de asociaciones de informaciones. Esto permite al usuario establecer conexiones entre datos. En un sentido artístico, no es el creador quien determina los enlaces, sino el receptor dado a su intencionalidad. Como caso concreto, se puede señalar el *Net art*, donde existe una interfaz como campo de mediación que deconstruye, cuestiona y propone nuevas formas de ser en un espacio: la red. “*Las nuevas tecnologías en el arte tienen alcances más pragmáticos*”, como afirma el informante 3. Al parecer, éste es un nuevo ángulo que se forma para la visión del hombre, y se ha traducido en una verdadera revolución cultural” (Gómez Mont, 2000) que tardará 10 años o más para lograr un alcance con vínculos más sociales.

Según el informante 2, “*la tecnología bien ocupada, yo digo que sería un medio ideal para llegar a la armonía*”. Por medio del uso de las nuevas tecnologías, la armonía en el arte es la interactividad. Ésta puede ser entendida como una oferta de exploración, guiada por el principio de placer (síntomas estéticos) de los contenidos diseñados y transmitidos. Es muy importante el principio de placer, dado que ahí es donde se puede generar la parte emotiva que genere el diálogo entre productor y receptor.

“*El arte juega un papel muy importante para el desarrollo social. En la actualidad las nuevas tecnologías son una gran herramienta para difundir las diferentes formas de ver el mundo. La tecnología ayuda a hacer unas creaciones más complejas, no, cosas matemáticas que igual antes, no se podían crear por no tener una herramienta como una computadora*”, destaca el informante 2. Pero el impacto de los medios tecnológicos va más allá de su función instrumental. Más que instrumentos que sirven para facilitar o acelerar la comunicación, los medios son, ante todo, ‘configuradores’ de nuevos lenguajes. Un elemento primordial es su conectividad, que según Lourdes Cilleruelo (2001) es lo que

realmente define a la Internet. A través de ese elemento se hace posible el desarrollo en tiempo real de este tipo de arte, logrando traspasar las fronteras internacionales para adquirir una dimensión global; pero para el artista, Internet es un medio, pero su finalidad *“debe encaminarse a una función un poco más social y cultural por decirlo así, es trascender la época y hablar de la época, no, no tanto impactar a la gente”*, como lo manifiesta el informante 2. El impacto, por tanto, no debe ser excluyente, dado que hablar de una época es hablar de una realidad, donde el impacto puede generar incertidumbre y a la vez reflexión por parte del espectador. Como afirma el informante 2, *“si el arte tiene la función de expresar una época y el artista no lo demuestra así, está dejando huecos, no, a la hora de explicar su obra”*.

Al utilizar las nuevas tecnologías cabe la posibilidad de generar un alcance más global, pero la intencionalidad debería ir más enfocada a la denuncia social. El informante 3 expone su punto de vista al respecto: *“no creo que usar ese medio como lo es Internet permita un contacto masivo, amplificar los aspectos del arte no garantiza democracia, ni en el consumo, ni en el acceso; por ejemplo el arte en la calle expone con una pretensión democrática, trata de vincular al arte a los grandes sectores poblacionales, sobre todo los más marginados, sin embargo el arte tecnológico no lo hace, los más marginados no tienen computadora”*.

Algunas vanguardias artísticas recientes, como el arte electrónico, tienen en común el ser un cuerpo de imágenes creadas por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento). Existen principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra, la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isofirmos de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra. Por ejemplo, la exposición Intersticios en el Laboratorio de arte

Alameda²¹ reúne un grupo de obras recientes de artistas que exploran la fisura entre espacios o contextos situándose en un nuevo terreno o espacio intersticial²². En la obra de Gilberto Esparza²³ llamada “Rigor Mortis” (lámina 2, pág.142), el artista nos muestra un espacio ocupado por objetos que se han ido acumulando durante los años, como madera vieja, refacciones de maquinaria y otros objetos de la ex fábrica textil La constancia Mexicana. Nos encontramos bajo el concepto de virtualidad incorporada que se refiere al proceso de integrar tecnología en todas partes, para cualquier tipo de objeto (Weiser, 1998). La propuesta es hacer una intervención con todos los elementos; para ello se instalaron varios dispositivos como neumáticos, motores y un sistema electrónico que hace que los objetos se golpeteen o vibren generando sonidos y recorridos visuales y sonoros en todo el espacio para evidenciar un movimiento continuo. La exposición trata de que la obra logre crear o abrirse un territorio discursivo que posibilite su lectura; el discurso queda en la contemplación y asombro, los medios para hacerlo son inhabilitados por otros medios, en este caso el sonido, es cierto que sugiere una conexión entre distintos ámbitos discursivos, ya sean históricos, arquitectónicos, sonoros, científicos, tecnológicos y que por su naturaleza, representan cuestionamientos políticos y sociales. Tal es el caso de la obra titulada “*Bio-lencia*”, de Alfredo Salomón²⁴ (lámina 3, pág.142); en ella el artista propone

²¹ Esta obra fue visitada el 26 de Abril del 2007 a las 10.15. La duración total de la visita fue de 50 min.

²² En latín, intersticial significa entre espacio, y denota el intersticio entre distintos contextos culturales.

²³ Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en México y en el extranjero. Participó en el Festival Lascas, Arte mexicano actual en Québec, así como *.Small pieces big spaces*, en Galería Ocurrence en Montreal. Participó en una residencia en el Taller Internacional de Artistas KM0 en Bolivia, así como en varias emisiones del Festival Internacional Cervantino en Guanajuato. Este año participó en el Encuentro Nacional de Arte Joven en la ciudad de Aguascalientes. fue seleccionado en el Festival de Arte Electrónico VideoBrasil, y Transitio Mx Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video y fue beneficiado por la beca Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes con un conjunto de piezas dinámicas electrónicas. Participó en la Primera trienal de Puebla PLATAFORMA 06.

²⁴ Ha participado en Caja Negra del Museo Universitario Contemporáneo de Arte con la obra, “Videomorbo 1/7” (1999), en la Galería de Ate Binario del Centro Multimedia, CNA, con la exposición “justicia infinita” (2004), así como en exposiciones colectivas en el Museo de Arte Moderno con una instalación colectiva llamada “Armas y Herramientas.

una reflexión sobre la globalización de la tragedia humana, en la que el aparato tecnológico e ideológico de los medios juega un papel fundamental e influencia trascendental no sólo como portador del virus de la violencia, sino como el virus mismo. *El arte es una práctica social más, pero una práctica social determinada, que debe implicar trascendencia*”, así lo recalca el informante 4. *“Bio-lencia”* es una pieza viva que se nutre de los eventos sangrientos en el mundo y que funciona como una gran metáfora del planeta y su estado. Los medios como termómetros planetarios y resonadores del terror y sus víctimas. El mundo entero como un ente vivo convulsionado por un subconsciente colectivo que se nutre de miles de noticias teñidas de sangre y horror. Con estos parámetros y montada al centro del espacio, una AR15 equipada con un detonador conectado a una computadora en red dispara tan seguido como el índice de noticias sobre muerte y aniquilamiento aumenta. Cada vez que se incrementa el número de muertos en Irak o las revueltas en Medio Oriente se recrudecen, el arma dispara más frecuentemente. Las detonaciones se convierten en claro indicios del estado emocional del planeta.

Dicha obra emplea el soporte como herramienta con la que se explora la construcción y la percepción de la identidad, como lo es cualquier medio tecnológico y donde radica su trascendencia. Para el informante 3, *“lo dijo Marx, los opuestos generan lucha y la lucha generan movimiento y esa es la dialéctica. El arte debe estar asegurado a nivel reproductivo y no de trascendencia”*. Sin embargo, las vanguardias que utilizan las nuevas tecnologías y sólo se quedan a nivel productivo no permanecen en el tiempo, ya que la trascendencia radica en la interacción que genera la parte productiva (creador) con la parte interpretativa (receptor). Un ejemplo lo encontramos en el poco alcance social del arte que usa las nuevas tecnologías, dado que *“el 15 % de la población tiene acceso a Internet, seguimos hablando de un espacio elitista, un espacio para pocos, para los que acceden a*

Internet, no sólo para los que tienen las máquinas, sino los que tienen acceso en términos de competencia por Internet, los que saben manipular, saben navegar en Internet. Así lo expone el informante 4.

Para el creador, el medio tecnológico es de suma importancia, pero no debe perder de vista su intencionalidad porque puede ser rebasado por el mismo medio. Para ello es importante el mensaje pero con calidad. Así lo manifiesta el informante 2: *“el arte también lo que debe de tener es calidad, cosas bien hechas”*.

Las formas que se presentan en la actualidad en el arte bajo la tutela de las nuevas tecnologías presentan rasgos específicos: se escoge una parte de la realidad desde un determinado punto de vista del creador, se someten las formas al desprecio o a la estima por parte del receptor, y después de mezclar los trozos de la realidad se altera el tiempo real y se crea un nuevo universo. Y tal vez un nuevo discurso que posiblemente no genere diálogo. Una realidad, más un espacio, más un tiempo real en el arte actual que utiliza las nuevas tecnologías, nos da un fenómeno de transitoriedad, concepto manejado por un grupo multidisciplinario de la Universidad de Illinois: equipo ad319. Este ejemplo sirve para comprender la especificidad de los medios digitales, que son transitorios en tanto responden a innovaciones tecnológicas que los van haciendo obsoletos. Las nuevas tecnologías como medios de expresión no son permanentes en el tiempo, dado que la realidad está en constante movimiento.

Por ejemplo, la obra digital está avalada por el mismo proceso, pero existe una relectura de ese mismo soporte, incluso puede generar vacíos teóricos. *“No me queda claro qué propone el arte electrónico, por ejemplo, usa básicamente los mismos temas, experimenta, cosa que ya lo hicieron anteriormente, experimenta con otros soportes pero*

sólo eso, y tiene sobre todo un matiz, eh, ese matiz experimentador, el arte electrónico que sugiere, la interacción, no lo creo”, afirma el informante 4 .

Sin embargo, una contribución muy importante recae en la producción de la misma obra. Los creadores que utilizan las nuevas tecnologías no están arraigados en la técnica; así lo manifiesta el informante 1: *“la gente no está usando sus manos, ni la creatividad para desarrollar las cosas, sino simplemente, se las está imaginando, estamos olvidando las bases, de la estructuración fundamental de cómo poder hacer las cosas”*. La técnica y el artista en la actualidad bajo el uso de las nuevas tecnologías tienen como primer plano un distanciamiento, dado que la técnica es cambiada por el software y éste funge como intermediario entre el artista y el espectador. El informante 6 considera que *“es lo mismo, el software tiene una técnica, el software también utilizarlo está basado en una técnica y cómo la utilizas, por ejemplo en el ramo que yo estoy que es la música, más bien tú tienes una técnica y esa técnica la aplicas en el software, pero si tú quieres desarrollar una técnica a partir del software entonces estás limitando tu manera de trabajar porque tu técnica evidentemente se desarrolla a partir del uso de muchas cosas, primero desarrolla tu técnica y luego te acercas al software, si quieres partir del software es muy difícil, siento que es un poco más difícil”*. Ahora la técnica y el software realmente funcionan como soporte de los nuevos medios en el arte actual. Para el informante 5, *“estamos en la era del soporte. El mismo soporte genera una recepción; pero el informante 3 pone en evidencia que “el soporte no está logrando la trascendencia y, si no piensan en la trascendencia entonces no están pensando como artistas. Esto se lograría legitimándose institucionalmente, el soporte mismo está generando una dinámica de consumo efímera, de consumo inmediato que después se olvida, que no genera diálogo”*. La apropiación de la técnica por parte del artista queda obsoleta. Sobre el mismo tema, el informante 1 opina lo siguiente: *“si tú*

tratas de hacer una obra sin los conocimientos básicos que necesitas en tu obra simplemente no va a terminar su proceso. Un artista no es alguien que haga una obra, un artista es alguien que pueda darle sentido a esa obra". Y en este caso, en la actualidad, quien le da mayor peso a la obra podría ser el software que utiliza el artista, no el artista mismo. Así entonces, el software puede en sí mismo desplazar al mensaje, dada la complejidad del mismo medio. El informante 1 así lo reitera: *"es lo que está pasando ahorita, cuánta gente está utilizando arte conceptual de modelo para reciclar y tratar de hacer una formación de cosas, sin embargo, nos alejamos de un tema específico que quisiéramos dejar en mensaje al gente"*. Pero el creador debe tener en cuenta la planeación en primera instancia, por ende una técnica bastante trabajada: *"por ejemplo un pintor que tiene técnica y tiene método no va a ir inmediatamente a agarrar un aerógrafo para hacer un mural, seguramente va a pensar en los gruesos y los calibres de los pinceles"*, así lo reafirma el informante 1. Ahora implementando la tecnología dentro del proceso creativo como técnica se restan las dificultades en la creación y manipulación de imágenes, pero sólo eso. Pero según la sugerencia del informante 6, se debe iniciar *"desde la idea conceptual, ahí se pone en manifiesto la sensorabilidad, cuestiones armónicas que le den como el tinte emocional, eufórico, luego de eso se va generando cómo, o lo que quiere decir, luego de eso se hace como una estructura general como un mapa general, así como empieza, cómo se va desarrollando, cuál es su parte más, este, más efusiva, y luego viene todo el proceso, todos los instrumentos que se necesitan para desarrollar la obra"*.

Si no se lleva acabo así, posiblemente se puede considerar que el arte que utiliza las nuevas tecnologías cumple con una función efímera y transitoria. El informante 1 así lo expresa: *"Por ejemplo los videoclips de tal artista, que en algún momento la van inmortalizar, pero va a haber un momento en que no podemos visualizar el videoclip, si*

nos dan un formato beta o los VHS posiblemente no tengamos la máquina para poder ver, entonces va a llegar un momento que el videoclip va a desaparecer”. Por su transitoriedad, el uso de las nuevas tecnologías en el arte ocasiona que se revalore lo que entendemos por vanguardia, dado que la vanguardia actual recae en el software, y éste a su vez cumple con una función efímera. Hay quienes piensan que sólo estamos frente a una dialéctica vanguardística, como expresa el informante 2: *“yo conozco de arte sonoro de los setentas, cincuentas con Stockhausen, no, entonces a veces hablamos de vanguardia cuando estamos viendo cosas viejas”*. Así también lo reafirma el informante 1: *“Estas formas que nosotros utilizamos en esta actualidad, pues dejarán de existir y nos vamos a olvidar de ellas”*. Esto hace referencia a que los medios digitales son transitorios, en tanto responden a innovaciones tecnológicas. Sin embargo, el informante 5 manifiesta que *“todo proceso es creativo, todo proceso de creación es un proceso de pensamiento, proceso de reflexión, tenemos una idea global, flotando y tenemos que decirlas, hay quienes se expresan por medio de los signos, gestos, la música, la pintura, el cine, por el net art, por las matemáticas, por la ciencia, por la ingeniería simplemente son formas de expresión”*.

Tal vez la transitoriedad por parte del receptor radica en la incapacidad de manipular un software artístico. En la obra *“Juego doble IV. No más arte sólo vida”*²⁵, expuesta en el Centro Cultural de España²⁶, destaca la ausencia de público. En la exposición no existe una parte introductoria en la que se guíe al espectador, por lo tanto, en lo que se refiere concepto de *inmersión*, el receptor no se percibe dentro de una realidad diferente a la suya. Por parte del receptor existe incapacidad para penetrar en la obra, de

²⁵ Exposición: “Game as Critic as Art”. Videojuegos activistas del seminario organizado por Laura Baigorri para la Mediateca de la Obra Social La Caixa.

²⁶ Esta obra fue visitada el miércoles 7 de septiembre de 2006, a las 4:13 p.m. La duración total de la visita fue de 40 minutos.

modo que ésta sólo se contempla de manera superficial, no se introspecciona en ella. El proceso de significación que requiere una interpretación es nulo. Por lo anterior, podemos decir que la organización de materiales de modo que los usuarios concentren su atención en el mensaje (*transparencia*) es para aquellos que tengan una disposición para la apropiación. Bajo el concepto de status no-objetivable, la obra posee un objeto de estudio identificable, su referente no está en plano real.

En la obra artística se presenta “*Juegos on line activistas*²⁷”, un acto subversivo que implica una doble intencionalidad: crítica (de revisión) y creativa (de regeneración). Su finalidad es subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; se trata de socializar induciendo a la reflexión. Estamos de acuerdo que existe una forma particular de acceder a la información computarizada o hipermedia; sin embargo, la percepción del usuario no es cuestionada. Esto lo podemos observar en la manera de manipular el software artístico por parte del espectador, que gestualmente nos remite a la incompreensión de lo que se quiere hacer y se manifiesta de la siguiente forma: el espectador se lleva las manos al rostro en varias ocasiones, la mirada está latente, se denota una preocupación de cómo acercarse al producto artístico. Bajo el concepto de intencionalidad, “el sujeto no se encuentra introducido en la obra, por lo tanto no genera una nueva forma de trascendencia en cuanto a su reflexión” (Merleau Ponty, 1945).

Una de las características de estos juegos es la referencia sistemática a situaciones reales, contempladas siempre desde la perspectiva de su potencial socializador y educativo. Consecuentemente, los temas que abordan tratan problemáticas actuales tales como la discriminación racial, la identidad, el sistema corporativo, la educación sexual, las visiones históricas mediatizadas, las desigualdades sociales, la guerra, e incluso se da algún caso de

²⁷ www.mediatecaonline.net/jocs

crítica contra el sistema institucional del mercado del arte. La *hipercomplejidad*, concepto manejado por Lars Qvortrup (1996), da cuenta de que existe una nueva necesidad de observar al mundo de forma diferente. Sin embargo, no logra vincularse la obra con el receptor. Una posible razón es la posibilidad de concebir el escenario como contemplativo y no como interactivo; no existe un juego ambiental que nos orille a desarrollar un diálogo con la obra, dado que el “*Juego doble IV*” se presenta en un espacio aislado y carente de movilidad (una gran mesa tubular rodeada de sillas, en donde se albergan el dispositivo tecnológico como lo es la computadora). Incluso se llega a confundir el espacio con un café-Internet. También hay que añadir que el proyecto artístico se encuentra en la planta alta del recinto al lado del bar-café, ocasionando una mayor distracción por parte del usuario. La movilidad es esencial para lograr una mayor interactividad, es decir, entre mayor se capten los sentidos del espectador mayor es su interés por participar. Sólo hay que recordar que los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. En este caso la interacción se considera a partir de los procesos interpretativos y es en los elementos simbólicos donde recae el diálogo. Para ello cada situación de interacción se define atendiendo al bagaje simbólico que poseemos; en sí, las relaciones que existen entre obra artística y receptor nos remiten a un proceso de significación que requiere una interpretación por parte del destinatario mismo.

Ahora bien, es muy importante abordar cómo los artistas eligen los escenarios para su obra. Así lo destaca el informante 1: “*Si en este momento quiero utilizar este espacio, entonces voy a empezar a examinar alrededor de la cuadra, voy a ver el tipo de gente que está aquí, voy a estudiar el mercado. Para un artista es importante identificar los entornos para poder realizar tu obra*”. Al parecer estamos bajo la disyuntiva de lo que puede

generar un escenario legitimado y un escenario virtual, en donde este último genera incertidumbre en el receptor debido a los nuevos lenguajes artísticos. El escenario virtual se produce como medio para expresar un mensaje.

Existe un replanteamiento en los escenarios artísticos en donde se presentan manifestaciones artísticas de fin de siglo e inicios del siglo XXI. *“En muchas galerías en este momento, pues tienen interés en las nuevas formas de cómo está el arte visual, cómo se está formando, sin embargo, este, sin ninguna circunstancia, va a poder desplazar el arte que ha existido hasta ahorita”*, relata el informante 1. Dado que el receptor todavía está en la creencia que el arte debe ser contemplativo, podemos pensar que pese a los avances de las nuevas tecnologías en el arte, nada podrá desplazar al arte tal y como lo conocemos en un sentido más tradicional. El informante 1 apunta la siguiente idea: *“aunque existan museos y bibliotecas digitales en donde puedan tener desarrollo y acceso a toda la tecnología de todas maneras siempre vamos a tener, este, lo que nos han dejado todas las culturas, en este caso el arte. Y ni siquiera lo va a poder desplazar”*.

Cabe señalar que nunca será desplazado un escenario real por uno virtual, dado que para el artista el espacio es fundamental para lograr su objetivo: el consumo de su obra. Al respecto, el informante 1 expone cómo él elige sus escenarios: *“identificar el lugar y el espacio y los entornos en donde se va a desarrollar la obra y sobre ello, los analizo y es cuando surge mi obra. Porque dependiendo del entorno, espacio y el lugar es como voy a trabajar la obra. Para un artista es importante identificar los entornos para poder realizar tu obra”*.

Sin embargo, un escenario real se puede conjuntar con el virtual. Durante la visita al espacio *Cyberlounge* del Museo Rufino Tamayo²⁸, encontramos el proyecto “*Exomas.com*”²⁹. Se trata de una simbiosis entre Sansuka Sumbo (1972) y Yae Akaiwa (1973); estos dos artistas comenzaron su website en 1996, para el cual crearon proyectos experimentales que sólo pueden verse en Internet (<http://exonema.com/>). Dentro de un escenario legitimado, el museo, se encuentra uno que no lo es, el virtual. El sólo hecho de que se haga únicamente por Internet genera una *interactividad* mínima; el espacio utilizado por el artista no puede generar un impacto directo en el usuario, es decir *agencia*. Dicho concepto, desde el enfoque de Janet Murray (2000), representa la capacidad del medio de generar placer en el usuario al tener un impacto directo, esto sugiere que realmente el placer está ligado a la interactividad. Tomemos en cuenta la importancia del espacio en donde se presentan las obras, dado que algunas se presentan de forma aislada, es decir, al final de recorrer otras salas del museo. De lo anterior se deduce la importancia de legitimación que tienen otras vanguardias artísticas a comparación de las que utilizan las nuevas tecnologías. Es por ello que, tal y como afirma el informante 4, “*las vanguardias de los nuevos medios su etapa de producción se encuentran en un estado embrionario dado que los espacios no lo legitiman son los lugares legitimados, es la única manera de que funciona el arte como proceso de producción, distribución, el arte tiene que ir por esos canales legitimados*”. Reafirmando esta postura, el informante 3 expresa lo siguiente: “*tendría más importancia*

²⁸ Esta visita se realizó el día 3 de octubre de 2006 a las 11’30 a.m. La duración total de la visita fue de 45 minutos

²⁹ Exonemo es el nombre del dúo de artistas japoneses que desde 1996 desarrolla obras para Internet. Algunas de estas obras proporcionan a los usuarios herramientas para que realicen pequeños actos de “terrorismo tecnológico”. En 2000, participan en el “International Film Festival Rotterdam”, Holanda; en la muestra “Spiral Super Sign Project”, Tokio, Japón, y en “Mediaselect”, Nagoya, Japón. Son invitados al “International Istanbul Biennial”, Turquía (2001) y al “Asahi Art Festival”, Tokio (2002).

que esa, la de legitimar un espacio y dar voz a un grupo o un conjunto de experiencias incluso de experimentaciones que no tienen por que quedar tapadas, para nada o sea yo creo que si tienen que existir”.

Hay que tener en cuenta que para legitimar un espacio, y más una herramienta como las nuevas tecnologías, es necesario evidenciarlas. Una forma de hacerlo es por medio de los festivales *“que representan la aplicación de esas tecnologías”*, y tratando de ocupar espacios como una forma *“de extensión humana a partir de la tecnología, finalmente es eso una extremidad de lo que haces tu humanamente o lo que quieres representar”*. El informante 6, así pues, pone énfasis en que es en los festivales donde se puede dar evidencia de lo que se hace en los nuevos medios en el arte.

8.2. Recepción artística

La comunicación artística se convierte en una herramienta para la cooperación, para el diálogo; herramienta cuya puesta en práctica es afectada por las gramáticas de recepción del mismo medio que se utiliza para generar dicho diálogo, que se da dependiendo de la estructura y la capacidad de diálogo de la obra. Así lo manifiesta el informante 4: *“hay que destacar que los nuevos medios no generan diálogo mientras los receptores no se sientan parte de la obra misma”*. A veces los programas que se utilizan en ciertos proyectos artísticos simplemente no se entienden porque no hay un entrenamiento previo. Al respecto, el informante 3 pone en evidencia lo siguiente: *“los soportes no generan mayor interacción, estoy absolutamente convencida de que son sólo herramientas, no creo que el trinomio productor-mensaje-receptor funcione más en un ámbito que en otro, lo que está usando el arte digital es un nuevo canal, punto y el nuevo canal no necesariamente genera más interacción, no porque pongas un texto para completarla estas generando interacción,*

necesitas que ese receptor se sienta invitado, punto, que puede ser que con texto que puedes marcar ahí, me parece que va por estructuras que generan dialogo, este en arte digital o en arte tradicional". Y es en el desconocimiento estructural de una obra, donde se puede dar la incomunicación. Como ejemplo, el informante 6 menciona que *"nosotros comprendemos que es el cd por asociación inmediata decimos un cd contiene música y representa tal rollo artístico, no, pero técnicamente el compact disc se refiere a otras cosas, se refiere a una velocidad de lectura, se refiere a una resolución estándar"*. Entonces el problema de la incomunicación está en la técnica, en este caso en el medio como el software para transmitir un mensaje.

Un componente importante para una posible disolución de la transición efímera de la obra artística radica, como ya se ha mencionado, en el diálogo que se puede generar en la obra artística, tanto del productor como del receptor, en el sentido que le da este último a dicha obra. El informante 1 así lo da a conocer: *"depende del sentimiento, de la forma de sentirse o de la circunstancia en la que se encuentra ese espectador es como va a ver las cosas"*. Si no hay diálogo, ¿no hay comunicación? La interacción necesaria para que exista un diálogo radica en la obra misma, no el productor o en el creador. El informante 6 pone en manifiesto que *"existe interacción si la gente está familiarizada con lo que ve y escucha"*. Nos encontramos que en la actualidad artística, bajo la tutela de las nuevas tecnologías, toda la intencionalidad radica en el receptor, y por ello en que la obra artística perdure. Así lo expresa el informante 1: *"las personas que se interesan mucho son aquellas que van a estar contigo, son las que van a disfrutar la obra, son las que te van a preguntar, ¿cuál es el mensaje que quieres transmitir?, yo dejo libre, para que el espectador le de el aspecto que le quiera dar"*. Esto permite armar discursos nuevos que no sólo se queden en el ámbito académico, sino que exploren otras formas de observar la realidad. No obstante,

la experiencia estética es capaz de disolver como juego los códigos convencionales siempre que el receptor ejecute lo que la obra de arte insinúa, y esto puede ser muy importante para generar un diálogo. Como afirma el informante 3, *“si no se logra orientar, de nada sirve para tu lograr establecer un diálogo no sólo puedes tener una idea brillante, tienes que saber cómo llevarlo a cabo, sino lo sabes llevar a cabo incitar al espectador se tiene que visibilizar y no mediante Internet sino mediante estructuras que realmente visibilicen eso, es decir de que manera tengo que decir lo mío para que realmente ese receptor sea invitado y participe”*. Al parecer, si no hay comunicación y por ende interacción no hay diálogo. Para que se establezca un diálogo hay un mínimo de soltura, informaciones, intercambios en común; este mínimo de información, intercambio en común, son los mínimos necesarios para entablar un diálogo.

Sin embargo, los espectadores tienden perder un proceso comunicativo ante una obra artística, dado que no se tiene un entrenamiento previo. *“El arte tiene sus propios códigos, sus propios lenguajes”*, como afirma el informante 3. Pero bajo el concepto de intencionalidad, el proceso comunicativo se encuentra inmerso bajo la forma como se introduce al espectador; él mismo debe concebir que una obra artística tiene que fomentar una nueva forma de pensamiento transcendental, es decir, reflexión. Sin embargo, se puede mencionar, siguiendo al informante 5, que *“los cambios estéticos que han sufrido los nuevos medios en el arte son por el soporte y la vinculación con otras disciplinas que en la conformación de mi obra tienen un peso y que está vinculado a las temáticas y a los contenidos de índole social”*.

Un mensaje estético se abre al diálogo, presupone un juego más allá del sujeto, pero el arte en la actualidad carece de ello, *“porque no se entiende y eso tiene que ver con esta crisis del arte, el artista debe poner atención en garantizar identificación y reflexión, me*

parece que el arte contemporáneo no hace eso se va directamente a la reflexión, lo tengo que poner difícil porque sólo así puedo contraer cierto registro, cierto registro intelectual”, manifiesta el informante 3. Sin embargo, es el sujeto quien puede generar un diálogo para su formación y esto radica en cómo se compenetre con la obra. Por ejemplo, acerca de la identificación, el informante 6 señala que *“la música con el software es mucho más fácil de hacer, pero la música es música antes de usar el software, no, evidentemente tienes que tener el conocimiento de la música, entonces si tú sabes un poco de música o mucho de música el software de música va a ser más fácil para ti pero si tú te acercas sin saber música al software evidentemente ahí hay un problema, no”*.

Acaso el diálogo radica en la interacción que la obra o proyecto propone. Se ha hablado de que la interacción radica en la obra misma y de que la intencionalidad radica en el receptor, pero en algunos escenarios del Distrito Federal, como lo es el Museo Rufino Tamayo³⁰, nos encontramos con otra postura. El receptor se encuentra inhabilitado para poder acceder a los proyectos artísticos; debido a lo extenso del recorrido de las salas del museo, el espectador se cansa, no quiere cuestionar o reflexionar y sólo se queda en el ámbito contemplativo y exploratorio. Esto se observa cuando dos personas ingresan a la sala *Cyberlounge*, y lo primero que hacen es sentarse en esos grandes sillones, platican de su experiencia y sólo miran alrededor de la sala. La manera de organizar los materiales de modo que los receptores concentren su atención en los mensajes que se transmiten presentan dos obstáculos: el software y el idioma utilizado. Si no existen las herramientas necesarias por parte del receptor para poder acceder a los proyectos tecnológicos su experiencia se convierte en nula. El sujeto perceptivo no cuestiona profundamente qué es lo que se le está presentando. Así lo demuestra un receptor tratando de hallar los códigos para resolver el

³⁰ Espacio visitado el 5 de octubre del 2006 a las 4 p.m. La duración total de la visita fue de 40 minutos.

mensaje de las obras presentadas: la risa es el único aliciente. Sin embargo, un punto de encuentro para generar mayor interactividad entre obra y público es el escenario. Así lo menciona el informante 3: *“desde mi punto de vista, de este nuevo arte sería el aprovechamiento de un espacio de prácticas, no sólo de consumo sino de prácticas instrumentales de búsqueda, de formación en donde el arte está metido, eso me parece una estrategia inteligente”*.

Cabe destacar que la intención de estos dos artistas es descentralizar la postura del creador. Sus propuestas permiten al usuario vivir experiencias diversas como construir *websites*, generar actos terroristas tecnológicos o bien la posibilidad de participar en el surgimiento de etnologías digitales. Pero esto sólo queda en la intención de los productores; en los escenarios. Los receptores quedan en la incertidumbre.

En los proyectos presentados en este recinto se perciben dos intencionalidades diferentes entre el creador y el receptor. Por un lado, el receptor no se encuentra introducido en algo que se le está ofreciendo; y por el otro, el productor ofrece solamente una construcción estructural de la cualidad de su proyecto, es decir, una densidad sintáctica (comics nipones, tipologías, líneas, colores, etc.), pero no pasa de ahí, dado que la densidad semántica, es decir, la complejidad de significados que se pueden generar sólo quedan en el productor, y no en el receptor, dado que no existe un cuestionamiento de cómo acceder a la obra.

Hay que tener en cuenta que al estar en contacto con una obra de arte, la intencionalidad perceptiva varía, de acuerdo al creador y al receptor, dado a los juicios de valor que intervienen para denominarla. Según el informante 1, *“la nueva ola que tiene el arte conceptual, que hay, es normalmente visual”*. Esto pone de manifiesto que el arte, en la actualidad, es visto como sometido a la información visual, tiene hacia ella una actitud de

participación, es decir, que las imágenes no solamente se reciben sino que también son vividas, experimentadas. Esto puede ocasionar *“ansiedad porque no sabes ni qué es”*, como expresa el informante 6. Esto se debe a lo que llamamos poca transferencia, concepto empleado por Janet Murray (2000) para referirse a que al organizar los materiales, los usuarios no concentran su atención en los mensajes que se transmiten por un medio.

La participación es un modo de comprender, donde la afectividad se impone fuertemente frente al intelecto. La participación afectiva del espectador está dada por proyecciones e identificaciones que surgen de él hacia las imágenes al momento de percibir las. Y es ahí, en la participación del público, donde radica la posible transitoriedad de la obra artística en la actualidad. La imagen es parte de la forma, y ésta a su vez está conformada por una técnica. Y en la actualidad, con la intervención de las nuevas tecnologías en el arte, la técnica se convierte en software dada la capacidad que tienen los programas para producir un mensaje. Aún así, el arte debe de comunicar, y para que lo haga se necesita pasar por un proceso integral que incluye producción, expresión e interpretación. Sin embargo, el informante 3 destaca que *“el arte siempre comunica sencillamente porque nosotros receptores queremos que comunique”*. Pero si los receptores no tienen la mínima información de lo que quiere decir una obra o proyecto, simplemente no existe comunicación. Para lograr una comunicación eficaz es necesario, según el informante 3, lo siguiente: *“las formas y los canales, ahí es donde está la propuesta, en cómo mezclo las formas, cómo mezclo los canales de manera que parezca algo nuevo, una vez que el artista pone eso en las formas que están, ahí hay un proceso lingüístico, del lenguaje, un proceso en que se pone la idea en lenguaje”*. Sólo hay que recordar que toda obra está constituida por elementos simbólicos, *“susceptibles de ser dotados de un significado subjetivo por parte de las personas implicadas en la acción”* (Gómez Pellón,

1997:13). Pero dichos elementos deben ser compartidos en un bagaje de saberes que inviten e integren al diálogo.

Hay que tener en cuenta que la posibilidad que tiene el receptor para entender una creación artística depende de que el mensaje de la obra se produzca dentro del contexto de su realidad. Y el papel del creador es reproducirla, denunciarla, y tiene en la técnica el medio para representarla, “*para llegar a contextualizar una realidad hay que imaginarse estar en el interior de las personas*”, como determina el informante 1. El artista parte de la misma complejidad de la realidad y a su vez la interioriza. Hay que tomar en cuenta que las nuevas tecnologías cumplen un papel complejo en la realidad, pueden usarse con mucho provecho para transmitir mensajes o con fines bélicos por mencionar algunos. Sin embargo, si se utiliza para el caso primero, la influencia que la imagen ejerce en el espectador de manera inconsciente es de suma importancia para que se dé una participación afectiva o proyección de identificación; la participación es un modo de comprender, donde la afectividad se impone fuertemente al intelecto, “la proyección es un proceso universal y multiforme donde nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, temores se proyectan en todas las cosas y seres” (Morin, 1979). Para ello, no basta con un solo conocimiento o manejar una sola técnica, sino que el artista debe comprenderse desde una realidad multidisciplinaria, es decir, debe abordar diversas formas de expresión apoyadas desde otros ámbitos de conocimiento.

Un aspecto destacado en escenario *Cyberlounge* del Museo Rufino Tamayo³¹ con respecto a la exposición “*Exomas.com*” es su interactividad. Bajo la concepción de interactividad propuesta por Janet Murray (Walter, 2000) se podría decir que:

³¹ Esta obra fue visitada el 8 de octubre del 2006 a las 12.44. La duración total de la visita fue de 45 min.

- a) El receptor se percibe incapacitado para penetrar en el espacio de la obra.
- b) No existe un reencuentro encantador que se tiene con los objetos en la realidad virtual.
- c) Existe incapacidad de generar placer en el usuario y por lo tanto el impacto directo en el espacio electrónico es nulo.

Estamos ante el dilema que la vanguardia se convierte en software, que el creador se convierte en productor, la obra en proyecto y el receptor en usuario. Y que la interactividad que se genera entre esta tríada es un suceso que va por dos vertientes aisladas: quien produce la obra y quien la recibe. Entonces no estamos hablando de un ámbito de comunicación artística dado que no existe cooperación entre ambos para que se llegue a haber un diálogo, y por lo tanto, el significado generado por el artista sólo queda consigo mismo.

Y es en la tecnología utilizada en las obras donde está el punto, dado que ahí es donde existe el ámbito comunicativo. Al parecer tendrán que pasar más de 10 o 20 años para que el alcance tenga mayor efectividad. Por ejemplo, el arte cinético que surge con el dadaísmo y el futurismo y que se afianza en los años cincuentas como una sistematización muy especializada, la cinética-mecánica, en la actualidad se encuentra con un grado mayor de aceptación en el espectador por el grado familiar que la tecnología ofrece (mecánica), es decir, es de muy fácil manejo, pero para llegar a ello se necesita un tiempo considerable para que la gente se familiarice con este tipo de tecnología. Un ejemplo lo encontramos en la exposición "*Le parc lumiere*", obras cinéticas de Julio Le parc³², visitada en el

³² Le Parc nació en Mendoza, en 1928. Estudió en la Escuela de Bellas Artes de Buenos Aires, y luego se estableció en París, donde fundó en 1960 el grupo Recherche d'Art Visuel. Le Parc investigó con singular

Laboratorio de Arte Alameda³³. El ritmo para ver una obra en su totalidad es pausado, dado que en algunas obras se necesita interactuar y en otras no; es decir, cada obra tiene una funcionalidad específica, pero existe en su mayoría un grado de efectividad en la comunicación. Por ejemplo, en “*Continuel-lumiere-mobile*” (lámina 4, pág.142), encontramos a una pareja acostada en un enorme sillón, observando con atención el techo en donde se presentan móviles con luminosidad; aquí solamente se da la contemplación. En cambio, en “*12 lunettes pour une vision autre*” encontramos una participación más activa. En primera instancia, observamos incertidumbre hacia lo que se debe enfrentar el espectador: una mujer trata de interactuar por medio de unas gafas tridimensionales con las que tiene que conformar un círculo en una hoja en blanco; ahí se da la interacción gracias a que existe una persona que te orienta. Esto es de gran importancia dado que la mayoría de los espectadores poco se atreven a experimentar por su propia cuenta. Los dispositivos son de fácil acceso. Por ejemplo, en la obra “*Rubans au vent*” (lámina 5, pág.142), se utiliza un ventilador, fuente de luz que al momento de apretar un botón origina movimiento de luces. Esto puede producir en el receptor una sensación, entendida ésta como datos elementales e inmediatos. Cada obra cumple con una finalidad en común para el receptor, y su eficacia radica en la forma de interactuar con la obra y la capacidad de asombro que tiene el receptor. El uso de la tecnología es un medio mecánico; el artista la utiliza con la finalidad de tener una polifonía en el mensaje comunicativo, dando pie a uno de los elementos de los síntomas estéticos. La lectura de las obras de Le parc es “un proceso de la pura interioridad” (Gadamer, 1960: 212) y lo que resulta sugerente es la aproximación a la obra

éxito los mecanismos de luz, percepción, movimiento e ilusión, por medio de obras realizados en plástico y aluminio que, sometidas a secuencias de luz programadas, envolvían al espectador en un juego de luces y reflejos. La obra del artista argentino constituía así un nexo entre varias tendencias estéticas de las décadas de 1960, como el arte cinético, el óptico y el cibernético.

³³ Esta obra fue vista el 26 de Julio a las 11: 00 a.m. La duración de la visita fue de 50 min.

que se realiza desde las circunstancias propias de la persona que lee. Las acciones que transcurren en el tiempo, leer, comprender, dialogar, son procesos activos al momento de interactuar con la obra. La misma acción se da por el uso de una tecnología.

Los espacios son intangibles con el arte de los nuevos medios, y los receptores son vulnerables a la incompreensión de la obra porque no se tienen los elementos suficientes para comprenderla. La idea que comenta el informante 3 es que *“pueden ser públicos que no están entrenados en el uso de Internet, por ejemplo, entrenados en la recepción de obras experimentales o no, o pueden ser público de todo tipo, como es un experimento no das compromiso, no hay responsabilidades para establecer ahí un completamiento, digamos de la obra.*

Podríamos encontrar en ciertos casos que la obra de Le parc se aleja de la estática pictórica, acercándose a una concepción dinámica y con ello al movimiento constante, que impide la observación estática de la obra. Sus juegos de luz en movimiento modifican el espacio, lo recrean en forma permanente y al mismo tiempo lo eliminan, incluyendo al observador en la obra de arte total. La sustancia material básica de sus múltiples aparatos mecánicos y máquinas lumínicas se trasforma elegante y absolutamente en inmaterial. El artista crea las condiciones, y las superposiciones y constelaciones específicas de los fenómenos lumínicos son del todo casuales. Este juego con lo aleatorio conduce constantemente a situaciones nuevas y sorprendentes que nunca son abarcables en su totalidad. La experiencia de estos sucesos lumínicos fugaces nos lleva a reflexionar sobre lo inestable de la realidad y sobre el fluir de la vida con sus múltiples refracciones y reflejos. Y es “el sujeto que realmente acoge lo pertinente que ve en la obra de Le parc como estímulo o modelo para su propio proyecto vital” (Pinto, 2002).

La teoría de la recepción plantea el problema de la relación comunicativa entre el sujeto y el objeto, concretamente entre el público y la obra; es decir, estudia la forma de diálogo que se puede generar entre ambas instancias. Esta forma de competitividad comunicativa es vista por el informante 3 como *“una recepción específica, que tiene que ver con los entrenamientos, no, de unas competencias y habilidades, quizá como ninguna otra, todas necesitan un mínimo nivel pero el arte creo que lo necesita para establecer esta reflexión, por su capacidad que tiene de trascendencia, diferencia a otro tipo de interacciones mucho más cotidianas”*.

Lo importante es lo que la gente ve y no lo que alguien diga al respecto. En la negación rigurosa de cualquier pretensión de absoluto es donde reside el aspecto más profundo de este arte, y también el más político: un arte que se concibe como liberal y democrático; respetuoso de los hombres, antiautoritario y enemigo de cualquier tipo de culto al genio. El artista se hace ninguno, el producto se hace vacío y con ello se hace deseo, el espectador se hace creador.

En un mundo en el que todo está ordenado y en el que al hombre se le impone todo, Le parc quiere ofrecerle al hombre la oportunidad de romper con su existencia reglamentada, quiere liberar al observador de su independencia y hacerlo participar en la acción, integrándolo en su obra total, sumergiéndolo en una experiencia lumínica. Le parc busca otorgarle autonomía al hombre, está muy lejos de querer imponer un determinado punto de vista. “El sujeto se halla introducido desde el principio en aquello que se le ofrece y su comportamiento hace germinar una nueva forma de pensar transcendental” (Merleau-Ponty, 1997).

Como se afirmó en párrafos anteriores, el objeto artístico crea un público sensible al arte y capaz de goce artístico. Tal es el caso de la obra *“Si la bomba cae”* (lámina 6, pág

143), de Ximena Cuevas³⁴, dentro del espacio de Laboratorio de Arte Alameda, donde un cuarto psicodélico con tres espejos y papel tapiz de una reproducción de Victor Vasarely sirve como refugio a la realidad de estos días. En un video proyector se expone material de los años 70's; se observa la nostalgia hacia la idea de libertad, el receptor se encuentra sumergido en la contemplación y el goce por disfrutar un pasaje de la irreverencia, incluso rompe con las etiquetas del espacio como lo es un museo, dado que esta obra invita a estar lo más cómodo posible (como por ejemplo estar sin zapatos). La interacción se da no con el medio para manipular la obra, sino con el mismo público, es decir receptor con receptor.

El objeto artístico, como cualquier producto, crea un público sensible al arte y capaz de goce artístico. La producción da lugar no sólo a un objeto para el sujeto sino también a un sujeto para el objeto. Esto es importante dado que sino existe una pertenencia entre objeto-sujeto, no hay interés, y esto tiene como consecuencia, como lo reitera el informante 3, el que *“todo el mundo trata siempre de ignorar la parte mercantil del arte. Cada vez más se está visibilizando en la contemporaneidad en el arte, cada vez la gente le presta menos atención, cada vez la gente tiene más rechazo al arte contemporáneo”*. Y más aún si se trata de un mercado reciente como lo son el arte de los nuevos medios; al respecto, el informante 3 menciona lo siguiente: *“yo no se cómo vende la obra por Internet, la verdad, no se ni siquiera qué pasa con la autoría de la obra por Internet, pienso que se diluye y que*

³⁴ Ciudad de México, 1963, Trabaja en la ciudad de México. Su interés se encuentra en los micromovimientos de la vida diaria, en el límite entre verdad y ficción y la imposibilidad de la realidad. Su trabajo busca las capas de mentiras que cubren las representaciones diarias de realidad y sistemáticamente explora las ficciones de la identidad nacional y del género a través del performance y el video. Sus videos se han mostrado en festivales como New York Film Festival, Sundance, Berlin y Montreal. Museos como Guggenheim, Reyna Soffa, Getty. Su obra se encuentra en colecciones internacionales como la del MoMA de Nueva York y el centro George Pompidou de París.

hay un compromiso incluso por cambiar esta parte del artista sublime, del artista único, del artista genio, del artista sensible”.

CAPITULO IX

Conclusiones

En este último capítulo se exponen de forma sintética algunos hallazgos a los que hemos llegado después de este proceso de investigación. Este proyecto ha generado ciertas preguntas a nivel filosófico y estético, pero también nos ha llevado a reflexionar sobre la importancia que tiene la multidisciplina de la comunicación como forma de involucrarse en los nuevos medios en el arte para generar diálogo y los escenarios como un espacio que pueden generar una interacción. Esto da pie para futuras investigaciones.

Cabe señalar en primera instancia que la apropiación de los referentes históricos en cuanto a los nuevos medios en el arte en el Distrito Federal, se encuentra, por un lado, en el arte electrónico (dispositivos mecánicos-digitales), y por otra parte, en el software art que envuelve al net art, Hactivismo y al arte digital (dispositivos digitales).

El arte de los nuevos medios está muy arraigado con otras manifestaciones artísticas del siglo XX; dado al uso de la imagen como propuesta, los nuevos medios se encuentran en una fase de experimentación, donde el receptor no tiene claro lo que se comunica. Y es el receptor quien da la pauta en la actualidad para resolver los parámetros estéticos de una propuesta artística y es por medio de la interactividad. Esto nos lleva a redefinir el concepto de lo estético, no como objeto de belleza, sino como una experiencia significativa, sólo hay que recordar que tradicionalmente la concepción de la estética filosófica pone a lo bello en el centro de sus reflexiones. La belleza es sólo una idea y como tal existe. Como reconocía Platón (en Hippias Mayor) “lo bello es difícil” y lo es sobre todo si se pregunta “¿qué cosa es bella?”. Al parecer la belleza es una construcción arbitraria, que es desplazada por el diálogo que genera la obra, dando como resultado una experiencia. Ahora el espectador es

quien denomina lo que es bello o no de acuerdo a su competencia cognitiva, perceptiva, emocional, es decir, el usuario es quien pone las pautas para conformar una estética de los nuevos medios de acuerdo a su capacidad de dialogar con la obra y es en la identificación donde se puede dar una metamorfosis de la nueva gramática del arte en la actualidad.

La capacidad del receptor está dada por la transitoriedad que sufre el mensaje mediante los medios tecnológicos que utiliza el creador, sin embargo existe una incapacidad de manipular el software artístico, por la falta de habilidad que carece el receptor. Esto origina intrascendencia, pero la participación afectiva del espectador está dada por proyecciones e identificaciones que surgen de él hacia las imágenes al momento de percibir las y son los dispositivos de fácil acceso los que proporcionan una participación más activa del público. Pero en los escenarios observados durante la presente investigación aún no existe tal integración, debido a que el arte de los nuevos medios se encuentra en una fase de experimentación. Y por ello es necesario que el creador vincule su propuesta con el receptor.

Por otra parte, la tecnología ha desplazado al espacio y tiempo de toda manifestación artística, dado que la parte visual es de corta durabilidad y no llega a trascender en el espectador. Tal vez estamos hablando de un tipo de exclusión y es ahí donde se debe problematizar, para darle voto a una parte de la sociedad, la que no puede acceder a los nuevos medios. Las nuevas tecnologías en el arte como forma de expresión deben vincularse más con la sociedad y es el artista quien puede representar nuevas formas de ver al mundo, pero teniendo en cuenta el diálogo con el espectador, preguntándose ¿estoy comunicando con mi propuesta? ¿Tiene un alcance lo que estoy tratando de decir?

Al parecer los nuevos medios en el arte tienen dos facetas que no están siendo compartidas por el receptor. La primera es el *comunicar*, la trasmisión de información del

productor a receptor, que no es mediada por los dispositivos tecnológicos utilizados; y la segunda es el *informar*, ya que el dato en sí no es compartido en un sistema social, de lo que es ejemplo el que la mayoría de los software son en idioma inglés.

En los nuevos medios que envuelven al net art, el hacktivismo en particular, la producción carece de transparencia, es decir, el arte que hace uso de las nuevas tecnologías no organiza los materiales de modo que el receptor concentre su atención en el mensaje, por el simple hecho de que no existe una introducción, en la cual encamine al receptor por el proyecto artístico. El mensaje es producido para unos cuantos y no para el receptor en general; esto ocasiona un vacío, la parte introductoria debe ser por medio de una logística bien planeada, no adelantándose a que todos saben manipular un software, o que entienden un lenguaje como el html.

El creador debe manifestar necesidades, aspiraciones, deseos, temores compartidos. Una forma de visualizar lo que los nuevos medios ofrecen en el arte es por medio de la interacción que a su vez genere diálogo. En un proyecto artístico en la actualidad con los nuevos medios no es el creador quien establece los enlaces, sino el receptor dado a su grado de intencionalidad de acercarse al proyecto.

Los proyectos artísticos visitados en los tres escenarios -Museo Rufino Tamayo, Laboratorio de Arte Alameda y Centro Cultural de España- ofrecen a grandes rasgos una forma particular de ver la realidad; es decir se escoge una parte de la realidad que en ocasiones no se comparte con la nuestra, el punto de vista (propuesta artística) del creador está latente, y el medio lo que hace es alterar ese punto de vista en un tiempo real, articulando un discurso para los que solamente lo entienden. El uso de los nuevos medios en la actualidad en el Distrito Federal se encuentra en una fase mecánica, es decir la forma

de interactuar es apretando un botón, lo cual no genera por sí mismo un grado de complejidad.

En cuanto al medio que utiliza el artista de los nuevos medios como lo es el software, ¿será desplazado por la multidisciplinariedad que sufre en su proyecto o por el mismo medio que utiliza? Es por ello que está en juego la deslegitimación del creador, dado que ya no está por sí sólo creando, sino que se forman equipos multidisciplinarios, para así obtener resultados de alta calidad técnica. Si el medio es el software, ¿a caso la técnica está siendo desplazada?, ¿son los procedimientos que avalan a una obra de arte?, ¿el mismo soporte genera una recepción? Al parecer, uno de los elementos de legitimación de una obra de arte que utiliza los nuevos medios es su trascendencia, esto se da por el mismo receptor y por la capacidad que tiene el creador de comunicar. Y, ¿dónde puede recaer esa cooperación entre productor y artista para que exista trascendencia? El modo de percibir las propuestas observadas como recurso ideológico y participación política, está en un sistema compartido de ideas y conceptos, es decir compartir los mismos códigos de una realidad problemática en la que se vive. Sin embargo, el productor en base al medio como técnica no puede comunicar, el receptor juega un papel muy importante como un mediador cultural para ello se necesita un entrenamiento previo, es decir, que exista un conocimiento estructural de la obra mediante una previa formación en los primeros niveles educativos, dado que son y van hacer parte de su vida (las nuevas tecnologías). Y para ello es necesario que los nuevos medios en el arte entren en una etapa de difusión, y una forma de conseguirlo es por medio de festivales. Por otra lado, si vivimos en el mundo de la información visual y se trata de tener una actitud de participación es decir que las imágenes sean vividas, experimentadas ¿por qué no se ha dado la legitimación al arte de los nuevos medios? Dado que, un elemento primordial es la imagen que envuelve una información, al

parecer estamos frente a otro problema, que la información visual que sea generada previamente en el inconsciente del espectador, crea ansiedad por el tipo de imágenes de las cuales estamos en contacto permanente, generadas por la televisión, periódicos, internet etc. La imagen de los nuevos medios es parte de la forma y ésta a su vez está conformada por el software dado a la capacidad que tienen los programas para producir un mensaje.

Otra pregunta sobresaliente que se genera en el arte de los nuevos medios es si el arte se define a sí mismo. Realmente no. Como ya se mencionó, está en una fase de experimentación. Y para alcanzar a definirse a sí mismo debe encontrarse en un estado de armonía y a la armonía se llega con la integración productor-contenido-receptor. En pocas palabras, la armonía en el arte de los nuevos medios en la actualidad se logra por medio de la interactividad. Hay que dejar aún lado la fase contemplativa que tenía el arte, esto no quiere decir que no sea válida, dado que una contemplación puede generar un goce, tal es el caso como el cine, pero la importancia que tiene el receptor en estos momentos es de poder participar, de tener una acción inmediata en un proyecto artístico. Tal vez sea lo más importante que el receptor ha hecho en su vida.

En el ámbito interactivo se encuentra en un desfase, porque la obra no comunica, debido a que sólo se queda en la parte de producción y expresión; la parte receptiva está en un proceso de integración, el espectador no tiene las herramientas necesarias para comprender los objetos artísticos, de modo que se repite el papel del receptor pasivo, que sólo contempla la obra. Y es la mirada del receptor quien modificaría las pautas de lo que se quiere decir en una obra artística. La transformación y el sentido radican en la interacción del creador-receptor. No es el creador quien determina los enlaces, sino el receptor dado a su intencionalidad, misma que puede generar interactividad; y es ahí donde radica la armonía en el arte de los nuevos medios. La interactividad se puede generar con el placer,

que se genera en la imagen bajo un discurso emotivo, pero de una forma esquematizada, es decir, llevando al espectador por el camino paso a paso. Por ello es importante encaminar al receptor de forma paulatina en los proyectos de los nuevos medios. Simplemente el receptor se percibe dentro de una realidad muy diferente a la suya, porque como se comentó anteriormente, el soporte o medio, en primer lugar, está en inglés o en otro idioma ajeno al suyo. Así que el problema de la incomunicación está en el software y en el lenguaje que éste utiliza.

Por otra parte, los nuevos medios tienen un alcance pasivo juvenil, es decir no llegan a todo el público por el simple hecho de que no todos tienen acceso al lenguaje tecnológico y son los jóvenes quienes muestran mayor interés. Lo anterior no quiere decir que los jóvenes realmente se compenetren con la obra. Al interactuar con la obra artística, el receptor se encuentra desorientado; esto se debe a que no hay una organización jerárquica y esto no facilita la construcción de una navegación más eficiente. El impacto que tienen los nuevos medios en el arte en el espectador es de incertidumbre. Los escenarios artísticos del Distrito Federal que fueron visitados durante el proceso de investigación, sólo invitan al espectador a la contemplación, si bien en algunos casos pueden ocasionar asombro, por el discurso que se genera con la obra misma.

Un elemento fundamental para futuras investigaciones es el escenario que alberga al escenario virtual (proyecto artístico a base de los nuevos medios) como una forma de diálogo, y posible interacción. La inquietud anterior responde a que en el Centro Cultural de España y en el Museo Rufino Tamayo se encontró poca movilidad; en ambos escenarios, los espacios dedicados al arte de los nuevos medios se encuentran hasta el final del recorrido, es decir, se percibe un aislamiento. El receptor se encuentra inhabilitado para poder acceder a los proyectos artísticos. Debido a lo extenso del recorrido de las salas del

museo, el espectador se cansa, no quiere cuestionar o reflexionar y sólo se queda en el ámbito contemplativo y exploratorio, lo cual implica que el receptor llega sin la capacidad de indagar y por ello no existe un sentimiento de compenetración con la obra. Esto se debe a que el arte que utiliza las nuevas tecnologías no está legitimado, ocasionando desinterés en el espectador. Cabe señalar que nunca será desplazado un escenario real por uno virtual, dado que para el artista el espacio es fundamental para lograr su objetivo: el consumo de su obra. Pero debe comprometerse el creador con el escenario, es decir previamente debe estudiarlo. Sin embargo, como se encuentra en una fase de experimentación, la apropiación de la obra no es total. Para legitimar un espacio, y más una herramienta como son las nuevas tecnologías como soporte artístico, es necesario evidenciarlas. Sólo así se podrá ir logrando una trascendencia y el espectador poco a poco tomará interés.

En sí, las nuevas vanguardias que se presentan en el Laboratorio Arte Alameda, Museo Rufino Tamayo (Cyberlounge) y en el Centro Cultural de España ofrecen muy poca variedad en cuanto al arte de los nuevos medios. Dentro de los mismos escenarios encontramos dos limitantes importantes: en primer lugar, el aislamiento de los espacios, y en segundo lugar, el idioma y el lenguaje que se utiliza en los proyectos artísticos, que es ajeno al receptor. Una aportación valiosa está en el mismo soporte como medio para expresar una idea. La tecnología, si no es utilizada de forma sistemática y ordenada, no sirve.

A raíz de lo investigado, podemos afirmar que en el arte actual que utiliza los nuevos medios, existe la tendencia a que se repitan los mismos cánones estéticos que se utilizaron a partir de la entrada del video. Además, hay que tener en cuenta que la imagen y el sonido son generadores de placer. Y es, consideramos, en la fusión del lenguaje

cinematográfico con el lenguaje de los nuevos medios donde puede surgir un punto de análisis para futuras investigaciones.

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ-Gayou, Juan Luis (2003) “Orígenes y planteamientos básicos de la investigación cualitativa”, en *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*, Paidós, México, pp. 13-38

-BENJAMIN, Walter (1973) “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica”, Taurus, Madrid.

-BURGER, P. (1987). *Estética de la recepción*, Madrid, Arcos.

-CONACULTA, (2001), “3er festival internacional de arte sonoro” Ex teresa Arte Actual, México.

-CALABRESSE, O. (1987). *El arte y la comunicación. En el lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós.

-COLLINGWOOD, R. G. (1985). “La teoría del arte. El arte como lenguaje”, en *Los principios del arte*, México, FCE, pp.255-266.

-DEBROISE, Oliver (1987). “¿Un postmodernismo en México”, en *México en el arte*, INBA, No.16, México, pp.56-59.

-DÍAZ, Rodrigo (1995). “Ritos mágicos, carabelas, computadoras personales: Antropología y tecnología”, en *Nueva antropología. Revista de Ciencias Sociales*, UAM-GV Editores, México, p.23.

-DORFLES, Gillo (1970). “El devenir de la música y las transformaciones del lenguaje Musical”, en *El devenir de las artes*, México, FCE, pp.168-175.

-FLORES, Laura (2001). “Arte contemporáneo sin sentido, un reto para la estética Hermenéutica”, en *Intersticios*, año6/2001, Escuela de Filosofía de la Universidad Intercontinental, México, pp.323-329.

GADNIER, Patrick (1975), “Schopenhauer”, FCE, México.

-GOODMAN, Nelson (1976), “Los lenguajes del arte” , seix barral, Barcelona, España.

-LEVI-Strauss, C. (1972). “El arte como sistema de signos”, en Sánchez Vázquez A. (comp.), *Antología. Textos Universitarios de estética y teoría del arte*. 1er edición, UNAM, México.

-MATUS, Macario (2003). “Manglano-Ovalle en el museo Rufino Tamayo”, en *Excélsior*, Arena, año 5, tomo 5, No.237, México, 17 de agosto del 2003.

-MCLUHAN, Marshall (1969), *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, Diana, México.

-MERLEAU-PONTY, Maurice (1997). *Fenomenología de la percepción*, Península, Barcelona.

-MILAN Eduardo (1987). “La crítica de una brecha”, en *México en el arte*, No 16, INBA, México, p. 46.

-NOREÑA, Aurora (1999). “Museo Carrillo Gil. Dos colecciones”, en *Excélsior*, Arena, Año 1, Tomo 1, México, 20 de junio de 1999.

-NOREÑA, Aurora (2001). “Ambra Polidori. Grado Cero”, en *Excélsior*, Arena, Año 3, Tomo 3, México, 18 de marzo del 2001.

-ORTÍ, Alfonso (1995) “La confrontación de modelos y niveles epistemológicos en la génesis e historia de la investigación social”, en Delgado, Juan Manuel y Gutiérrez, Juan (1995) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*, Síntesis, Madrid, pp 85-95.

-PARRA, Manuel (2000). “Crítica de la razón liberal, en *Excélsior*, Arena, Año 2, tomo 2, No 59, México, 19 de Marzo del 2000.

-RIZO, Marta, Portillo, Maricela (2005). *Apuntes didácticos para la elaboración de una tesis*, Colección: Cuadernos de Comunicación y Cultura, UACM, México.

- ROMEU, Vivian. (2005). El arte como objeto elitista. Andamios, No.4, y memoria electrónica ponencia AMIC, Mérida, México.
- RUIZ Mauricio (2004). “Necesario adaptar nuevas tecnologías a las artes”, en *Excélsior*, Sección cultural, México, 5 de junio del 2004.
- SÁBATO, Jorge (1988). “Hacia un nuevo modo de producción de tecnología”, en *La producción tecnológica*, Nueva imagen, México, pp.43-59.
- STEFANI, Gino (1987). “De los objetos sonoros a la electrónica”, en *Comprender la música*, Paidós, Barcelona, pp.113-116
- THOMAS, Karin (1994). “Ready-made”, en *Diccionario del arte actual*, Labor, México, pp.171-172.
- TRIBE, M. (2006). “*Antecedentes artísticos e históricos*” en *arte y nuevas tecnologías*, Taschen, Barcelona, pp. 7-25.
- VV.AA, (1978) “el lenguaje de la imagen visual” en las humanidades en el siglo XX, tomo 2, UNAM, México, pp.97-101.
- WOLFFER, L. (2004). “Seducir al oído”, en *Día siete*, No 237, pp.22-23.
- WOLFFER, L. (2004). “No a las formas”, en *Día siete*, No 254, pp.20-21.

Páginas en Internet

-ABRUZZESSE Alberto (1997) “Arte y nuevas tecnologías”. Disponible en: <http://147.96.1.15/Bucm/revistas/inf/11357991/articulos/ciyc9797110195A.pdf>. (fecha de consulta: agosto 2005)

-ANTÚNEZ, M. (2001) “Sin tecnología no hay arte”, en *La Vanguardia digital*, UAM-Xochimilco, México. Disponible en: www.lavanguardia.es (Fecha de consulta: agosto 2005)

-BIGORRI Laura (2003) “Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003)”. Disponible en :<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803.html>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-BOOKCLIN Natalie, Shulgin Alexei (1994/1999) “Introducción al net art”. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>. (fecha de consulta: agosto 2005)

-BORRAS Castanver Laura (2003) “De la estética de la recepción a la estética de la interactividad, notas para una hermenéutica de lectura hipertextual”. Disponible en: http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/sala_de_lectura/estetica_interactividad.htm

-BOSCO, R. (2002). “Net.Art: Una mirada”, en *Arte y pensamiento, Artfutura*, Disponible en: <http://www.artfutura.org/02/roberta-print.html>. (fecha de consulta: agosto 2005)

-BOSCO, R. (2002) “La red como lienzo”, en *Arte y pensamiento, Artfutura*, disponible en:

www.artfutura.org/02/webascanvas.html (fecha de consulta: agosto 2005)

-BREA, J. (2002) “Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas”. Disponible en: <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>. (fecha de consulta: agosto 2005)

-CILLERUELO Lourdes (2001) “Conectividad o conexión al ciberespacio”. Disponible en: <http://www.aleph-arts.org/pens/manual.html>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-CILLERUELO Lourdes (1995/2000) “Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico”. Disponible en: http://www.ehu.es/arteytecnologia/icilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf. (fecha de consulta: noviembre 2006)

-DÍAZ Alonso Carlos (2004) “El atril y el software”. Disponible en: <http://www.elplaneta.com/futur/art1.htm>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-EVERAERT, N. (2003) “La comunicación artística: una interpretación peirceana”, en signos de rotación, año III, No.181, Disponible en: www.unav.es/gep/articulos/sroatcion2.html (fecha de consulta: enero 2005)

LANDOW, (1995) “La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la técnica”. Disponible en : <http://www.es/info/especulo/numero2/landowhi.htm>. (fecha de consulta: octubre 2005)

-MANOVICH Lev (1999) “La vanguardia como software”. Disponible en: <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich.1002/manovich1002.html>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-MARTÍNEZ, G. (2001). “Representaciones, discursos y prácticas de actores en el ciberespacio”. Ponencia presentada en el encuentro de la Asociación de Estudios Latinoamericanos. Washington. D.C (EUA). Disponible en: <http://www.personal.umich.edu/mmarten/sus/jornadas/Martinez.pdf>. (fecha de consulta: diciembre 2005)

-MATEWECKI Natalia (2004) “Problemática de una construcción identitaria en el arte de internet .Disponible en: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/matewecki.pdf>. (fecha de consulta: noviembre 2006).

-MERCADER, A. (2002) “El horizonte artístico de las tecnologías de la comunicación. El peso y contagio de un Arte representativo”. Disponible en: www.compused.net/telos/anteriores/num-030/Cuaderno_central2.html (fecha de consulta: agosto 2005)

-PÉREZ Tort Susana (2005) “Arte electrónico en el marco de arte y sociedad”. Disponible en: <http://www.teramedios.com/mario/pensamientos/esteticas%20sociedad.pdf>. (fecha de consulta: noviembre 2005)

-PRADA Martín (2003) “El net art o la definición social de los nuevos medios”. Disponible en: <http://www.aleph-arts.org/pens/index/htm>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-RIZO Marta (2004) “La psicología social y la sociología fenomenológica. Apuntes teóricos para la exploración de la dimensión comunicológica de la interacción”. Disponible en: http://gmje.mty.itesm.mx/articulos3/articulo_4.html. (fecha de consulta: octubre 2005)

-SALAZAR Marcos Delfino (2006) “El arte del software”. Disponible en : http://www.alcayata.com/la_comision/investigación/software_art/software_art.htm. (fecha de consulta: octubre 2006)

SCHULTZ Margarita (1998) “Arte electrónico vs arte contemporáneo”. Disponible en: <http://arteuna.com/critica/schultz.htm>. (fecha de consulta: agosto 2005)

-TEJERIZO Fernando (2003) “El net art, la estética de la red”. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

-VALERO Rossana (2002) “Arte digital ¿nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética? “. Disponible en: <http://hiper-textos.mty.itesm-mx/num4valero.html>. (fecha de consulta: septiembre 2005)

LÁMINAS



Lámina 1



Lámina 2



Lámina 3

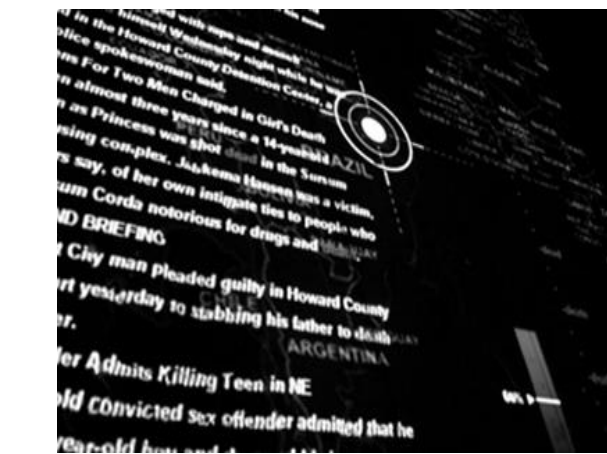


Lámina 4



Lámina 5



Λάμινά 6