



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

***“LA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA Y SU HIBRIDACIÓN
CON LOS MEDIOS DIGITALES. UNA EXPERIENCIA CREATIVA”***

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA

ROSA MARIBEL ROJAS CUEVAS

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. RUBÉN MAYA MORENO

MÉXICO D.F., DICIEMBRE 2008

UNAM
POSGRADO 
Artes Visuales



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos los integrantes de mi familia: a mis padres, a mis hermanos, a mis sobrinos; gracias por toda su confianza y apoyo.

Asimismo, quiero manifestar mi más profundo reconocimiento y agradecimiento a todos los maestros del Posgrado en Artes Visuales, en especial a: Mtra. Blanca Gutiérrez Galindo; Mtro. Rubén Maya Moreno; Mtro. Alejandro Pérez Cruz; Mtra. Ma. Eugenia Quintanilla Silva; Dr. Daniel Manzano Águila; Dr. Víctor Frías y al Mtro. Arturo Miranda Videgaray, quienes generosamente me ofrecieron su tiempo y su conocimiento para la realización de este proyecto.

Además, quiero extender mi más sincero agradecimiento a un gran amigo, Francisco Sánchez, quien siempre me aconsejó, me animó y me ofreció su ayuda incondicional durante mis estudios de postgrado. Agradezco también a todos mis compañeros y amigos: Gisela Cázares, Alicia Arizpe, Mario Maldonado, Alejandro Barreto, Julieta Hernández y a todos aquellos que me apoyaron directa o indirectamente en el desarrollo de esta investigación.

Pero, sobre todo, agradezco a la U.N.A.M., ya que, sin ella no se hubiesen realizado tantos sueños.

A todos ellos, ¡Gracias!

A mis padres

Índice

INTRODUCCIÓN	7
PROTOCOLO DEL PROYECTO	11
I. LA APERTURA DE MEDIOS Y SU HIBRIDACIÓN CON LA GRÁFICA	
1.1 De lo artesanal a lo tecnológico en el grabado	16
1.2 Entre la imagen gráfica y el net.art	28
1.3 Reflexiones sobre la imagen fija y la imagen movimiento	44
1.4 Estudio para un proyecto en la red: “de lo cotidiano”	57
II. LA DESMATERIALIZACIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO A PARTIR DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	
2.1 Nuevos planteamientos estéticos en torno al arte	69
2.2 De la producción, exhibición y distribución	85
2.3 Análisis de un ensayo para la red: “de lo cotidiano”	105

III. EL PROBLEMA DE LA RECEPCIÓN.	
LA OBRA ABIERTA, SU INTERACCIÓN, SU INTERVENCIÓN Y SU INTERACTIVIDAD	
3.1 De la estética de la recepción a la estética de la participación	117
3.2 La creación interactiva del arte contemporáneo	148
3.3 Una propuesta artística para nuevos espectadores: “de lo cotidiano”	159
CONCLUSIONES	169
ANEXO	174
GLOSARIO	175
BIBLIOGRAFÍA	186

Introducción

El tema tratado en la presente investigación de carácter teórico-práctica es el de la hibridación que existe entre las tecnologías digitales -computadora, Internet y video-, y la gráfica contemporánea. Y se trata de enfrentar el problema de manera completa, desde el análisis y la reflexión en torno al fenómeno y sus consecuencias –parte teórica de la investigación-, hasta la aplicación de la teoría en la producción visual y en la justificación de la producción gráfica –parte práctica de la investigación-.

El interés en la temática de la presente investigación surge a partir de algunas dudas y cuestionamientos originados en mi práctica profesional de día con día. Y tiene como objetivo explorar en todo su potencial los planteamientos estéticos y conceptuales implicados en el uso de los medios digitales. Pues me parece que las tecnologías digitales, al satisfacer el interés de los artistas gráficos por buscar nuevos medios de expresión para sus conceptos, replantean la concepción tradicional del grabado, extendiéndola hacia la hibridación entre medios tradicionales y electrónicos.

Con esta idea en mente, considero indispensable abordar en esta investigación los cambios suscitados en el grabado durante los últimos cuarenta años, enfatizando, con ello, el fenómeno estético que habrá de prevalecer en las primeras décadas del siglo XXI, debido a lo nuevos procesos de producción. Y es por eso que en los dos primeros capítulos me aboco a este objetivo.

Asimismo, abordo la hibridación suscitada entre la gráfica contemporánea y las nuevas prácticas artísticas, señalando los conceptos de arte y de gráfica prevalecientes en la actualidad. Y en el primer capítulo expongo el impacto que ha tenido la tecnología en la gráfica contemporánea -particularmente, los medios digitales-, y como esto ha derivado en la transmutación de conceptos y definiciones de la identidad gráfica; ya que, en la actualidad, el pacto que surge entre los creadores de imágenes y las innovaciones tecnológicas, define tanto a los discursos estéticos como a los procesos de producción de imágenes de una buena parte del arte contemporáneo.

Así, a partir de un breve recuento, menciono algunas de las transformaciones que ha sufrido la imagen, empezando por describir las que dan testimonio de la cultura y sirve para el estudio del pensamiento, continuando con las que ejemplifican los sistemas de representación y sus medios de producción. Y siguiendo el esquema de Régis Debray -logosfera, grafosfera y videosfera- pretendo analizar el desarrollo cultural que atañe a nuestra formación visual como consumidores de imágenes. Para en seguida, proceder a explicar brevemente cómo algunos artistas contemporáneos, al servirse de la imagen técnicamente producida y reproducida, intentan crear disolvencias entre la imagen fija y la imagen-movimiento, con la intención de ampliar los juicios estéticos del receptor respecto a su cultura visual.

El segundo capítulo está dedicado a describir y analizar ciertos paradigmas surgidos en torno a la obra artística: desde la aparición de Fluxus hasta la actualidad. Y es que, a partir de ese punto, encontramos en la inserción de la tecnología en el arte, uno de los principales motivos de que la relación entre gráfica contemporánea y medios digitales, haya generado nuevas expectativas de producción, exhibición y recepción de la imagen.

En consecuencia, se continúa la reflexión sobre el papel del artista desde una perspectiva diferente a la de ser un simple productor de mercancías destinadas a discurrir por circuitos de lujo. Y ello me impulsó a plantear nuevos argumentos en torno al arte y su distribución. Resultando ser la Internet el dispositivo medial mejor perfilado como distribuidor social, puesto que cuenta con un amplio mapa de posibilidades para la distribución y exhibición

de las nuevas formas y prácticas artísticas, y sus posibilidades mediáticas producen también nuevas formas de producción y recepción de las obras.

Por último, en el tercer capítulo me avoco a hacer una breve investigación sobre las teorías precursoras de la estética de la recepción. De modo que expongo y analizo tanto las tesis de Paul Valéry, Walter Benjamin y Jean Paul Sartre, como las de Robert Hans Jauss y Wolfgang Iser. Así como aquello que Umberto Eco llama obra abierta. Y se muestra como finalidad común de todas estas teorías, en las que se valora más la experiencia estética del receptor que el objeto exhibido, subrayar la importancia de la intervención directa del receptor –ya sea de forma sensible o de forma material- en el proceso de apropiación de la obra. Reivindicando un papel activo del receptor, que lo encamina a cumplir con una función de co-creador, siendo algunas de las nuevas prácticas artísticas del arte contemporáneo –como arte interactivo- el ejemplo más claro. Y con estas nuevas prácticas se abre otra fase en el proceso de participación del receptor, en tanto que la interacción, la interactividad y la intervención se agregan como elementos cada vez más comunes del proceso de recepción.

Sucesivamente, y de manera paralela a la investigación teórica, se analiza en el último subtema de cada capítulo, el proyecto “de lo cotidiano”. Proyecto que fue diseñado para ser presentado al margen del mercado y de los canales de difusión tradicionales del arte, particularmente, del grabado. Mediante dicho proyecto deseo impulsar la renovación en el modo de producción, exhibición, distribución y consumo de la imagen gráfica. Por lo que el proyecto se presenta como una pieza de arte interactivo, en la que tanto la intervención del artista como la del receptor son igualmente importantes para la construcción de la pieza.

El proyecto “de lo cotidiano” pretende además producir una interrelación entre la imagen gráfica, el movimiento, el sonido y el hipertexto creado en un espacio virtual interactivo, en el que predomina el aspecto visual construido a través de una serie de imágenes interrelacionadas temática y técnicamente, presentadas en una experiencia espacio temporal construida a partir de las posibilidades que ofrece Internet. Y es que uno de los propósitos de con-

cretar la investigación en la producción artística con relación a las nuevas tecnologías, es el de confrontar a los espectadores con los conceptos de virtualidad y realidad con respecto al espacio y al tiempo.

Al mismo tiempo, el proyecto “de lo cotidiano” procura que la obra deje de ser un objeto terminado para convertirse en un objeto de acción, de idea y de concepción. De manera que, en la obra propuesta se busca trascender el ámbito de la gráfica fusionándola con otras prácticas, como el net.art. Y como resultado pretende lograr un arte abierto, inmaterial, interactivo, multidisciplinario, accesible, experimental y que se presente de manera múltiple y diferente en la experiencia estética de cada receptor. Al mismo tiempo pretende ampliar el modo de operar de la gráfica como planteamiento artístico; con el fin de enriquecerla en su planificación, desarrollo, factura, contextualización y presentación.

Protocolo del proyecto

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El tema a tratar en la presente investigación de carácter teórico-práctica es sobre la hibridación que existe entre las nuevas tecnologías, particularmente las digitales (computadora, Internet y el video), y la gráfica contemporánea; Se trata de analizar y reflexionar desde el aspecto conceptual hasta la aplicación en la producción visual y la justificación de la producción gráfica, de éste fenómeno. Por lo que el tema se inserta en la línea de investigación *Nuevas tecnologías aplicadas a las artes visuales*.

ANTECEDENTES

Desde que Fluxus se inicio en la búsqueda de nuevos medios, muchos conceptos academicistas del arte moderno quedaron atrás, tomando su lugar nuevos paradigmas en torno a la obra de arte, cuya función ha sido justificar los medios y conceptos del arte contemporáneo. Cabe mencionar, entre estos paradigmas la inserción de la tecnología en el arte, como uno de los principales motivos de que la relación entre la gráfica contemporánea y los nuevos medios, haya generado nuevas expectativas en cuanto a la producción, exhibición y recepción de la pieza de arte.

De modo que, la hibridación disciplinar suscitada en el arte contemporáneo ha permitido que la gráfica se relacione con las nuevas practicas artísticas impulsadas por la tecnología, como el net.art.

Y resulta necesario para replantear el hecho estético de una pieza virtual, resaltar, analizar y valorar los conceptos de espacio y tiempo sobre los cuáles es creada dicha obra. De esta manera, no sólo se justificarán las nuevas manifestaciones surgidas a partir de las ciencias aplicadas a la creación, sino que además se proyectará una investigación hacia los futuros paradigmas del mismo.

OBJETIVOS GENERALES

Establecer relaciones gráficas a partir de los componentes del proceso visual contemporáneo, desde los procesos artesanales de estampación –siliografía y serigrafía- hasta la presentación de éstos en las nuevas prácticas artísticas.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Exponer y analizar los paradigmas del arte contemporáneo, particularmente aquellos que influyen en la estética de una imagen gráfica.
- Examinar el impacto que tienen las nuevas tecnologías en la gráfica contemporánea; particularmente, las digitales; reflexionando sobre las transmutaciones de conceptos y definiciones de la identidad gráfica.
- Analizar y valorar la estética de una imagen virtual.
- Analizar los conceptos y definiciones del espacio y tiempo que intervienen en la imagen virtual.

PROPOSICIÓN

Las tecnologías digitales al satisfacer el interés que tienen los artistas gráficos por buscar nuevos medios para expresar sus conceptos respecto a la imagen, replantean el concepto de imagen gráfica extendiendo sus campos hacia la hibridación entre los medios artesanales de estampación y los medios electrónicos, por lo que es indispensable abordar a manera de investigación estos cambios que se han suscitado en los últimos cuarenta años, sobre todo para enfatizar el fenómeno estético que habrá de prevalecer en las primeras décadas del siglo XXI debido a los nuevos procesos de producción.

Por último, el propósito de concretar la investigación en la producción artística con relación a las nuevas tecnologías, tiene como fin, confrontar a los espectadores con los conceptos de espacio y de tiempo, tanto virtuales como reales.

MÉTODO

Este proyecto se basa en un método histórico de investigación teórica con respecto a los paradigmas del arte contemporáneo, orientado hacia las nuevas tecnologías y a su inserción en la gráfica. Ahora bien, para replantear el hecho estético de una imagen producida por las nuevas tecnologías digitales, se partirá de la estética de la recepción, analizando el arte interactivo de algunos artistas contemporáneos de Europa y E.U. Y por último, para la producción artística se aplicará un método disciplinario.

ESTRUCTURA CONCEPTUAL

Para abordar la hibridación suscitada entre la gráfica contemporánea y las nuevas prácticas artísticas, es necesario señalar los paradigmas del arte contemporáneo que prevalecen en la época actual, así como el de gráfica y tecnología.

En cuanto al concepto de arte, éste siempre ha estado en continuo movimiento, adaptándose a las transformaciones y a las derivas de las practicas artísticas; por lo que su definición no se limita a la técnica o a la representación. Sin embargo, la característica que prevalece en el arte actual, el concepto, ha promovido que tanto la técnica como las teorías de representación se conceptualicen.

Por su parte, el concepto de gráfica se ha sumado al concepto de grabado en el sistema contemporáneo del arte, por ser una definición más amplia que intenta abarcar todas las prácticas del grabado, incluyendo aquellas que recurren a los medios tecnológicos para su impresión o para la generación de imágenes. Originando transmutaciones en los términos y definiciones del grabado tradicional.

Por último, la noción de tecnología respecto del arte, alcanzó la definición de un conjunto de medios y actividades mediante los cuales los artistas buscaban la alteración o manipulación de su entorno, estableciendo nuevas formas de manifestarse.

1

*La apertura de medios
y su hibridación con la gráfica*



1.1 De lo artesanal a lo tecnológico en el grabado

Inicialmente la palabra “técnica” fue empleada en la Grecia clásica con el nombre de “τεχνη” (tekhné) para designar los oficios artesanos como lo que entendemos hoy por artes mayores -pintura, escultura-. En este sentido, Bonnefoy en su *Diccionario de las mitologías, nos explica cómo entender dicho concepto, en cuanto que en él participan no sólo las distintas habilidades manuales sino, ante todo, la métis o inteligencia artera y astucia vigilante*¹. Por su parte, la definición de grabado se ha identificado más con la habilidad de emplear métodos y estrategias para la presentación de la imagen, que como el medio para un fin. De modo que, el término de grabado siempre ha aludido a una cuestión artesanal² dentro de su reproducción; la cuál se ve reflejada particularmente en sus manifestaciones gráficas sobre papel. Por ello, para muchos de los artífices del grabado ha sido muy difícil despegarse de su ideología estética, ya que valoran la imagen en base al conocimiento alquímico necesario para su producción y a la dificultad de acceso a su material; preservando así los valores formativos y normalizadores del grabado tradicional.

ALCALACANALES.
Metáforas electrónicas,
1988. Collage de fotocopias
láser color sobre tabla,
174 x 1440 cm.

Sin embargo, a partir del siglo XX, algunos artistas, grabadores y no grabadores, experimentaron con diversos medios electrónicos y generaron así nuevas vías de impresión -como la fotocopiadora y el fax-. Y esto derivó

¹ Françoise Frontisi en, Ives Bonnefoy (Coord.), *Diccionario de las mitologías*, Traducido por Maite Solana, Barcelona, Destino, 1996, p. 304, y ss. Citado en Juan Martínez Moro, *Un ensayo sobre grabado, A finales del siglo XX*, Santander, Creática Ediciones, 1998, pág. 37.

² Quiero aclarar que el término artesanal que aquí se emplea está relacionado con la producción manual y con el oficio de grabador; por lo tanto, no se debe confundir con la definición de artesanía.



en la incorporación de nuevos elementos al lenguaje y procedimiento de la actividad del grabado tradicional, haciendo necesario extender éste término hacia el más amplio concepto de “gráfica”.

De este modo, la expresión “gráfica” no sólo envolvió al dibujo y a la fotografía como parte de la denominación, sino que además incluyó a toda una serie de medios gráficos modernos como son la reprografía –Copy-art, Xeroxgrafía o Electrografía, y Fax Art-, así como todo aquello que conlleva en su proceso creativo el uso de la informática –Gráfica digital, a éste tipo de imágenes también se les conoce como imágenes tecnográficas-. Ambas, tanto la reprografía como la gráfica digital, pueden vincularse al concepto de fenomenología; así como a los mecanismos y a las características plásticas del grabado tradicional³. Y en este sentido, el concepto de gráfica se enfocará al arte gráfico presentado preferentemente sobre papel, aunque no necesariamente. Como indica José Ramón Alcalá, preferimos hablar de “gráfica” y no de “estampa” para referirnos al problema de la reproducción digital. Ya que, en tanto que el vocablo “gráfica” proviene del latín graphicus y, éste a su vez, del griego “γραφω”, (grafw) utilizados para referirse tanto a la escritura como a la imprenta, el de la “gráfica”, resulta ser un término mucho más genérico. Y porque además, en la definición del término estampa se considera como el *“soporte no rígido, generalmente papel, al que se ha transferido la imagen -línea, forma, mancha, color- contenida en una matriz trabajada previamente mediante alguno de los procedimientos del arte gráfico”*. Lo que contrasta con algunos de los modernos sistemas electrónicos de impresión⁴.

3 Juan Martínez Moro, op. cit., págs. 25-26.

4 José Ramón Alcalá. Gráfica digital e iconografías contemporáneas, en Seminario en la red. Encuentros de gráfica, Okupgraf 2001, <http://www.okupgraf.net/menu/encuentros2001/jralcala.pdf>.



OLBRICH JÜRGEN O.
Seit-since, 1986.
Técnicas fotocopigráficas,
Reentintado, 21 x 87 cm.
Colección MIDE.

LISA MANZINI, 2003.
Técnicas fotocopigráficas,
Reentintado,
<http://tonerworks.blogspot.com/>



ANDY WARHOL.
De la serie: MARILYN, 1967.
Color screenprint from
the set of ten.

Por su parte, en lo que refiere a la disciplina, *Susan Tallman* señala en su libro *'The Contemporary Print: from Pre-Pop to Postmodern'* [que]...desde 1960 hasta nuestros días el grabado se ha desplazado de la marginalidad al centro mismo de interés [...] convirtiéndose en una forma artística crítica en la medida en que sólo desde sus procedimientos se pueden articular algunas de las cuestiones más determinantes en el arte más reciente, como son: [1] ...el interés por explorar los mecanismos del significado y la comunicación, [2] el deseo por revelar los procesos mediante los cuáles se crea una imagen; [3] la voluntad por explorar o manipular los contextos económicos y sociales en los que se mueve el arte y [4] una profunda convicción de que, conocer los manejos de la reproducción de la imagen es esencial para entender la vida y la cultura al final del siglo XX⁵. De esta manera, podemos comprender como el avance del grabado se ha inclinado en gran medida al desarrollo de estas vertientes, alejándose, incluso, de su propia especificidad. Y respecto a la primera cuestión que Susan Tallman define, cabría mencionar la propuesta del Arte Pop sobre la forma de entender la imagen gráfica, que consistía en realizar una crítica hacia los sistemas de representación del mundo y hacia la comunicación en la cultura de masas; y no tanto hacia la producción de una visión subjetiva.

En cuanto a los casos del Copy-art, la Xeroxgrafía, y la Electrografía -medios gráficos suscitados con la invención de la máquina fotocopidora-; están todos ellos relaciones con el deseo por revelar los procesos mediante los cuáles se crea una imagen, con la voluntad por explorar o manipular los

5 Cfr. Susan Tallman, *The Contemporary Print: from Pre-Pop to Postmodern*, New York, Thames and Hudson, 1996, p.11, y ss. Citada en Juan Martínez Moro, op. cit., pág. 20.

contextos económicos y sociales en los que se mueve el arte, y [con la] profunda convicción de que, conocer los manejos de la reproducción de la imagen es esencial para entender la vida y la cultura al final del siglo XX. Con dichos argumentos, sus seguidores serán los artistas del Pop-art y los del movimiento Mail-art. Y entre las posibilidades con que se encontraron los artistas está la transformación de lo cotidiano sin perder contacto con la realidad más banal; así como la reproducción casi infinita de obras y documentos sin recurrir al grabado tradicional; además de la democratización del entorno artístico, desde el momento en que el artista se vuelve su propio editor y distribuidor; ello, sin olvidar la inmediatez con que el producto salía del taller y llegaba a su destinatario, así como la rentabilidad económica de los procesos utilizados.

En Europa, algunos de los artistas españoles como José Manuel Alcalá y Fernando N. Canales, se vieron fascinados por las innovaciones tecnológicas. Por lo que en 1983 decidieron formar un equipo de trabajo, al que nombraron Equipo AC. Y que, a partir de 1986, se le llamo AlcalaCanales. Con este equipo se propusieron experimentar otras formas de representación y de servirse de las virtualidades aún no descubiertas de la maquina copiadora. Es así que, AlcalaCanales se propuso alterar creativamente todo aquello que constituía las limitaciones técnicas de la fotocopiadora; en este caso, su planitud o falta de profundidad.

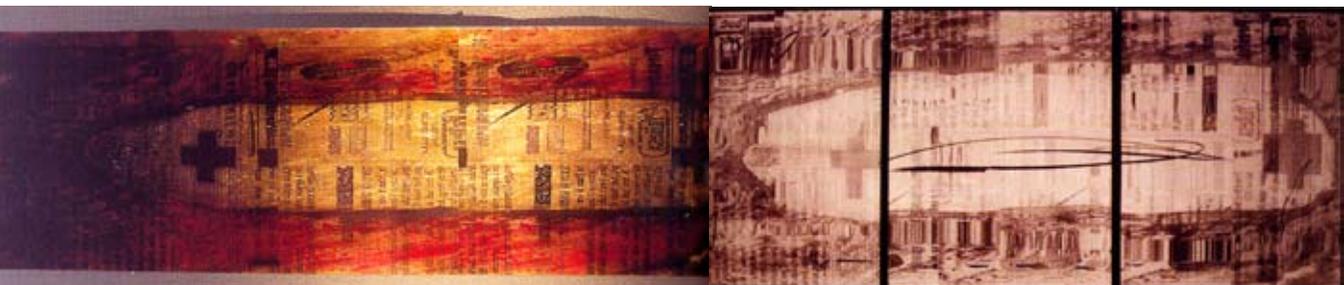
Su objetivo era que la imagen tuviese [...] un efecto óptico de profundidad, gracias al cual se pudiesen representar los volúmenes de los objetos tridimensionales. Para este fin desarrollaron un sistema de espejos con el que se conseguía el control de los reflejos del haz de luz emitido por la máquina, permitiendo la iluminación del objeto necesaria para su reproducción espacial. La huella electrográfica transforma así su realidad física plana en la de una apariencia tridimensional⁶. [Y poco tiempo después planearon conseguir invertir la horizontalidad del plano de representación].

Semejante al modelo de impresión del Copy-Art es, el Fax-Art; sólo que en éste caso, el medio deriva del teléfono y del aerograma, por lo que se encuentra más relacionado con el Telephone (-art) que con el Mail-art. Su ape-



ALCALACANALES.
Ángeles y demonios, 1990.
Fax y collage de fotocopias
láser b/n sobre tabla.
70 x 20 cm.

⁶ Enric Mira, AlcalaCanales. El lenguaje artístico de la imagen electrográfica, Valencia, Institutió Alfons el Magnànim, 2000, pág. 18.



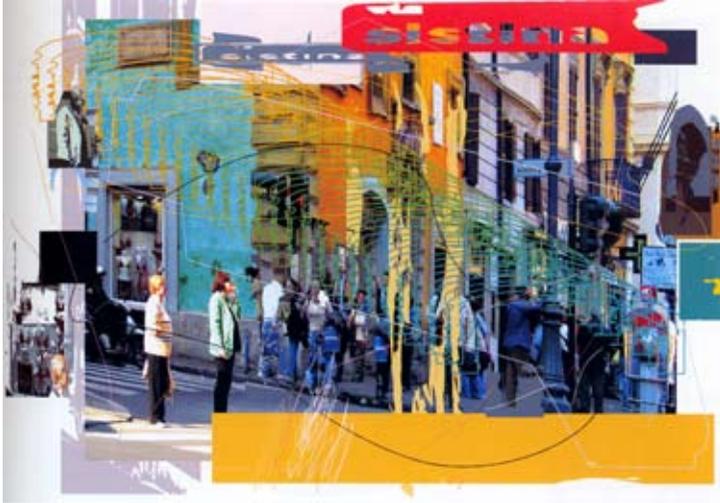
lativo recurre al concepto de facsímil, que se refiere a reproducir una copia semejante; y a los conceptos de transmisión y reproducción de un material impreso mediante el uso de telecomunicación. Y ésta última característica ponía en duda, bajo los criterios tradicionalistas, si la actividad era arte o no; sobre todo porque la obra negaba el soporte tradicional del grabado y porque su impresión podía variar dependiendo del equipo receptor

ALCALACANALES.
Original para la pieza fax art,
Cruz y rayas, 1990.
Técnica Mixta sobre papel.
29.7 x 84 cm.

En este tipo de arte también incursionaron los integrantes del Equipo Alcala Canales. Siendo su primera experiencia en la XX Bienal de Sao Paulo en 1989, a raíz de su encuentro virtual con David Hockney. En dicha Bienal, Alcala Canales se planteó el empleo del Fax-art en colaboración con el periódico Diario 16 de Madrid, el cual serviría como plataforma de difusión para sus obras. Se trataba de que el equipo de Alcala Canales elaborara imágenes que cada día fuesen transmitidas al Diario 16, quien al día siguiente las reproducía en su sección de cultura. Este hecho repercutió contundentemente en la práctica del Fax-art, e influyó de manera activa a los lectores del Diario 16, ya que se les invitaba a participar con su número privado de fax, para que los artistas les pudiesen remitir de forma particular una de sus obras. Más tarde, en 1990, en el evento de Fax-art, “Message in a bottle”, celebrado en Las Palmas de Gran Canaria, Alcala Canales realizó el envío de imágenes a través del fax, manipulando los procesos de lectura del aparato con fines artísticos. La remisión de la obra titulada “Cruz y rayas” –collage electrográfico realizado con fragmentos de periódico- se ejecutó alterando la sincronización entre el tiempo de lectura y el tramo de la obra original procesada por el aparato⁷. De forma que, la obra no sólo resultaba en una imagen distorsionada, sino que además planteaba los efectos del espacio-tiempo que en ella se trazaban.

ALCALACANALES.
Cruz y rayas, 1990.
Transmisión facsímil e
impresión termográfica
sobre papel, 50 x 126 cm.
Message in a bottle. Fax art.
Cabildo Insular Canario.
Las Palmas de Gran Canarias.

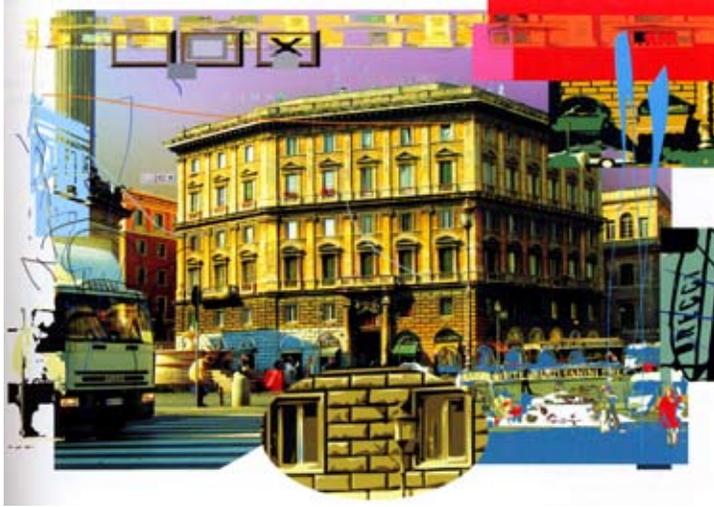
⁷ Cfr. *Ibidem*, págs. 87-93.



XAVIER IDOATE.
Roma 5, 2003.
Impresión digital sobre pa-
pel acuarela Arches satinado
(Tintas Epson Ultrachrome),
35 x 50 cm.

Pero, regresando a lo que Susan Tallman pronunciaba sobre que, el conocer los manejos de la reproducción de la imagen es esencial para entender la vida y la cultura al final del siglo XX; podríamos destacar, la inserción de la computadora en los procesos de estampación para hacer gráfica. Esta práctica que fue iniciada a partir de los años sesenta del siglo XX, siendo sus primeras creaciones bastante austeras, se establece definitivamente hasta comienzos del siglo XXI. Ya que al ser la primera vez en que un artista se enfrentaba con una obra a partir de un lenguaje matemático y numérico, capaz de ser entendido por un ordenador, resultaba difícil de concebirse el reemplazo de una imagen quirográfica por la imagen tecnográfica. Pues para los grabadores tradicionales, el reemplazo de la habilidad manual por una máquina era inconcebible, y ni hablar de representar la matriz y el pigmento de la tinta por medio de un conjunto de algoritmos y de números derivados en la imagen.

Sin embargo, el contexto de la sociedad post-industrial que envolvía a los artistas del siglo XX, hizo que éstos tuviesen una respuesta artística que estuviera en sintonía con los cambios y desarrollos tecnológicos, económicos e ideológicos de las sociedades contemporáneas. Por ello, el pacto que surge entre los creadores de imágenes y las innovaciones tecnológicas, es lo que caracterizó tanto a los discursos estéticos como a los procesos en la producción de imágenes, de principios de los sesenta.

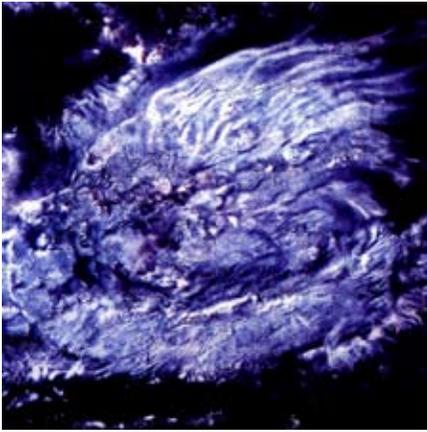


XAVIER DOATE.
Roma 4, 2003. Impresión
digital sobre papel acuarela
Arches satinado
(Tintas Epson Ultrachrome),
35 x 50 cm.

De esta manera, la relación existente entre las gráficas por computadora y la estética no estaba dada por...*el significado de la información o de la imagen, sino por la estructura que ésta tenía al estar concebida a partir de un sistema de signos...*⁸; lo que condujo al cuestionamiento sobre el valor artístico de una imagen gráfica que había sido concebida en un 50% por un artista y en otro 50% por la computadora. No obstante, el diseño de la máquina era el de actuar como una herramienta más para el repertorio instrumental del artista, traduciendo de un lenguaje matemático a una lectura visual. Pues eran los ceros y los unos los que determinarían el color, la textura, el tamaño, y la distorsión en la imagen. De esta manera, será la imagen infográfica, la que aproxime en su creación el aspecto conceptual de su causa, expresado por símbolos lógico-matemáticos, con lo fenoménico de su efecto, caracterizado por la experiencia sensible. Así también, cabe señalar que el resultado de la imagen digital siempre contendrá una serie de significados relacionados con el espacio, con la forma y con el color determinados por el medio tecnológico o por la visión cultural del autor.

Pero además, las facilidades que la computadora ha otorgado al proceso del grabado siempre han sido para bien, en beneficio del proceso creador. Aplicando sus usos a la reiteración o variación de un mismo elemento, sea texto o imagen, así también, para el registro en la sobreimpresión y yuxtaposición de matrices, o simplemente para la separación de color. Y, en cuestión de imagen, las variantes de soportes electrónicos han transformado y resig-

⁸ Simón Marchan Fiz, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto, Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*, Madrid, Ediciones Akal, 1986, pág. 134.



nificado la iconicidad, invistiéndola de aspectos estéticos que aún quedan por estudiar. Al respecto Adriana Zapett señala que, *el arte digital se halla inserto en la paradoja señal-signo, signo-señal sin más referencialidad que la señal empleada en un sistema binario que reduce la polisemia*⁹. Esto nos explica porque la estética digital no implica los principios modernistas de la imagen, sino que debiera radicar en los nuevos paradigmas generados a partir del medio; puesto que la unidad de representación de la computadora –el píxel– es más una unidad de información que de significación¹⁰.

GEORGE MEAD MOORE.
Hunraken II.
De la serie Hunraken,
2001-2004.
Pigmento y resina acrílica
sobre papel.
Medidas: 106 x 106 cm.
Medidas del área
de impresión: 92 x 92 cm

Ahora bien, anteriormente había mencionado, que fue a principios de este siglo, cuando la imagen digital es ya valorada tanto por su imagen estética como por su aspecto técnico. Y esto originó que muchos artistas se vieran envueltos en la búsqueda de software's y nuevos soportes para la impresión digital. Entre ellos se encuentran Adam Lowe y George Mead Moore.

GEORGE MEAD MOORE.
El cuarto código: Venus
atravesado por los dardos de
la luz (detalle), 2004.
Impresión digital en relieve
sobre yeso en soporte de
aluminio.
Medidas del soporte y área
de impresión: 92 x 92 cm

El inglés Adam Lowe, actualmente se dedica a la investigación de procesos tecnológicos para la impresión digital sobre soportes tridimensionales, y sus indagaciones han concebido nuevas alternativas para el grabado. Por su parte, George Mead Moore hace uso de las nuevas tecnologías a partir de imágenes satelitales y escáneres de alta resolución, con los cuáles imprime vistas aéreas de fenómenos naturales (huracanes) y de mapas geográficos de localidades donde ha estado.

9 Adriana Zapett, *Arte Digital. Teoría y práctica del arte*, México, Punto de Fuga, Centro Nacional de las Artes, 1998, pág. 19.

10 Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996, pág. 139.



Es así, con estos pocos ejemplos, que hemos podido observar como el concepto de grabado se ha enfrentado a los desafíos del arte contemporáneo, desde el experimentar con diversos procesos hasta el acto de negar su propia técnica. Sin embargo, hasta aquí el uso del término “grabado” sólo se ha movido dentro del ámbito de la reproducción gráfica, sin negar sus fundamentos primarios. Y es que no es necesario que el grabado niegue toda su tradición para poder ampliar su concepto; ya que en la actualidad, aún existe una búsqueda por experimentar con otros procesos de reproducción múltiple, como aquellos que recurren a los nuevos productos industriales para utilizarlos como material de estampación, tal es el caso de la siligrafía y el uso de la placa de poliéster; ambos ligados al concepto de grabado (gráfica) por la transferencia de imágenes de un soporte a otro.

No obstante, deberíamos extender el concepto de grabado hacia los problemas de índole interdisciplinario; como son las dimensiones espacio-temporales, y el carácter efímero, mudable o inaccesible que rige a algunos de los procesos multimedia. Siguiendo este punto, podríamos advertir que, si en un inicio la gráfica digital había generado para muchos artistas varias posibilidades de concebir una imagen, para otros había traspasado los límites entre la tecnología y el arte. Por lo que no hace mucho que varios artistas dejaron atrás los soportes tradicionales de la gráfica –papel– para inclinarse por los medios tecnológicos. Produciendo así, *una nueva manera de percibir el significado artístico [a partir de] una lógica binaria que privilegia el pro-*

ADAM LOWE.
Surface Mapping (Mapa de la superficie), 1991.
Serie de cinco. Intaglio a dos tintas de moldes de resina tomados de la superficie de diversas pinturas.
Medidas del soporte: 160 x 120 cm.
Medidas del área de impresión: 120 x 84.5 cm.



*ceso de producción sobre la producción de la imagen...¹¹. De esta forma, la nueva imagen ya no se contempla físicamente, sino que es contemplada la simulación de ésta a partir de una pantalla de computadora, es decir, es una imagen virtual. De ahí, que *la gran novedad cultural de la imagen digital* [radique] *en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción...¹².**

CARLOS AMORALES.
Dark Mirror, 2004.
Fotograma del video
animación producido a
partir de imágenes
vectoriales.

Tal es el caso de la obra de Carlos Amoraes, “Archivo líquido” (1999-2003). Compuesta por 428 imágenes, dibujadas de forma vectorial –con programas como Illustrator–; la obra representa un universo metafórico en el que se explora la construcción de imaginarios propios, y los motivos que forman parte del archivo individual del artista. Por otra parte, estas mismas imágenes al funcionar como una unidad narrativa, son presentadas en el video animación “Dark Mirror”. Y es con la proyección del video, que el artista finalmente lleva a cabo una síntesis narrativa de los distintos registros planteados anteriormente -impresiones, digitalizaciones, animaciones-, las cuales pasan del instante de la imagen bidimensional a la integración de la animación digital.

Por otro lado, el hecho de ampliar el concepto de grabado, también se puede vincular con los fenómenos que han ocurrido en otras grandes disciplinas como en la pintura y escultura. Ya que ambas, conservando su denomina-

11 Adriana Zapett, op. cit., pág. 32.

12 Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, pág. 147.



ción genérica, han asumido dimensiones que quedan fuera de su marco fundacional, llevándolas a plantearse problemas epistemológicos, ontológicos, y en algunos casos de índole interdisciplinaria. Como ejemplos de detonadores de esta problemática, se pueden mencionar la búsqueda de la tercera dimensión en la pintura y la de la no objetualidad en la escultura.

iDEM.

Así, siguiendo este planteamiento y la relación que existe con el concepto de técnica en el arte contemporáneo; es posible observar que el pensamiento de Heidegger resulta sumamente influyente sobre todas las disciplinas artísticas. Ya que sus concepciones han contribuido a la modificación de ideologías sobre lo que se considera técnica. En su libro, *El origen de la obra de arte* (1933/36), hace una separación entre los oficios artesanos y el arte; pues para éste pensador *tekhné, no significa ni oficio manual ni arte y mucho menos lo técnico en sentido actual, puesto que no significa ningún tipo de realización práctica, [sino] una manera de traer delante lo ente, en la medida en que saca a lo presente como tal fuera del ocultamiento y lo conduce dentro del desocultamiento de su aspecto; tekhné nunca significa la actividad de un hacer*¹³. En consecuencia se deriva que la técnica sólo es un medio para llegar a un fin; por lo tanto, al ser sólo un instrumento, la técnica importa por su necesidad y por el fin al que sirve. Así pues, el empleo de nuevos medios está relacionado con las ventajas técnicas que estos ofrecen, como la rapidez en el proceso de producción, su bajo costo en los materiales, y su reproducción sin límite de obras. Se entiende entonces, que más allá de considerar a la técnica como un hacer o producir, se le relaciona

13 Martin Heidegger, "El origen de la obra de arte" en *Caminos de bosque*, Traducido por Helena Cortés y Arturo Leyte, Madrid, Alianza, 1996, págs. 50-51.



con la capacidad de idear, planear o dirigir el hacer artístico. Por lo tanto, su significado y su función tienen relación con el proceso de la obra artística. Ya lo expresaba el Equipo Alcalacanales:

Un pacto tácito con nuestra contemporaneidad nos obliga a utilizar los medios y las herramientas que mejor modelen nuestro discurso, condicionados por [el] afán, [de] comunicar a través de la imagen los pensamientos, las percepciones y los sentimientos que van aflorando en el desgaste cotidiano de los acontecimientos¹⁴.

JOSÉ ALCALÁ.
Tokio-children park, 1991.
Imagen térmica realizada
con la cámara digital
Da Vinci.

JOSÉ ALCALÁ.
Tokio-metro c-s, 1991.
Imagen térmica realizada
con la cámara digital
Da Vinci.

De esta manera, podemos concluir que en la actualidad, es la técnica un proyecto histórico-social en el que se manifiesta la ideología de una comunidad y los intereses que en ella prevalecen; por ello, no podemos reducirla a un trabajo artesanal del artista. Pues contrariamente a la práctica generalizada de grabado, es la imagen gráfica contemporánea la que cuenta con las peculiaridades técnicas que pueden afectar la aportación al concepto del mismo.

Para finalizar, quiero destacar, que en la actualidad, el artista contemporáneo está conciente de que la gráfica se ha abierto a las nuevas tecnologías desarrolladas en las últimas décadas; y así, los creadores han orientando su apertura hacia la hibridación entre los medios propios del grabado tradicional y los de los medios electrónicos. De ahí que en la actualidad el artista que hace gráfica, no necesariamente domine el uso de las técnicas tradicionales como requisito para poder realizar con éxito su actividad creadora.

¹⁴ Enric Mira, op. cit., pág. 9.



1.2 Entre la imagen gráfica y el net.art -una perspectiva a través de la imagen-

Desde sus inicios, al Grabado siempre se le ha vinculado tanto con la reproducción de imágenes como con los estudios iconológicos que se hacen sobre éstas –el método iconográfico de Panofski-. Y en nuestra cultura podemos observar que la mayor parte de la tendencia estética está basada en las manifestaciones gráficas de la Europa occidental. De modo que desde el paleolítico hasta la actualidad nuestra cultura ha concentrado una acumulación de imágenes, que abarca desde las que dan testimonio de una cultura y sirven para el estudio del pensamiento, hasta las que ejemplifican los sistemas de representación y sus medios de producción.

GUSTAVE DORÉ.
Viñeta de Histoire de la
Sainte Russie, 1854.
Xilografía.

Cabe mencionar que el nacimiento de la imprenta, la imagen impresa –el grabado- de los siglos XV y XVI-, la aparición de la fotografía en el siglo XIX y los inicios del cine y la televisión, contribuyeron progresivamente a la proliferación de imágenes en todo momento y en todo lugar. Siempre planteando, de manera paralela a la producción de imágenes, una preocupación intelectual por el perfeccionamiento de la representación real.

Por ello me parece conveniente analizar cuál ha sido el desarrollo cultural de la mirada occidental y su relación con los regímenes escópicos de la modernidad. Régis Debray en su libro Historia de la mirada en Occidente, distingue tres etapas en el desarrollo cultural y con ello tres conceptos de la visión del mundo; los cuales identifica como logosfera, grafosfera y videosfera.

- *A la logosfera correspondería la era de los ídolos en sentido amplio (del griego eidolon, imagen) Se extiende desde la invención de la escritura hasta la imprenta.*
- *A la grafosfera, la era del arte. Su época se extiende desde la imprenta hasta la televisión en color (más pertinente, como veremos, que la foto o el cine).*
- *A la videosfera, la era de lo visual (según el término propuesto por Serge Daney)¹⁵*

De esta manera, se expone que a nuestra formación visual le atañe un proceso que va de lo artesanal al simulacro, de lo inmortal al acontecimiento, de la tradición a la innovación, de lo natural a lo virtual, de la matriz al algoritmo, de lo local a lo global, de la academia a la red, etc.

En principio la logosfera, que pertenece a la imagen eidética nos sitúa frente a la historia de las imágenes, en la que éstas fueron empleadas como objetos de devoción o medios de persuasión; con el fin primordial de proporcionar al espectador información o placer. Son imágenes icónicas que dan testimonio de la vida política y religiosa de las civilizaciones del pasado; cuyos convencionalismos son representativos de cada cultura.

La grafosfera, por su parte la podríamos considerar desde los regímenes escópicos¹⁶, hasta el inicio de la proyección de imágenes en cine, y su transmisión por televisión.

En esta etapa de la grafosfera las primeras imágenes consideradas artísticas con contenidos interpretativos o descriptivos provienen del Renacimiento. Dichos contenidos de interpretación y descripción, eran fundamentales para los estudios de los iconógrafos, ya que éstos argumentaban que las imágenes no sólo estaban para ser contempladas, sino para ser leídas. Asimismo, el conservador de grabados William M. Ivins Jr. (1881-1961) soste-

¹⁵ Román Gubern, y ss. Citado en Ma. Eugenia Rabadán, Catálogo de consulta. Grafos y señales. Ensayo de imágenes, comparativo de la era gráfica y la visual, México, D. F., Museo Nacional de la Estampa, CONACULTA, 2003.

¹⁶ Martin Jay toma el término "régimen escópico" de Christian Metz, y lo emplea para referirse a las teorías y prácticas visuales que se originan a partir del modelo visual que habitualmente se considera dominante y hegemónico en la era moderna; la perspectiva cartesiana del Renacimiento. Véase Martin Jay, "Regímenes escópicos de la modernidad" en Entre la historia intelectual y la crítica cultural, Buenos Aires, Paidós, 2003.



nía, que las estampas artísticas habían sido hechas para la transmisión de información visual, y que su historia se debía estudiar como *la de un poderosísimo método de comunicación entre los hombres y la de sus efectos sobre el pensamiento y la civilización de la Europa occidental*¹⁷.

JEAN AUGUSTE
DOMINIQUE INGRES.
Retrato de Napoleón
Bonaparte.
Pintura, siglo XIX.

Cabe mencionar, sin embargo, que no todo el Renacimiento se basó en la iconología, sino también en la visión humanista de la época que, entre otras consecuencias, derivó en la representación del espacio tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones. Mientras que, por otra parte, el uso de la perspectiva -“ver a través”-, que imponía un solo punto de vista, responde a una concepción individualista del período renacentista, que a su vez, contrasta con la visión simbólica y sagrada del medioevo.

KEWINDE VILEY.
Retrato del rapero Ice-T
como Napoleón.
Pintura, 2008

Pero dicho modelo fue transgredido prontamente a finales del siglo XVI por la imagen barroca; cuya característica era distinguir la belleza natural, fiel a las leyes de la percepción, de la belleza cultural, a la cual se dedicaba a representar. Su estilo se basó en códigos artificiales del color, en las sinuosidades, en el desenfoco, en lo múltiple y en lo abierto, así como en los distintos puntos de vista. Como digno ejemplo de este período, tenemos, los grabados de Rembrandt y de Rubens.

¹⁷ Williams M. Ivins Jr., *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Barcelona, Gustavo Gilli, 1975, pág. 215.

Pero para principios el siglo XX, la experiencia visual barroca se aproximó más a lo sublime y al deseo –desde su forma erótica hasta la metafísica-, por lo que tendió a valorar lo táctil o lo tangente por encima de lo visual. Y con ello se sugería que la imagen fuera visualizada por medio del espejo anamórfico, y así se representará lo irrepresentable. Ejemplo de ello es el arte moderno. Sin embargo, para finales de siglo, el discurso posmoderno elevará lo sublime por encima de lo bello; siendo, sin duda, *“el palimpsesto de lo inmirable” [o] la celebración de la locura ocular que [produce] éxtasis en algunos, pero perplejidad y confusión en otros*¹⁸. O tal vez como lo señalaba O. Calabresse, lo posmoderno se aproxima a ese gusto por lo indescifrable, por lo fragmentado, por lo confuso, por el ensamble, por la serialidad; al cual se le puede llamar estética neobarroca¹⁹.

Hasta aquí he resumido, los regímenes escópicos de la modernidad como los principales componentes del dominio de lo visual sobre la mirada occidental. Su amplia variedad de formas ha sido distinguida como el “ocularcentrismo”²⁰. Y se ha manifestado como un desafío en las teorías de Bergson, Bataille, Sartre, Lacan, Debord, Foucault, Barthes, Metz, etc.

Al respecto de la teoría de Bergson, enfocada al análisis de la especialización del tiempo -tesis que abordaré en el subtema siguiente-, Deleuze la relaciona con la finalidad de representar la imagen-movimiento a partir del cine. Y dicho medio, que a mitad del siglo pasado se convirtió en la matriz fundacional y genética de todos los sistemas de representación de la imagen animada, ayudó a la transformación de la percepción, y como consecuencia a la transformación de la comunicación humana. Comunicación que estuvo condicionada tanto por los regímenes escópicos del clasicismo y del barroco, como por lo medios que en ellos se empleaban. *De este modo,*

18 Martin Jay, op. cit., págs. 238-239.

19 Según Calabresse, la estética neobarroca es, modelado precisamente sobre un general principio barroco del virtuosismo, que en todas las artes consigue en la fuga total de una “centralidad” organizadora, para dirigirse, a través, de una espesa red de reglas, hacia la gran combinación policéntrica, y hacia el sistema de mutaciones. Véase Omar Calabresse, *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1999, pág. 57.

20 Martin Jay denominó así a la visión hegemónica de la cultura occidental. Martin Jay, “El ascenso de la hermenéutica y la crisis del ocularcentrismo” en *Entre la historia intelectual y la crítica cultural*.



ANDREI TARKOVSKY.
Stalker; también conocida
como La Zona en algunos
países de habla hispana,
1979. Ciencia ficción cine
fantástico, 163 minutos.

con la imagen cinematográfica pudo nacer el cronosímbolo plástico en la cultura moderna, lo que supuso la superación cualitativa y radical de los viejos ensayos icónicos (pintura, comics) para obtener una iconización de temporalidad...²¹. Además de que la imagen cinematográfica, al ser producida en tiempo real, puede compararse con el acontecimiento de la música y la comunicación²². Asimismo, la hibridación que sucede en el cine entre la imagen y el sonido, permite al espectador realizar un análisis fidedigno de la imagen y no por interpretación, anteponiéndose al método iconográfico de Panofsky.

Cabe destacar, que además el cine adoptó *los modelos de representación formalizados en el Renacimiento, [...] el marco encuadre de la pintura narrativa y del escenario del teatro a la italiana el formato delimitador del fotograma y de la pantalla, como superficie acotadas de representación²³*. Así pues, aunque para algunos el cine debería ser un arte autónomo –pensamientos manifestados, por ejemplo, por Andrei Tarkovsky, en su libro *Esculpir en el tiempo-*, este arte resulta ser el más claro ejemplo de hibridación en el campo de las artes.

21 Román Gubern, *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona, GG MassMedia, 1987, pág. 255.

22 Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción de imágenes se aceleró tanto, que fue capaz de mantener el paso con el habla. Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, Itaca, 2003, pág. 40.

23 Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, pág.109.



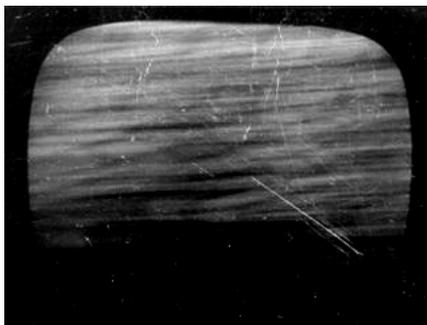
ANDREI TARKOVSKY.
Nostalghia (Nostalgya), 1983.
125 minutos.

Por otro lado, el aumento de la reproducibilidad de la imagen que favorece el valor de exhibición, según W. Benjamin, condujo a sobrepasar la unicidad del objeto artístico en beneficio de la demanda de las masas; quienes, en su posición de consumidoras, pretendieron apoderarse continuamente del objeto en su más próxima cercanía, ya sea por imagen, copia o reproducción.

Así, la imagen al ser desligada de los procesos tradicionalistas de su producción y de su percepción, prontamente se convirtió en una especie de comunicación. La proyección de aspiraciones, fobias inconscientes, frustraciones, esperanzas y traumas colectivos latentes en el cuerpo social, hizo del cine un medio visual comunicativo, encontrando su máxima audiencia en las masas. El cine era pues la primera legitimación social, así como la primera homogenización de gustos y valores en las sociedades capitalistas.

Por su parte, la televisión según Román Gubern, al ser un mero medio de telecomunicación, debe ser considerado en rigor como un simple canal de mensajes muy diversos y heterogéneos, diferenciándose del cine por su propia especificidad intrínseca. Lo que establece a la televisión como un servicio de distribución audiovisual, preferentemente doméstico, en el que coexisten muchos lenguajes (o dialectos) audiovisuales. Cuya imagen ha contribuido espectacularmente a la densificación de la iconosfera en las sociedades modernas²⁴.

²⁴ Román Gubern, *La mirada opulenta*, pág. 118.



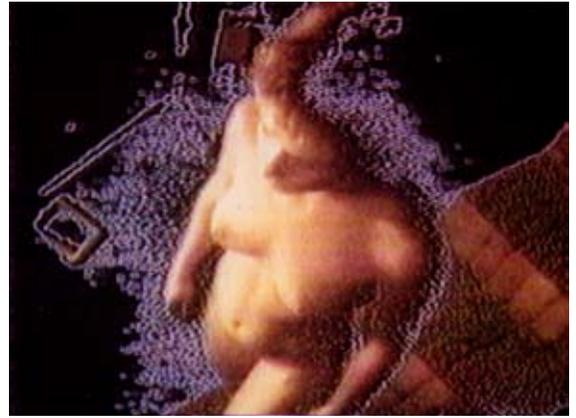
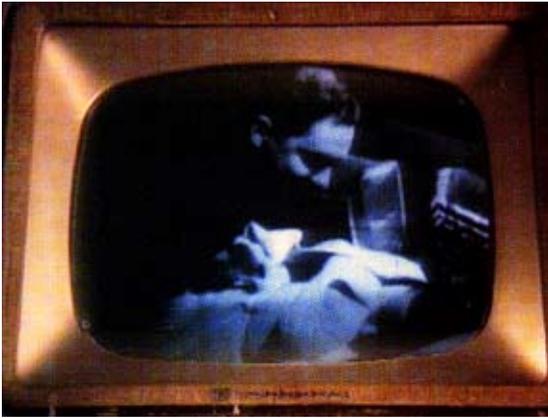
NAM JUNE PAIK.
Electronic of Music -
Electronic Television, 1963.

La transmisión instantánea y masiva producida por la televisión, ha conseguido mayor adicción y mayor penetración en el tejido social, por lo que, si anteriormente se decía que la fidelidad de este medio provocaba la pasividad en el espectador, actualmente esto no se puede afirmar tan fácilmente debido a la creciente interactividad entre el medio y los espectadores. Éstos ya no son meros consumidores o usuarios, sino que habitan el espacio como si se tratara de su propia existencia, ya que encuentran en la pantalla el lugar donde pueden ver reflejada la historia de la vida cotidiana en tiempo real. Como ocurre de manera evidente, en los llamados reality's shows, en los que el espectador se proyecta en los figurantes del programa televisivo. Y esa forma de operar en la conciencia colectiva ilustra perfectamente la mutación que ha sufrido el panoptismo de Bertham.

Por otra parte, en la interactividad que provoca la televisión, observamos que la inmersión del espectador origina *una cuestión de falta de perspectiva, de una distancia cero respecto de la escenificación en la que se nos obliga a sumergirnos para participar, incapaces, por tanto, de adquirir un distanciamiento crítico de la situación...*²⁵ Lo que podría caracterizarse como una mirada contrapuesta a la del renacimiento, donde se intentaba racionalizar la mirada del espectador a partir de un punto de vista, claro y preciso. El artificio de la imagen-escena construido por los artistas del renacimiento, se ha dejado de lado por una inmersión en la imagen a partir del espacio- tiempo.

Y en cuanto a la transmisión de imágenes, es importante recalcar que una de las peculiaridades de la masa, es que, no sólo menosprecia la singulari-

²⁵ Juan Martín Prada, *El net.art. o la definición social de los nuevos medios*, www.aleph-arts.org/.



dad irrepitable y la durabilidad perenne de la obra, sino que además, intenta valorarla a partir de la singularidad reactualizable y de la fugacidad de la obra en la experiencia estética.

Para la masa, es preferible reemplazar la lejanía sagrada y esotérica del culto a la “belleza” de apariencia, por una cercanía profana de la experiencia esotérica y de la improvisación de la obra como repetición inventiva. Benjamín no estaba muy alejado de la realidad cuando sospechaba que las masas serían las que propondrían un nuevo modo de participación en la experiencia estética, desde la intercambiabilidad esencial entre artista y público hasta la concentración y compenetración entre la obra y el espectador.

Por su parte, la videosfera representada por la era de lo visual, según el término de Serge Daney. Nos hace recordar los inicios del video, cuyas ventajas técnicas radican en la verificación instantánea de la imagen, el no acudir a un laboratorio para su revelación, la posibilidad de borrar y regrabar sobre la cinta y mantener el principio de la discontinuidad, ya que su edición es electrónica.

Es en la década de los sesentas cuando los artistas del movimiento Fluxus promovieron una crítica contra la visión televisiva –la caja negra- que en ese entonces prevalecía. Su reflexión se orientó hacia la forma particular en la que vemos, *sobre cómo comprendemos las imágenes y las secuencias, cómo entendemos los medios, cómo digerimos sin necesidad de asimilar el actual empacho de información visual [la cuál] no ha sido adecuadamente*

WOLF VOSTELL.
Sun in your head, 1963.

SHIGEKO KUBOTA.
Nude Descending a Staircase
(Duchampiana), 1975/76.



DOUGLAS DAVID.
Las Cintas austríacas, 1974.

analizada, al menos desde el período de auge del movimiento²⁶. Y, entre los máximos exponentes del video arte se encuentran Nam June Paik, mejor conocido como el padre del videoarte, Yoko Ono, Paul Sharits, Shigeo Kubota y Wolf Vostell.

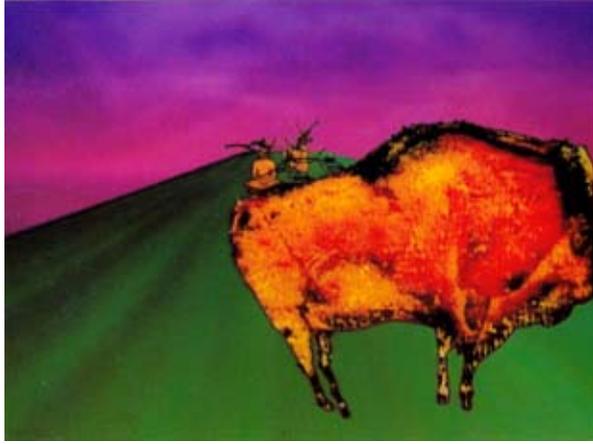
Algunos de ellos, vieron en sus trabajos de video-arte la crítica a lo que llamaron la comunicación de ida y vuelta (two-way communications) por lo que abordan este medio videográfico. Y en este sentido, trabajan primeramente con emisiones en directo en las que los espectadores telefonean al artista, que con una máquina de escribir transfiere los textos a la pantalla mediante un rollo de papel superpuesto a la cámara (“Talk out” Douglas Davies 1973) [...] Y años después [realizan] emisiones en directo vía satélite con Joseph Beuys, David Bowie, Laurie Anderson, Douglas David, y otros...²⁷.

En la misma dirección que estos artistas, Nam June Paik, en su manifiesto de 1962, “Utopian Laser Televisión” proponía un nuevo medio de comunicación a partir de un sistema de canales, en donde cada canal acortaría la difusión de sus programas a la audiencia que eligiera dicho programa, sin importar si ésta se reducía a una sola persona. Tampoco importaba si los programas eran inteligentes, o ridículos; comprensibles o totalmente excén-

26 Peter Frank, “Un recorrido por el cine y video Fluxus” en MNCARS, Fluxus y Fluxfilms 1962-2002, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2002, pág. 24.

Peter Frank, afirma: los comentarios de Marshal McLuhan acerca del impacto social de los medios de comunicación (en Understanding Media o Verbi-Voci-Visual Explorations) influenciaron fuertemente a varios artistas de Fluxus –cuyo trabajo, a su vez se ganó el interés y apoyo de este pensador-. Ibidem, pág.37.

27 Fernando Tejerizo, El net.art: la estética de la red, www.aleph-arts.org/.



tricos. El objetivo era que la audiencia seleccionara su propia programación a partir de un menú de posibilidades infinitas²⁸.

De este modo, el movimiento Fluxus da apertura a nuevas formas de producción artística que replantean el papel del arte, del artista y del espectador; así como también replantean la relación entre acción y objeto y la hibridación entre las disciplinas artísticas; lo cual se ve reflejado en su rechazo a la institución museística, a la propiedad privada, al poder del arte y a los convencionalismos artísticos que provenían del arte tradicionalista. Es así como observamos que la mayoría de los fundamentos de esta corriente artística parecían basarse en las tesis que W. Benjamin escribió sobre La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.

La aceleración de las ciudades industrializadas y los avances tecnológicos, así como el uso de la computadora son parte de la creación de imágenes infográficas, digitales o electrónicas; todas ellas modalidades de la imagen, que encontraron su devenir en la era de la masificación visual.

El medio característico de este tipo de imágenes se basa en la digitalización de la imagen y en la discontinuidad de su producción. Y tal como ocurre con la imagen videográfica, la infografía también presenta una dualidad entre la imagen latente y la imagen manifiesta. *De manera que la famosa “pantallización” de la sociedad, responsable de la densificación icónica, es también responsable de su banalización icónica [En ese sentido] la visiónica, con sus*

NADIA Y DANIEL TALMAN.
Bisonte de la
cueva de Altamira
(Pertenece a la obra
Encuentro en Montreal), 1987.
Realizada por ordenador.

28 Cfr. Ken Friedman, “Cuarenta años de Fluxus” en MNCARS, Fluxus y Fluxfilms..., op. cit., pág.65.



[sofisticadas] máquinas de visión, hace posible un universo perceptivo en el que la subjetividad ha sido evacuada²⁹.

Sin embargo, la imagen infográfica se distingue del video, por que no trata de interpretar, sino de practicar la interacción entre la máquina y el operador. Siendo, la relación comunicativa que se da entre ambos en tiempo real y basada en el principio de acción-reacción. Pudiendo apreciar su resultado -imagen virtual- en una pantalla lumínica.

NADIA Y DANIEL TALMAN.
Marilyn Monroe
(Pertenece a la obra
Encuentro en
Montreal),1988.
Realizada por ordenador.

Paul Virilo lo señalaba: *...entramos en un nuevo régimen de visibilidad. Creo que el video y la infografía son elementos esenciales de esta mutación del régimen de percepción. En primer lugar, porque se han desdoblado tres elementos: la transparencia, la óptica y la luz. [Si antes teníamos una transparencia del aire, de la atmósfera, del vidrio y del cristal, ahora gozamos de una] transparencia de las apariencias transmitida instantánea-mente gracias al video y gracias a la videoinfografía en la digitalización de la imagen³⁰.*

Existe, pues, una óptica activa, que no necesita de las lentes tradicionales para concebir una imagen -como la fotografía o la cinematografía- sino que depende de un sistema numérico que hace visible su existencia.

Hasta aquí hemos visto como las imágenes transmiten información, de un modo codificado, sobre el mundo percibido visualmente en cada época y cultura. Mas, en los últimos veinte años, nuestra iconosfera se ha incrementado frenéticamente; dando lugar a una serie de imágenes consanguíneas.

29 Román Gubern, *La mirada opulenta*, págs. 124-125.

30 Paul Virilo, *Todas las imágenes son consanguíneas*, www.aleph-arts.org/.



Es decir, que se crea una unión entre la imagen virtual y la imagen real, fusionándose así en una sola y misma imagen.

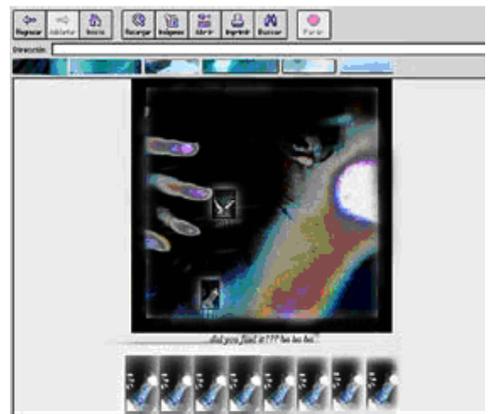
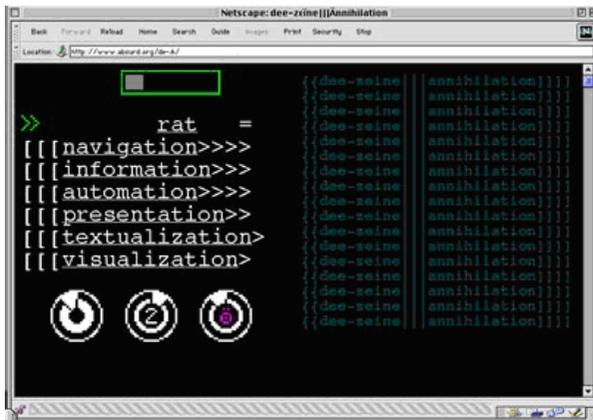
En gran medida, es a causa de la televisión y publicidad que la imagen se ha vuelto aún más omnipresente. Vivimos en un mundo donde predomina lo visual, por lo que la *mayoría de nuestras modernas tecnologías altamente desarrolladas no podrían existir sin imágenes, pues sin ellas no tendríamos ni las herramientas necesarias ni datos en los que pensar...*³¹

Así, en un ambiente en que la tecnología ha invadido indudablemente nuestra vida cotidiana. Los nuevos desarrollos tecnológicos se vuelven parte de nosotros, como una especie de prótesis que nos ayuda a entender nuestro entorno. De manera que, por ejemplo, la experiencia que se vive en Internet se extiende más allá de percibir una espontánea proliferación de imágenes, ya que dicha experiencia además intenta, entre otras cosas, generar una nueva conciencia social sobre el tiempo y el espacio.

Y esa forma de pensar el medio, ya había sido contemplada por Lev Manovich cuando nos declara que, *cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar una historia y de enlazar una experiencia con la siguiente se han*

MARÍA GRACIA DONOSO.
De la serie: Japanese
E-motion, 2001.
Fichero digital impreso
a través de la tecnología de
tintas pigmentadas de la
EPSON 7500-PRO.

³¹ Williams M. Ivins Jr., op. cit., pág. 217.



vuelto la forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarlos con los datos culturales³².

Por otra parte, el acceso total que permite Internet, junto con su uso generalizado y sin restricciones, han creado un nuevo modelo de libertad para el marco cognitivo en la comunicación del arte, conocido como net.art. El cual ha perfeccionado varias de las aspiraciones del arte anterior como son: el transcurrir y acontecer en el tiempo –profetizado por el cine–; el alcanzar la comunicación entre autor-obra-espectador; el romper con la fetichización del arte; el responder al sistema hegemónico de la institución; y la transformación de los paradigmas clásicos en la percepción del arte. Así, las distancias se acortan y el espectador se vuelve parte de la obra.

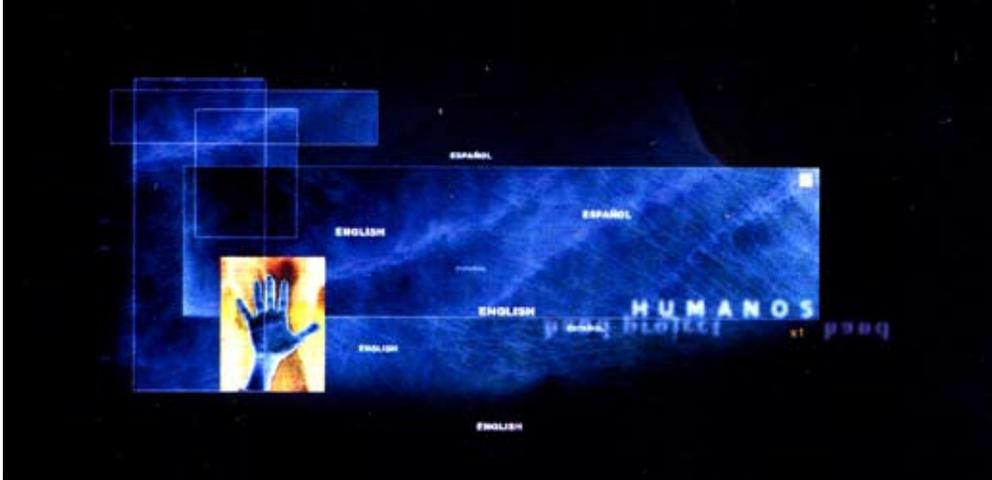
En el net.art, la imagen no existe por sí misma, sólo se halla en el acontecimiento; es decir, que no hay obra sin sujeto. La imagen ya no se piensa en términos de espacio sino en términos de tiempo. De modo que, la interpretación que requiere una obra net.art, siempre estará en constante transformación; como lo exige la especificidad dinámica del medio. La lectura de este tipo de arte:

...siempre depende de una actividad constante de reconfiguración de los momentos de acceso a los datos que la componen. Un movimiento constante entre cada uno de los términos, donde objeto y atribuciones responden a una relación de absoluta movilidad, de intercambio, de

SARA FERNÁNDEZ.
Composición digital
realizada mediante el uso de
material visual recogido de
una chat audiovisual.
Pantalla de la web FUSE'98,
2000.

FELICIA RIAZA.
Composición digital
realizada organizando
las imágenes obtenidas
mediante un escáner dentro
del contexto espacial que
le proporciona el interfaz
de un navegador de la red
Internet. 1999.

32 Lev Manovich, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005, pág. 18.



modificación a distancia. Esta estética se caracterizaría por un fundamento de heterogeneidades, de diferencias, de inestabilidad, de discontinuidades, de arrastres. Un nuevo concepto de lo yuxtapuesto que no pone fin a toda temporalidad perspectiva³³.

LILIA PÉREZ.
Humanos v.2, 2000-2001.
Net.art /instalación
interactiva.

Puesto que la perspectiva del ciberespacio, según Paul Virilo, es una perspectiva en tiempo real. Y es además una perspectiva libre de cualquier referencia: una perspectiva táctil.

De este modo, la creación en la red no afecta tanto el contenido de la obra, sino al propio sujeto que accede a ella. Y así por ejemplo, muchos sitios crean las obras para cierta audiencia específica de personas solas, en contextos privados. Por lo que sacar estas obras virtuales de su contexto, presentándolas off line, les cambia el sentido y las convierte en otra cosa. El net.art puro sólo existe on line, no tiene extensiones ni presencia fuera de él.

Cuando se piensa en el net.art, se piensa en el medio y en los conceptos que derivan de él. Así, las obras del net.art *centradas en la tecnología de la diseminación y de sus formas, que, pretendiendo la captación de las nuevas leyes de la sustitución y del desplazamiento intentan escapar de las articulaciones de la cadena del significante creada por el discurso*³⁴. Es justamente ahora cuando el objeto “exhibido” se encuentra por encima de la forma.

³³ Fernando Tejerizo, op. cit.

³⁴ Juan Martín Prada, op. cit., www.aleph-arts.org/.
Para más información sobre el net.art, véase el anexo.



De ahí que, las constantes reflexiones de muchas propuestas del arte en la red estén ligadas al concepto y funcionamiento del navegador de Internet; incluida la concepción de la obra de net.art como navegador de Internet en sí misma.

Sin embargo, cuando se conjugan las nuevas relaciones de telecomunicación -wide world web- con el activismo político del arte, el medio adquiere otra dimensión. Como diría Juan Martínez Prada: la dimensión social de la técnica es su propia definición. De este modo, la creación artística tendrá la responsabilidad de hacer reflexivo el medio y de definirlo socialmente. Como sucedió con las prácticas artísticas en la década de los sesenta y ochenta; cuyos principios eran, responder al sistema hegemónico del arte y a la distinción de género, raza o clase.

RAFAEL LOZANO-HEMMER.
Vectorial Elevation, 1999.
Focos de xenón de 7kW,
robotizados, webcams,
conversor, TCP/IP a DMX,
interfaz Java 3D, transmisor
GPS, Linux, servidores de
correo electrónico.
<http://www.alzado.net>

El problema de la institución como espacio de exhibición ha sido una de las críticas más recurridas por el net.art. Pues la limitación que tienen los museos respecto a las estéticas de recepción y participación, han originado que dichos espacios sean escasamente visitados.

Y, como diría Remedios Zafra:

“repensar la institución museística” ha de partir de los nuevos modelos de sociedad que aceptan la desubicación y diseminación de la recepción estética y su desvinculación de las estructuras arquitectónicas museísticas para trasladarlas a los entornos doméstico y al ámbito privado, [Así también] repensar y contemporaneizar la muestra públi-

ca de las nuevas prácticas artísticas no debe obviar esa labor, y por supuesto no puede limitarse al reciclado de los soportes exhibitorios, sino que ha de obligarse a “pensarse” de manera diferente, desde la exigencias de las nuevas prácticas artísticas y desde la valoración de los nuevos dispositivos que han alojado, promocionado y hecho público el net.art³⁵, pensemos en websites como adaweb, irational o aleph.

Sin embargo, muchos de los proyectos artísticos que comenzaron criticando al sistema del arte, muy pronto se involucraron con el comercio y con las formas de revalorización. Por otro lado, el compromiso que tenemos con *nuestro tiempo y con las determinantes técnicas de los objetos que nos rodean (propias del trabajo con productos fabricados en serie) podría, curiosamente, convertirse en sustituto del valor que antes se le daba al “original”, es decir un valor añadido para los que siguen fetichizando el objeto artístico³⁶.*

En conclusión, si los discursos que fundamentan el net.art fueran legitimados por la institución, se aumentaría su paradoja, al igual que sucedió con las prácticas artísticas del siglo XX, el Happening, el Fluxus y el arte conceptual.

35 Remedios Zafra, El instante invisible del net.art, www.aleph-arts.org/.

36 Ídem.



1.3 Reflexiones sobre la imagen fija y la imagen movimiento

ROBERTO LONGO.
Men in the Cities, 1979.
Litografías.

Anteriormente abordé algunas de las convenciones culturales que han condicionado la visión humana y sus percepciones. Y una observación hecha en ese momento, es que la mayoría de estas convenciones fueron establecidas por los pintores más representativos de cada época y cultura; y en algunos casos por los códigos de representación colectivamente aceptados.

Así pues, la imagen fija siempre ha estado condicionada por tres sistemas de representación, que incluyen tanto a los mecanismos de imitación o mimesis de las formas visibles, -los cuales conocemos como la base del isomorfismo-, como a los que se relacionan con lo simbólico de la abstracción y la subjetividad, además de aquellos mecanismos que se vinculan con las convenciones iconográficas arbitrarias dentro de cada contexto cultural.

En el caso del arte mimético, la imagen fija tiende a imitar o representar como una duplicación óptica los objetos que se presentan ante los ojos del artista, por lo que éste *aspira a alcanzar la veracidad propia de la imagen especular [...] investida del mismo valor que el original...*³⁷. Y ello nos refiere inmediatamente al desarrollo que ha tenido la técnica de la pintura en su representación figurativa, pues, desde sus inicios, los pintores se han ocupado

³⁷ Román Gubern, *La mirada opulenta*, págs. 72-73.

de la búsqueda de nuevas formas de representación, y de nuevos motivos representables. A pesar de que, con la llegada de la fotografía la función mimética de la pintura se vio rebasada; ya que el nuevo medio de representación fue inmediatamente considerado como un productor de imágenes que lograban una imitación perfectamente fiel del objeto³⁸.

Por su parte, la imagen fija del arte simbólico, como su nombre lo indica, está vinculada con el símbolo puesto que se basa *en un nueva relación intelectual entre lo perceptual (el parecido icónico) y lo cognitivo (el significado)*, [de manera que] *a una representación que es disímil a la imagen de un referente se le atribuye su identidad física...*³⁹. Los ejemplos más remotos de este tipo de imágenes simbólicas los encontramos en los motivos abstractos del arte rupestre y de las más antiguas civilizaciones, que, en sus mecanismos de representación, siempre omitían, exageraban o fusionaban algunos rasgos significativos para su cultura. Un fenómeno similar sucedió con la cultura de la época medieval y renacentista, cuando surgieron corrientes que respondieron al simbolismo icónico propio de su contexto. Asimismo, en la actualidad existen símbolos convencionales de validez oficial, como la paloma emblema de la paz; símbolos accidentales generados por las experiencias del sujeto, y símbolos universales inherentes a la naturaleza humana; de los cuales, los dos últimos tipos de símbolos están orientados por la psicología humana.

Con respecto a las imágenes fijas pertenecientes a las convenciones iconográficas arbitrarias, existen algunas que contienen un grado cero de mimetismo, como son las señales de tránsito. Pero además, la combinación entre símbolos icónicos y señales enteramente arbitrarias tiene como resultado la pretensión de representar cualidades y fenómenos no visibles o fotografiados -como lo temporal y el movimiento- a partir de imágenes estáticas. El paradigma de este uso de las imágenes lo encontramos en el cine y la televisión, donde las imágenes, además de ser efímeras, pertenecen a lo

38 Como sabemos, el impacto que tuvo la fotografía en las artes visuales provocó cambios radicales en cuanto a la presentación y percepción de la imagen fija; así como en la democratización de la producción mecánica de la misma. Sin embargo, en la actualidad, con la inserción de los nuevos recursos computacionales –tanto de software como de hardware– la cualidad mimética de la fotografía no se presenta necesariamente como su característica más importante en cuanto a sus posibilidades artísticas.

39 Román Gubern, *La mirada opulenta*, pág. 87.

que Gubern define como las convenciones ópticas arbitrarias, ya que se distinguen por tres particularidades:

1. *no guardan ninguna relación imitativa ni analógica con los modos de percepción humana del paso del tiempo ni de la translación espacial.*
2. *su motivación es puramente arbitraria, además, desde el momento en que la magnitud del tiempo o espacio omitido/significado es ampliamente indeterminada (un minuto, un día, un año, etc.), e incluso irreversible (el encadenado se usa tanto para expresar un paso de tiempo hacia el futuro, como para iniciar la evocación de un pasado o flash back).*
3. *...el encadenado, antes de expresar convencionalmente paso de tiempo o cambio de lugar⁴⁰ [origina un choque entre el cambio de un plano general a un primer plano, como sucedió en cierto periodo del cine mudo]*

De modo que, la pulsión de imágenes manifestada primeramente en el cine, se vio beneficiada por la rapidez de la fotografía para la producción de imágenes; ya que, desde sus inicios, la fotografía fue considerada como el principal registro masivo de imágenes. Y no es de sorprendernos que el invento de la cámara fotográfica y la expansión del ferrocarril –ambos avances que nacieron durante el siglo XIX-, hayan influenciado considerablemente la percepción del movimiento; ya que la visión instantánea que se experimentaba a través de las ventanillas de la locomotora reeducaba drásticamente la comprensión del movimiento. Mientras que fue con la llegada de la fotografía en series continuas, que *se enseñó empíricamente al hombre que el movimiento no es más que una secuencia de instantes y de poses consecutivas, las cuales podían estar aisladas, atrapadas y congeladas sobre un soporte*⁴¹.

Como sabemos, desde la antigüedad, se suscitó el interés por representar el movimiento; y como muestra, baste mencionar la Columna Trajana de los Romanos; en la que se intentó reproducir las hazañas del emperador a partir de una secuencia de imágenes consecutivas. Del mismo modo, en el Medio-

40 Cfr. Román Gubern, *La mirada opulenta*, pág. 99.

41 *Ibidem*, pág. 146. Recuérdese el celebre ejemplo del galope a caballo registrado por la cronofotografía de Marey en 1882, o la descomposición del movimiento en las instantáneas equidistantes de Muybridge.

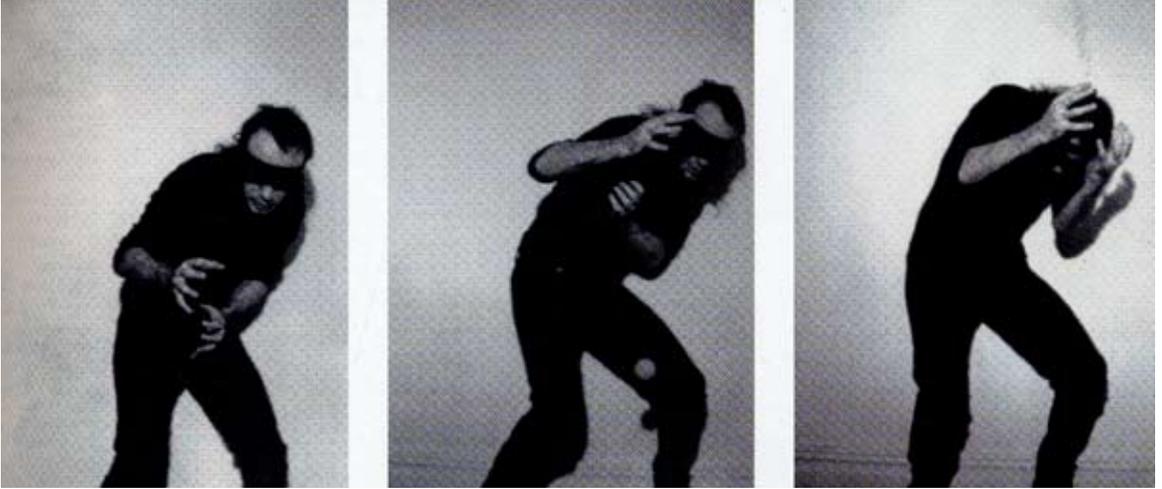


SMITH STEWART.
Mouth to mouth, 1995.
Video monocal, blanco y
negro, sonido.

evo y el Renacimiento se intento recrear el movimiento por un orden en las poses o por instantes privilegiados. Es el caso del retablo de la Anunciación de 1430, pintado por Fray Angélico; donde se representan dos sucesos independientes en el tiempo, pero conectados por su causalidad teológica. La composición de dicha obra se distingue porque en su lado izquierdo está representada la expulsión de Adán y Eva del paraíso, y a la derecha, el ángel anunciando la maternidad de María. Por otra parte, en el periodo Barroco, se concibió otra forma de representar el movimiento utilizada, entre otros, por Velásquez en su cuadro de Las hilanderas de 1657. En dicha pintura además de recurrirse a un instante privilegiado se anticipa, a partir de líneas cinéticas, el efecto que comúnmente encontramos en las fotografías de movimiento. Y aún actualmente existe una serie de artistas plásticos que liga parte de su producción a los planteamientos de experiencias visuales en movimiento, ya sea de un modo consciente o inconsciente, pero este punto se abordará más adelante.

En lo que refiere a las formas para reproducir experiencias visuales en movimiento, es indispensable mencionar la invención del aparato cinemático. El cual se distinguía por no recomponer el movimiento a partir de instantes privilegiados o de *elementos formales transcendentales (poses)*, [sino por recrear, a partir de un instante cualquiera, o por] *elementos materiales inmanentes (cortes)* [el movimiento. De modo que no se trataba] *de hacer una síntesis inteligible del movimiento*, [sino de efectuar] *un análisis sensible de este*⁴². Por ello, la representación del movimiento que acontecía en el cine estaba más orientado hacia la percepción visual que hacia el reconocimiento intelectual de los objetos.

42 *Ibidem*, pág. 16. Es de destacar que para 1927, el cinematógrafo se constituyó como un medio audioicónico; o, tal vez, como Román Gubern lo define, en un medio audio-verboiconocinético. Lo que modificó en gran medida al fenómeno de la percepción establecido con el aparato cinemático.



Así, observamos que la imagen cinematográfica fue el producto de una ilusión óptica, generada por el análisis fotográfico de la realidad visual; y por la síntesis y recomposición sensorial del movimiento. Ilusión óptica que se apoya en la proyección de imágenes sobre una pantalla con estímulos discontinuos -fotogramas fijos que representan la fase sucesiva de una acción-, que dan la impresión de continuidad perfecta en el movimiento percibido. De modo que, la paradoja del cine radicará en la recomposición del movimiento a partir de imágenes estáticas. Y en este sentido, la reflexión que Bergson hace sobre el cinematógrafo, contribuye bastante al análisis del medio⁴³. Ya que, según este filósofo, *el cine procede con datos complementarios: cortes instantáneos llamados imágenes; [en] un movimiento o un tiempo impersonal, uniforme, abstracto, invisible e imperceptible, que esta en el aparato y con el cual se hace desfilar las imágenes*⁴⁴. Por lo que el cine, entonces, será para Bergson, un falso movimiento; pues aunque las imágenes inmóviles fuesen ensambladas y vistas casi instantáneamente para representar el devenir constante de la realidad visual, no contenían un movimiento real. Planteando así una enorme diferencia que existe entre la percepción natural y la percepción cinematográfica. Ya que, la primera se basará en las detenciones, anclajes, y puntos de vista fijos, móviles y/o separados, mientras que la segunda operara de manera continua, por un solo movimiento cuyas detenciones forman parte del aparato.

VITTO ACCONCI.
3 Adaptation Studies (1.
Blindfolded catching), 1970.
Película Super 8,
blanco y negro, sin sonido,
3 minutos cada uno.

43 En 1986, Bergson escribe *Materia y memoria*; la cual era el diagnóstico de una crisis de la psicología. Surgida del hecho de que, para Bergson, resultaba imposible oponer el movimiento como realidad física del mundo exterior, a la imagen del movimiento como realidad psíquica de la conciencia. Cfr. Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 2003.

44 Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, pág. 753, y ss. Citado en Gilles Deleuze, op. cit., pág. 14

Además, como apunta Deleuze, *el cine no nos da una imagen a la que él le añadirá movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil+movimiento abstracto*⁴⁵. De tal manera, que si los cortes inmóviles son considerados trascendentes, como pueden ser el dibujo de una animación o la fotografía instantánea; serán cortes móviles aquellas partes u objetos que tienen la duración de un todo cambiante, es decir, aquellas secuencias que establecen el movimiento a partir de un conjunto de cortes inmóviles, y que los cuales son definidas por Deleuze, como “imágenes-movimiento”.

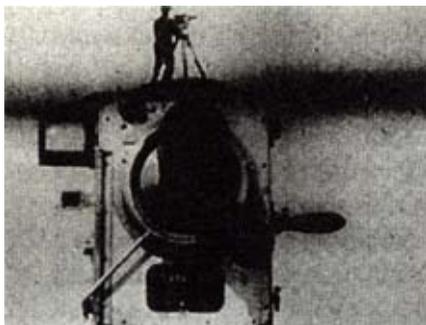
Es así que, la esencia de la imagen-movimiento se distingue por extraer el movimiento puro de los cuerpos y de los móviles. Y, asumiendo su caracterización como corte móvil, a la imagen-movimiento también se le puede considerar como la base del plano cinematográfico. Por lo tanto que, al pensarse el plano como un corte móvil, éste:

*...no se contenta con expresar la duración de un todo que cambia, [pues] no cesa de hacer que varíen los cuerpos, las partes, los aspectos, las dimensiones, las distancias, [y] las posiciones respectivas de los cuerpos que componen un conjunto en la imagen. [De ahí que el plano haya renunciado a ser una categoría espacial para convertirse en temporal. Como Epstein lo señala:] el concepto de plano: es un corte inmóvil, es decir, una perspectiva temporal o una modulación*⁴⁶.

Y es justamente la categoría temporal lo que distingue a la imagen fija de la imagen-movimiento –plano cinematográfico-. Como hemos visto, la imagen fija se define por tener un punto de vista único y frontal, el cual es determinado por la visión subjetiva del artista; en este tipo de imágenes no existe la comunicación entre conjuntos variables que remitan los unos a los otros. En tanto que la imagen-movimiento siempre se ha mantenido dinámica, porque permanece fijada al movimiento de los elementos, de los personas y de las cosas; pero sobre todo, porque el movimiento de la cámara y el montaje, determinan el encadenamiento de imágenes. De manera que, es la secuencia de planos, o, más precisamente, es el montaje, el heredero del movimiento

45 Ibidem, pág. 15.

46 Ibidem, págs. 42-43.



DZIGA VERTOV.
El hombre de la cámara,
1929.
Fotogramas de la película.

y de la duración⁴⁷. Como obra paradigmática del montaje cinematográfico, citaré el film *El hombre de la cámara* (1929) del director ruso Dziga Vertov; pues en dicha cinta, aunque se plantea como objetivo representar la vida comunista de la Rusia de los años veinte; lo que resulta realmente impresionante es el uso y la saturación de técnicas cinematográficas, como son: el uso de los fundidos y las sobreimpresiones; las congelaciones de imagen, la aceleración, las pantallas partidas; los diversos tipos de ritmo, las intercalaciones y, por supuesto, las distintas técnicas de montaje empleadas.

Por otro lado, las transformaciones que ha sufrido la imagen-movimiento se han caracterizado por la influencia de los avances tecnológicos. Anteriormente mencioné que el nacimiento de la cámara fotográfica junto a la expansión del ferrocarril motivó la representación del movimiento; y como era de esperarse, con el adelanto del automóvil, la imagen-movimiento se potenciará aún más. Para ejemplificar este hecho aludiré a la filmografía de Godard y su noción de montaje. La principal característica de la producción de dicho cineasta es que todos sus esfuerzos se encaminan hacia la superación de lo verbal por medio de la imagen. Godard *siempre utiliza imágenes múltiples, las cuales se funden entre sí, se juntan y se separan*. Es lo visible lo que impera en su producción –*Week Ends* (1967) y *Passion* (1982)-. Además de que, la mezcla electrónica que sustituye tanto al montaje temporal como a la puesta en escena del plano, es para Godard *una técnica adecuada para visualizar ese <<vago y complicado sistema en el que el mundo entero está constantemente entrando y mirando>>*⁴⁸.

47 Ibidem, pág. 45.

48 Godard Jean-Luc, *Son + Image*, com., De Raymond Bellour, Nueva York, Museum of Modern Art, 1992, pág. 171, y ss. Citado en Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, pág. 209.



Ahora bien, en la actualidad la imagen-movimiento se ha trasladado hacia nuevos medios, cambiando así de soporte. Su acontecimiento se da ahora en una pantalla electrónica, como ocurre en la red y con la realidad virtual. Hoy, son los objetos los que se convierten en signos móviles:

...los propios signos existen ahora en forma de datos digitales, lo que vuelve su transmisión y manipulación aun más fácil. [Una vez más, las tesis de Benjamín corresponden al medio.] Pero, a diferencia de las fotografías, que permanecen fijas una vez [...] impresas, la representación informática convierte cada imagen en alterable por naturaleza, al crear signos que ya no es que sean móviles sino que son también constantemente modificables⁴⁹.

Más, si anteriormente el montaje cinematográfico había producido nuevos paradigmas en torno a la representación y percepción del movimiento, así como a la creación de espacios ilusorios y a la apreciación del tiempo en la imagen-movimiento. Con la computadora, se introducen nuevos paradigmas que no sólo tienen que ver con el tiempo, sino que además retornan al espacio plano. Lo que se puede comprender como el paso siguiente en la continuidad del desarrollo de las técnicas de creación de ilusión óptica, como son la pintura, el grabado, la fotografía y el cine.

⁴⁹ Este punto se argumenta en Mitchell, *The Reconfigured Eye*, y ss. Citado en Lev Manovich, op. cit., pág. 234.

VUK COSIC.
Deep ASCII, 1998.
Net art, palabras clave: ASCII,
cine, net. art. Ascimotor,
TTYvideo.
www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film

"Mi obra y mis experimentos con animación ASCII [...] aprovechan cuidadosamente su absoluta inutilidad desde el punto de vista de la alta tecnología cotidiana y sus consecuencias. Lo que intento hacer es buscar en el pasado y continuar el desarrollo de alguna tecnología marginal u olvidada".

Vuk Cosic

De esta forma, lo peculiar es que la imagen en movimiento contenida en la Web, además de ser una imagen temporal, vuelve fuertemente hacia la representación del espacio; sólo que esta vez, a un espacio intercomunicado por los hipervínculos. Al respecto, Lev Manovich nos dice que, si la tecnología, la práctica y la teoría cinematográfica privilegian el desarrollo temporal de la imagen movimiento, la tecnología informática privilegia las dimensiones espaciales; las cuales se definen, según Manovich, de la siguiente manera:

1. El orden espacial de las capas en un plano compuesto (espacio 2D)
2. El espacio virtual construido por medio de la composición (espacio 3D)
3. El movimiento en dos dimensiones de las capas en relación con el cuadro de imagen (espacio 2D)
4. La relación entre la imagen en movimiento y la información de los enlaces en las pantallas de ajuste.

Y sugiere también, que estas dimensiones deberían añadirse a las dimensiones visuales y sonoras de la imagen en movimiento originadas por las teorías de los cineastas. Ya que de esta manera, *la imagen digital en movimiento deja de ser un subconjunto de la cultura audiovisual, para pasar a formar parte de una cultura audiovisuoespacial*⁵⁰.

Hoy en día se conjugan la imagen movimiento con la imagen fija. Y las nuevas prácticas artísticas apoyadas en la tecnología, no intentan establecer contrastes o disonancias entre las características de cada tipo de imagen, sino crear disolvencias entre los elementos de cada medio. Así pues, en la creación de imágenes en movimiento dentro de la Web, se mezclan elementos auditivos, visuales y espaciales, que se prestan a los conceptos de simulacro, hipertexto, movimiento, virtualidad, tiempo y espacio de la Internet. *Allí, donde los viejos medios se valían del montaje, los nuevos medios lo sustituyen por una estética de la continuidad*⁵¹.

50 Lev Manovich, op. cit., pág. 215.

51 Ibidem, pág. 199.



Así también, hemos de mencionar que en la actualidad, los conceptos de imagen-tiempo, y de imagen-movimiento se han manifestado como una de las principales preocupaciones que atañen a algunos artistas contemporáneos, desde Marcel Broodthaers hasta los del video-arte. Pues *para la representación, el diferir en el tiempo, el transcurrir de las cosas y su continuo cambiar, el durar, era justamente lo irrepresentable*⁵². Por lo tanto, era de esperarse que muchos artistas contemporáneos planteasen esa problemática en su producción. Y ha sido la búsqueda de un tiempo expandido, la del tiempo del acontecimiento, lo que ha acercado a la mayoría de los artistas al video. Por ejemplo, en la obra de Andy Warhol, *Empire* (1964), la cual es una película en la que se filmó durante 24 horas con una cámara fija al conocido edificio neoyorquino “Empire State”.

ANDY WARHOL.
Empire, 1964.
Película en blanco y negro,
sin sonido; aprox.
8 hrs., 5 min.
Fotogramas de la película.

A la par con los nuevos medios, algunos artistas contemporáneos, al servirse de la imagen técnicamente producida y reproducida, intentaron significar la expansión interna de un tiempo, en el ámbito de la representación. Su proposición era, instaurar a la imagen-tiempo, como una característica de la experiencia contemporánea de la imagen capaz de adoptar diferentes interpretaciones. En definitiva, se trataba de renunciar a la experiencia estática de la imagen. Tal es el caso del video titulado “Sixty-Minute Silence” (1966), de Gillian Wearing. En el cual, la artista trató de emular en video una toma fotográfica instantánea a una agrupación policial. Por lo que se solicitó a los

⁵² Henri Bergson, y ss. Citado en José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Edición electrónica pdf, pág. 11.

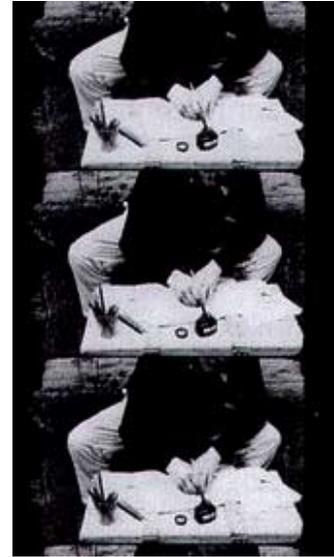
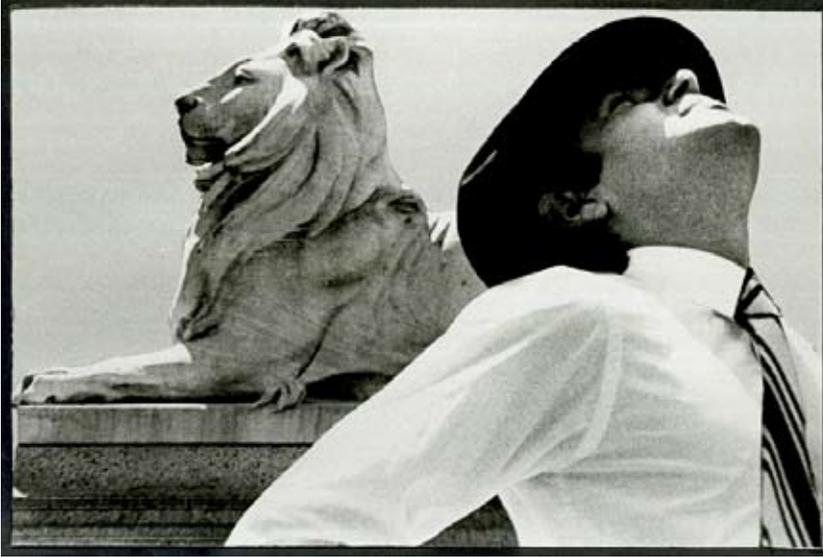


GILLIAN WEARING.
Sixty-Minute Silence, 1966.

personajes retratados que durante sesenta minutos permanecieran inmóviles y en silencio. Pero, pese a su disciplina, el silencio se vio quebrado y la inmovilidad incumplida. De modo que, aunque la problemática de esta obra se orientó hacia la distancia metafísica existente entre la representación y la realidad -ya que por un lado lo real fluía, y por el otro el instante se detenía- la imagen-tiempo resulta parte esencial en este tipo de obras. Al respecto, Brea comenta que, *sólo el desarrollo de medios de captura y manipulación de la imagen han permitido la germinación expansiva de un tiempo de la representación, de una expansión temporalizada*⁵³.

Así, lo anterior nos hace pensar en la representación temporalizada del cine, no en cuanto a la temporalidad experimentada en su duración real, ni en cuanto al tiempo sintético de su narración, sino en el modelo temporal de su anticipación al acontecimiento. A la espera de lo que viene después. Y en este sentido, valdría la pena mencionar la obra de Robert Longo, caracterizada por problematizar en ese aspecto. En su tríptico performance. "Sound Distance of a Good Man", presentado en Frankling Furnace en abril de 1978; la parte central, consiste en exhibir un video con la imagen congelada de un torso de hombre, con la cabeza echada hacia atrás, como si sufriera una convulsión. Y sin embargo, la postura de la figura humana que indica un movimiento rápido e inestable, contrasta a su vez, con la inmovilidad de una estatua de león que se establece como fondo. Según avanza la cinta, todo

53 *Ibidem*, pág. 12.



el film continúa mostrando la misma imagen congelada, y sólo el parpadeo de la luz constituye un aspecto constante que muestra el avance de la cinta. De esta manera, el acontecimiento *que se refiere precisamente al comenzar a darse de la imagen, de la representación, como un acontecer, como un transcurrir, [sería también] no como algo definitiva y estáticamente dado, siempre idéntico a si mismo*⁵⁴. Lo que constituye un gran avance en cuanto a concebir el tiempo de la representación.

Del mismo modo, la obra de Marcel Broodthaers se enfoca en la misma dirección. En 1959, produce un film titulado “El canto de mi generación”, que es un film-collage que intenta registrar, a partir de fragmentos de documentales y algunas filmaciones del artista; el tiempo de una época o de un momento de experiencia colectiva. Sin embargo, es hasta 1971 cuando realizará su película más conocida “Un segundo de eternidad”, que fue presentada en la edición Prospekt de ese año. En esta obra se intenta reflexionar sobre la naturaleza del medio cinematográfico con sus veinticuatro fotogramas por segundo; y, al mismo tiempo, pretende reflexionar sobre la presencia del autor en la obra. El film, que dura exactamente un segundo, reconstituye en sucesivos trazos la firma del artista. De modo que, “Un segundo de eternidad” se puede relacionar tanto con el concepto de la imagen-tiempo, como con el de la imagen-movimiento.

⁵⁴ *Ibidem*, pág. 10.

ROBERTO LONGO.
Imagen de la película *Sound*
Distance of a Good Man,
1978. Video, blanco y negro,
muda, 8 mm, 15 min.

MARCEL BROODTHAERS.
La pluie
(project pour un texte).
Un Segundo de eternidad,
Fotogramas.



DOUGLAS GORDON.
Twenty four hour psycho,
1993. Video, blanco y negro,
sin sonido, 24 horas.

Otro de los artistas contemporáneos que trabaja con la temporalidad del film, es Douglas Gordon. Quien en su obra se distingue porque utiliza películas de Hollywood, en las cuales manipula la sincronía y la secuencia de los films para crear lecturas psicológicas alternas de los mismos. En su obra “Psicosis 24 horas”, redujo la velocidad del film de Alfred Hitchcock para hacerlo durar un día entero. Así pues, la narrativa icónica de la enfermedad mental y del asesinato son proyectados en cámara lenta. La intención del artista se define por explorar la historia de la relación del cine con la enfermedad mental.

Hasta aquí hemos visto las discrepancias y relaciones que existen entre la imagen fija y la imagen movimiento; así también, hemos examinado, a partir de ciertos ejemplos, algunas de las transformaciones contemporáneas que ha sufrido la imagen movimiento con el empleo de nuevos medios. De modo que, para finalizar quisiera citar a Godard, cuando dice que <<Ya no quedan imágenes simples [...] [Y que] el mundo entero es demasiado para una imagen, [por lo que] necesitamos varias de ellas, una cadena de imágenes [...]>>⁵⁵; con la finalidad de observar que, con el empleo de los nuevos medios, el problema ya no va a ser como crear imágenes, sino como mezclarlas entre si, para responder a las nuevas formas de experiencia estética emergentes.

55 Godard Jean-Luc, Son + Image, op. cit., pág. 209.



1.4 Estudio para un proyecto en la red: “de lo cotidiano”

A lo largo del presente capítulo he abordado constantemente el fenómeno de la hibridación sucedida entre la imagen gráfica y los medios digitales, así como las implicaciones visuales producidas por dicho fenómeno. Sin embargo, en este apartado propongo describir cuáles fueron las inquietudes que me llevaron hacia la formulación de este proyecto, así como la manera en que los resultados de la investigación han sido aplicados a la formulación de una propuesta de obra.

MARIBEL ROJAS.
De la serie: libros proféticos
y hojas sueltas, 2005.
Impresión digital sobre
papel de algodón, 10 x 25.

Inicialmente, me resulta importante remarcar que hasta el arte moderno el concepto de gráfica sólo se había aplicado al aspecto artesanal del grabado tradicional. Y que no es sino con la llegada del postmodernismo y del arte contemporáneo que se extendió el uso del término “gráfica” para denotar a los productos del nuevo arte, desde aquellos realizados por medios digitales hasta las obras inter-disciplinarias. De modo que el parámetro de uso del concepto de gráfica será el de llamar así a todo aquello que en su resultado deviniera una impresión, sin importar su proceso de producción (por ejemplo diferenciando entre formato tradicional y digital). Recordemos que, por ejemplo, para José Ramón Alcalá, el concepto de gráfica resulta ser un término mucho más genérico que puede ser aplicado tanto a la escritura como a la imprenta. Por lo tanto, aunque la imagen digital rehúya a todo proceso artesanal en su producción visual, no deja de ser gráfica. De ahí que, en este

proyecto se intente abordar el concepto de gráfica en toda su extensión y en combinación con los conceptos de inter-disciplina, virtualidad, simulación, producción, entre otros; que destacan en algunas de las más recientes formas de producción gráfica, implicadas en la realización del proyecto de obra aquí presentado.

Ahora bien, hace unos cuantos años, y por un interés personal, me introduje en la manipulación de imágenes por medio de la computadora a partir del uso del programa de diseño Photoshop. Y desde el principio, fue la idea de emplear otros medios y otras herramientas en la gráfica actual lo que me motivó para usar imágenes digitales en mi producción artística; ya que desde ese entonces, la computadora era para mí, una herramienta básica con amplias posibilidades, capaz de ejercer una fuerte influencia visual en nuestra contemporaneidad.

Sin embargo, fue hasta hace más o menos cinco años que esta idea se vino a reforzar en mí cuando asistí al **“2do Symposium de Gráfica, Medios Digitales Aplicados”**; celebrado en el Museogrado Manuel Felguérez, en Zacatecas, Zacatecas. Ahí, la ponencia titulada **“Nuevos Medios, Viejas Historias: Acerca del travestismo Tecnológico en la gráfica Latinoamericana”** presentada por la artista plástica Alicia Candiani, fue de las que más llamó mi atención e influyó para dirigir mi interés hacia el tema tratado en este escrito; ya que en dicha ponencia, la expositora describió brevemente algunos de los trabajos más relevantes de artistas latinoamericanos que empleaban la gráfica digital en su producción visual. Y esto, no sólo me produjo una serie de cuestionamientos y nuevas formas de pensar respecto a la gráfica contemporánea, sino que además amplió mi panorama sobre el uso y la manipulación de medios para el enriquecimiento de la imagen.

No obstante, antes de describir el proceso que siguió este proyecto, quiero exponer cómo me involucré con lo digital. Así, los primeros proyectos que realicé con el uso de la imagen digital hablaban de la gráfica desde la mezcla de medios. En ellos, empecé por combinar la impresión digital con el gofrado (impresión ciega). Y en series como: **“Libros proféticos y hojas sueltas”**, jugué con imágenes extraídas de Internet con la idea de abordar el concepto de variación y seriación de una imagen digital. Más adelante, me



enfoqué sólo en el concepto de gráfica digital y en el de virtualidad. Y fue a partir de ahí que me involucré aún más con la producción visual realizada en el monitor.

Quiero mencionar además, que el uso de la computadora me atrajo todavía más por la gran variedad de herramientas que emplea en la producción de sus imágenes; desde los elementos visuales conseguidos a base de un sistema binario hasta los aspectos conceptuales que existen en su producción visual, hombre-maquina-imagen. Pues desde un punto de vista fenomenológico, el hombre ordena una acción a la computadora y ésta la traduce en signos lógico-matemáticos, que posteriormente derivan en una imagen digital capaz de crear una experiencia sensible en el receptor. Lo cual, entre otras cosas, refuta la idea de que, el artista necesariamente debe ser habilidoso y conocer todas las técnicas del grabado para producir una imagen estética. Ahora bien, respecto al desarrollo artístico-técnico del proyecto de red “de lo cotidiano”. Las imágenes utilizadas primeramente fueron capturadas por medio de fotografía digital, para después ser manipuladas en la computadora. Posteriormente, las imágenes fueron trabajadas utilizando una técnica y un soporte artesanal, como es la siligrafía; con el fin de obtener ciertos elementos visuales propios de dicha técnica, como el color, la textura o la atmósfera oscura. Y en un ir y venir entre las diferencias y afinidades de los medios gráficos y los medios digitales, las impresiones sobre papel de algodón fueron escaneadas para convertirlas nuevamente en imágenes digitales. En esta nueva transformación la intención fue envolver a la imagen gráfica con ambas características visuales, tanto del claroscuro y del alto contraste que ofrece el territorio gráfico; como de las propiedades digitales que brinda la computadora. De modo que, a pesar de su iconicidad, la

MARIBEL ROJAS.
De la serie: libros proféticos
y hojas sueltas, 2005.
Impresión digital sobre
papel de algodón, 20 x 60.



imagen se muestra como una presencia poética que puede leerse tanto en términos plásticos como son color, textura, composición, etc., así como en términos más característicos de los digitales, como son simulación, reiteración y variación.

MARIBEL ROJAS.
Bocetos para un proyecto
de net.art., 2005.
3 siligrafías sobre papel de
algodón, 19 x 75 cm.

Pero las imágenes resultantes de los diversos saltos entre técnicas y medios que componen este proyecto no sólo quedaron convertidas a un sistema binario, sino que además fueron adicionadas digitalmente con sonido y movimiento. Dando como resultado una serie de animaciones, que en contraste con el cine y el video, sugieren la representación del movimiento a partir de un montaje de imágenes fijas y su interrelación con el sonido.

Alcanzado cierto punto en la investigación sobre la hibridación de la gráfica con otros medios, me inquietaban algunas cuestiones como las expuestas en las siguientes interrogantes: ¿Pierde su valor artístico la gráfica cuando se traduce a otro medio?, ¿Hasta dónde la gráfica, en terrenos del arte contemporáneo, puede adoptar conceptos de otras disciplinas como la disolución del objeto, la virtualidad, lo efímero, lo procesual, la simulación, etc.? ¿Qué tanto afectaríamos el modo de operar del arte, si hacemos que la importancia de la recepción se sitúe por encima de la del objeto?. Y fueron este tipo de cuestionamientos los que me impulsaron a practicar y seguir experimentando con el término de gráfica para posteriormente fusionarlo con otras prácticas artísticas.

En el caso de este proyecto, la hibridación se dio a partir de la imagen gráfica y la multimedia. Ya que, desde un aspecto conceptual, me proponía



atribuir a la imagen impresa un carácter efímero, mudable o inaccesible de algunos procesos de multimedia que, en discordancia con lo sagrado, culto y artesanal de la gráfica tradicional, ampliaban su repertorio.

MARIBEL ROJAS.
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art, fotogramas,
(imágenes combinadas
con poemas).

Además, debo comentar que las animaciones y algunas imágenes fijas fueron colocadas en un sitio de Internet, con la finalidad de crear un espacio virtual que poetizara sobre la experiencia de lo cotidiano. El sitio se compone de imágenes fijas, animaciones y sonido, que en combinación con algunos poemas nos intentan remitir a la cotidianidad; y los hipervínculos producidos para el proceso de navegación fueron realizados con la idea de crear nuevas y diferentes lecturas entre los diversos visitantes de la página. De modo que la hibridación no sólo se realiza entre medios, técnicas y disciplinas al momento de su producción sino también al momento de su presentación como obra terminada, ya que es en ese momento en el que se integran el sonido, el movimiento y el texto con la imagen gráfica.

De ahí, que el proyecto "de lo cotidiano" no sólo cuestione lo que comúnmente conocemos como gráfica sino que, además, propone que su definición se extienda hacia aspectos de índole interdisciplinaria. Por lo tanto, la imagen gráfica de este proyecto no se plantea desde un aspecto tradicional o técnico, sino desde las ventajas técnicas que ofrece el medio (Internet) para su producción, distribución y consumo. Y por esta razón las imágenes aquí presentadas no deben ser analizadas o consumidas con un mirada tradicional -ni desde el aspecto técnico ni desde el formal-; sino a partir del simulacro, de lo virtual, del acontecimiento, del algoritmo y del sentido global contenidos en la imagen.



MARIBEL ROJAS.
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art, fotogramas
(imágenes intercaladas).

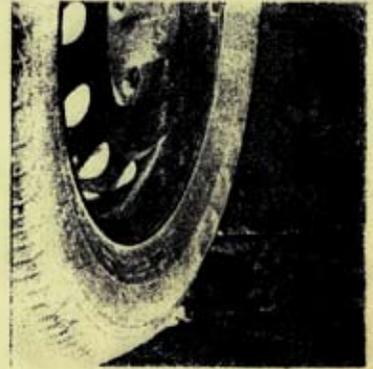
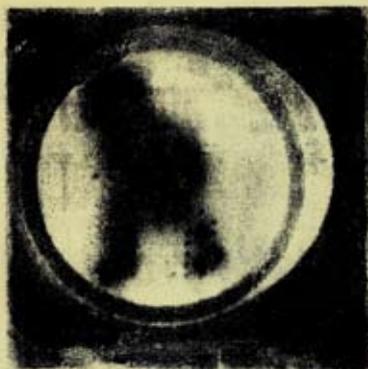
Este tipo de análisis parece contradecir a toda la tradición de recepción y consumo de una imagen gráfica; ya que, anteriormente, las imágenes impresas daban testimonio de la época transmitiendo sólo información visual. Sin embargo, es necesario comprender que en la actualidad las imágenes más que ser un poderosísimo método de comunicación, construyen nuevas propuestas que crean uniones entre las imágenes virtuales y las reales, fusionando a ambas en una sola imagen, constituyendo lo que Paul Virilio llama imágenes consanguíneas que derivan de un mundo visual. De ahí que resulte necesario el cambio en el tipo de análisis porque hay que entender que para valorar y significar un tipo de imágenes producidas para ser distribuidas en los nuevos medios, se debe ir más allá de la mera contemplación; ya que la finalidad de la hibridación gráfica-multimedia, es que las nuevas tecnologías involucren características plásticas en sus procesos electrónicos de creación de imágenes.

En este punto también es importante señalar, que si bien antes las imágenes ayudaban a entender los acontecimientos y el desarrollo de una cultura, en forma de educación visual; ahora las imágenes nos invaden y se compenetran tanto con nuestra vida cotidiana, que muchas de ellas pasan desapercibidas. Por lo que una sola imagen fija suele perderse entre otras tantas que le rodean. En particular, aquellas imágenes impresas que tienden a competir con las que contienen movimiento. Pues, éstas últimas, más allá de producir una experiencia sensitiva, nos ayudan a entender el tejido social y los desarrollos tecnológicos de la época; así como, las nociones de tiempo y espacio que predominan en el contexto.

Y es que si bien, en cualquier imagen encontramos las nociones de tiempo y de espacio, no siempre son representadas de la misma forma. Por ejemplo, mientras que en las imágenes fijas que componen el sitio “de lo cotidiano”, hay un tiempo detenido, similar al que se representaba en el grabado de los siglos XVIII Y XIX. El movimiento que se produce en algunas de las animaciones contenidas en el sitio, nos remite a la imagen-movimiento creada a principios del cine; donde la recepción de imágenes era más lenta, ya que de alguna forma estaba relacionada con la forma de mirar un paisaje por la ventanilla de la locomotora. En esas animaciones las imágenes transcurren lentamente y parecen ser extendidas de forma horizontal o vertical. Sin embargo, hay animaciones en donde las imágenes se vuelven más veloces, como los parpadeos de una intermitente. Y en ellas se pierde un poco el sentido del tiempo y la saturación de imágenes se logra en fragmentos de segundo. Este tipo de ejemplos nos ayuda a entender a que nos referimos cuando decimos que el tiempo en algunas imágenes se satura y en otras se extiende. Ya que, algunas imágenes que son trabajadas como detalles de una temporalidad, también pretenden ralentizar la visión de lo cotidiano, y con ello advertir el tiempo de su acontecimiento; tal y como sucede con el uso del zoom en la imagen-movimiento del cine y la televisión. De modo que, la intención de algunas animaciones es, sobre todo, la de señalar aquello que parece ser lo más insignificante de la vida cotidiana; y cómo, sin embargo, en un momento dado puede llegar a ser lo más significativo.

Como resultado del crecimiento y extensión del uso de Internet, las imágenes nos saturan y se compenetran más con nuestra vida cotidiana; de modo que se transforma nuestra percepción del tiempo, así como nuestro entendimiento y comunicación con el medio. Ahora las imágenes son presentadas en fragmentos de segundo y, en algunos casos, la impercepción del tiempo es lo que compone nuestra cotidianeidad. De ahí, que las formas de narrar una historia y de entrelazar imágenes se transformen a partir de la forma en que entendemos nuestro entorno.

En este proyecto, las imágenes pretenden significar las peculiaridades de la vida cotidiana mediante el acercamiento a los símbolos icónicos o señales de tránsito con los que constantemente interactuamos. Y, en este sentido, cabe señalar que la imagen gráfica de este proyecto, no debe ser condicio-



nada por un sistema de representación, como la imitación o la mimesis; sino ser valorada por la pretensión de representar cualidades y fenómenos no visibles o fotografiables –como lo temporal y el movimiento-. Es decir que la nueva imagen gráfica propuesta pretende mostrar un espacio-temporalidad en su propia representación, ya que intenta simbolizar el devenir cotidiano. Así pues, a manera de flashbacks, las secuencias de imágenes interpretan el acontecimiento, atrapando en cada imagen un fragmento de segundo.

MARIBEL ROJAS.
Bocetos para un
proyecto de
net.art., 2005.
4 siligrafías sobre
papel de algodón,
20 x 80 cm.

En estas formas de representación de las imágenes, el fragmento se vuelve la pieza más importante para jugar con el concepto de espacio-temporalidad por medio de la imagen gráfica. Ya que, como se aprecia en las siguientes imágenes, el fragmento es una parte constitutiva con respecto a un todo temporal; y es por lo tanto, la “fracción” o la “fractura” y/o “congelación” de un tiempo.

Anteriormente, era lo más común relacionar a la imagen gráfica con el arte simbólico; es decir, desde un punto de vista interpretativo; pero ahora, también se le puede relacionar con la imagen-movimiento producida en el cine. Ya que, son los estímulos discontinuos -fotogramas fijos- los que representan la fase sucesiva de una acción y por tanto dan la impresión de continuidad perfecta en el movimiento percibido. Asimismo, son los cortes instantáneos los que se convierten en cortes móviles que en conjunto con los demás crean una imagen-movimiento. En este proyecto específicamente, las imágenes en movimiento se mantienen dinámicas porque están fijadas al movimiento de

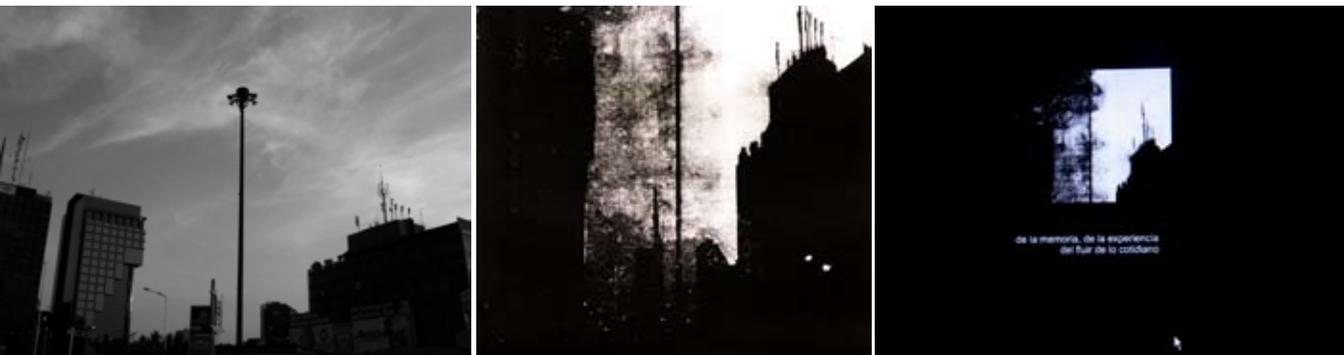


los elementos, las personas o cosas; y además porque el montaje de las imágenes fijas determina su encadenamiento. Y es la secuencia de planos la que provoca su dinámica.

MARIBEL ROJAS.
"de lo cotidiano", 2005.
Net. art, fotogramas en
secuencia.

Pero más allá de trabajar con la imagen-movimiento, el proyecto también ha trasladado el concepto de gráfica en otros sentidos. Por ejemplo, el hecho de cambiar el soporte tradicional por uno de simulación; ya que, su acontecimiento se logra gracias a la pantalla electrónica propia de la red y de cierto tipo de realidad virtual. En el monitor, que da cabida a la imagen digital, las imágenes gráficas se convierten en signos móviles y ello las vuelve más fácil en su transmisión y en su manipulación. Otra de las propiedades de este proyecto es que retorna el espacio bidimensional que la imagen habitaba desde la pintura hasta la fotografía; agregando, no obstante, una posibilidad de movilidad a través de dicho espacio. Y esto se logra por medio de imágenes que promueven los espacios intercomunicados a partir de hipervínculos, en los que no sólo interviene el tiempo, sino la movilidad entre el espacio-tiempo de cada página. Por tanto, la imagen gráfica de este proyecto no sólo crea el movimiento en un espacio bidimensional, sino que también sugiere una tercera dimensión en relación a las capas del cuadro; así como, una interrelación entre la imagen-movimiento y la información de los enlaces, los sonidos y los textos.

Un concepto especialmente destacado en la construcción del proyecto es el de espacio-temporalidad porque las imágenes son construidas a partir



de diversas dimensiones independientes implicadas en la obra terminada, y que se superponen. Siendo la primera la espacio-temporalidad de la realidad donde es tomada la imagen; la segunda la espacio-temporalidad de la impresión de esa imagen; y la tercera la espacio-temporalidad en la que las animaciones son presentadas como imágenes interactivas en la interfase de la red. Por lo tanto, el proyecto de red y la gráfica en él contenida, no sólo juega con las dimensiones espacio temporales de la imagen-movimiento, sino que además añaden los conceptos de hipervínculo, hiperespacio, hipertexto, simulacro, virtualidad, etc. Es decir que trabajan con las peculiaridades de la Internet, como el resultado de una cultura audiovisuoespacial.

Así pues, más allá de conjugar a la imagen fija con la imagen movimiento, al producir una interrelación entre la imagen gráfica y los otros componentes del proyecto (movimiento, sonido y texto) de lo que se trata es de crear una serie de imágenes consanguíneas que puedan disolver las diferencias entre sí, para proponer nuevas formas de consumo.

Finalmente, quiero comentar que la idea de la hibridación entre la gráfica artesanal y los medios digitales, me surgió de la inquietud de jugar con el concepto de multiplicidad de la imagen utilizando los medios digitales. Y es que, desde que la técnica dejó de significar el oficio del arte; aquella se entiende sólo como un medio para llegar a un fin. Por lo que, más allá de que la Internet sirva como un medio para la multiplicidad de un imagen, también propone una nueva forma de distribuir y consumir el arte. Es así que en este proyecto la técnica importará más por su necesidad y por el fin al que sirve, que por una cuestión artesanal.

MARIBEL ROJAS.
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art; fotografía,
siligrafía y fotograma,
medidas variables.

Por último, quiero agregar que la imagen gráfica de este proyecto, no deberá ser pensada tanto en términos de espacio como en términos de tiempo. Puesto que el medio utilizado es esencialmente temporal, y éste no sólo afecta a la obra, sino al sujeto que accede a ella. En este sentido, la percepción y el sujeto se sitúan por encima del objeto exhibido; tal y como sucede con el net.art., en donde, la obra se distingue más por el acontecimiento que por el fetiche del objeto. Y cabe comentar, como conclusión de este capítulo que, si la gráfica se permite fusionarse con los conceptos de otras prácticas artísticas; a pesar de tener que negar incluso algunos de sus propios conceptos, puede ser capaz de generar no sólo nuevos medios y formas de consumo, sino nuevas formas de percibir y, como consecuencia, nuevos tipos de espectadores.

2

*La desmaterialización del objeto
artístico a partir de las nuevas
tecnologías.*



2.1 Nuevos planteamientos estéticos en torno al arte.

Uno de los actos más representativos e iniciadores del rompimiento con las ideas estéticas del arte moderno fue el que Marcel Duchamp provocara en 1917, al intentar exhibir un urinario con la firma de “R. Mutt”, en la Sociedad de Artistas Independientes (SIA), de la que fuera fundador. La acción consistía en criticar la forma en que operaban la institución y los críticos; exponiendo las fisuras del sistema del arte, que aún en el período del arte moderno seguían prevaleciendo. Con esto, Duchamp, no sólo intentó señalar como la artísticidad reducía las obras de arte a objetos estéticos, a la manera de Kant y Shopenhauer; sino que además plantea la idea de que *“el arte [consiste en] poner el arte en cuestión”*⁵⁶. De esta forma, la conceptualización del arte lo encaminará hacia la filosofía, dando mayor importancia al concepto de obra artística por encima de su artísticidad; extendiendo así el carácter puramente visual de la obra de arte. En palabras de Hegel, esto significa que: *el arte nos invita a la contemplación reflexiva, pero no con el fin de producir nuevamente arte, sino para conocer científicamente lo que es el arte*⁵⁷.

Para mediados de los sesenta, esta consideración intelectual será nuevamente retomada por tendencias como el arte conceptual, el land art,

⁵⁶ Marcel Duchamp, y ss. Citado en Claudia Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002, pág. 74.

⁵⁷ G. W. F. Hegel, “Hegel’s Aesthetics: Lectures on Fine Art.” pág. 17, y ss. Citado en Arthur C. Danto, *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Traducido por Elena Neerman, Barcelona, Paidós, 1997, pág. 36.

MARCEL DUCHAMP.
Fountain, 1917/1964.
Urinario de cerámica,
33 x 42 x 52 cm. Estocolmo,
Moderna, Museet.

Inauguración de la primera
exposición televisiva,
Land Art, en el Estudio C de
la emisora alemana Seder
Freies Berlin (SFB),
28 de marzo de 1969;
izquierda Jean Leering,
derecha Gerry Schim.

el arte povera, el Fluxus, y el movimiento neoconceptual. Pues, recordemos que desde la década de los cincuenta los artistas se empeñaban en transgredir las fronteras del arte tradicional, orientando la teoría estética hacia una definición del arte más allá del arte mismo. Ya que para aquellos artistas, el interés del arte no radicaba en la autonomía del mismo, sino en la emancipación del arte del propio arte. Es decir que el propósito era superar la tendencia común de la modernidad a tratar los argumentos de un discurso en el interior del propio discurso.

Como consecuencia, la crisis de la teoría estética -muerte del arte, muerte del autor- se origina en el momento en que se reconoce la reducción de su discurso y la limitación de su reflexión a partir del objeto artístico. De ahí que la obra deje de ser un objeto terminado para convertirse en un objeto de acción, de idea o de concepción, manteniendo su atención en la parte conceptual. Y, en este sentido, la concepción de la obra devendrá entonces de un proceso abierto, donde la parte procesal y el carácter de su estética generativa sucederán a la idea. Un claro ejemplo de esto, es la propuesta de los artistas conceptuales; quienes planteaban que, para que existiera el arte, no era necesario producir un objeto, pues con la simple idea era suficiente. Y por consiguiente, el arte conceptual abandonó paulatinamente los medios tradicionales para apropiarse de otros modos de comunicación y producción menos “materiales”, como son: el vídeo, las cintas sonoras, las películas, etc.; remarcando así su interés en los procesos comunicativos de un valor polifuncional, perceptivo y creativo, dejando de lado el objeto físico.

No es casualidad que el movimiento conceptual haya influenciado notablemente a las tendencias surgidas paralela o posteriormente a él; ya que una de sus directrices fue siempre transgredir los límites convencionales del arte, que reducían la experiencia estética al objeto artístico. De modo que, para la mayoría de las tendencias surgidas en la época dominante del pensamiento socialista y la subcultura hippie –Fluxus y Happening-, el ideal era romper con la mercantilización del producto artístico aislado para hacerlo más democrático. Y, dicha democratización traerá como consecuencia la desmaterialización del arte. Así, fueron las tendencias de acción o los movimientos socialistas, quienes instauraron una nueva forma de producir y de exhibir el arte a partir del empleo de medios audiovisuales,



pues las manifestaciones de acción, por ejemplo, sólo eran exhibidas en el día celebrado, y sólo algunas cuantas perduraron gracias al registro fotográfico y audiovisual, así como a los materiales utilizados por los propios artistas; por ejemplo, los instrumentos del Fluxus -como bobinas, cintas y proyectores-, cuyo destino original era el de ser utilizados para cumplir con el compromiso estético de su presentación.

En el caso particular de los ambientes psicodélicos, los cuales *en vez de potenciar sus dependencias económico-sociales, parecían trascender en las propuestas originarias las relaciones tecnológicas de dominio*⁵⁸. Una de sus principales características era la de renunciar a los medios gráficos tradicionales y aceptar todas las posibilidades de medios mezclados; en particular, las que se daban entre los medios lumínicos y electrónicos. Y, como resultado, las nuevas formas de presentación de la imagen serían exhibidas en discotecas y lugares públicos, alejadas del sistema cultural que prevalecía en el arte de la época. Además, este tipo de ambientes proponía la idea de involucrar al espectador con la obra, teniendo como prioridad el proceso de recepción por encima del objeto físico. Lo que originó que fuesen considerados como una de las primeras manifestaciones artísticas experimentadas a partir del aspecto polisensorial.

Ahora bien, respecto a la fusión que se logra entre el arte y los medios electrónicos, podemos decir que ya se venía declarando desde el *Manifiesto Futurista dell'octobre* de 1933. Puesto que en dicho movimiento se exponía

⁵⁸ Simón Marchan Fiz, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto*, pág. 180.

ALLAN KAPROW.
18 Happenings in 6 Parts,
1959. Galería Reuben, New
York.

NAM JUNE PAIK.
Imagen de Wrap Around the
World, programa de Nam
June Paik difundido
por satélite con motivo
de los Juegos Olímpicos
de Seúl (1988).
Arriba, Ryuichi Sakamoto.
Abajo, Merce Cunningham.



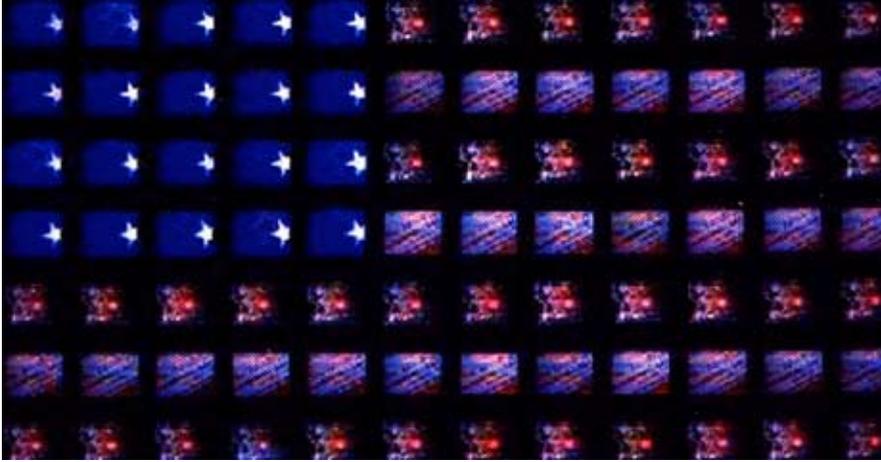
NAM JUNE PAIK.
Electronic of Music-
Electronic Television, 1963.
Instalación con televisores,
instrumentos musicales
y objetos.

la utilización artística de los medios de comunicación como la radio, expandiendo su uso con la construcción de una máquina de visión, en tiempos en los que aún no existía el sistema televisivo. Más adelante, con el nacimiento de la televisión, ésta será nuevamente reivindicada como medio artístico en 1952; en el *Manifiesto del Movimiento Spaziale per la Televisione*, escrito por Lucio Fontana y firmado por otros 17 artistas. En dicho manifiesto, Fontana exponía así las posibilidades de la radio y la televisión como nuevas fuentes de creación.

<<La televisión es el medio que esperábamos como complemento de nuestros conceptos (...) Es cierto que el arte es eterno, pero ha estado siempre unido a la materia. Nosotros, sin embargo, queremos liberarlo, y que a través del espacio pueda durar un milenio, aunque en una transmisión de un minuto. (...) Nosotros, los espacialistas, nos sentimos como artistas de hoy, puesto que las conquistas de la técnica ya están al servicio del arte que profesamos. >>⁵⁹.

Sin embargo, no fue sino hasta marzo de 1962, cuando el artista francés César realiza la primera exposición en la que presenta a un monitor como obra de arte. El título de la exposición era *Antagonismes II - l'objet*, y fue exhibida en el *Musée des Arts Décoratifs*, en París. Al año siguiente, Nam June Paik realizaría su primera exposición utilizando televisores, presentada en la Galería Parnass de Wuppertal y cuyo título fue *Exposition of Music-Electronic Television* (1963). En ella, Paik utilizó televisores que fueron manipulados en el dispositivo de recepción, proponiéndose así, trabajar con el ruido y la interferencia; partiendo de la idea de que, en la medida en

⁵⁹ Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 78.



que interfería la trayectoria de los electrones, el artista destruía la propia imagen televisiva⁶⁰. Así, mientras el artista César descontextualiza el aparato televisivo y propone su desfuncionalidad: Paik centra su interés en el tratamiento de la imagen a partir de una descomposición visual; siguiendo así, la tradición vanguardista de investigación en el campo propiamente audiovisual y de la comunicación.

NAM JUNE PAIK.
Video Flag X, 1985/84.
84 televisores de 10",
cintas de vídeo plexíglas.
Detroit, The Detroit Institute
of Arts Founders Society
Purchase; Lila and Gilbert B.
Silverman Fund.

Pero Paik no se conformó con el simple uso de monitores en sus exhibiciones, sino que además, a mediados de los sesenta, empezó a trabajar con cámaras portátiles de video; promoviendo así, el desarrollo del videoarte. Al grado que se le llegaría a conocer posteriormente como el padre del videoarte. E, iniciando una tradición del video, Paik divulgará su primer manifiesto videográfico en 1965; en el que resume, a su consideración, los cuatro puntos fundamentales del arte basado en el Electronic Video de la siguiente manera:

- *Es una necesidad histórica -si existe una necesidad histórica en la historia- que a la pasada década de la música electrónica sobrevenga una nueva década de la televisión electrónica.*
- *Variabilidad e indeterminismo son tan subdesarrollados en las artes visuales como el parámetro sexo en la música.*
- *Así como en la técnica del collage ha sustituido la pintura al óleo, los tubos de rayos catódicos sustituirán el cuadro.*

⁶⁰ En el programa de mano de esta exposición, Paik se refería a su nuevo experimento con televisores como un "arte de la nada", del vacío que es pura indeterminación y caos y, por lo tanto, radicalmente libre. Cfr. Claudia Giannetti, "Introducción" en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 1998, pág. 8.

- *Algún día los artistas trabajaran con acumuladores, resistencias y semiconductores, así como hoy día utilizan los pinceles, los violines y los desechos*⁶¹.

Estos puntos manifiestan claramente la actitud que Paik asumía frente a las nuevas tecnologías aplicadas al arte, pues para este coreano, los nuevos medios implicaban nuevos planteamientos conceptuales. Y esto es ejemplificado por sus creaciones con multimonitores, como la megalómana de Videowall y la macroinstalación *The More the Better* –compuesta de 1003 monitores-. A estas obras se suma su propuesta de cine experimental titulada *Zen for film*; la cual se trata de un film sin imágenes con duración de una hora; con el que el artista pretende plantear la no interferencia, la no imagen; es decir, que pretende trabajar con el propio acto de la obra. Por ello, lo único que se ve durante toda la proyección del film son las partículas de polvo que están delante de la lente del proyector y en la película de celuloide transparente⁶². Esta idea es llevada aún más lejos en el happening *Moviehouse* de Claes Oldenburg, de 1965. Ya que éste consiste de una sesión de cine sin película; donde además de la hibridación sucedida entre acción y proyección, el concepto de desmaterialización se hace aún más evidente.

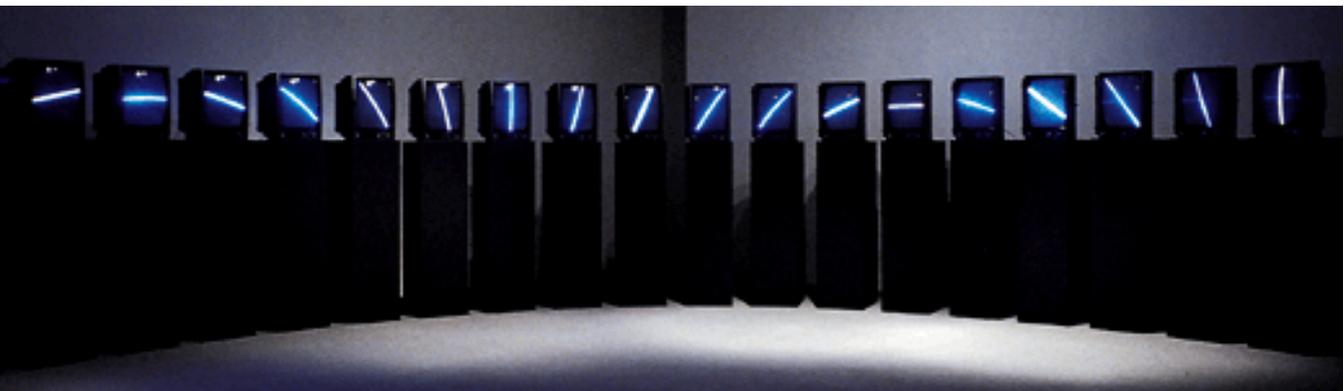
Además, cabe destacar que fueron éstas y otras experiencias iniciales con el video, las primeras que buscaron establecer la interrelación de éste con el cine experimental y con el performance. Y, el intermedialismo surgido de estas experiencias va a desempeñar un papel relevante en la configuración del repertorio iconográfico y en el desarrollo posterior de técnicas y los procesos de la imagen. Tal y como lo experimentase el propio Nam June Paik al intentar evadir por completo la imagen del monitor en la obra de arte, reemplazándola por proyecciones videográficas y aplicaciones de sistemas electrónicos interactivos en la obra de arte. Teniendo como resultado la inserción del monitor en environments y esculturas/objeto, además del empleo de multicanales, multimonitores y dispositivos de circuito cerrado de televisión. Recursos que fueron copiosamente usados en las primeras etapas de la videoinstalación.



NAM JUNE PAIK.
The more the Better, 1988.
 Tres canales,
 video instalación con
 1,003 monitores,
 estructura de metal;
 color, sonido,
 aprox. 60 ft. de alto.

61 Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 78.

62 Cfr. *Ibidem*, pág. 74.

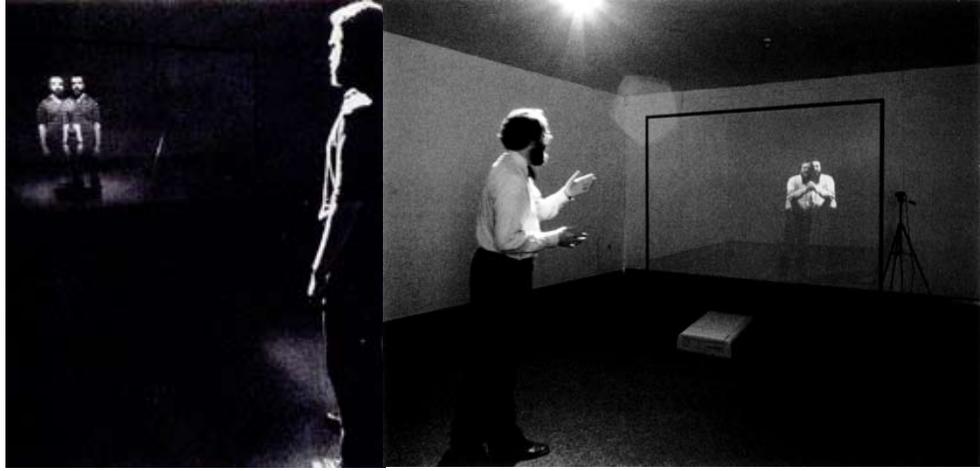


Ejemplos concretos de este fenómeno son las presentaciones multimonitor de Nam June Paik, *TV Clock*, de 1963; y, *Moon in the oldest TV*, de 1965. Ambas trabajadas a partir de dos conceptos: la noción de tiempo y la continuidad espacial; desarrollados por medio de las imágenes distribuidas en los diversos monitores.

Se pueden mencionar otras manifestaciones desarrolladas a partir de conceptos semejantes como son las creaciones de cine directo, en las que los espectadores interpretan su propio papel; o las proyecciones múltiples sobre varias telas o cúpulas, como *Movie Drome* de Stan Vanderbeek; en la que los espectadores se colocan tendidos sobre la tierra⁶³. También tenemos a los environments que emplean sistemas de circuito cerrado de televisión. Y a las diferentes formas de expanded cinema; que incluyen proyecciones, environments, performance, acciones, participación del público, etc. Un ejemplo de este tipo de expresiones es el *MovieMovie* de Theo Botschuijver, Jeffrey Shadow, Tjebbe van Tijen y Sean Wellesley-Miller, presentado en 1967, como forma de cine-acción-environment. La pieza es una especie de multimedia event que consiste en un globo de plástico que abriga en su interior diversos performers; y el exterior sirve como soporte para proyecciones de películas abstractas y luminosas de colores. La idea es que los espectadores pueden participar directamente con la obra, cambiando las formas de la pantalla, al moverse dentro del espacio de la proyección. Por otra parte están las videoinstalaciones que emplean sistemas de circuito cerrado de televisión en las que el artista ya no está presente en la obra, sino

NAM JUNE PAIK.
TV Clock, (versión 1989).
24 horas manipulando
televisiones a color;
sin sonido,
varias dimensiones.
Santa Bárbara
Museo de Arte Moderno.

⁶³ *Ibidem*, pág. 79.

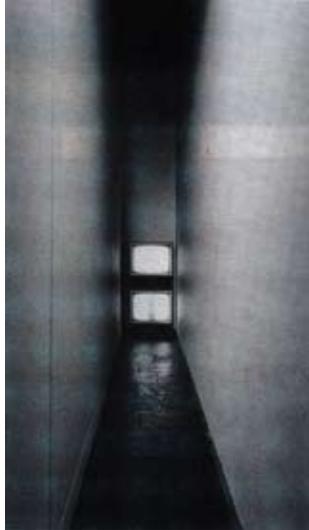
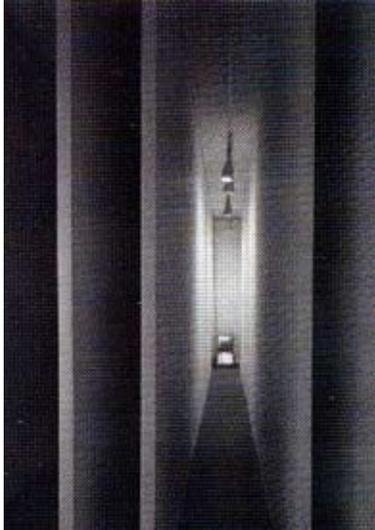


que es el propio espectador el que asume –voluntaria o involuntariamente– la función de performer delante de la cámara. Ejemplos representativos de éstas instalaciones audiovisuales son las piezas de Aldo Tambellini, Wolf Vostell, Dan Graham, Frank Gillette (*Wipe Cycle*, 1969), Les Levine (*Iris*, 1968), Bruce Nauman (*Live/Tape Video Corridor*, 1968/69), Peter Campus (*Interface*, 1972) y Peter Weibel (*Der Traum vom gleichen Bewusstsein*, 1979)⁶⁴. Y en todos estos casos, el espectador como observador externo es transformado en observador interno mediante su inserción en la imagen de video; de modo que su actuación en vivo se constituye como un documento performático audiovisual.

PETER CAMPUS.
Interface, 1972.
Instalación de circuito cerrado, cámara en blanco y negro, videoprojector en blanco y negro, foco, luna de cristal.
Instalación en el Kölnischer Kunstverein, Colonia.

Hasta aquí, hemos podido observar como el uso de sistemas electrónicos impulsó la participación del observador y su integración en la obra y permitió la interrelación entre cuerpo y mente, es decir, entre interior y exterior. Además de que hemos apuntado algunas ideas sobre la dimensión perceptiva de la imagen digital y su carácter de experiencia sensorial; cualidad que la eleva por encima de las formas puramente discursivas o conceptuales. Pero retomando el pensamiento propuesto por Nam June Paik de que nuevos medios implican nuevos planteamientos conceptuales, podemos apuntar que uno de los primeros planteamientos que se produce con el uso de las nuevas tecnologías telemáticas, es el de Ubicuidad. Término que se refiere a la capacidad de expandir los espacios del y para el arte, dilatando así su dimensión temporal; implicando la evasión de la idea estética centrada en la existencia material y permanente del objeto de arte, en favor de la experiencia estética.

⁶⁴ *Ibidem*, pág. 81.



Algunas de las primeras piezas a las que se les puede atribuir el concepto de Ubicuidad, son los proyectos de Nam June Paik, *Satellite Art*, en los que trabaja con una serie de acontecimientos transmitidos por vía satélite a diferentes partes del mundo, como es el caso de los performances en vivo realizados en Europa y en los Estados Unidos: titulados *Nine Minutes Live* y el proyecto *Good Morning Mr. Orwell* (1984), organizado entre el Centro de Pompidou de París y la cadena televisiva WNETV de Nueva York. La idea del *Satellite Art* era la de realizar “*the first global interactive use of Satellite among international artist*”. Dando como resultado, que cerca de cincuenta artistas participaran en un mismo espacio televisivo en un mismo tiempo, actuando en vivo sucesiva y simultáneamente. Entre ellos destacan: Joseph Beuys, Robert Combas, Yves Montand, Ben Vautier, Laurie Anderson, Merce Cunningham, Allen Ginsberg, Mauricio Kagel, Charlotte Moorman y Phillip Glass. Y a partir de estas experiencias *el arte por satélite debería transformarse, según Paik, en “la obra no-material más importante de la sociedad postindustrial”*⁶⁵.

BRUCE NAUMAN.
Lived Taped Video Corridor,
1968/70. Mampostería de
pladur, 2 monitores, cámara,
magnetoscopio, cinta de
vídeo, medidas variables,
aprox. 365 x 975 x 50.8 cm.
Solomon R. Guggenheim
Museum, Nueva York,
Colección Panza,
donación, 1992.

Otros ejemplos de obras a las que es aplicable el concepto de ubicuidad son: *Two Way Demo*, realizada por Liza Bear, Sharon Grace y Carl Loeffler en 1977, y que consiste en una tele-acción por satélite que conectaba en directo a diversos artistas situados en puntos lejanos como, Nueva York y San Francisco a través de la emisora MCTV; además del *Terminal Consciousness*, organizado por Roy Ascott en 1980. Del cual se puede decir que fue el primer proyecto artístico internacional de teleconferencia asistida por ordenador.

65 *Ibidem*, pág. 85.



Estos ejemplos históricos dan evidencia de la utilización del concepto de Ubicuidad –que consiste en la posibilidad de estar en todas partes y en cualquier tiempo simultáneamente-. Apuntado simplemente que esta particularidad caracteriza a las obras producidas en Internet-, en las que se hace un énfasis en la desmaterialización del objeto artístico y en la participación del espectador sobre la obra, todo ello permitido por el recurso interactivo de la red.

MERCE CUNNINGHAM
en Blue Studio, de Charles
Atlas, 1975.

CHARLOTTE MOORMAN
en Chroma-Key Bra, 1971.

Ahora bien, podemos ver que la mayoría de estos experimentos basados en la transmisión por satélite o red pusieron en marcha en aún rudimentario arte de la telecomunicación; y por consiguiente, prepararon el campo para el desarrollo del arte telemático, en el cual se destacará al máximo el concepto de Ubicuidad en el arte. Asimismo, el abandono del individualismo y la creación compartida que se da en este tipo de obras, deviene en la desmaterialización del objeto, a favor de una participación activa del espectador, recurso también aprovechado en el medio de Internet.

No obstante, en las obras producidas con medios de teletransmisión, se mantiene la importancia de la telecomunicación o interacción de las mismas. Por ejemplo en el caso del media-art o arte electrónico, la intercomunicación que se logra entre humano-máquina (autor-herramienta-espectador-medio), y la comunicación abierta entre emisor-receptor-medio (autor/es-espectador/es-medio) nos indica, como ambas se perfilan a modo de elementos primordiales para la comprensión de la comunicación como un proceso artificial basado en modelos, herramientas e instrumentos.



KIT GALLOWAY Y
SHERRIE RABINOWITZ.
Electronic Café
International, 1984.

En relación a este hecho podríamos mencionar la obra creada por Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, *Electronic Café International* de 1984, presentada en el Olympic Arts Festival de Los Ángeles. La propuesta era crear un espacio público para telecomunicaciones con gente de los diversos, y de diversos lugares del mundo. Así pues, *Electronic Café* no era una red de individuos aislados y transacciones privadas, sino una red de espacios sociales y actividades culturales: eventos y festivales artísticos, actuaciones teatrales y musicales, teleconferencias en grupo, etc. Su ideal era establecerse como una alternativa a la privatización y al aislamiento del uso del ciberespacio, promoviendo la idea de que todo el mundo tendrá tecnología en su casa. *“Es importante tener este poder en casa”, reconoce Sherrie, “pero tiene que estar también en los espacios públicos”⁶⁶.*

De modo que, este proyecto redefine el papel social del artista, iniciándolo como activista cultural o participante de la misma obra, ya que conduce a los artistas a trabajar desde la voluntad del anonimato -cuestionando la firma del artista-; brindando la posibilidad de interrelacionarse con otras artes y disciplinas, o en su caso, la de reunir las diferentes especialidades para un trabajo en común.

Otra obra producto de las nuevas tecnologías, que vale la pena mencionar en esta breve reseña histórica, es la que realizó el grupo Ponton con el apoyo de Van Gogh TV. La obra que lleva por título *Piazza Virtual* se transmitió a

66 Cfr. Gene Youngblood, “*Electronic Café International*. El desafío de crear al mismo nivel que destruimos” en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, págs. 28-44. Para más información, véase: <http://www.ecafe.com/index.html>.



través de la ZDF –una BBC alemana- en una plaza en Kassel, Alemania, durante la celebración de la Documenta IX. Así, a lo largo de 100 días -tiempo que duró el proyecto- todos los telespectadores de la ciudad y sus alrededores podían conectarse a este canal y participar de manera colectiva en la transmisión de mensajes, sonidos, imágenes, animaciones, etc. No había reglas ni instrucciones para participar, lo único que debían tener los telespectadores era un teléfono o acceso a Internet y una televisión dentro del área de transmisión para visualizar su actuación en vivo. Como resultado, la variedad de recursos audiovisuales produjeron en la pieza un conjunto de efectos caóticos y profundamente dinámicos, ya que era el público quien generaba de forma interactiva y fluida los contenidos de este canal. Así pues, lo que caracteriza a esta obra como una productora de información no lineal y no discursiva, es la creación de una televisión interactiva no comercial, desvinculada de los sistemas de poder y control⁶⁷. Además, este ejemplo deja claro que en este tipo de obras, lo que importa son sus propuestas renovadoras para el desarrollo de formas creativas y socializables de utilización de los nuevos medios.

VAN GOGH TV.
Piazza Virtuale, 1992.
Televisión interactiva Kassel,
Documenta IX (1992).

Ahora bien, los discursos que se crearon en torno a la estética de la desaparición; planteados por Jean-Francois Lyotard, Jean Braudillard, Paul Virilo, Peter Weibel, y Villém Flusser, entre otros; propiciaron que la estética de la desmaterialización se vinculara con la percepción humana del tiempo (P. Weibel), con la aceleración artificial (P. Virilo), con la desintegración del cuerpo y la materia (Lyotard) y con la simulación espacial (J. Braudillard).

67 Cfr. Jules Marshall, "El medio es la misión" en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, págs. 45-49.



Pero el proceso de desmaterialización en el arte en términos de una “era de la ausencia”, originó que el Media-art recogiera todas las experiencias estéticas de las primeras manifestaciones que apelaron por una estética de la ausencia. Esta última representada como lejanía y distancia espacial, como carencia, pérdida e inexistencia –particularidades de algunas tendencias de finales de los cincuenta y principios de los sesenta que perduraron hasta los años setenta-. Peter Weibel señalaba:

<<Ya no vivimos sólo en calles y casas, sino también en hilos telefónicos, cables y redes digitales. Estamos telepresentes en un espacio de ausencia. Allí donde encontramos estamos ausentes, y donde no estamos, somos omnipresentes>>⁶⁸.

Al respecto, cabe mencionar la instalación Rara Avis de 1996 producida por el artista brasileño Eduardo Kac y basada en el arte de la telepresencia. La obra se trata de una instalación interactiva de telepresencia en la red, en la que se muestra una enorme pajarera con cerca de treinta pájaros reales y un telerrobot en forma de arara, en el que están instalados, en el lugar de los ojos del pájaro, dos cámaras CCD (Charge-Coupled Device). Un casco de realidad virtual permite al espectador percibir el entorno desde la perspectiva de la arara, de modo que el sujeto es transportado al interior de la pajarera, observándose a sí mismo desde el punto de vista del telerrobot. Asimismo, la instalación estaba permanentemente conectada a Internet, con el fin de que los participantes remotos también pudiesen observar el

PETER WEIBEL.
Virtuelle Welt: Sprach Welt
(Realidad virtual:mundo
textual), 1992.
Instalación interactiva
por ordenador.
Proyector de vídeo,
pantalla de proyección,
alfombras, sensores.
Dial-Box, Silicon Graphics
4D/320 vgx, ordenador,
Silicon Graphics
Video Framer.
Colonia, Klemens Gasser y
Tanja Grunert S. L.

⁶⁸ Peter Weibel, “La Era de la Ausencia” en Giannetti, Claudia (ed.), Arte en la Era Electrónica, Perspectivas de una nueva Estética, Barcelona, L’Angelot/Goethe Institut, 1977, pág. 110, y ss. Citado en Claudia Giannetti, Estética Digital, pág. 90.



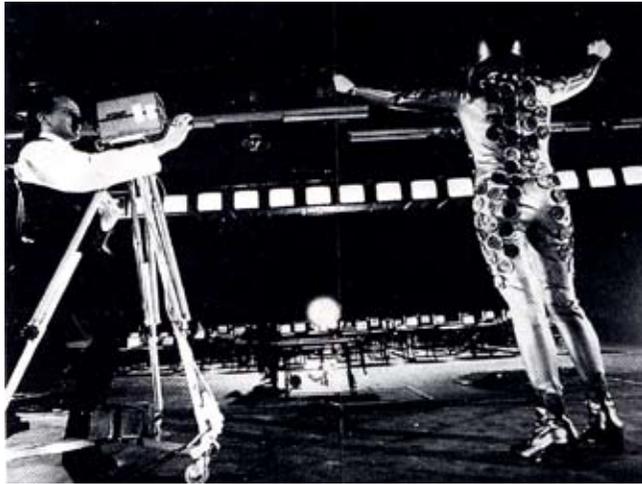
espacio de la galería, desde el punto de vista de la arara, además de que los participantes a distancia también podían usar sus micrófonos para poner en marcha el aparato vocal del pájaro. De modo que, la vista del arara era compartida por participantes locales y de todo el mundo, logrando así, una interesante fusión entre espacio y tiempo, virtual y real⁶⁹.

EDUARDO KAC.
Rara Avis, 1996.
Instalación interactiva de
telepresencia en la red.
Robots, cámara y aves.

Ya anteriormente revisamos como la interdisciplinariedad en el arte propicio su expansión hacia el concepto espaciotemporal y hacia el empleo de nuevos materiales. Y el caso del media-art o arte electrónico no es la excepción. Así, el empleo de las máquinas no se limita a la mera utilización de la tecnología como único atributo o como el único fin, sino que, por el contrario, el uso de ésta debe permitir la expansión y el vínculo del arte con otras manifestaciones creativas. Reforzando contundentemente la idea de intermedialidad, como en el caso de Rara Avis, Piazza Virtual y Electronic Cafe International. Específicamente en el caso del arte sucedido en Internet, la relación se dirige hacia la comunicación y la información; por medio de lo que actualmente es considerado como “Tecnologías de la Información y la Comunicación”, TIC.

69 Cfr. Ed Bennet, “Apéndice técnico” en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, págs. 123-126.

Para más información sobre otras instalaciones interactivas de Eduardo Kac, véase también <<<http://www.ekac.org>>> y <<<http://www.escaner.cl/escaner85/signos.html>>>.



WOLF VOSTELL.
Hamlet, 1979.
Incorporación del vídeo y de
la televisión en el mundo de
la representación teatral.

Así, concluimos que en el caso del media-art, la estética no se basa en los conceptos de verdad, realidad, objetualidad, trascendencia, autonomía, originalidad, etc., sino en la propuesta que tienen de llevar su teoría *estética más allá de la estética*⁷⁰. Así pues, este tipo de obras rehúyen a los apelativos de belleza y originalidad así como a los valores económicos a partir del prestigio del objeto, cuyas normas se apegan a la realidad y a la verdad. De modo que la importancia artística del media art radica en el acontecimiento y en el momento en que se les hace existir, física y temporalmente.

Al respecto Genette expresaba que:

*...su cualidad estética –la que la hace obra- no reside en lo concreto/ corpóreo de la imagen [sino en lo trascendente, es decir que]...las obras no tienen como único modo de existencia y de manifestación el hecho de “consistir” en un objeto. Tienen al menos otro, que es el de trascender esa “consistencia”, ora porque se “encarnen” en varios objetos, ora porque su percepción pueda extenderse mucho más allá de la presencia de ese (o esos) objeto (s) y en cierto modo sobrevivir a su desaparición*⁷¹.

Y en este punto, vale la pena recordar la experiencia estética de la objetividad del objeto artístico a la cuál hace referencia Walter Benjamin.

70 Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 73.

71 Natalia Matewecky, *Nuevos espectadores para nuevos comportamientos. El net.art en la Argentina*, <http://martagonzalezobras.com.ar/adigitales/enmatewecki/textocompleto>.



La decadencia del aura de la obra de arte [-nos dice-] no se debe, (...) a una acción espontánea que los progresos técnicos de la producción artística ejercerían sobre ésta, sino al empleo de los mismos en una perspectiva post-aurática, ‘vanguardista’⁷². Ya que una pieza artística se valida respecto a la experiencia profana que suscita su exhibición.

Por último, quiero destacar que el empleo de las nuevas tecnologías en el arte –consideradas como “Tecnologías de la Información y la Comunicación” según la PNUD, en 2002-, ha permitido la deconstrucción eficaz del milenario fetichismo existente en torno a la realidad, la materia, y el sujeto. De modo que el proceso de desmaterialización de la obra, probablemente constituye un desaliento para el mercado del arte en su afán de consumir objetos. Sin embargo, no se debe descartar la posibilidad de que en un futuro existiese una institución dedicada a sistematizar los proyectos artísticos realizados en estos medios con el fin de ser comercializados, tal como sucedió con el arte conceptual.

WOLF VOSTELL.
Saltamontes, 1969/70.
Collage: 20 televisores,
cámara, fotografía sobre
lienzo, pintada y manchada
de ácido, huesos, cabello,
zapatos, raquetas de tenis;
280 x 80 x 200 cm.
Viena, Museum Moderner
Kunst, cedida por la
Fundación Ludwig de
Austria.

⁷² Walter Benjamin, op. cit., pág. 19.



2.2 De la producción, exhibición y distribución.

PRODUCCIÓN

Desde que Susan Buck señaló que el arte político es, *en todas sus variedades, una práctica crítica contextualizada*⁷³. *Lo político [en el arte] se manifiesta ahora [por medio de] la elección del soporte, la factura y los símbolos empleados que a veces son variaciones lúdicas o paradójicas del código; [...] introducidos de manera intencional para provocar una reacción crítica en el espectador*⁷⁴. Por lo que, el uso de la informática y los medios electrónicos, también puede ser considerado como un aspecto político, ya que al romper con los esquemas preestablecidos por el sistema del arte y configurar sobre éstos nuevos paradigmas, también instauran nuevas formas de creación artística, como el video-arte, o el arte electrónico, etc., que trataban de tender un puente entre el mundo científico-tecnológico y el campo de la creación artística.

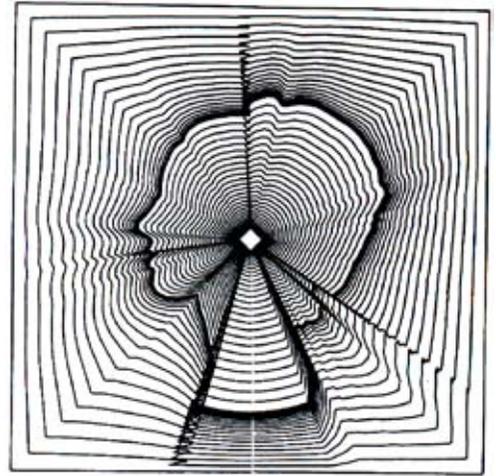
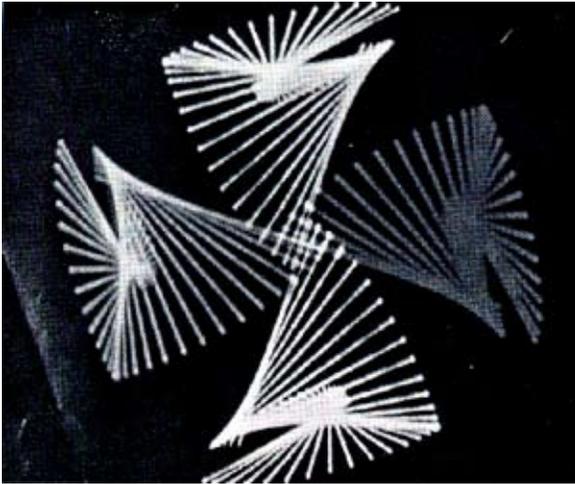
Así pues, la primera en trabajar con estos nuevos medios artísticos es la tendencia de Fluxus que, bajo el lema de romper con todos los convencionalismos del arte, exploró nuevos medios y nuevas posibilidades para la producción del mismo. Como Ken Friedman apunta: *...las ciencias de*

⁷³ Susan Buck-Morss, *¿Qué es arte político?* INSITE 97, Traducido por Mónica Mayer, México, CONACULTA, 1997, pág. 27.

⁷⁴ Felix Suazo, *Para una redefinición de lo político en las prácticas de creación contemporáneas*, México, Curare, No16, Julio Diciembre del 2000. s/n.

NAM JUNE PAIK.
Magnet TV, 1965.
Televisión con imán;
blanco y negro; silencio;
varias dimensiones.
Whitney Museum of
American, New York.

NAM JUNE PAIK.
Electronic Superhighway,
Continental US, 1995.
47 canales, circuito cerrado;
vídeo instalación;
313 monitores, luces de
neón, estructura de acero,
color, sonido,
aprox.15 x 32 x 4 fh.



*complejidad interdisciplinar se configuran durante las décadas en las que surgió Fluxus. [Y] tanto Fluxus como las prácticas intermedias nacieron justo en el momento en el que la tecnología pasó de la ingeniería eléctrica a la ingeniería electrónica*⁷⁵. En este mismo sentido, el movimiento Computer Art trabajará más con la fusión entre arte e informática; aunque la mayoría de sus obras se adscriben a la gráfica y los primeros intentos resultan bastante austeros. No obstante, estas primeras obras incitarán a los artistas posteriores a involucrarse más con la cibernética. Lo que dará origen a una serie de prácticas como el arte digital, los multimedia, el media-art y el net-art.

El Arte Digital específicamente, se distingue porque trabaja con cualquier lenguaje traducido a una secuencia finita de ceros y unos, como lo muestran las obras de algunos artistas que en base a programas de computación -software's- que imitan las técnicas tradicionales, producen imágenes simulando las cualidades visuales de la pintura, del dibujo y del retoque fotográfico.

En adición algunos artistas, para los que era necesario renunciar por completo a los paradigmas modernos del arte, centraron su práctica artística en el uso absoluto de la ciencia informática y la electrónica; dando origen al término de Arte Electrónico, produciendo un tipo de arte en el que es el medio el que lleva consigo la decisiva ruptura con los modelos estéticos

⁷⁵ Ken Friedman, op. cit., pág. 43.

J. WHITNEY.
Gráfica cibernético-lumínica,
1970.

COMPUTER TECHNIQUE
GROUP, Japón.
Retorno al cuadrado, 1969.



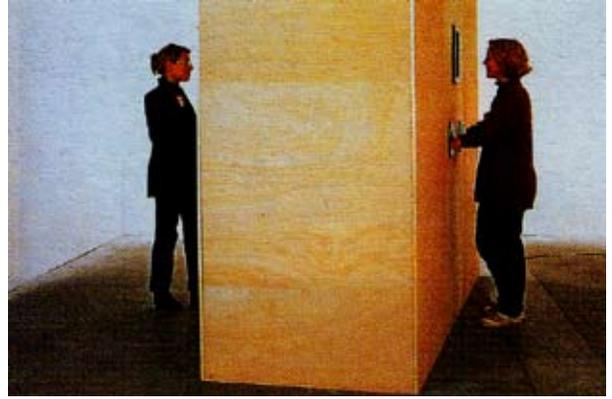
COMPUTER TECHNIQUE
GROUP.
Shot Kennedy, nº 1, 1968.

de la cultura occidental que, basados en la centralidad del discurso, en la originalidad de la pieza y en la producción de objetos, limitaban en mucho la creación artística de algunos productores. De este modo, la crítica al sistema se enfocó no al ensalzamiento de la obra, sino a destacar el carácter no tangible de ésta, y, por consiguiente, su no comercialización. Así, la mayor particularidad -y por ende el potencial- del arte electrónico no reside en la producción de artefactos sino en la práctica de su meta-medio- al igual que en el Dada y otras prácticas conceptuales como el Art Language-; y la obra es esencialmente efímera y virtual, por lo que tiene que ver más con la comunicación y la interacción que con la fabricación de objetos.

Como consecuencia, los medios digitales también intentarán demostrar que el culto al original -objeto de arte- se ha convertido en obsoleto, puesto que se plantearán, nuevos análisis en torno a las relaciones estéticas a partir de su funcionalidad y, como consecuencia, nuevos análisis sobre las formas de distribución para los productos multimedia. Así pues, al arte cibernético -entendiendo por éste aquellas prácticas artísticas que recurren a la intercomunicación entre humanos y máquinas-, no debe ser considerado sólo como una nueva corriente tecno-artística, sino como un sistema de pensamiento que define procedimientos inter-mediáticos e interactivos de creación. Ya que *es el medio el que determina el contexto cultural en que la obra es percibida; y cada nuevo medio da lugar a la reivindicación de una nueva definición del papel social y de la función estética del arte*⁷⁶.

Bajo esta perspectiva queda claro que para algunos creadores artísticos, el uso de la computadora representaba una forma de emancipación del arte y, a su vez, del artista mismo; ya que a este último comúnmente se le había asociado al concepto de genio que, ligado al de originalidad, legitimaban el objeto de arte. Además, las propuestas que se derivan de la incorporación de los nuevos medios (TIC), particularmente el *Media-art* y el *Arte Interactivo*, tuvieron *una reacción en contra de la teoría estética centrada en el objeto de arte y en favor de la reflexión en torno al proceso, al sistema y al contexto*;

⁷⁶ Dieter Daniels, "Ars Ex machina. Sobre el arte en CD-ROM" en Giannetti, Claudia (ed.), Media Culture, Barcelona, ACC L'Angelot, 1995, pág. 55.



la amplia conexión entre las disciplinas; y una redefinición de los papeles de autor y observador. [En palabras de Giannetti], el media art refleja y reproduce [...un...] modelo interactivo e interconectado, por lo que expande el concepto de arte hacia el de sistema (el arte más allá del arte) basado en la comunicación⁷⁷.

AGNES HEGEDÜS.
Between the Words, 1995.
Instalación interactiva
por ordenador. Karlsruhe,
Medienmuseum, ZKM.

De estas últimas prácticas artísticas devendrá aquella sucedida en Internet, que será considerada como arte público -entendiéndose por esto:...aquellas prácticas artísticas y culturales que precisamente se dan por misión la producción de un dominio público⁷⁸ o la producción de espacios de interacción comunicativa- y que tomará como antecedente la relación entre arte y tecnología, dirigiéndola hacia una especificidad de ubicación y distribución pública del conocimiento artístico; enfatizando la desmaterialización del objeto en pro de una estética de la recepción o de la participación.

Sin embargo, más allá de promover dichas estéticas, el arte de Internet intenta extender la creatividad a una escala social, requiriendo de una nueva concepción en la praxis artística en la que la producción se verá enriquecida por el receptor. Es decir que el arte en Internet intenta establecer una <<socialización de la creación>> como <<el modo de apropiación estética más adecuado para una sociedad que se rija no ya por el principio de la rentabilidad, sino por el principio creador>>⁷⁹. De modo que se trata ahora que el espectador sea copartícipe en la producción de la obra; tal y como lo señalara Kit Galloway, al comentar sobre su obra en la red: *Electronic Cafe*

77 Claudia Giannetti, *Estética Digital*, págs. 12-14.

78 José Luis Brea, *La era postmedia*, pág. 14.

79 Adolfo Sánchez Vázquez, "De la estética de la recepción a la estética de la participación" en Marchán, Simón, et al, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2006, pág. 24.

*hace cambiar el papel del artista, que pasa de ser el emisor -el que presenta una obra- a convertirse en el colaborador, el co-creador de una obra. [...] Esta forma de estar en el mundo hará que el arte cambie. No sólo aquello que puede ser llamado arte, sino lo que el arte es capaz de hacer*⁸⁰.

Ahora bien, en cuanto al diálogo que se establece entre el arte y las nuevas tecnologías (TIC), se puede decir que dicha relación favorece las relaciones interactivas entre artista y tecnología así como entre obra de arte y espectador. Ya que en muchos casos las obras le confieren un papel preponderante al observador pues, a través de su interacción con el objeto artístico o con los medios tecnológicos que lo constituyen, el espectador participa en el proceso creativo de la obra. Por ejemplo en los proyectos interactivos tecnológicamente más avanzados como el environment performático interactivo donde se intenta lograr la integración total entre los componentes de la obra y la alteración del espacio sujeta a la acción del espectador/performer. Es éste el caso de la instalación de telepresencia en la red *Rara Avis* de Eduardo Kac, en la que al combinar la telerrobótica, la participación a distancia, el sistema telefónico tradicional y móvil, el control de movimiento en tiempo real y las videoconferencias a través de Internet, produce una nueva forma de arte interactivo⁸¹.

Es a este tipo de prácticas artísticas al que José Luis Brea considera como postmediales, dado que no sólo posibilitan la reconfiguración de los dispositivos mediales bajo los cuales se crea y se exhibe el arte, sino que además reflejan su impacto sobre la experiencia estética del receptor; quien derrumba no sólo:

*...las garantías que el sistema cultural proporcionaba en relación [...] a la formación del "individuo"; [y] en relación a la aspiración burguesa [sino que además] necesariamente se [refiere a ellas como un] desplazamiento desde una significación simbólica, heredera del precedentes sentido mágico-religioso, hacia una nueva e ineluctable significación política*⁸².

80 Cfr. Gene Youngblood, op. cit., pág. 34.

81 Eduardo Kac, "Ornitorrinco y Rara Avis. El arte de la telepresencia en Internet" en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, pág. 122.

82 José Luis Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Edición electrónica pdf, pág. 41.



Así pues, uno de los propósitos del arte en la red es conducirnos a repensar el hecho estético del artista como productor desde una perspectiva diferente a aquella que condiciona al artista, por el hecho de realizar una pieza de arte objetualmente condicionada, a ser un simple productor de mercancías singulares destinadas a los circuitos de lujo, alejándolo de las prácticas sociales o de los contenidos específicos destinados a la difusión social que requiere el arte.

KEN GOLDBERG.
Telegarden, 1995.
Semillero, brazo robótico industrial (Adept 1), irrigación, cámaras de vídeo, interfaz World Wide Web. <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/telegarden>.

Finalmente, quiero agregar que el aspecto político que actualmente se advierte en el arte contemporáneo, y particularmente en el arte de Internet, reaparece como una parte constitutiva del propio discurso, ya que este aspecto nos lleva a plantear nuevos argumentos en torno al arte y a su distribución. Y con estos argumentos en mente, tal vez cabría preguntarse, sin objeto físico y con nuevos conceptos de tiempo y espacio, ¿Cuál será el cuerpo material de este nuevo arte?...



EXHIBICIÓN

Aunque el modernismo rompió con los paradigmas clásicos del arte, finalmente terminó estableciendo sobre ellos nuevos modelos de representación que certificaban la producción artística en base a un objeto de contemplación. Y no será sino hasta mediados del siglo XX cuando las tendencias conceptuales, en conjunción con el pensamiento socialista, redefinirán el proceso, las instituciones y el público del arte; de modo que el aspecto de legitimación también sufrirá transformaciones. Pues así como en cierto período histórico la iglesia y la burguesía fungían como mecenas del arte; en el período moderno los mecenas serán sustituidos o representados por la institución del museo y por las galerías o colecciones de arte, constituyéndose como los principales medios de exhibición del arte, ya que serán ellos quienes propondrán los principales parámetros de la novedad, la trascendencia y la estética del objeto para determinar si éste cuenta con las cualidades suficientes de ser exhibido.

De esta manera, el museo de tipo artístico nace de la necesidad de poder llevar el arte a la sociedad. Exhibiendo, investigando, comunicando, conservando y adquiriendo objetos estéticos con fines de educación, estudio y disfrute. Así pues, el arte y sus instituciones funcionan como espejos de la sociedad y, en este sentido, son los museos quienes tratarán de “hacer” la historia; pero no a partir de escribirla, sino de elegir los elementos mismos que entraran a formar parte de la memoria. Por lo que *el proceso de legitimación consistirá en determinar los contenidos del discurso de la historia del arte*⁸³.

83 Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 72.

MARCEL DUCHAMP.
Boîte-en-Valise
(Box-in-Suitcase), 1941/63
Replicas en miniatura en
blanco y negro, y color;
reproducciones de obras en
tablas-tarjetas y caja,
por Marcel Duchamp.

Por ejemplo, en lo que respecta a la certificación del arte, éste debe pasar por todo un proceso social en un contexto particular, en el que se le otorga a una obra (o conjunto de obras) a un artista, a un estilo, etc., una posición determinada en la escala de valores estéticos -que además está influenciada por los motivos sociales, económicos y políticos de un sistema social determinado-. De modo que la certificación del arte es:

...sobre todo, un proceso de diferenciación, que permite la elección de una (s) obra (s), de un (os) artista (s), de un (os) estilo (s), de un (as) tendencia (s), de una moda (s), etcétera. [Ya que] se lleva a cabo en consonancia con los medios afines (galerías, museos, crítica, colecciones, etc.) y todos los sistemas de comunicación determinantes que operan en este sistema social, y según los intereses que estos defienden y que son inherentes a la diferenciación y canonización⁸⁴.

Así pues, para “formar parte” de la historia y, por consiguiente, ser exhibido en una institución, es necesario obtener la admisión irrefutable en el mercado del arte, la ascensión al prestigio y por ende, el valor en el mercado.

En adicción, el carácter hegemónico del sistema del arte ha permitido que la legitimación sea dirigida sólo por la política de la clase dominante, por la crítica y por las relaciones públicas; representadas todas ellas por los estudiosos, los críticos y, en algunos casos, por los artistas mismos. Un claro ejemplo es el caso de las galerías, que operan en su mayoría con recursos privados; y de las cuales algunas incluso se distinguen como colecciones de altos empresarios en las que el proceso de selección es basado en el valor de cambio antes que en el valor estético. Como Jean Braudillard señalaba, parece que en el arte del modernismo hay una sustitución del valor de signo por el valor de cambio⁸⁵, a lo que agrega el comentario de Fredric Jameson, en su Teoría de la postmodernidad:

Lo que ha ocurrido es que la producción estética actual se ha integrado en la producción de mercancías en general: la frenética urgencia económica de producir frescas oleadas de artículos con un aspecto cada vez más novedoso [...] con tasas crecientes de productividad,

84 *Ibidem*, pág. 71.

85 Véase Jean Braudillard, “La subasta de la obra de arte: Intercambio/ signo y valor suitario” en *Crítica de la economía política del signo*, España, Siglo XXI Editores, 1997.



MARCEL BROODTHAERS.
Museum-Museum, 1972.
Mámpara pintada
en dos hojas.



asigna ahora a la innovación y experimentación estéticas una función y una posición estructurales cada vez más esenciales. Estas necesidades económicas son reconocidas por todo tipo de apoyos institucionales disponibles para el arte más nuevo, desde fundaciones y becas hasta museos y otras formas de mecenazgo⁸⁶.

GEORGE MACIUNAS.
In memoriam to Adriano
Olivetti, Performed July 26,
1963. Durante el "Fluxus
Festival of Total Art and
Comportment", Nice.

Así, es importante remarcar que aunque los artistas no pueden ser ajenos a la sociedad de consumo en que vivimos, no se debe dejar de lado el concepto del arte, pues existe el riesgo de que el arte contemporáneo se convierta únicamente en un producto de intereses comerciales. Además, cabe mencionar que ésta es una cuestión que ya había sido tratada, analizada y estudiada por críticos y artistas del modernismo. Un caso representativo es el de Marcel Duchamp, y la exhibición del "urinario" con la firma de "R. Mutt" en 1917. Pero, Duchamp no fue el único artista en tratar de criticar la forma en que operaban la institución y los críticos, ya que hubo movimientos completos, como las movimientos de acción y algunas tendencias socialistas, que instauraron una nueva forma de producir y de exhibir el arte; ya que las manifestaciones de acción, por ejemplo, sólo eran exhibidas en el día acordado, a excepción de algunas cuantas que son recordadas gracias al registro fotográfico y audiovisual.

Estas expresiones, en su autonomía de la institución-arte fueron reconocidas en todas sus manifestaciones artísticas. Desde las que hacían referencias

⁸⁶ Fredric Jameson, Teoría de la Postmodernidad, Traducción de Celia Montolino Nicholson y Ramón del Castillo, Madrid, Editorial Trotta, 1996, pág. 27.



al (o énfasis en el) proceso hasta las que incluían acciones con el cuerpo, pasando por las intervenciones en el paisaje y en el espacio de la vida cotidiana. Así pues, dichas manifestaciones artísticas -que muchas veces fueron expuestas en espacios extramuseísticos dado su requerimiento de borrar la línea divisoria entre el espectador y el productor-, contribuyeron a cuestionar:

...en profundidad la existencia de la propia institución museística, [y] la respuesta de ésta no puede ser otra que la transformación efectiva de sus estructuras para dar en ella cabida y absorber todo aquello que tan formalmente la cuestiona- obteniendo a cambio una legitimidad aumentada y, a la vez, neutralizando el valor de resistencia específica que todo ello conlleva⁸⁷.

Como consecuencia, el arte contemporáneo es heredero de dos vertientes; por un lado, aunque pretende alejarse de la institución sigue manteniendo con ella la relación del mecenazgo y, de esta manera, le otorga el poder de legitimación; y, por el otro, sigue produciendo un arte que busca un contacto más inmediato con la gente. Pero, a pesar de las vertientes actuales mencionadas, algunos artistas pretenden sobrevivir de su trabajo a partir de una producción de carácter meramente intelectual que satisfaga sus intereses propios, aunque ello los conduzca a alejarse del público masivo; mientras que otros artistas se dedican a producir acercamientos entre el arte y la sociedad en la línea de las teorías de Joseph Beuys, estandarizándolas

DICK HIGGINS.
Danger Music No. 2, 1962.
Performance at Fluxus
Internationale Festspiele
Neuester Musik,
Wiesbaden 1962.

JOSEPH BEUYS.
Wie man dem toten Hasen
die Bilder erklärt (Cómo se
explican las pinturas a una
liebre muerta), 1965.
Performance realizado
en la inauguración de la
exposición <<...irgend
ein Strang...>> (<<...una
cuerda cualquiera...>>) en la
Galería Schmela, Düsseldorf,
el 26 de Noviembre de 1965.

“Una liebre comprende
mucho más que muchos
humanos con su obstinado
racionalismo... Le expliqué
que bastaba con clavar
la mirada en los cuadros
para entender lo que era
realmente importante en
ellos. Sin duda, la liebre
reconoce mejor que el
hombre la importancia de
las direcciones”.
Joseph Beuys.

87 José Luis Brea, La era postmedia, pág. 81.



en temas sociales que involucren a la comunidad. Y estas experiencias, por su carácter esencialmente público, necesitan ampliar el rango que provee la institución; ya que como espacio especializado de la élite artística, no satisface las necesidades espaciales y estéticas de dichas experiencias comunitarias.

Otra de las características posibles de observar en el arte contemporáneo son el pluralismo y la carencia de un estilo definido. Y ello ha permitido la creación de muchas tendencias exhibidas fuera de la institución y, más aún, fuera de los espacios físicos; logrando una práctica artística de la realidad virtual. Así, por ejemplo, en la pieza *Electronic Cafe International* que nace como un entorno de la telecomunicación integrado verticalmente, se expone una nueva dinámica social. Un contexto para cultivar y mantener comunidades internacionales que desean explotar las posibilidades estéticas de la tele-interactividad multimedial. De modo que aunque cuente con miembros de *varias instituciones, la red Electronic Cafe no es, realmente, una red institucional. Es una red popular basada en una comunidad que existe fuera de cualquier contexto concreto, institucional o de cualquier otro tipo*⁸⁸.

Por otro lado, los nuevos mecanismos que se han puesto al alcance de los artistas; la decadencia del aura en la obra de arte a partir de la reproducibilidad; la reestructuración de los paradigmas artísticos y estéticos; las fisuras en la institución; la hibridación de medios; la desterritorialización de las obras; y las periferias de la industria cultural; entre otras causas, han provocado

88 Cfr. Gene Youngblood, op. cit., pág. 32.

NAM JUNE PAIK.
Good Morning
Mr. Orwell, 1984.
La intérprete de pop Sapho, canta "TV is eating up your brain", mientras que Paik mezcla efectos de vídeo en vivo dentro de la imagen, y les superpone una imagen de George Orwell falsa.

NAM JUNE PAIK.
Good Morning
Mr. Orwell, 1984.
La hermana de Beuys, Jessyka sigue las direcciones de su padre y muy lentamente rota sobre su propio eje. La voz suave era de Beuys y decía: "This is the Orwell leg, trousers of the 21, century, everybody in the world should make..."



que, en poco tiempo, parte del arte se exhiba bajo dimensiones distintas, que no sólo se alejan de la institución, sino de cualquier espacio físico. Y, quizá debido a sus posibilidades tecnológicas que reducen ampliamente los requerimientos de infraestructura que necesita una obra, Internet puede cumplir en un futuro con las funciones de gestor y promotor del arte.

Y ante esta realidad, los museos tienen que salir de sus propias paredes para poder abarcar y comprender esta vertiente del arte contemporáneo junto con sus temas y actividades relacionadas. Ya que la integración del arte virtual al museo requiere adaptaciones en aspectos como los horarios y todo lo relacionado con ellos, la coordinación entre lugares lejanos geográficamente, las entradas, la difusión y, lo que es más importante, en la confrontación del espectador con el espacio virtual a partir de interfaces audiovisuales, táctiles y de otro tipo de comunicaciones que requieren cierto tipos de obras. Ya que incluso está la posibilidad de trabajar en conjunto desde distintos lugares del mundo⁸⁹ -recuérdese las obras Satellite Art de Nam June Paik, y Piazza Virtual de Van Gogh TV-. Y esto nos conduce a pensar que, puesto que los espectadores dejaron de ser consumidores pasivos para convertirse en sujetos co-creadores de la obra, el uso de la telepresencia y de la telerrobótica puede volverse parte esencial de una manera de hacer arte que la institución del museo puede no estar adaptada para exhibir de la mejor manera posible. Y retomando la ya citada frase de Dieter Daniel, de que es el medio el que determina el contexto cultural en que la obra es percibida, es posible afirmar que con la Web, el ordenador

NAM JUNE PAIK.
Good Morning
Mr. Orwell, 1984.
Al mismo tiempo
que Beuys hace su
acción en el andamio
en París, John Cage
en Nueva York produce
música con objetos
naturales. Los suaves
sonidos de Cage son
enviados desde Nueva York
y transmitidos en París con
fuegos artificiales, montados
por los artistas Jean Tinguely
y Niki de Saint Phalle, en la
fundación Stravinsky.

NAM JUNE PAIK.
Good Morning
Mr. Orwell, 1984.
Transmisiones en
televisión, Nueva York -
París. 1984, la novela que
George Orwell escribió en
1948, veía a la televisión del
futuro como el instrumento
controlador de un Estado
totalitario, en las manos de
el Hermano Mayor.

⁸⁹ Florian Rötzer, "Ambiente urbano en las redes o: Sobre el take over en las ciudades. Un collage de ideas" en Giannetti, Claudia (ed.), Media Culture, pág. 90.



KIT GALLOWAY Y SHERRIE
RABINOWITZ.
Hole in Space, 1980.

se convierte actualmente en un instrumento único en la historia de los medios audiovisuales, en el que por primera vez se conjugan los medios de producción, distribución y recepción.

Estas nuevas posibilidades tecnológicas son vistas de manera positiva por los artistas, como lo muestra el comentario de Waldemar Cordeiro, artista brasileño, quien nos dice que *“La utilización de medios electrónicos puede proporcionar una solución para los problemas comunicativos del arte a través del uso de las telecomunicaciones y de los recursos tecnológicos, que requieren, para la optimización informativa, determinados procesamientos de la imagen”*⁹⁰.

Entre tanto, José Luis Brea nos señala:

*...el mayor desafío de las nuevas prácticas artísticas no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de “exposición”, de presentación pública de las prácticas artísticas*⁹¹.

La obra fue una Escultura de Comunicación Pública. Aconteció en una tarde de noviembre de 1980, cuando el público incauto camino más allá de la Lincoln Center for the Performing Arts en la Ciudad de Nueva York, y del departamento de tiendas “La Broadway”, situado al aire libre en el Centro Comercial Siglo City (Luisiana); para encontrarse con imágenes de gente a tamaño real, transmitidas por televisión. Muchos se sorprendieron al saber que podían verse, oír y hablar unos con otros, como si fuera un encuentro real sobre la misma acera. No había ni signos, ni logotipos, ni ninguna explicación que se ofreciera al público. Sin embargo, la obra causó mucho sorpresa entre el público porque rompió la distancia entre ambas ciudades (Nueva York - Los Ángeles), creando un escandaloso cruce peatonal. A la noche del descubrimiento, le siguieron una migración de familias, amigos y seres queridos, que se dieron cita en el lugar.

90 Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 84.

91 José Luis Brea, *La era postmedia*, pág. 22.



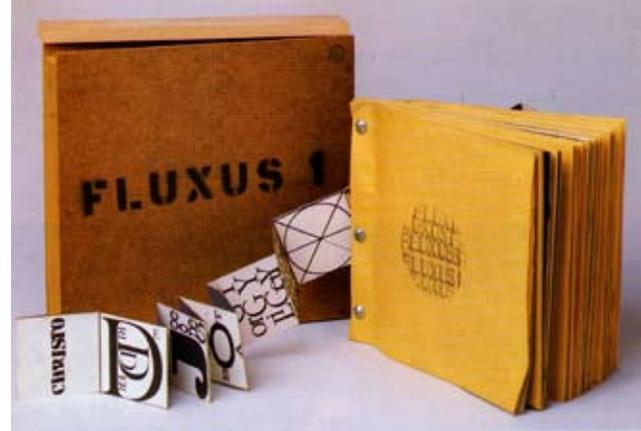
ARS ELECTRONICA CENTER.
Linz, Austria, vista exterior.

Finalmente cabe mencionar que actualmente muchas de éstas prácticas son expuestas en bienales y otros eventos de carácter competitivo, como el *SIGGRAPH Art Show*-que en 1998 contaba con diez años-, el *Ars Electrónica*, el *Simposio Internacional de Arte Electrónico* (ISEA), de carácter bienal, y la Documenta Kassel, entre otros. Y es en estos eventos que intentan consolidar este movimiento⁹², donde este tipo de arte parece haber encontrado un canal de exhibición propicio.

A manera de conclusión del capítulo, quiero comentar que me parece que cualquiera que sea el futuro del arte, dependerá hasta cierto punto de los que hacemos arte. Ya que *cualquier cosa que las prácticas visuales lleguen a ser, nuestra responsabilidad es intervenir para conducir sus procesos de transformación conforme a objetivos éticos, sociales y políticos, libre, voluntaria y racionalmente definidos y asumidos*⁹³. De modo que, teniendo en mente la responsabilidad implicada, y a pesar de las nuevas herramientas, el futuro del arte en general, y del arte virtual en particular, continuará siendo un proceso de búsqueda y de constante creación como lo ha sido el arte de todas las épocas.

92 Paul Brown, "Metamedia y ciberespacio: los ordenadores avanzados y el futuro del arte" en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, pág. 91.

93 *Ibidem*, pág. 84.



DISTRIBUCIÓN

En los años sesenta, los intentos por encontrar nuevas formas de reproducción artística representaron también la búsqueda e implementación de nuevas formas y técnicas de distribución. Pero principalmente fueron dos las prácticas artísticas que se vieron envueltas en la búsqueda de nuevas formas de distribución: el libro de artista y los libros objeto. Ya que a este tipo de obras pretendía romper con los mecanismos convencionales de la institución, a partir de sus características de reproducción, No obstante, existen otras prácticas artísticas que nacen con el mismo fin, como son la *Edición MAT* fundada por Daniel Spoerri y las *Fluxus-Boxes* editadas por George Maciunas; ambas producidas a mitad de los sesenta y, vendidas por mensajería al precio de unos cuantos dólares⁹⁴. Pretendiendo con ello, no sólo negar el culto al original, sino también plantear nuevos dispositivos para la distribución del arte.

Ya anteriormente se había revelado que el concepto del arte centrado en la autenticidad de un objeto limitaba en mucho el acceso del público a la obra, por lo que la demanda cultural cualitativa y cuantitativa de la sociedad iba en detrimento. Contrariamente a lo que se observó con las nuevas prácticas artísticas –arte electrónico, arte digital, media-art, net.art-, que en su afán por desmaterializar la obra de arte, recurrieron al uso de los medios electrónicos para su producción y, como consecuencia, para su distribución. Creando un

GEORGE MACIUNAS.
Fluxkit, 1964. Edición Fluxus
ensamblado por George
Maciunas, incluye trabajos
hechos por Ay-O, Brecht,
Higgins, Jones, Knowles,
Kosugi, Maciunas, Patterson,
Paik, Shiomi, Watts, como el
colectivo de Fluxus Editions.
12 x 43 x 33 cm.

GEORGE MACIUNAS.
Fluxus 1, 1961/64. Fluxus
Edition ensamblado y
editado por George
Maciunas. Caja de madera
con trabajos de: Ay-O,
Brecht, Higgins, Jones,
Knowles, Kosugi, Maciunas,
Patterson, Paik, Shiomi,
Watts, Chiari, Brouwn, Filliou,
Gysin, Hashimoto,
Kubota, Ligeti, Mac Low,
Saito, Schmit, Vautier,
Williams y Young.
5 x 22.5 x 24.3 cm.

⁹⁴ En el caso de éstas últimas, ello dio origen a que la obra de arte se volviera más interactiva, revelando su contenido artístico al usuario individualmente. De este modo, la obra de arte se crea más para el uso “doméstico” que para un museo. Dieter Daniels, “Ars Ex machina. Sobre el arte en CD-ROM” en Giannetti, Claudia (ed.), *Media Culture*, págs. 56-57.

medio distributivo mucho más accesible para el público. De modo que, los problemas comunicativos, los recursos electrónicos y las nuevas formas de distribución, encontraron en los nuevos media una alternativa óptima.

Por otro lado, los avances tecnológicos que desde entonces se venían advirtiendo en la industria informática estaban encaminados hacia lo digital; por lo que su propuesta era -y sigue siendo- que sólo existiera un único medio para la transmisión de texto, voz, video, gráficos y programas de ordenador. Y ante estas posibilidades, no resulta extraño que algunos artistas hubiesen recurrido a los medios digitales para establecer nuevas forma de distribución dentro del ámbito social; como puede ser el editar un CD-ROM, que es un producto compatible con un medio de comunicación que experimenta actualmente un considerable incremento de distribución. Y que además tiene la posibilidad de participar de la ubicuidad propia de los medios electrónicos.

Por citar un ejemplo de arte en CD-ROM, mencionaré la edición “*artintac*” producida por el *ZKM Karlsruhe* (Zentrum Für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe/Center for Art and Media Karlsruhe). Dicha obra se caracteriza por *establecer una relación entre la antigua forma del libro y del soporte interactivo, con lo que los textos teóricos quedan vinculados a las obras artísticas. Algunas obras han sido creadas directamente en el soporte de CD-ROM, mientras que otras son adaptaciones de instalaciones*⁹⁵. Y, aunque los compradores del CD-ROM lo asociaban más a los productos de video-entretenimiento como los videojuegos que con una pieza de museo, el medio ayudó a vislumbrar una nueva forma de acontecer y distribuir el arte, como la que actualmente sucede en Internet.

En este punto resulta pertinente el comentario de Howard Rheingold con respecto a estos nuevos medios de distribución, puesto que dice que:

...si además de ser un medio de muchos-a-muchos y de disponer de capacidad interpersonal, se ampliara la red con un potencial multimedia, entonces probablemente serían los propios consumidores quienes definirían por si mismos el contenido e inventarían sus propios



GEORGE MACIUNAS.
Fluxus Year Box 2, 1965.
Fluxus Edition
ensamblado y editado por
George Maciunas.

95 Ibidem, pág. 58.



motivos para incorporarse a las vías de información a través de estos nuevos aparatos, tal y como antaño hicieron con el teléfono. Y esto nos conduce hacia la cuarta y última fuente de poder: el potencial de este medio para convertirse en una plataforma de innovación⁹⁶.

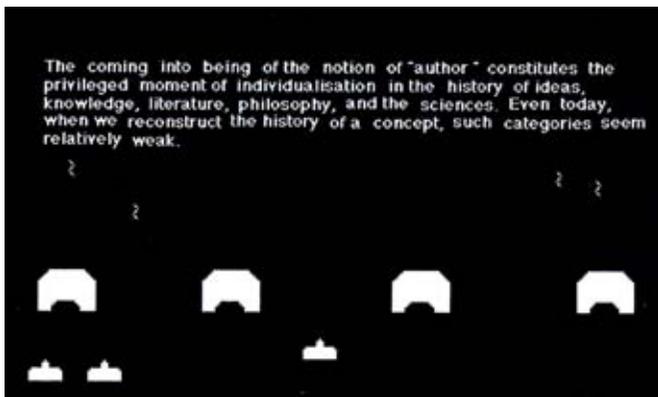
VAN GOH TV.
Piazza Virtuale, 1992.
Televisión interactiva Kasel,
Documenta IX (1992).

Lo que nos conduce a vincular este potencial con el posible futuro de la televisión, en el que ésta pueda en un momento dado, llegar a ofrecer programas interactivos y multimedia profundamente diversificados, en cumplimiento de su papel de medio de comunicación masivo. Tal vez un poco a la manera como sucedió con la *Piazza Virtuale*⁹⁷ de Van Gogh TV, en la *Documenta IX* de Alemania.

Así pues, es comprobable que todos estos hechos han repercutido sobre los procesos artísticos de la actualidad. Particularmente en aquellos que recurren constantemente al uso del ordenador para construir imágenes y a los que emplean el Internet como medio de distribución donde la no materialidad del arte provoca que la obra se torne hacia la experiencia del tiempo, la percepción del espacio y la causalidad. Y cabe mencionar que el éxito que caracteriza a los nuevos medios de distribución –específicamente a Internet- no sólo radica en la disolución de los contextos culturales fijos, sino en que sus contenidos se basan en el concepto de ubicuidad. Además de que sirven a los artistas como una alternativa para rehuir al marco institucional de las bellas artes que como un organismo de distribución pública, se ha vuelto elitista, limitado y en ciertos aspectos, ineficaz para la presentación de este tipo de arte.

⁹⁶ Howard Rheingold, "El futuro de la democracia y los cuatro principios de la comunicación telemática" en Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telemática*, págs. 24-25.

⁹⁷ Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 74.



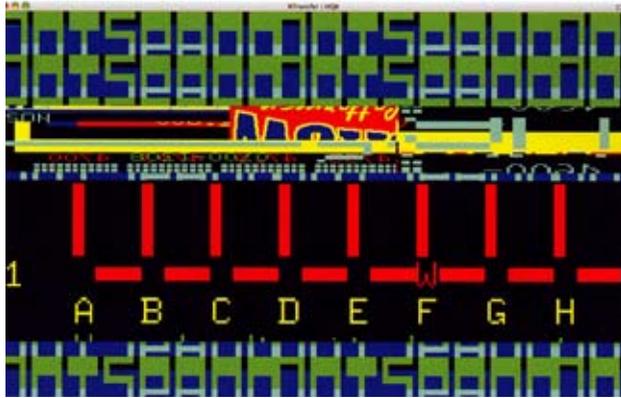
THOMSON Y CRAIGHEAD.
Trigger Happy, 1998.
Videojuego en red.

De este modo parece que la vía más ventajosa para el futuro del arte digital en cuanto a sus medios de distribución, y que en cierta medida es democrática, será el uso más amplio de Internet; ya que mediante un análisis de éste, es posible observar que representa el único ejemplo claro para imaginar cuáles serán los nuevos modos de comunicación. Y en relación a esto, considero importante añadir algunas acotaciones de Joan Joseph Ordinas R. respecto a Internet:

- *Internet refleja a sus usuarios. A modo de una nueva sociedad telemática, Internet acoge tanto a individuos como a grupos, permitiendo a todos desarrollar libremente su identidad.*
- *Internet es interactiva, en el sentido etimológico del término. Permite, por lo tanto, la acción entre iguales, sin jerarquías ni filtros.*
- *Internet es democrática. Sus contenidos son proporcionados por los mismos usuarios y, aunque ya empiezan a aparecer vendedores de información, el grueso de los contenidos que aparecen en la red son elaborados y ofrecidos de forma desinteresada⁹⁸.*

Y como un ejemplo artístico de estas afirmaciones, podría volver a mencionar la obra de Kit Galloway y Sherrie Levina, *Electronic Cafe*; pues como mencioné en apartados anteriores, ésta propuesta surge con la finalidad de hacer de Internet un medio y un espacio artístico más democrático. Ya que en esta obra *cualquiera podía participar, como público o como performer*,

98 Joan Josep Ordinas Rosa, "Imaginar la Red" en Giannetti, Claudia (ed.), Media Culture, pág. 101.



JOAN HEEMSKERK Y
DIRK PAESMANS.
JODI, 1995.
Sitio Web en el
que el texto,
verde y descoyuntado,
y las imágenes
parpadeantes
dan la impresión
de deconstruir el
lenguaje visual
de la red.

en los usos artísticos de las tecnologías punteras de telecomunicación...⁹⁹. Cabe mencionar que en ésta pieza los artistas se denominaron así mismos como avantpreneurs, esto es, una combinación entre artista y empresario cuyo papel social era facilitar la adaptación cultural pública de las nuevas tecnologías, como alternativa para la venta corporativa del futuro. Es decir que los artistas:

...mediarían entre la industria y el público, de forma que pudiésemos desarrollar en colaboración nuevas tecnologías, adelantándonos al mercado. [De modo que,] esta alianza permitiría a todo el mundo participar en la concepción de futuros alternativos [en los que] en lugar de venderse como producto, el futuro se crearía mediante la colaboración, a través de un proceso público de exploración y descubrimiento. [Ya que para estos artistas] esta es la única alternativa a la sociedad de consumo, la única posibilidad de una extensión humanista y democrática del futuro, en lugar de una extensión empresarial y militar¹⁰⁰.

De manera que es posible observar que el acceso y la disponibilidad que tiene Internet para la comunidad creativa internacional no sólo redefine y revitaliza el arte, sino que también puede contribuir al resto de la sociedad mediante aplicaciones e innovaciones que son del todo ofrecidas por el desarrollo comercial.

⁹⁹ Gene Youngblood, op. cit., pág. 39.

¹⁰⁰ Ibidem, pág. 41.

Finalmente, en la actualidad tanto la proliferación de dispositivos mediales como los nuevos sistemas de reproducción técnica de la imagen, la multiplicación de canales mediáticos –redes y sistemas de difusión, cable, satélite, televisoras, etc-, así como la convergencia de las tecnologías de postproducción computarizada y telecomunicación en la red Internet, han trazado desde su correlación un mapa de posibilidades de distribución de las formas y prácticas artísticas que se pueden calificar como postmediales –según terminología de José Luis Brea-. Y estas prácticas postmediales, con su carácter desjerarquizado y descentralizado, *difícilmente podrán ser organizadas conforme a los objetivos de organización de consenso reguladores de la esfera medial actual*¹⁰¹. Sin embargo, podrían repercutir en la reorganización del panorama de las mediaciones de la experiencia artística y, por lo tanto, en una transformación en lo que se refiere los modos de producción, distribución y recepción.

101 José Luis Brea, La era postmedia, pág. 21.



2.3 Análisis de un ensayo para la red: “de lo cotidiano”

En este apartado me enfocaré únicamente en hablar sobre la desmaterialización del objeto artístico en el ámbito de la gráfica. No obstante, al limitarme a este contexto, la exposición del tema me resulta un tanto complicada, ya que a la gráfica tradicionalmente se le ha considerado un medio meramente artesanal, de modo que, consecuentemente, el resultado de cualquier expresión gráfica debe materializarse en un objeto tangible. Sin embargo, creo contar con los fundamentos necesarios que me ayudarán a explicar en que sentido es posible la desmaterialización en la gráfica.

MARIBEL ROJAS.
Boceto para un proyecto
de net.art: de lo cotidiano,
2005. Siligrafía sobre papel
de algodón (detalle).

En el primer capítulo había señalado que el término grabado amplió su aplicación a partir de la inclusión de nuevos medios para su producción. Ello permitió que la gráfica no sólo se mantuviera actualizada respecto a los avances técnicos y tecnológicos aplicados a su realización; sino que además, le permitió replantear sus conceptos y su modo de operar. Así, ya que con el devenir del arte contemporáneo los límites entre las disciplinas se abrieron; los medios se fusionaron y se crearon nuevas prácticas artísticas; en las que se valoraba más que al objeto físico a la participación del espectador en el proceso de recepción de la obra. La situación de la gráfica se complica cuando se intenta mantenerla al margen de éstas prácticas.

Así, pese a que en el repertorio gráfico ya se encuentran incluidos los procesos digitales, en el mercado del arte actual, la gráfica sigue siendo principalmente



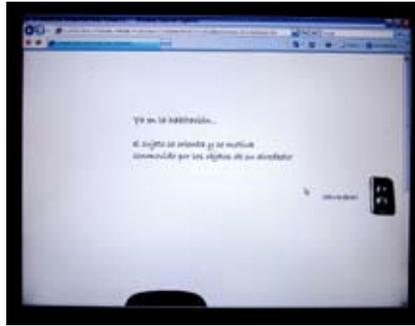
MARIBEL ROJAS.
Bocetos para un proyecto
de net.art: de lo cotidiano,
2005. 3 siligrafías sobre
papel de algodón,
20 x 75 cm.

valorada tanto por su factura artesanal como por el factor técnico-procesal de la obra. Y algo similar sucede cuando se habla del aspecto formal de la gráfica. Puesto que éste siempre se ha estado subordinado al desarrollo mimético de la pintura, el dibujo y la fotografía; y es muy poco lo que se ha explorado en cuanto a su propia autonomía icónica y la reproducción de la misma. Y así, aunque la gráfica mantiene lazos con las tecnologías digitales por el aspecto de multiplicidad, aún no se ha explotado al máximo el potencial multiplicador del medio gráfico que ofrecen dichas tecnologías, al margen de su versatilidad industrial difusora.

Pero la gráfica más allá de ser un medio artesanal es un medio de reproducción que abarca tanto a las imágenes que se multiplican como a las que en su proceso de reproducción recurren a cualquier forma de trabajar la gráfica; tanto en los aspectos conceptuales como en los formales. Como nos dice Chema Eléxpuru Soloaga en su texto *Derivas Gráficas: el territorio gráfico, más allá de la estampa sobre papel*, abarca todo un espectro creativo en el que las relaciones de la obra con el medio pueden parecer ajenas al mismo, en apariencia, pero que en su totalidad o fragmentariamente pertenecen al modo de pensar-trabajar en el medio gráfico¹⁰². Y tal es el caso de algunas de las imágenes expuestas en el proyecto “de lo cotidiano”, que aunque provienen de un soporte artesanal del grabado como es la siligrafía, al convertirse en imágenes digitales pierden su carácter de estampa, más no sus cualidades gráficas en el terreno específico que les corresponde.

Este tipo de imágenes constan de aspectos intangibles-conceptuales y concretos, aunque carezcan de lo tangible de una matriz. Cabe aclarar que, en este sentido,

102 Chema Eléxpuru Soloaga, “Derivas Gráficas en Octubre Gráfico” en Seminario en la red. Encuentros de gráfica, Okupgraf 2001, www.okupgraf.net/menu/encuentros2001/seminario.htm.



llamamos conceptos intangibles a todas aquellas características formales que, aún estando presentes en la obra final, no se muestran de forma física, pues se relacionan más con la forma de pensar y crear la gráfica, que con un resultado tangible. Un ejemplo claro de este tipo de conceptos son los altos contrastes, el claroscuro, la síntesis en la imagen, la yuxtaposición, la fragmentación, la superposición, la composición entre texto e imagen, el recurso de los símbolos icónicos, etc., Muchos de ellos, presentes en algunas de las imágenes de este proyecto.

MARIBEL ROJAS.
Gráfica digital del proyecto:
de lo cotidiano, 2005.
Net.art (El interior).

Así pues, la imagen gráfica que se exhibe en el proyecto “de lo cotidiano” no sólo pretende promover el avance técnico y tecnológico para el desarrollo creativo de la producción gráfica, sino que intenta hacer una renovación conceptual en el modo de operar de la misma, con el fin de lograr una aportación a los nuevos lenguajes artísticos. Ya que me parece que de esta forma es posible enriquecer a la gráfica en su planificación, desarrollo, factura, contextualización y presentación como planteamiento artístico.

Un ejemplo concreto de lo mencionado, es que en el caso del proyecto “de lo cotidiano”; si bien las imágenes parten del territorio gráfico, su presentación no es la de una gráfica tradicional; y aunque se producen y se consumen como imágenes no lo hacen como estampas. Son imágenes que aún cuando representan un momento, un tiempo y/o una situación, no sólo son descriptivas o interpretativas, sino que además involucran ciertos elementos como el texto, el movimiento y el sonido, dando como resultado una representación dinámica en la que las imágenes son percibidas temporal y secuencialmente, algunas veces incluso sólo durante fragmentos de segundo. Todo ello gracias a que la manera en como las imágenes son procesadas, permite combinarlas con el sonido, el movimiento y



de la memoria, de la experiencia
del fluir de lo cotidiano



de la memoria, de la experiencia
del fluir de lo cotidiano



de la memoria, de la experiencia
del fluir de lo cotidiano

con elementos textuales, para lograr una sincronización audiovisual, a partir de los algoritmos matemáticos y geométricos a los que responde la computadora.

MARIBEL ROJAS.
Fotogramas del proyecto:
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art (La calle).

Por otra parte, es un hecho que la realización de este proyecto me acercó más hacia el conocimiento de los medios digitales en general, y por ello procuré deshacerme de cualquier prejuicio hacia los mismos para intentar explorar en todo su potencial los planteamientos estéticos y conceptuales implicados en el uso de dichos medios. Pues considero que éstos, más allá que estar al servicio de la propuesta artística que aquí expongo, tienen la capacidad de ampliar los espacios del y para el arte, reconfigurando su significado y su forma de operar.

Recordemos, por ejemplo, que en las prácticas artísticas de los sesenta, el uso de sistemas electrónicos impulsó la participación del observador y su integración en la obra. Y que ello amplió de manera contundente la percepción de la imagen producida por medios electrónicos y su carácter de experiencia sensorial. De ahí que, con un propósito similar, el proyecto aquí presentado pretende impulsar la renovación tanto del modo de producción, exhibición y distribución de una imagen gráfica; así como la forma de consumo.

Ahora bien, con respecto al modo de exhibición este proyecto, es importante mencionar que escogí presentarlo en un sitio de Internet con el fin de potenciar la participación activa del espectador –ya que Internet presenta amplias condiciones para la interacción-. Y como resultado del medio de exhibición, no sólo se obtuvo la interacción y la participación deseadas, sino la desmaterialización del objeto y un acercamiento de la obra a la ubicuidad; ya que Internet permite acceder a la obra desde cualquier computadora y a cualquier hora, haciendo que la obra esté

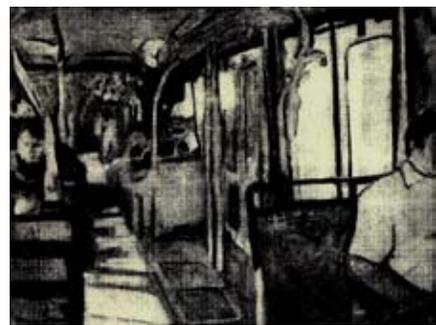
potencialmente presente en todo tiempo y en todo lugar. Y ello no es más que uno de los productos propios de nuestro tiempo. Pues se dice que en la era en que vivimos la imagen será cada vez más ubicua; y que ello repercutirá, de manera general, en el arte.

“De lo cotidiano” se presenta también como un proyecto de participación co-creativa en el que intervienen tanto el artista –en la planeación y creación de la obra- como el espectador –al interactuar y navegar a través de la obra-. Por lo que quedando así redefinido el papel del productor, del objeto, y del receptor. Al tiempo que se cuestiona y exige un replanteamiento de asuntos como la firma del autor, la genialidad del artista y la originalidad del objeto.

Así también, el proyecto aquí presentado pretende establecer interrelaciones de la gráfica con otras artes y con otras disciplinas para lograr un objetivo común. De modo que, la integración que se crea entre la gráfica, la infografía, la animación, la fotografía, el video, los textos y el sonido, reconfigura el repertorio iconográfico, las técnicas y los procesos de la imagen al que estamos acostumbrados. Por lo que, al establecimiento de la desmaterialización del objeto artístico, también contribuyen la hibridación de medios y los recursos electrónicos, que favorecen la reproducción y acontecimiento de las imágenes y la participación del espectador.

De alguna manera, con la democratización de las estéticas y de los medios, las imágenes logran ser más accesibles en su realización y consumo. Y son los medios digitales los que establecen principalmente las nuevas formas de producción, desde el momento en que generan una dinámica creativa singularmente específica, con la que se producen importantes aportaciones iconográficas al imaginario actual. Así, es en este sentido que las animaciones que se muestran en este proyecto no sólo ejemplifican un sistema mecánico al servicio de la copia; sino que también pretende ser parte de *auténticos procesos creativos generadores de imaginarios iconográficos autónomos, capaces de aportar matices inéditos en los lenguajes y estilos del arte y de las vanguardias artísticas contemporáneas*¹⁰³. En especial, porque, contrarrestando lo perenne y trascendente de la obra, chocan con cualquier mercado y/o exposición institucional del grabado.

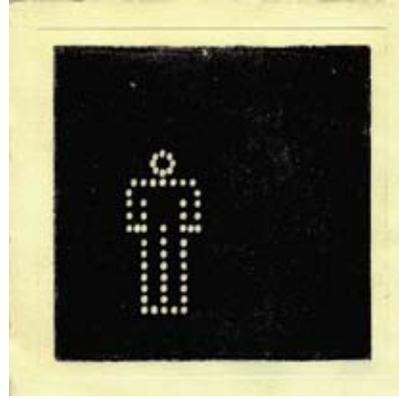
103 José Ramón Alcalá, op. cit.



Anteriormente, había comentado que en el mercado del arte -y particularmente en el de la gráfica- se continúa privilegiando a la obra tradicional por encima de las nuevas propuestas, incluidas aquellas que emplean los medios digitales. Es éste un mercado que, pese a Duchamp, sigue basando sus parámetros en la autenticidad de la obra, en el valor inigualable de la factura artesanal, en el control del tiraje y en la huella indeleble del artista; permitiendo establecer el precio de la pieza conforme se cotiza la firma del autor. De modo que, en este circuito de la gráfica (grabado), lo que interesa y se busca es el valor en la expresión y el sello de la mano del artista.

MARIBEL ROJAS.
Bocetos para un proyecto
de net.art: de lo cotidiano.
3 siligrafías sobre papel de
algodón, 20 x 75 cm.

En contraste, una gráfica como la aquí propuesta parece confrontarse directamente con el mercado del grabado tradicional, ya que al ser ésta gráfica producida por una máquina y tener como distintivo la multi-reproducción, el control del tiraje resulta inoperante y por ello, resulta difícil, si no imposible, valorar a la obra original. Ocurre algo parecido al caso de la fotografía; en donde, aún más que en el grabado, la imagen es reproducida tantas veces como uno quiera, pero donde sólo adquiere valor aquella que es autenticada por la firma del artista; alcanzando por este sólo hecho un valor monetario que resulta sólo accesible a unos cuantos. De modo que, el proyecto “de lo cotidiano” está pensado para ser presentado al margen del mercado y los canales de difusión tradicionales del grabado; y en la producción de imágenes de este proyecto los conceptos de originalidad y autenticidad son reemplazados en importancia por los de producción y acontecimiento. De forma que las imágenes, más que ser reproducciones de una matriz son multi-reproducidas por Internet y pueden ser igualmente vistas en cualquier monitor. Siendo únicamente diferente la lectura y la interpretación del espectador.



De manera que la propuesta aquí presentada se acerca más al papel de la gráfica como medio de reproducción múltiple, que al grabado propio de galerías y de coleccionistas en el que es el grado de perfección de los oficios del grabado, así como los sentimientos, la expresión y el toque humano que imprime el artista en la matriz lo que sirve como parámetro de plusvalía de la pieza gráfica. Pero esta última concepción del grabado tiene su origen en la falta de diferenciación entre la creación artística y la artesanal. Al respecto es importante recordar que ninguno de los grandes artistas grabadores, como Rembrandt, Durero o Goya utilizó la palabra “grabado” en un sentido específicamente artístico -referido a lo conceptual- o específicamente artesanal -referido a lo técnico-, sino como una mezcla de ambos. Y es evidente que en lo que respecta a la imagen digital, observamos que el tipo de premisas del que se parte es diferente; ya que la inserción del uso de la computadora en el arte ha permitido que las imágenes se puedan realizar con procesos diferentes a los tradicionales -procesos que ciertamente no requieren de un conocimiento de las tan valoradas y, sin duda, valiosas técnicas tradicionales del grabado-; pero eso no significa que la imagen pierda su valor artístico, ya sigue siendo sustentada por otros conceptos y formas de operar propios de los nuevos lenguajes artísticos.

Cabe mencionar, que los parámetros utilizados para la valoración de la gráfica tradicional sólo correspondían inicialmente al mercado de la pintura y de la escultura; y que, al ser trasladados al ámbito de la gráfica produjeron un cambio en la percepción de la misma, que en ciertos aspectos parece incluso contradictorio, ya que se atenta contra características específicas de la gráfica como es el caso de la de su reproducción. De forma que cuando valoramos un tiraje de copias hechas por un grabador, estamos equiparando al mercado del grabado con el de la pintura y escultura -desde un aspecto de autenticidad y/o originalidad-, y con esto

MARIBEL ROJAS.
Fotograma de
“de lo cotidiano”, 2005.
Net.art.

MARIBEL ROJAS.
Boceto para un proyecto
de net.art: de lo cotidiano.
Siligrafía sobre papel de
algodón, 15 x 15 cm.



sólo estamos subsumiendo el concepto de gráfica dentro de los parámetros de las otras disciplinas, restándole su propio crédito como medio de multi-reproducción y distribución.

MARIBEL ROJAS.
Fotogramas,
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art.

La mayoría de éstos aspectos ya habían sido analizados por la teorías de Walter Benjamin en 1939, y señalados por Marcel Duchamp. La propuesta de Benjamin pretendía romper con toda la idea del culto y del aura en una obra de arte con el fin de democratizar la experiencia estética. Sus tesis parten del uso de los medios tecnológicos en el arte que habían sido generados por la multiplicidad de la imagen con la litografía y la xilografía. Por su parte, la postura de Duchamp se trata de una crítica dirigida hacia el circuito del arte -tanto a las instituciones como a los artistas-; ya que él se centraba más en la producción de objetos que en conocer científicamente lo que era el arte. Y así, en 1933, con la exposición de su urinario, intentó señalar como la artísticidad reducía las obras de arte a objetos estéticos.

Considero que si en la actualidad rescatáramos algo de la ideología de Benjamin, la gráfica podría transgredir sus propios límites generando nuevas vías de producción, exhibición y distribución. Recordemos que en los inicios del grabado la reproducción era utilizada con el fin de hacer a la imagen más democrática y extender de manera general el aspecto cultural de Europa. Y obviamente, este objetivo se manifestó de manera más clara con el uso de la fotografía y del cine. En este mismo sentido ya se pueden advertir nuevas vías de producción, exhibición y distribución del arte asociadas con la incursión de los medios digitales en la producción de imágenes. Tal como sucedió con algunas tendencias conceptuales

de los sesenta que, en conjunción con el pensamiento socialista, redefinieron la práctica artística, las instituciones y el público del arte.

Por lo tanto, más que definir al arte como una producción de objetos y, en el caso específico de la gráfica, una reproducción de estampas, para entender propuestas como la aquí presentadas, es necesario pensar el arte de manera diferente, redefiniendo cuál debe ser el papel del artista, del objeto y del espectador dentro del proceso del arte. Y una de las posibilidades es que la obra dejé de ser un objeto terminado para convertirse en una acción, una idea, un proceso o una concepción que suceda al arte. Como muestras de esta forma de entender el arte, tenemos al arte electrónico, al arte multimedia, al media-art y al net-art; los cuales tienen entre sus particularidades y coincidencias, que su principal preocupación no reside en la producción de artefactos sino en la práctica de su meta-medio. En todos ellos la obra es esencialmente efímera y virtual por que tiene que ver más con la comunicación y la interacción que con la fabricación de objetos; y por consiguiente, no tiene nada que ver con su comercialización. Todo lo dicho es aplicable al proyecto “de lo cotidiano”; dónde más que hablar sobre la producción de objetos, se trata de que el espectador participe en la co-creación de la obra para generar el arte; así pues, la idea de consumir objetos se transforma en la de consumir experiencias.

En conclusión, toda nueva práctica artística en sus intentos por encontrar nuevas formas de producción también presenta la búsqueda e implementación de nuevas formas y técnicas de distribución. Pero ante la situación actual del mercado del arte surgen una gran cantidad de interrogantes en torno a la gráfica y su, cada vez más extendida, producción y distribución por medios no tradicionales. Algunas de ellos son: ¿Será capaz el mercado del arte de cambiar los paradigmas que legitiman solamente las copias de grabado y litografía para dar cabida a las obras de procesos digitales?. Lo efímero, lo procesal, la simulación, la co-creación son conceptos que se manejan en el arte contemporáneo y que, por lo tanto, se pueden aplicar a la gráfica actual; pero ¿Acaso son estos conceptos capaces de cambiar el modo de operar de su mercado -es decir, su exhibición, su distribución y su consumo-?. Y si así fuera ¿Podrían las tecnologías contemporáneas o los nuevos conceptos desplazar en algunos años a la prensa litográfica, al tórculo y a la ampliadora fotográfica?. U ¿Ocurrirá un proceso similar al que sucedió cuando se anunció la muerte de la pintura?.



MARIBEL ROJAS.
Fotogramas,
"de lo cotidiano", 2005.
Net.art.

No obstante cual sea la respuesta a las preguntas formuladas, creo que ésta es una buena oportunidad para que los grabadores, artistas, impresores y todos aquellos que estamos inmersos en el circuito de la actividad gráfica, nos abramos a las nuevas propuestas del arte contemporáneo. Y para que desde la multi-reproducción que distingue a nuestra actividad podamos establecer nuevos paradigmas respecto a la producción, exhibición, distribución y consumo de la gráfica; tanto en el mercado del arte como en la sociedad. Sin embargo, independientemente de que todo el circuito de la gráfica renueve sus discursos; habrá quienes seguiremos abogando por una estética contemporánea que no se base sólo en la materialidad, realidad, objetualidad, trascendencia y originalidad de la pieza, sino en el acontecimiento, en la percepción del espacio, en la experiencia del tiempo y la causalidad, esto es, en la experiencia profana que suscita la exhibición.

Se qué, en el mejor de los casos, este modo de entender el arte produciría un desaliento para a los coleccionistas y galerías; sin embargo, creo que esta perspectiva ampliará los límites para las formas de producción, exhibición y distribución del nuevo arte gráfico. Sobre todo, porque se pondrá en evidencia que la escala de valores estéticos no tiene por que estar determinada por los motivos sociales, económicos y políticos de un sistema social determinado. Y mucho menos por el propio mercado del arte, la ascensión al prestigio o el valor de cambio; ya que esto sólo deteriora el desarrollo en los procesos de la imagen.

Por último quiero agregar que aquellas prácticas artísticas sucedidas en Internet, como pretende ser el proyecto “de lo cotidiano”; son dirigidas hacia una especificidad de ubicación y distribución pública del conocimiento artístico; enfatizando no sólo la desmaterialización del objeto sino también la estética de la recepción y de la participación. Pues como ya se había mencionado, con el desarrollo de Internet, la computadora pasa a ser un instrumento único en la historia de los medios audiovisuales, ya que en él se conjugan por primera vez los medios de producción, distribución y recepción. Así pues con éste medio, no sólo se transforman los procesos de legitimación del arte, sino también sus dispositivos y medios de distribución social.

3

*El problema de la recepción.
La obra abierta, su interacción,
su intervención y su interactividad.*



3.1 De la estética de la recepción a la estética de la participación

La recepción es una parte fundamental en el proceso del fenómeno cultural, ya que siempre se ha visto implicada en la reiteración de la producción; pues en el arte, tanto el papel del productor como el del receptor deben quedar en cierta medida supeditados al objetivo del arte.

SANDRO BOTTICELLI.
El nacimiento de Venus,
1484. Temple sobre lienzo,
172.5 cm. X 278.5 cm.

Es en el período preautónomo de la estética, donde los estudios tradicionales de la historia del arte orientaron la recepción de la obra hacia funciones espirituales de orden religioso o político. Lo que originó que la obra fuese considerada meramente como un efecto, que correlativo a una mimesis de la realidad suponía la ideología que el hombre representaba. Así, las artes eran simples técnicas de simulación que copiaban una realidad previa a la que se adecuaban y su recepción discurría de modo natural y sin cuestionar.

MICHELANGELO PISTOLETTO.
Venus de los trapos, 1967.
El artista coloca una pila de ropa sucia ante la copia escultura clásica de espaldas al espectador, cuyo trazo impoluto contrasta con los trapos multicolores. En ellos y citando el famoso poemario de T. S. Eliot: "La tierra Baldía" hay un intento de mostrar lo que queda del arte y de la realidad, fragmentos de basura, de trapos usados en una era procaz y abyecta.

Para el siglo XVIII, el cambio se dará oportunamente con la autonomía del arte y de la estética. Las artes serán *ahora objeto de apropiación por "la subjetividad estética autónoma que se esfuerza por organizar la obra de arte libremente a partir de sí misma", como dice Adorno*¹⁰⁴; produciendo simultáneamente una diferencia entre lo teórico, lo práctico y lo estético. Por su parte, la autonomía de la estética concluye con la pérdida de la función

¹⁰⁴ Adorno, Philosophie der neuen Musik, G. S. v. 12, pág. 57, y ss. Citado en Sánchez Ortiz de Urbina, Ricardo, "La recepción de la obra de arte" en Bozal, Valeriano, et al, Historias de las ideas estéticas y de las teorías contemporáneas, volumen II, Madrid, La balsa de la Medusa, 81, 1996, pág. 171.

Por su parte,...la enorme significación (importancia y ambivalencia) de la estética kantiana radica, en este contexto, en que, por una parte, la experiencia estética, tal como se entiende en Kant, el libre juego de la imaginación y el entendimiento, puede ser entendido psicológicamente [...] y, en tal sentido, constituye la estética de Kant el último eslabón de la estética ilustrada del efecto. *Ibidem*, pág. 172.

utilitaria del arte sobreponiendo su finalidad interna. Es decir que la obra ya no era entendida como mera descripción de la realidad sino como aclaración acerca del todo, y de la necesidad de sus partes; convirtiendo esta necesidad en una explicación de la experiencia estética.

Sin embargo, es con la estética filosófica del romanticismo, que tiene su culminación en Hegel, cuando la recepción es entendida como contemplación. El receptor pasivo se entrega a las obras de arte *...como "puras representaciones, no como motivos", y encuentra en esa inmersión contemplativa, olvidado de toda individualidad (que se rige por el principio de razón), el descanso, la liberación, la tranquilidad perfecta*¹⁰⁵. Y por eso es que, desde esta perspectiva, los lugares apropiados para la exhibición del arte sean los museos e instituciones.

En contraste, la reacción positivista que se da a mitad del siglo XX, ocasionó el descrédito de ésta estética filosófica de la contemplación, así como de los planteamientos cientificistas que culminaban en el análisis puramente formal de la obra; pues en ambos se excluía el papel del receptor. Ante ello, surgirán tres de las más grandes teorías precursoras de la estética de la recepción, establecidas por: Paul Valéry, Walter Benjamín, y Jean Paul Sartre.

El primero de ellos, Paul Valéry, reconoció el hiato que existía entre la producción y la recepción del arte, afirmando así, que la obra de arte...*no existe sino en acto y [que] fuera de ese acto (de recepción) lo que queda es un objeto...*¹⁰⁶ materialmente ligado a una estructura de signos y de formas. Por ello para Valery, resultaba fundamental la participación del receptor, ya que es éste el que constituye la parte activa en la construcción del arte. Y, con respecto a la producción, Valéry comentaba que, *"...no es el autor, sino*

105 Ídem. Por esta razón, las críticas de Benjamín estuvieron siempre dirigidas hacia el modelo de la recepción contemplativa en la obra aurática.

106 Paul Valéry, y ss. Citado en Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, "La recepción de la obra de arte" en Bozal, Valeriano et al, op. cit., pág. 173.

En el año de 1937 en la Lección inaugural del curso de poética en el College de France, Paul Valéry dicta la primera lección del Curso de Poética. Su problema a resolver: revalorar la poética no como un alicante de reglas formales fijas en la cual se determinaba cómo se debía hacer arte. Sino en pensarlo como un hacer "El hacer, el poiein del que me quiero ocupar, es aquel que se acaba en alguna obra y que llegaré pronto a limitar a ese género de obras que se ha dado en llamar obras del espíritu" (Valéry, 108).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Po%C3%A9tica>.



*el lector el que debe aportar sus sentimientos*¹⁰⁷; ya que corresponde a éste completar el trabajo de la poiesis; poniendo a prueba un sentido que no esta dispuesto sino propuesto en la procesión de la obra. De este modo, la diversidad de interpretación que la obra suscita en su recepción es la marca de su esencia, la cual siempre estará acompañada por la indeterminación. Y aquí, valdría la pena aludir a la versión que Umberto Eco da sobre las obras, cuando se refiere a ellas como obras abiertas.

SAM TAYLOR WOOD.
Atlantic, 1997.
Tres discos láser para
las tres proyecciones,
10 minutos
25 segundos.

Walter Benjamín, por su parte, hará una crítica hacia la recepción contemplativa de la obra, que más tarde llamará aurática. Objetando la actitud que el espectador asume ante ella, ya que ésta se ha planteado como:

*...una actitud de veneración distante [y al mismo tiempo] de confianza [para] fundirse con ella [...] ignorando que la recepción del arte supone un proceso de apropiación, y, por tanto, un esfuerzo, un aprendizaje, una competencia. [En donde] ni el receptor se disuelve en la contemplación de la obra ni su experiencia se reduce a sufrir un efecto, [destinado] a la arbitrariedad...*¹⁰⁸

107 Ibidem, pág. 174.

108 Walter Benjamin, y ss. Citado en Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, op. cit., pág. 173. En 1933, el filósofo judío-alemán Walter Benjamín dicta un par de conferencias en el Instituto para el estudio del fascismo. Dichas conferencias posteriormente originarían sus discursos sobre la obra de arte. Una de ellas es "La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica", en donde realiza una crítica hacia la recepción contemplativa del arte.

Benjamín proponía, en contraste...*hacerse con el “recuerdo” de la cosa, apropiándose conscientemente de lo olvidado, y sin que sea suficiente que lo actual vierta su luz sobre el pasado*¹⁰⁹. Ya que, para dicho filósofo, las obras de arte del pasado no eran más que simples actualizaciones de su recepción. De modo que, la recepción no sólo se basa en el encuentro actual con la obra, sino en el carácter histórico de su recepción.

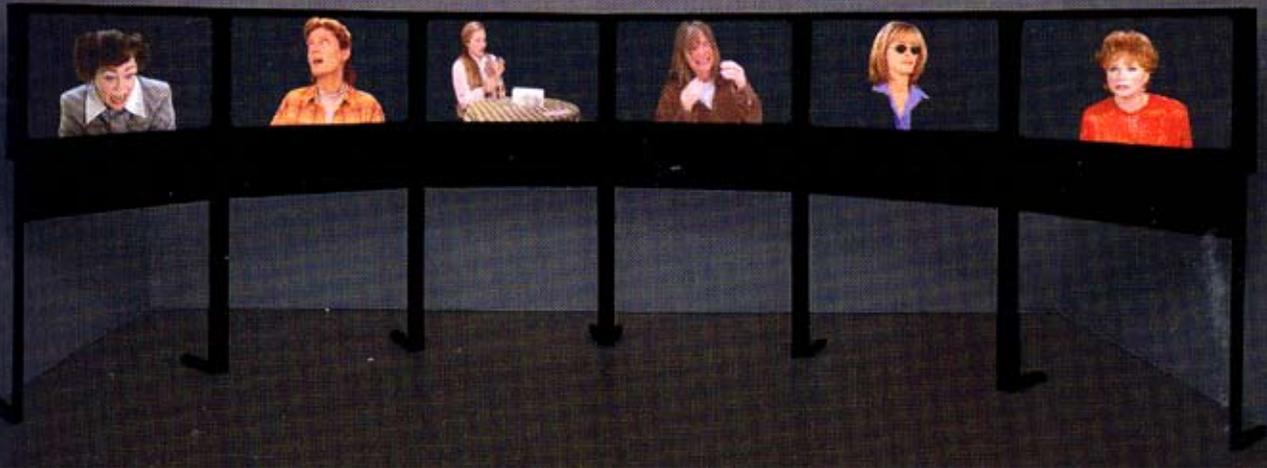
Asimismo Sartre, al igual que Valery, planteó desde el campo de la literatura, la distancia entre producción y recepción del arte. Pues para él existía un pacto de generosidad cuando el autor permitía que el receptor completara la obra. *El lector tiene conciencia de desvelar y crear a la vez, de desvelar creando y de crear desvelando*¹¹⁰. Por eso, para que un objeto de ficción sea percibido por los ojos de un lector, el escritor debe detenerse; permitiendo que la creación se haga entre dos y que la percepción se sujete a la producción. Es decir, que se trata de que el autor deje espacios vacíos o indeterminados en su escritura, para que posteriormente sean llenados por el lector. De modo que el lector no sea pasivo en el proceso de la recepción, sino que también coopere en la producción de la obra junto con el autor; es decir, que el lector se convierta en co-creador.

Hasta aquí, hemos revisado algunos de los planteamientos teóricos que dieron origen a la estética de la recepción. Ahora bien, es tiempo de estudiar las fuentes teóricas sobre las cuales se establece dicha concepción. Así, mientras que en las teorías precursoras a la estética de la recepción, el interés se centra en el espectador -revelando tanto el poder de creación, como la libertad presente en la capacidad de recepción de éste-; para 1931, el polaco Román Ingarden desarrollará una teoría sobre la literatura que, basada en la fenomenología de Edmund Husserl; abordará tanto el aspecto de la estructura de la obra literaria como el de su recepción¹¹¹.

109 Ibidem, pág. 174.

110 Paul Sartre, y ss. Citado en Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, op. cit., pág. 175. Jean Paul Sartre expone sus ideas relacionadas con la problemática de la recepción en su ensayo titulado “Qué es la literatura” de 1948.

111 Román Ingarden, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación, México, D. F., Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005, págs. 26-34.



CANDICE BREITZ.
Mother + Father, 2005.
Videoinstalación de
6 canales, color, sonido,
Mother: 13 minutos
15 segundos.

En su libro “La obra literaria” publicado en 1931, Ingarden distingue dos aspectos en el tipo de obras que dan el título a su libro. El primero, se distingue por ser la parte inmanente a ella (lenguaje, significado, forma y representación); mientras que el segundo, lo hace por estar conformado por los “puntos de indeterminación”, es decir, por todo aquello que no está en la obra. Asimismo, este teórico también señala que todo lo indeterminado en una obra siempre estará impuesto por su propia estructura. Tal es el caso de la obra literaria; la cual por tener una estructura esquemática, no puede determinar todo lo que se puede decir respecto al objeto representado: un personaje, una acción, un paisaje, etc. De ahí, que al lector le toque concretar todos esos “puntos de indeterminación”, pero no de manera totalmente arbitraria, ya que la concreción de dichos puntos dependerá tanto del receptor como de las posibilidades de lectura que ofrezca la obra¹¹².

Además, otra de las fuentes teóricas que pueden considerarse como influyente para la Estética de la Recepción, se encuentran en los trabajos realizados durante los años 30 por Jan Mukarovsky. En sus escritos, dicho teórico define a la obra de arte como un signo o hecho semiológico, y, puesto que dentro de su teoría estructuralista el significante es el vehículo del significado, Mukarovsky distingue en la obra de arte *al artefacto del objeto estético*. De modo que, *el artefacto* [-según Mukarovsky-] *es el soporte material que funciona como significante, en tanto que el objeto estético*

112 Ibidem, págs. 26-29.

*funciona como significado*¹¹³. Siendo el artefacto punto de partida en el proceso de recepción, mientras que el objeto estético se presenta como el punto de llegada. Así pues, mientras el artefacto es único, e invariable y permanece como lo produjo su autor; el objeto estético es plural y variable; lo que explica que las recepciones de uno y el mismo artefacto varíen entre los diversos sujetos.

Como consecuencia de esta teoría, cuando se da el proceso de recepción, el artefacto se limita a lo producido por el autor mientras que el objeto estético depende de la recepción del lector. Y esta última estará condicionada, tanto por el contexto en que se produce, como por la dependencia que guarda con respecto a las normas y valores literarios que predominan en dicho contexto.

*Nuevos sistemas de normas imponen nuevas recepciones. Pero dado el carácter social y cultural del contexto, las recepciones no sólo dependen de normas y valores literarios, sino también de las normas y valores extraliterarios: morales, religiosos, económicos, sociales, nacionales, que influyen en los cambios de las normas literarias y, por tanto, en las recepciones que dependen de ellas.*¹¹⁴

Finalmente, otra de las ideologías que influirá de manera significativa en la estética de la recepción, será la filosofía hermenéutica de Georg Gadamer, expuesta en su libro “Verdad y Método”. En él, este teórico propone interpretar una obra a partir del horizonte de la tradición y de la historia. Pues, para Gadamer, el problema de la recepción de un texto era el equivalente al problema de su comprensión. Por lo que manifiesta que para comprender una obra de arte es necesario tener un horizonte del presente y un horizonte del pasado. Lo que significa, que el receptor debe tener la orientación de su propio ser, asumiendo su propia historicidad y la de sus propios prejuicios; además de que debe ser consciente del pasado que pretende comprender. De modo que, cuando el receptor se enfrente a una obra del pasado tenga:

...que situarla en su ámbito, en su horizonte histórico; es decir [el receptor] tiene que desplazarse a él, pero sin abandonar el horizonte

113 Jan Mukarovsky, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., págs. 29-31.

114 *Ibidem*, pág. 30.



propio, el del presente. De ahí que se dé lo que Gadamer llama la “fusión de horizontes”. [Para el filósofo] la comprensión [era] un proceso de “fusión de horizontes”. [Por lo tanto, esta no podía] prescindir de la tradición. [En síntesis], comprender para Gadamer, significaba penetrar en la tradición por medio de la cual se relacionan el pasado y el presente como presencia de aquél en éste, logrando así, el efecto histórico¹¹⁵.

CANDICE BREITZ.
Mother + Father, 2005.
Videoinstalación de
6 canales, color, sonido,
Father: 11 minutos.

Sin embargo, según la consideración de Sánchez Vázquez, la teoría gadameriana sólo se enfoca a los efectos históricos que la obra produce en su recepción, así como a la conciencia del receptor como efecto de una situación histórica que lo condiciona; mas no aborda los efectos que el receptor puede producir en una obra. Cuestión que será central en la Estética de la Recepción, en la que se pone en primer plano la actividad del receptor con respecto a la obra¹¹⁶.

En resumen, éstas serían las principales teorías que influenciaron a la Estética de la Recepción. Y a modo de conclusión, considero importante recapitular los conceptos fundamentales que dicha estética retoma de estas teorías como base de su propio establecimiento. Así, la Estética de la Recepción retoma de Ingarden los “puntos de indeterminación”; es decir, la relación entre la estructura indeterminada del texto y la concreción por

115 Georg Gadamer, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 32.

116 Cfr. Ibidem, pág. 33.



DOMINIQUE GONZÁLES
FOERSTER.
Sturm, 1996.
Instalación multimedia.

parte del espectador. Mientras que de Mukarovsky hace uso de la distinción entre artefacto y objeto estético -y, sobre ella, la distinción entre autor y receptor-; así como de la relación que se establece entre el objeto estético y el contexto social y cultural que condiciona la conciencia que produce dicho objeto. Finalmente, de Gadamer, se utilizan como fundamentos de la Estética de la Recepción, los conceptos de efecto histórico o de historia efectual, así como el de la fusión de horizontes.

Sin embargo, a pesar de estas influencias, no es sino hasta la década de los sesenta cuando surgen dos teorías específicamente enfocadas a la Estética de la Recepción y a la experiencia estética. La primera es la llamada Estética de la Hermenéutica, propuesta por Robert Hans Jauss en 1967; y la segunda, es la Estética de la Negatividad, desarrollada por Wolfgang Iser en 1968.

LA ESTÉTICA DE LA HERMENÉUTICA DE ROBERT HANS JAUSS.

La teoría desarrollada por Robert H. Jauss¹¹⁷, postula un cambio de paradigma en la teoría e historia de la literatura, surgido a partir de la confrontación de las metodologías de los paradigmas, clásico-humanista, historicista-positivista y estilístico-formalista. Por tal motivo resulta importante explicar brevemente cada uno de estos paradigmas. Primeramente, está el paradigma clásico-humanista el cual sólo admite una lectura posible, que se debe apegar en todo momento al modelo clásico; por lo que el papel del lector se ve limitado a la pasividad. Por su parte, el modelo historicista-positivista es aquel que únicamente pretende situar históricamente a la obra, restando importancia a los efectos que ésta pueda causar en el receptor. Por último, tenemos al paradigma estilístico-formalista, que pretende concebir a la obra como un sistema autónomo, alejado de cualquier relación con el autor o con el receptor, como con el contexto social. Así, teniendo presentes estos paradigmas, para Jauss resulta fundamental reivindicar el papel activo del receptor frente a la obra de arte.

En su obra, “La historia de la literatura como provocación a la ciencia literaria”, Jauss expone una serie de tesis respecto a la recepción de la obra de arte. La primera de ellas, consiste en proponer que la relación entre el lector y la obra debe ser dialógica. Por lo que, antes de clasificar una obra o de emitir un juicio - condicionado necesariamente por la sucesión histórica de lecturas-; el historiador debe ser consciente de que su posición actual como lector¹¹⁸. Mientras que en la segunda tesis, este teórico define el “horizonte de expectativas”, como aquello que comprende lo que el lector espera de la lectura de una obra. Y agrega que, dicho horizonte se compone de un sistema de referencias y/o conocimientos previos del lector; teniendo como base ciertos aspectos de la obra como: género, forma, temática, etc. De modo que el horizonte de expectativas conduce al lector en su lectura.

117 El 13 de abril de 1967, Jauss pronuncia un discurso o lección inaugural en la Universidad alemana de Constanza, que viene a ser el manifiesto o acta de fundación de la Estética de la Recepción. Este discurso se publica, poco después, con el título de “La historia de la literatura como provocación a la ciencia literaria”. Cfr. Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 33.

118 Cfr. Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 43.



Por otra parte, en su tercera tesis Jauss aborda el concepto de “distancia estética” definiéndola como el rechazo total al horizonte de expectativas dominantes. Lo cual ocurre cuando el horizonte de expectativas dado, objetivo e inscrito en la obra resulta completamente incompatible con el horizonte de expectativas dominantes del contexto en el que la obra se presenta. De esta manera, la recepción de la obra puede compararse con la forma y el grado de sus efectos en un público determinado. Pues su reacción y la de la crítica pueden ir desde el rechazo total hasta el éxito espontáneo, pasando por el asentamiento aislado y la comprensión paulatina o retardada.

La cuarta tesis, por su parte, se relaciona con las teorías de Gadamer, puesto que presenta una preocupación por los efectos del horizonte del pasado –la tradición- en la recepción del presente. Así, Jauss plantea que el sujeto se hace consciente de la vinculación o dependencia respecto a sus recepciones tanta pasada como actual de una obra. Y por lo tanto el teórico cuestiona el sentido atemporal, cerrado y definitivo de una obra. Más adelante, en la quinta tesis, Jauss comenta que la recepción de la obra se debe situar en un contexto ideal respecto a la historia del acontecimiento literario, es decir, que no sólo se trata de desplazar el proceso de recepción pasiva por la recepción activa del lector, sino de *mostrar un proceso en que la obra posterior pueda solucionar problemas formales y morales legados por la obra anterior; [y, con ello] plantear nuevos problemas*¹¹⁹.

119 Robert Hans Jauss, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 48.

MTAA.
1 Year performance video
(aka samhsieupdate),
2004/05. Net.art,
palabras clave: algoritmo,
conceptual, performance,
proceso, tiempo.
CSS Flash, Java Script, MyS-
QL, PHP, XHTML.
[http://turbulence.org/
Works/1year](http://turbulence.org/Works/1year)

Finalmente, la sexta tesis de Jauss pretende abordar la relación entre literatura y sociedad, partiendo de la idea de que la literatura no debe ofrecer una imagen de la sociedad “tipificada, idealista, satírica o utópica” sino que la literatura puede causar un efecto social, a partir de su actividad práctica cotidiana o praxis vital.

En suma, podemos señalar tres aspectos modulares y contundentes en cada una de las tesis de Robert H. Jauss:

1. Las relaciones entre texto y recepción.
2. El papel mediador de los horizontes de expectativas. Y
3. La función social de la literatura.

Con respecto al primer punto -la relación entre texto y recepción-, Jauss destaca que el texto y su recepción se presuponen mutuamente, ya que el texto, y todos los efectos que éste produce, remiten necesariamente al destinatario; esto es, al receptor; mientras que este último, en su diálogo con el texto lo va concretando en el proceso de recepción.

Por otra parte, con respecto al papel mediador del horizonte de expectativas, Jauss nos dice que dicho horizonte debe ser considerado más bien como una fusión de horizontes en la cual concurren, tanto el horizonte de expectativas conforme al cual el autor produjo el texto, como el horizonte de expectativas del presente, a partir del cual el receptor dialoga con el texto. Así pues, cuando confluyen ambos horizontes es cuando se logra el proceso de recepción. Sin embargo, para Jauss existe además un tercer horizonte, al cual llama el horizonte del mundo de la vida; que no es otra cosa, más que el marco de referencia constituido por intereses, necesidades y experiencias del receptor, las cuales están condicionadas por circunstancias vitales, que abarcan desde aquellas propias de su estrato social, hasta las más específicas situaciones biográficas.

Por último, y con respecto a la función social que tiene la literatura, Jauss nos menciona que es posible descubrir dicha función en la integración del horizonte literario en el horizonte del mundo de la vida, es decir que, la función social surge cuando la literatura produce un efecto en el comportamiento social.

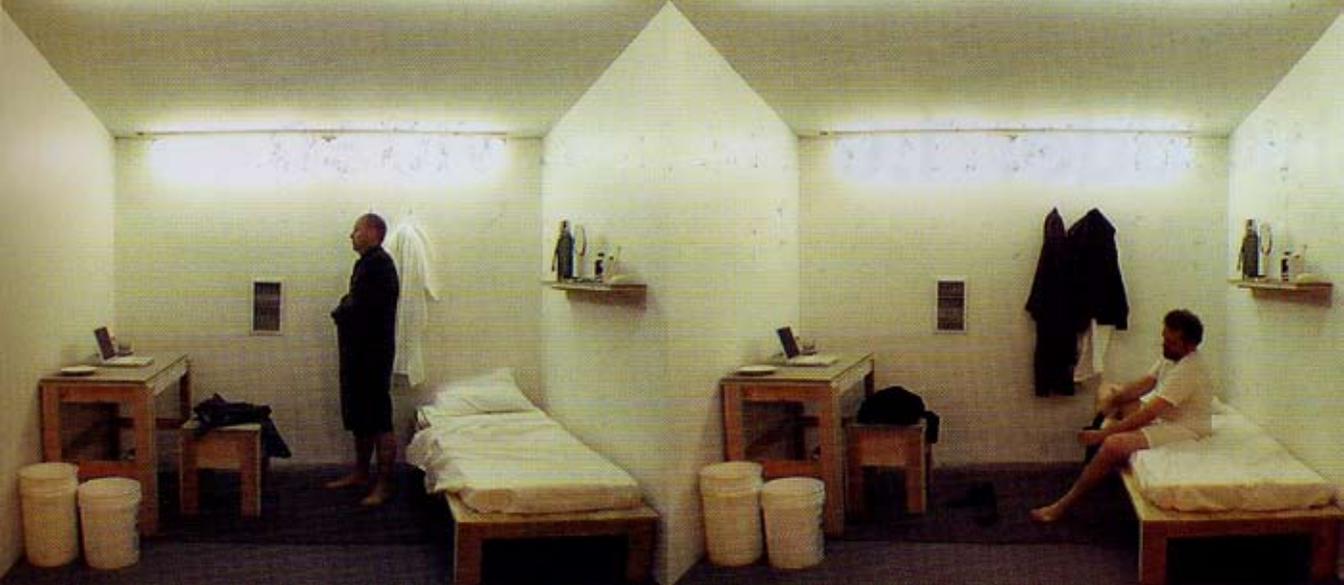
LA ESTÉTICA DE LA NEGATIVIDAD DE WOLFGANG ISSER.

Es posible encontrar el fundamento de la teoría estética de Isser¹²⁰ en los planteamientos de Ingarden sobre la indeterminación en la obra de arte. Sin embargo, para Isser el concepto de indeterminación en la obra literaria procede tanto del carácter esquemático de esta última, como de su relación con la experiencia del lector. Por lo que, según la teoría de Isser, el sentido del texto literario no está únicamente en la estructura del mismo, sino en el proceso de concreción que realiza el lector al llenar los espacios vacíos que sólo a él corresponde completar al enfrentarse con la obra. Y esto, es aquello que Isser denominó como la “experiencia estética”.

Así, no obstante la influencia de Ingarden en la teoría de Isser, el proceso de concreción, que para el primer teórico surge de la relación tripartita entre autor, texto y lector, será reducido por el segundo a dos términos; el primero relacionado con el texto, en el cual está implícito el autor; y el segundo, relacionado con la experiencia del lector. Este cambio obedece a que, para Isser, resulta posible distinguir perfectamente en la obra al componente artístico –el texto producido por el autor- del componente estético –el texto ya transformado como producto del proceso de recepción-. Algo similar sucede cuando Mukarovsky hace la distinción entre el artefacto y el objeto estético de la obra. De modo que, tanto para Isser como para Mukarovsky, la obra será el producto, no de la actividad del autor, sino del proceso de recepción integrado por el autor, la obra y el receptor. Y para ambos, el autor sólo lo [será] *del texto*, [y] *no de la obra, pues ésta no existe sin la intervención del otro autor, o sea, del lector. Pero éste sólo produce la obra partiendo del texto. No hay, pues, obra sin texto y, por tanto, sin la intervención del autor*¹²¹.

120 En el caso de W. Iser, éste recurrió la fenomenología de Ingarden sobre la obra de arte. La cuál se basa en la estructura de la obra y su concreción por el receptor, dentro del proceso general de la intuición. En esta tesis, la reconstrucción de la estructura está subordinada al conocimiento receptivo. Así, la construcción de la obra, en base, a formaciones de lenguaje, unidades de significación, esquemas perspectivos y objetividades, son su forma pero no su significado; pues estos deben estar sujetos a una indeterminación, que por su mismo potencial negativo activan su concreción. Wolfgang Iser, y ss. Citado en Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, op. cit., pág. 179.

121 Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 62.



Ahora bien, cuando hablamos de la intervención en la obra por parte del “otro autor”, es decir, del lector, nos referimos principalmente a la concreción de los puntos indeterminados por parte de éste. Sin embargo, -como ya hemos señalado- dicha concreción no será arbitraria; ya que en cada lectura, el lector actualiza un texto que se halla doblemente condicionado; tanto por la estructura y contenido del texto mismo, como por la disposición del lector en su lectura. Además de que las posibilidades de concreción de cada lectura están condicionadas por el marco social y biográfico del lector.

ÍDEM.

Por otro lado, Isser también considera que en el proceso de lectura se presentan un horizonte del pasado y un horizonte del futuro. Lo que significa que la actividad o el proceso de lectura se dan en un doble movimiento. Esto es, que por un lado se encuentra lo que el lector espera de lo que está por leer -orientado por la espera hacia un futuro-; y por el otro, está lo que se recuerda de lo que previamente se ha leído -que es condicionado por un pasado-. A estos fenómenos Isser les denomina protección-(horizonte futuro) y retención-(horizonte pasado). De modo que existe, pues, en la obra:

<<...una dialéctica de protención y retención, entre un horizonte futuro y vacío que debe llenarse y un horizonte establecido que se destiñe continuamente; de manera que ambos horizontes internos del texto acaban por fundirse. En esta dialéctica se actualiza el potencial



implícito en el texto>> [...] Así pues, ni la producción del autor ni la recepción del lector se dan al margen de sus respectivos horizontes literarios, ni tampoco fuera del horizonte práctico-vital en que estos se integran y que, a su vez, se halla condicionado por determinados situaciones sociales e individuales¹²².

CORY ARCANGEL.
Super Mario Clouds, 2002.
Net.art, palabras clave:
animación, juego, nostalgia.
Grabadora ART EEPROM,
DASM 6502 BSD, proyectores
de datos, NBASIC BSD,
consola Nintendo,
Entertainment System,
RockNES, cartucho Nintendo
de Super Mario Brothers,
distribuidor de vídeo.
<http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html>

Recapitulando, las dos teorías sobre las cuáles se fundamenta la Estética de la Recepción son, la Estética de la Hermenéutica desarrollada Robert Jauss y la Estética de la Negatividad desarrollada por Wolfgang Iser. Y resumiendo las aportaciones que cada una proporcionó, se puede decir que la teoría de Jauss se basa en el bagaje cultural del espectador que, en su relación con las razones históricas, le ayudará a éste a suponer una visión del mundo, donde será capaz de percibir el arte desde sus orientaciones, vínculos, perspectivas, gustos, propensiones, prejuicios y demás identificaciones, sin recurrir al autor. De modo que la teoría de Jauss, propone:

...una cuestión de enraizamiento contextual, de ampliación del horizonte propio, de búsqueda de significados por identificación, de recuperación del fundamento perdido; en suma, de “reconocimiento automático de lo ya conocido” [Mientras que la teoría de Iser,] ...trata de subvertir todo mecanismo de identificación,[...] de la experiencia de la negación misma de la comprensión que, sin embargo, la obra me obliga a buscar; en suma, [trata] de la autosubversión de toda

122 Ibidem, págs. 65-68.

*tentativa de comprensión inscrita... [Es decir, que celebra la negación de la obra por su indeterminación, y enfrenta al espectador con su experiencia estética, obligándolo a entenderla y revisarla. Ya no se trata de descubrir e interpretar significados ocultos de la obra, sino de crearlos en el proceso de la recepción. Así, mientras]...para la estética hermenéutica la verdad artística es el paradigma de la verdad científica, [...] para la estética de la negatividad la actividad artística es la subversión de la verdad científica*¹²³.

De esta manera, es así como llegamos a la siguiente conclusión; tanto para Isser como para Jauss la premisa que constituyó a la Estética de la Recepción es la de que:

*[el] texto sólo es obra por la actualización o concreción que lleva acabo el lector. El texto es, pues, una premisa básica o condición necesaria, insoslayable, para construir o producir una obra. Por tanto, sin texto, no hay obra. O también, sin producción no puede haber recepción. Pero a su vez, sin la transformación del texto por el receptor, no hay obra. O análogamente: sin recepción, no hay producción (de la obra)*¹²⁴.

DE LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA ESTÉTICA DE LA RECEPCIÓN

En el libro, *De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación*; Adolfo Sánchez Vázquez nos dice, que la Estética de la Recepción propuesta por Jauss e Isser a principios de los 60's, no estuvo exenta de críticas. Ya que fueron principalmente dos los tipos de crítica que cuestionaron los fundamentos sobre los cuales se estableció dicha estética de la recepción. Por un lado, están las críticas de Kaiser y Hennebre Link, y por el otro, las teorías de la versión marxista oficial, mejor conocida como "marxismo-leninismo", y con ellas, lo que se conoce como la estética del "realismo socialista".

¹²³ Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina, op cit., pág. 179.

¹²⁴ Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 67.

A continuación, describiré algunas de éstas críticas, que no con la intención de profundizar en las teorías antagonistas, ni tampoco de revertir la valoración de cada teoría, sino por el contrario, para puntualizar los aspectos favorables y desfavorables que tiene la Estética de la Recepción, dando una idea más compleja del papel que juega actualmente en el arte.

Comenzaré por las críticas de Kaiser que van enfocadas, de forma abierta e invariable, hacia la concepción de la obra; así como, también, hacia la indeterminación y a los “espacios vacíos” de la misma. Según la concepción inmanentista de Kaiser, la obra literaria es “*una realidad cerrada que justamente por ello no puede cambiar a través del tiempo*”¹²⁵; y por lo tanto, el lector sólo podía reproducir lo que estaba en la obra, sin alterar el efecto como tal. Dicho autor también consideraba que la relación entre literatura y sociedad habría que examinarla, no sólo a partir de la relación entre el lector y la obra, sino también con respecto a la producción. En relación a este último punto, resulta importante considerar que en el arte contemporáneo, con el uso de las nuevas tecnologías y el Internet, la relación que existe entre el arte y la sociedad, parte de la producción; y esto habrá de ser fundamental para la Estética de la Participación.

Pero, retomando las críticas que Kaiser hace sobre la Estética de la Recepción, debemos mencionar que dicho teórico pensaba que la “*plenitud inagotable de significados*”¹²⁶ que encierra una obra, está determinada por los juegos múltiples de referencias entre forma y contenido, así como entre la totalidad, unidad y necesidad de la obra; por lo que la plenitud habría que buscarla en la propia obra sin la intervención del lector. A lo que Isser respondía, que caracterizar a la obra a partir de su totalidad, unidad y necesidad, sólo convenía a una forma histórica concreta del arte, como podía ser el arte clásico; pero no al arte moderno. Ya que el arte moderno no aspiraba a presentar la realidad como una totalidad o unidad necesarias, sino por el contrario, se ocupaba de presentar una realidad parcial y fragmentaria.

En este sentido, creo acertada la observación que Isser hace con respecto a la determinación de una obra de arte; ya que desde la teoría de Heidegger



LAURIE ANDERSON.
United States I-IV, 1979/83.
Performance.

¹²⁵ Kaiser, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 72.

¹²⁶ Ibidem, pág. 73.

sobre “la era de la representación visual del mundo”¹²⁷, hasta la gran diversidad de teorías de pensadores y artistas franceses; surgidas durante la segunda mitad del siglo XX; los conceptos de arte e historia, así como la hegemonía de la visión en la cultura occidental *han sido desafiados por la nueva conciencia de las formas en que [estos] se ven comprometidos ante la existencia de culturas que, o no tienen equivalente para ellos, o sus equivalentes potenciales a estas ideas son tan radicalmente diferentes que resultan inconmensurables*¹²⁸.

Por su parte, la crítica de Hannelove Link, parte del hecho de que éste considera a la indeterminación como una incongruencia entre expresión e intención y, por lo tanto, la define como la incomprendibilidad de la obra. Para Link, la condición de la recepción se basaba en reconstruir las intenciones del autor, objetivados en la obra. Así, mientras que para Isser, la indeterminación en la obra se manifestaba en forma de “espacios vacíos”, y la condición de recepción se basaba, en que el lector rellenara esos espacios; -lo que significaba poner de relieve el papel activo del lector-; Para Link la “verdadera” indeterminación representaba aquello indescifrable introducido por el autor. Sin embargo para Isser, el considerar indescifrable parte de la obra significa eliminar la indeterminación como condición de la comunicación.

La siguiente crítica será producida por los marxistas de la antigua Republica Democrática Alemana (RDA), representados por Manfred Nauman. Los marxistas alemanes reprochaban a la indeterminación de Isser, que:

...el derecho [del lector, no estaba en] construir significados con base en textos literarios” [ya que veían en este derecho] una expresión de la libertad burguesa de opinión <<...como si no existiera ninguna ideología de las clases dominantes y ninguna forma de recepción social determinada por ellas>>. [Al respecto, los representantes de

127 Este ensayo escrito por Heidegger en 1938, fue incluido en su obra posterior, Holzwege (1950) -traducida como “Camino del bosque” o también “Sendas perdidas”. Es un lúcido análisis, profético, de la situación del hombre occidental a partir de la modernidad, en que la voluntad de poder y la reducción de lo real a lo manejable (representable) conducen inevitablemente a un mundo que ha olvidado al ser... <http://homepage.mac.com/eeskenazi/heidegger1.html>.

128 Keith Moxey, “Nostalgia de lo Real” en José Luis Brea, Estudios Visuales, Madrid, Noviembre 2003, pág. 43.



la RDA proponían una forma de “lectura correcta” de la obra, como forma ideal de la recepción; dicha lectura será aquella que es la propia del] “lector socialista” para obtener una “forma socialista de lectura”. [Sin embargo, Isser rebatirá esta forma de recepción, diciendo que se trata] “de una lectura conforme con el sistema para la que debe ser educado el lector [Por lo tanto, la forma socialista de la lectura está determinada por una] *decisión política respecto a la deseada conformidad con el sistema, para la cual -como ha dicho antes- debe ser educado el lector*”¹²⁹.

SHIGEKO KUBOTA.
Vagina Painting,
Julio 4, 1965.
Performance realizado
por la artista durante el
“Perpetual Fluxus Festival”,
Cinematheque 85 E,
4th Street, New York City.

De ahí que, en el argumento de Isser se rechaza la forma de lectura que postulan los críticos de la RDA; ya que al eliminar la diversidad, la originalidad y, por tanto, la inconformidad con la norma dominante; la lectura se sujeta a las normas de un único sistema, sea éste socialista, capitalista o de cualquier otro tipo. Y aquí, cabe mencionar el argumento de Rosalyn Deutsche respecto a la idea de que la esfera pública es incompatible con una política democrática; ya que para esta crítica feminista, el acceso sin restricciones y el libre intercambio de ideas, en los que se basa la esfera pública, son utópicos, pues la idea de consenso comúnmente sirve para silenciar los intereses de las minorías, más que para involucrarlas¹³⁰. De modo que, no se puede hablar de una “forma socialista de la lectura” si no

129 Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 75-77. Los críticos de la RDA exponen sus ideas en un volumen colectivo titulado *Sociedad, literatura y lectura*, coordinado por Manfred Nauman en 1972. *Ibidem*, 75.

130 Cfr. Keith Moxey, op. cit., pág. 43.

se permite la diversidad, la originalidad y, por tanto, la inconformidad con el sistema dominante.

Por último, para finalizar con la cuestión de las críticas, debemos analizar el intento por rescatar el papel activo del receptor, realizado por Manfred Nauman, quien utiliza como fundamento para su discurso la tesis de Marx, expuesta en su “Introducción a la crítica de la economía política” de 1857. En dicha obra, Marx aborda la producción y el consumo como lados inseparables de un proceso dialéctico. Y con respecto al arte, nos dice que:

“El objeto artístico como cualquier otro producto, crea un público de gusto artístico refinado, capaz de gozar la belleza. Por ello la producción no sólo engendra un producto para el sujeto, sino también un sujeto para el objeto...”[...]“...La producción –agrega Marx- provoca el consumo, su forma y el impulso de consumir”¹³¹.

Y Jauss, al igual que Manfred retoma de la tesis marxista la idea de que *“la obra literaria necesita del lector para convertirse en obra verdadera”*. No obstante, tanto Jauss como Isser, rebaten la idea de que la recepción [...] promueve al objeto artístico y, con él, la necesidad del público correspondiente y la obra de arte como representación de una realidad existente. [Pues] según Jauss, la teoría del arte del joven Marx como *“apropiación de la naturaleza”¹³²* y medio para la formación de los sentidos, no se concilia con la concepción del arte como reflejo o representación de la realidad.

No obstante esta crítica, la concepción del arte que aplica Jauss se orienta hacia la producción artística y hacia su consumo o recepción en una unidad indisoluble, tal y como sostiene Marx. De modo que existen coincidencias grandes entre estos dos autores. Así, entre las ideas estéticas de Marx, sobre las cuales se fundamenta la Estética de la Recepción, destacan los siguientes tres fragmentos:

1. “El producto aparece como punto de llegada desde el ángulo de su producción pero, a su vez, como punto de partida desde el ángulo de consumo”.

131 Karl Marx, y ss. Citado en Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 77.

132 Cfr. Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 75-77



2. “La relación entre producción y consumo es [...] una relación necesaria, intrínseca, en virtud de la cual la una y el otro se implican y funcionan mutuamente”

3. “El consumo produce la producción en el sentido de que proporciona idealmente su fin, el objeto de ella... y en consecuencia, produce la necesidad de una nueva producción...”¹³³

GEORGE MACIUNAS, DICK
HIGGINS,
WOLF VOSTELL,
BENJAMIN PATTERSON,
EMMET WILLIAMS.
Performance Philip Corner's
Piano Activities at Fluxus
Internationale Festspiele
Neuester Musik, Wiesbaden,
1962.

Por lo tanto, y de acuerdo a estos argumentos, *la dialéctica de producción y consumo y el papel activo de los dos lados del mismo proceso* [se ponen de manifiesto, cuando Marx expone que] *“la producción proporciona la materia al consumo y, de este modo, actúa sobre una determinada forma de apropiación; el consumo orienta y traza el fin de la producción”*¹³⁴.

Pero además, cuando Marx hablaba sobre la “hostilidad del capitalismo al arte” se refería sobre todo a la esfera de la producción material, la cual se manifestaba en la producción artística y en la tendencia a transformar toda obra de arte en mercancía. Por lo que, la limitación de la libertad de creación surgida de esa tendencia no sólo afectaba a la producción, sino también a la recepción y, justamente por eso, la producción artística mercantilizada requería de una recepción que le correspondiera. Sin embargo, la Estética de la Recepción a pesar de su propuesta para reivindicar el papel activo del receptor, no presta atención a las condiciones sociales e ideológicas

133 Ídem

134 Ibidem, págs. 78-79.

hostiles a ella, ni a las condiciones que favorecen la recepción inauténtica y/o pasiva que actualmente prevalece en nuestra sociedad. Sino que, por el contrario, intenta rechazar cualquier principio de rentabilidad promovido por la supremacía del valor de cambio y por la omnipotencia del mercado¹³⁵.

Hasta aquí, y a modo de conclusión, intentaré señalar de manera resumida los aspectos favorables y desfavorables que se crean alrededor de la Estética de la Recepción.

Las ventajas:

1. Destaca el problema de la recepción, subestimado por las estéticas románticas, subjetivistas, inmanentistas, sicologistas y sociológicas.
2. Reivindica la recepción activa frente a la recepción pasiva.
3. Aborda el problema de las relaciones entre arte y sociedad, desde la producción hasta la recepción.

Las desventajas:

1. Destaca el papel de receptor por encima del productor.
2. Al considerar a la recepción como un aspecto significativo de la obra de arte, deja de lado el aspecto formal y material de la obra.
3. La Estética de la Recepción confronta el carácter que asume la producción artística en nuestra sociedad. Ya que por un lado, la obra de arte exige una recepción activa creadora por parte del receptor; mientras que por el otro, la producción banal masiva, pseudoartística requiere de una recepción superficial pasiva.
4. Por último, y con referencia lo que Marx consideraba como la "hostilidad del capitalismo al arte". La Estética de la Recepción no ha considerado los efectos de la sociedad enajenada y mercantilista en la que se desarrolla el arte contemporáneo, y de cuya hostilidad ha sido blanco tanto la creatividad en la producción como en el consumo. A pesar de que es la ideología predominante en esta sociedad la que favorece la recepción pasiva y deformada del gran arte; así como la recepción pasiva y superficial, propia del arte de masas, que sujeta, por completo, el valor estético al valor de cambio¹³⁶.

135 Ibidem, págs. 82-83.

136 Cfr. Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., págs. 83-85

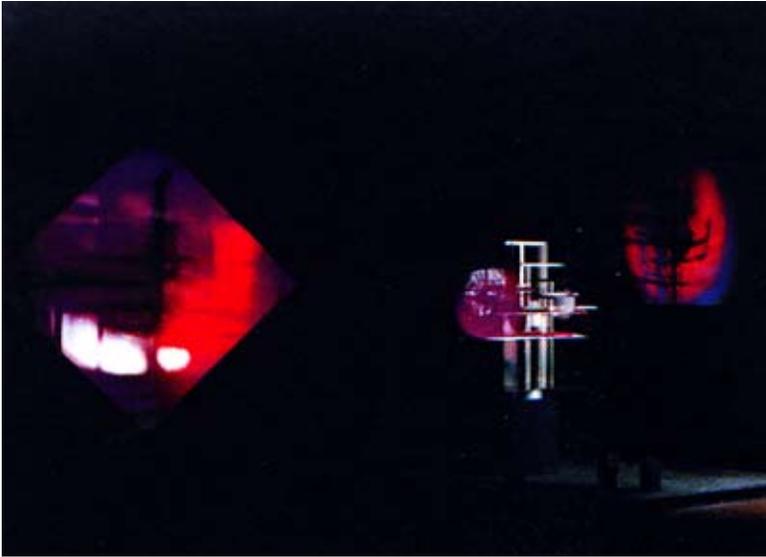
LA OBRA ABIERTA, SU INTERACCIÓN, SU INTERVENCIÓN Y SU INTERACTIVIDAD.

Anteriormente mencionamos que la Estética de la Recepción viene a reivindicar el papel activo, incluso creador, del receptor; encaminándolo hacia el aspecto significativo e interpretativo de la obra. Sin embargo, para principios de los años sesenta, la intervención del receptor no sólo se reducirá al aspecto significativo, sino que también se ocupará del objeto sensible y material, dotado de cierta forma. Lo que conducirá a producir una serie de obras que permitan y requieran de la participación activa del receptor.

De modo que, la influencia de la Estética de la Recepción, provocará que, en los sesenta, los artistas también se preocupen por producir un arte abierto a la recepción. Y en el devenir de la experiencia estética, el receptor cambiará el experimentalismo esotérico y ascético de las vanguardias por la aserción de una experiencia sensible, gozosa, excesiva y subversiva del arte, como sucedió con los Ambientes psicodélicos, el Fluxus y el Happening. En los cuales las obras fueron pensadas con la finalidad de despertar en el espectador una postura de libertad frente a ellas, partiendo de la proliferación infinita y activa de sus aditamentos. Así también, la muerte del artista genio y la apertura del arte hacia nuevos medios ampliarán la percepción hacia todos los sentidos; provocando que...*la intervención del receptor no sólo [afecte] a la interpretación, dotación de sentido o valoración de la obra, sino también a su aspecto sensible, [y] material*¹³⁷.

Ahora bien, si la intervención del receptor pudiera afectar al cuerpo material y sensible de la obra, estaríamos hablando de un Estética de la Participación; donde la obra es capaz de abrir sus posibilidades a la intervención del receptor; convirtiendo a éste en un co-creador. Ejemplos de este tipo de propuestas los encontramos en la obra de artistas como Nicholas Schöffer de Francia, Nam June Paik de Corea, y el británico Metger; así como en el grupo GRAV, formado en París en 1960 por Julio Le Park; ya que todo ellos parten de los principios y métodos de la cibernética para producir un arte abierto a la recepción.

¹³⁷ Adolfo Sánchez Vázquez, "De la estética de la recepción a la estética de la participación" en Simón Marchán, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, 2006, pág. 21.



De manera específica, en el caso de la obra de Nicholas Schöffer, titulada Cromodinámica:

...el espectador la transforma con su acción, mediante sensores eléctricos, al actuar sobre los elementos que la obra alberga con este fin. [Por su parte,] Nam June Paik, busca la interacción entre la obra y el público exponiendo una serie de televisores que, al ser accionados por el espectador mediante un interruptor de pie, producen ciertos efectos luminosos en la pantalla televisiva. [O a través de un] televisor [que] convierte por medio de un micrófono acoplado a él las vibraciones físicas del espectador en vibraciones visuales en la pantalla. [Mientras que el grupo GRAV, también] crea obras plásticas que invitan a la participación del espectador. [Por ejemplo a partir de] una serie de instalaciones en circuito cerrado de televisión, [en las que] el espectador asume ante las cámaras la iniciativa de producir imágenes audiovisuales¹³⁸.

NICOLAS SHÖFFER.
Esculturas espaciodinámicas,
1960. Varios medios;
107 x 90 x 75 cm.
París, Musée National d'Art
Moderne,
Centre Georges Pompidou.

Y así podríamos seguir mencionando una serie de obras, en las que la participación del receptor se extiende en espacio y tiempo; como aquella que recurre a la técnica satelital para producir la participación simultánea y multinacional de un grupo de receptores. Cuyo ejemplo paradigmático es el “arte por satélite”, en el que participaron 51 artistas, destacando la presencia de Joseph Beuys y John Cage.

138 Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 89.



JOHN CAGE
en su concierto de
Good Morning Mr. Orwell,
de Nam June Paik, 1984.

Como vemos, dichas prácticas artísticas de los sesenta motivaron la percepción del receptor a partir de la intervención, alcanzando una extensión hasta entonces desconocida. Lo cual nos confirma, que...*la renovación e intensificación de la percepción ha llegado a ser la cuestión más urgente del arte contemporáneo*¹³⁹.

Sin embargo, no fue sino hasta los años 80 y 90 del siglo pasado que la integración e intervención del receptor en la obra se consideró como parte del proceso de recepción. Y este hecho se asocia con el uso creciente de las últimas tecnologías: electrónica, computarizada y digital.

Así también, podríamos agregar los nuevos paradigmas que se formaron con respecto a la Estética de la Recepción con las composiciones musicales de Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio, Henri Pousseur y Pierre Boulez, mencionados por Umberto Eco. Según éste autor, dichos creadores propusieron, desde su disciplina que la tarea del ejecutante no consistía en tratar de reproducir la composición musical imaginada por el autor; sino que el ejecutante debía participar en la estructura misma de la obra. De modo que, la intervención práctica del receptor introduciría una nueva concepción del autor o compositor, y una nueva obra. Esto quiere decir, que lejos de producirse una obra definitiva y conclusa, la obra adopta diversas formas para convertirse en una obra abierta; definida como la posibilidad de ser interpretada de diversos modos. Tal como la describe Umberto Eco.

139 Simón Marchan Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto*, pág. 198.



Y en este sentido, valdría la pena profundizar un poco en la reflexión que el pensador italiano hace sobre la obra abierta. En primer lugar, la tesis de éste filósofo relaciona la recepción suscitada por la obra abierta, con la posibilidad de la obra para activar la participación del espectador. Y en su ensayo titulado precisamente “obra abierta”, la describe como:

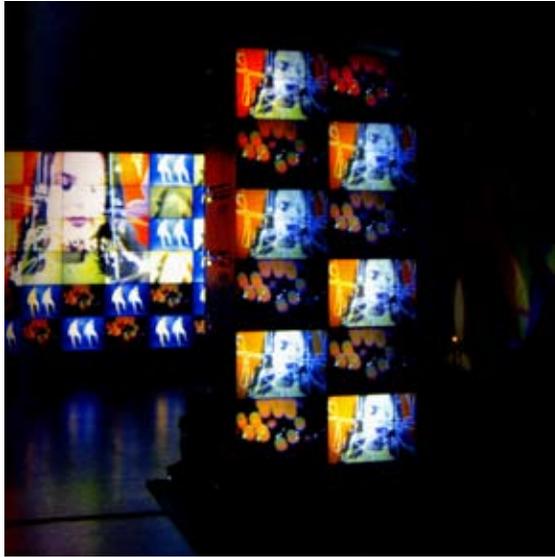
...proposición de un “campo” de posibilidades interpretativas, como configuración de estímulos dotados de una sustancial indeterminación, de modo que el usuario se vea inducido a una serie de “lecturas” siempre variables; [que en su] estructura,...[sea una] “constelación” de elementos que se prestan a varias relaciones recíprocas¹⁴⁰.

Pero además la comparación que hace Eco, entre la obra cerrada y la obra abierta, es que la primera se cierra y concluye el proceso de creación cuando finaliza la participación del autor, mientras que la segunda no sólo ofrece múltiples e inagotables posibilidades de interpretación, dotación de sentido y/o valoración; sino que ofrece al receptor la posibilidad de intervenir o participar en el proceso creador. Permitiendo así, su continuación, extensión o socialización, como lo sugiere Sánchez Vázquez. Siendo ésta, una idea muy ligada a los principios de las tesis de Jauss y de Isser. Sin embargo, la apertura de una obra abierta -sugiere Eco- no se da sólo en el plano teórico mental o significativo, sino también en el manual. Por lo que, en toda obra abierta, el gozador o ejecutante, organiza y estructura el discurso de la obra artística, tanto por el lado de la producción como por el de la manualidad.

NAM JUNE PAIK.
Global Groove, 1973.
Cinta de vídeo en color
con sonido, 28 min.

NAM JUNE PAIK.
Fish Flies on Sky, 1985.
Instalación con monitores,
vídeo monocanal, color,
sonido, 30 min.

140 Umberto Eco, “Obra abierta”, Barcelona, Planeta Agostini, 1992, pág. 194.



NAM JUNE PAIK.
Global Groove, 1973.
Instalación con monitores,
video monocal, color,
sonido, 30 min.

En este punto, cabe mencionar que ambas tesis, tanto la de Jauss como la de Isser, el valor estético no se reduce a la belleza o a la imitación, sino que se aborda desde el punto de vista comunicativo, una estética como conocimiento. Como un primer ejemplo de esta situación, retomaré un comentario de Becker sobre el happening, en el que: *...refiriéndose al público dice [...] superar su pasividad y comprender la obra artística como algo que tiene necesidad del espectador para su realización y qué, al mismo tiempo, la obra le capacite [-al espectador-] para llegar a través de su presencia al conocimiento, a la conciencia, a su yo más profundo...*¹⁴¹. De modo que este tipo de estética, se acerca bastante a la obra de Gadamer.

Otro ejemplo, sería el caso del arte óptico que *...subrayaba en términos tradicionales la inestabilidad y la desaparición de tema único, debido a la posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del espectador. La obra [entonces] devenía un proceso abierto*¹⁴².

De esta manera, desde Valéry hasta Eco, la propuesta es producir una obra indefinida. Comenzando, porque es la indeterminación lo que permitirá al espectador, al mismo tiempo conocer y crear la obra partiendo del estímulo de su sensibilidad e inteligencia. Y aquí, recorro de nuevo al happening a modo de ejemplo; ya que éste *...se ofrece como un estímulo, [y] no fija*

141 Simón Marchan Fiz, Del arte objetual al arte de concepto, págs. 198-199.

142 Ibidem, pág. 250.

*definitivamente el curso de una vivencia, sino que provoca una intensificación de la atención y de la capacidad consciente de la experiencia, suscita una especie de irritación y provocación de las costumbres convencionales de la experiencia perceptiva y creativa*¹⁴³.

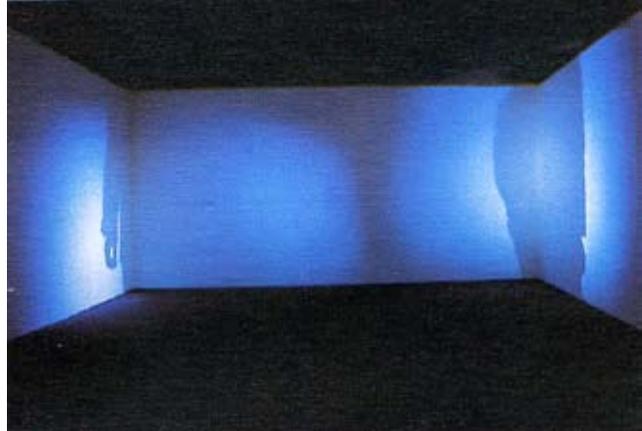
Y así, podrían ser nombrados más ejemplos de la década de los sesenta, donde se intenta conciliar la voluntad del creador con la respuesta del espectador. Sin embargo, los modelos que actualmente influyen en el arte contemporáneo no surgen sino hasta principios de los noventa con la aparición de la nueva tecnología informática, electrónica y digital; con la cuál se abrirá otra fase en el proceso de participación del receptor, extendiendo su campo hacia la interacción, la interactividad y la intervención, que serán tratadas a continuación.



WOLF VOSTELL.
Neun-nein-dé-collagen,
1963. Happening en nueve
puntos de la ciudad de
Wuppertal. (detalle),
Wuppertal, 1963.

“Lo que más me interesa es lograr que el público se percate de ciertas cosas a través del principio de décollage, que al aislar hechos cotidianos de su contexto cuestiona lo que tiene de razonable o absurdo, e induce así a nueva pautas de comportamiento que ofrecen al público un motivo de reacción y reflexión (y de conmoción ante los efectos que notarán después)”.
Wolf Vostell.

143 Ibidem, pág. 197.



INTERACCIÓN

La interacción es, según Gianfranco Bettetini, *una forma particular de acción social de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos (...) se puede hablar de interacción comunicativa también en los casos de relaciones de uno o más sujetos con un texto y de las relaciones de uno o más sujetos con una máquina*¹⁴⁴. Es decir, cualquier práctica de vinculación comunicativa, siempre y cuando parta de un sujeto.

NAN HOOVER.
Movemente from Either
Direction, 1995.
Videoinstalación, Bonn,
Kunst – und Ausstellungs-
halle der Bundesrepublik
Deutschland.

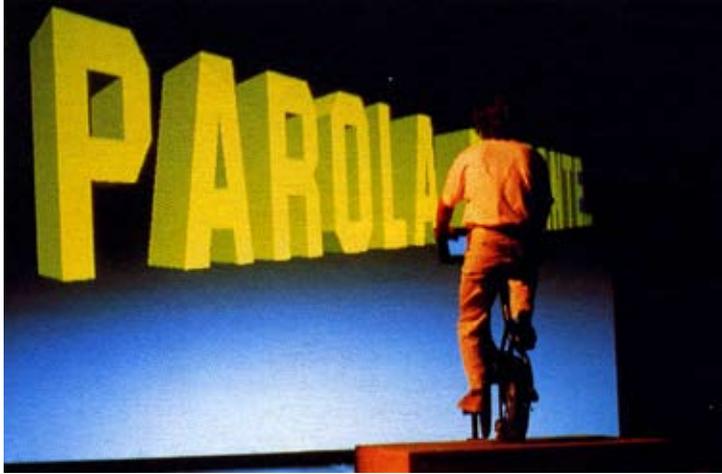
Cabe mencionar, que fue la interacción manifestada desde el happening y de algunas tendencias lumínicas, la que permitió...*la ampliación de la percepción y [...] la concepción del papel del espectador*¹⁴⁵. Produciendo que éste desapareciera como sujeto para integrarse a la obra como objeto, o como respuesta total.

Pero las masas participantes se han desarrollado y como consecuencia han transformado el modo de participar, lo que ha llevado al arte a buscar nuevos dispositivos mediales para proyectarse, como lo señalo Benjamin.

En el caso de las nuevas tecnologías, la interacción se vuelve hacia el vínculo entre el sujeto y la máquina, siempre que la acción parta del sujeto. En el arte de la red, la interacción sucede con el uso del mouse, que se emplea para desplazarse y visualizar la obra completa, no para intervenir o acceder a través de un hipervínculo a otra página o espacio virtual. La mayoría de estas obras se valen de la visualización o audición del espectador. Ya que la

144 Natalia Matewecky, op. cit.

145 Simón Marchan Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto*, pág. 198.



JEFFREY SHAW Y DIRK
GROENEVELD.
The Legible City, 1998.
Instalación interactiva
por ordenador.
Karlsruhe, Museum für Neue
Kunst, ZKM.

máquina sólo exhibe las obras, no responde ni a inquietudes, ni a maniobras del usuario¹⁴⁶. Y, a pesar de que la percepción se da por contemplación, la experiencia estética es capaz de disolver los códigos convencionales, siempre y cuando el receptor ejecute lo que la obra de arte insinúa.

INTERACTIVIDAD

La interactividad, entiende Bettetini es:

... la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios). [Por otro lado, N. Matewecky, afirma que] se comprende como interactividad al mismo modo de actuar de lo sujetos -interacción- en sus relaciones comunicativas simulado por una maquina [como sucede con el chat. Asimismo, Bettetini nombra las tres características que se le atribuyen a la interactividad, y que son]...la pluridimensionalidad del deslizamiento de las informaciones, el particular ritmo de la comunicación considerada como tiempo real, y el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas¹⁴⁷.

En el arte interactivo, la participación no sólo se refiere al proceso creador, sino a la relación interactiva directa con una maquina; o como diría A. Sánchez Vázquez *a la asombrosa participación que representa la inmersión*

146 Cfr. Natalia Matewecky, op. cit.

147 Ídem.



MINERVA HERNÁNDEZ.
Filigrana, 2000.
Fotograma.

en el mundo artificial o realidad virtual que [la] construye¹⁴⁸. Como sucede en la instalación interactiva de Jeffrey Shaw y Dirk Groeneveld, *The Legible City*, (Ciudad Legible) de 1988. Que se trata de:

...una instalación interactiva de diseños por ordenador donde el “espectador” debía montarse en una bicicleta para simular un viaje a través del espacio virtual en tres dimensiones. En este espacio [...] las calles forman una arquitectura de letras, es decir, de palabras y frases. [...] Una vez dentro, lo que ocurra dependerá totalmente de la intervención y las decisiones del usuario. Éste podrá avanzar rápido o despacio, a la izquierda o a la derecha o tomar un atajo¹⁴⁹.

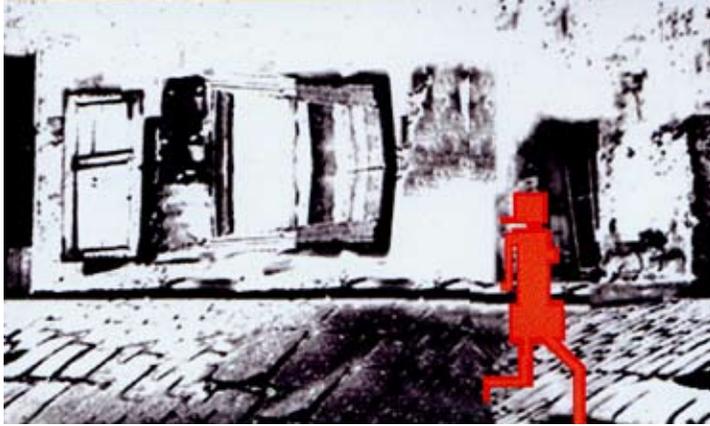
INTERVENCIÓN

La intervención, *...posibilita que el espectador haga modificaciones directamente sobre el objeto que las nuevas tecnologías le presentan en el marco de lo propuesto por el artista¹⁵⁰*. En este sentido, existen dos tipos de intervenciones, una es la que deja vestigio en el objeto, y otra la que regresa a su grado cero. Un ejemplo sería la navegación que hacemos en Internet, la cual permite movernos, a partir de hipervínculos, señalamientos e interfaces; promoviendo un viaje entre un espacio y otro, con la simple pulsación del mouse. Como si la obra estuviese construida por un palimpsesto virtual, de imágenes y textos. *De esta forma se produce la dinámica particular en*

148 Adolfo Sánchez Vázquez, “De la estética de la recepción a la estética de la participación.” en Marchán, Simón et al, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, pág. 24.

149 Christiane Fricke, “Nuevos Medios” en Ruhrberg, et al. *Arte del Siglo XX*, España, Taschen, 2001, pág. 616.

150 Natalia Matewecky, op. cit.



la obra al demandar una serie de [...] previsibilidades e imprevisibilidades-diferentes que inducen a modificaciones en la propia percepción¹⁵¹; además de reafirmar las nociones de opción y elección, que permite el dispositivo.

Es así, que resulta posible descubrir una transformación histórica de la recepción de la obra que está íntimamente ligada con la concepción estética predominante de cada época. Y que actualmente esta recepción del arte tiende a ampliar la participación tanto del espectador como del uso de la tecnología que necesita cada vez más de la participación del receptor para ser concluida y, no sólo para ser contemplada.

Para finalizar, quiero destacar un comentario que Adolfo Sánchez Vázquez hace respecto a socialización de la creación:

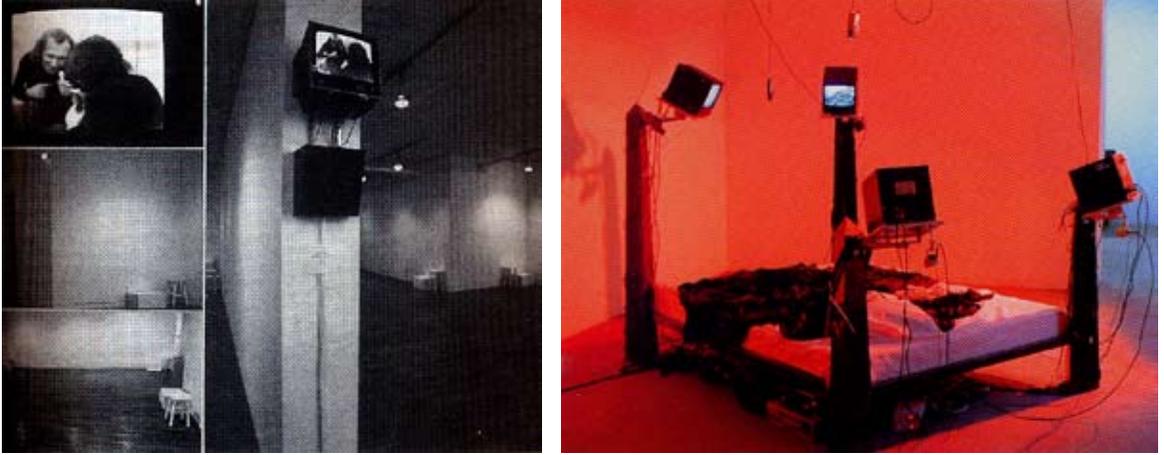
La recepción activa y creadora [-nos dice-], en el sentido más amplio, no sólo mental sino práctica, puede contribuir a extender la creatividad hasta ahora concentrada en un sector minoritario, tanto en la producción como en la recepción. [Por lo tanto] “la obra ha de ser no sólo un objeto de contemplar, sino a transformar”¹⁵².

De modo que queda en relieve, no sólo la idea de democratizar el arte, alejándolo de su estética primordial –la contemplación-. Sino que se plantea la necesidad de abrir nuevas experiencias artísticas, como la socialización de la creación o la apropiación estética, que resulten más adecuadas para una sociedad que se rija ya no por el principio de la enajenación, sino por el principio creador.

151 Ídem

152 Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 94.

NATALIE BOOKCHIN.
The intruder, 1999.
Net.art, palabras
clave: Borges, juego,
red y narrativa.
Director, Photoshop,
Sound Edit 16.
<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder>



3.2 La creación interactiva del arte contemporáneo.

En anteriores apartados hemos observado como el arte actual se caracteriza por el empleo de nuevos medios, herramientas y soportes para su producción que nos conducen a replantear diferentes partes del proceso artístico, como son el papel del artista, la posición del observador frente a la pieza de arte, la función de la obra, el rol de la máquina y algo tan fundamental como la relación entre artista, obra y receptor.

Así pues, una de las causas de estos replanteamientos, es la interactividad propia de ciertas expresiones artísticas actuales. Las obras interactivas que forman parte del arte contemporáneo, son aquellas que generan la participación activa del receptor -interactor- como elemento constitutivo del propio proceso de generación de la obra; convirtiendo así la intervención del interactor en la de un co-autor de la obra, a la vez que la figura del artista pasa a ser la de un meta-autor. De modo que las obras participativas no sólo permiten el acceso del observador a la experiencia creativa de un modo meramente mental, sino también factual y explícito.

Es importante subrayar que el arte interactivo se manifiesta desde diversas perspectivas, que van desde el environment performático interactivo, hasta aquellas que recurren a las nuevas tecnologías digitales (TIC) como el media-art, la realidad virtual, la vida artificial, la telepresencia, el net.art, etc. Y la diversidad de perspectivas demuestra que no es posible establecer

VITTO ACONCI.
Recording Studio
from Air Time, 1973.
Monitor, cámara, altavoz,
7 magnetófonos, bandas
sonoras montadas en bucles.
Performance en vídeo,
Nueva York,
Sonnabend Gallery.

JULIA SCHER.
The Surveillance
Bed III, 2000.
Combinación de medios,
130 x 240 x 150 cm.



ALEXEI SHULGUIN,
Concertino MIDI, 1998.

definiciones universales o introducir modelos inflexibles y homogéneos para la creación interactiva contemporánea, puesto que la premisa de éste tipo de arte es la constante renovación y reformulación de los conceptos y relaciones que le atañen. Además de que, como hemos revisado en apartados anteriores, los artistas se han empeñado en fusionar los diversos medios de comunicación, tecnológicos, electrónicos, y digitales para la construcción de este arte; por lo que difícilmente se le podría agrupar con el uso de un único concepto. Sin embargo, antes de continuar con el análisis del arte interactivo, resulta conveniente mencionar que debido a la dirección que lleva esta investigación, sólo me enfocaré al arte interactivo hecho en y para Internet, sin considerar tampoco los conceptos sociológicos, ideológicos o culturales implicados en las obras.

Hecha la aclaración anterior, podemos comenzar diciendo que el arte telemático o net.art, fue incluido por primera vez en la exposición “*Documenta X*” de Kassel, Alemania, a partir de 1994. Pues anteriormente a esta fecha, el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico. Y los correos electrónicos y páginas web sólo servían como canales alternativos para el debate, la difusión y exhibición de las nuevas obras multimedia, más no para producir un arte más allá del arte. Pero paulatinamente, algunos artistas encontraron en Internet el medio perfecto para crear una escena artística on-line, que abarcase tanto el arte contemporáneo como la cultura digital. Y entre los primeros trabajos del net.art cabe mencionar la obra de los artistas rusos, Alexei Shulguin, y Olia Lialina.



En 1996, la artista Olia Lialina realizará su primer obra net.art que lleva por título *My boyfriend Came Back From the War* (MBCBFTW). Obra que además de considerarse de suma importancia histórica, es una de las primeras en producir una experiencia conmovedora y emotiva como las que tradicionalmente asociábamos con medios más convencionales como el cine. La obra, narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado cualquiera. Es una historia que se compone de fragmentos descoyuntados de diálogo que dan testimonio de la enorme dificultad que tiene la pareja para establecer comunicación. Y, al tener una narrativa no lineal, se desdobra en hilos conductores que hacen de la obra un proceso más interactivo; por lo que al espectador le toca construir la historia a partir de pulsar con el ratón sobre los textos conductores. Y dichos textos producen que la imagen se desdoble en otras varias más pequeñas, sobre las cuales se revela una nueva imagen o texto¹⁵³. Así, la obra de Olia Lialina se construye de una ramificación de texto-imagen, con la posibilidad de interrumpir la secuencia mediante el clic del ratón; lo que la convierte en una obra producto de la interacción. Finalmente, cabe mencionar que MBCBFTW es un ejemplo de hipertexto, ya que vincula los documentos de modo que construyen una estructura no lineal y permiten al lector acceder a ellos de forma interactiva.

OLIA LIALINA.
My boyfriend Came Back From the War
 (MBCBFTW), 1996.
 Net.art, palabras clave: cine, hipertexto, narrativa.
 Animaciones GIF, imágenes GIF, HTML.
<http://www.teleportacia.org/war/war.html>

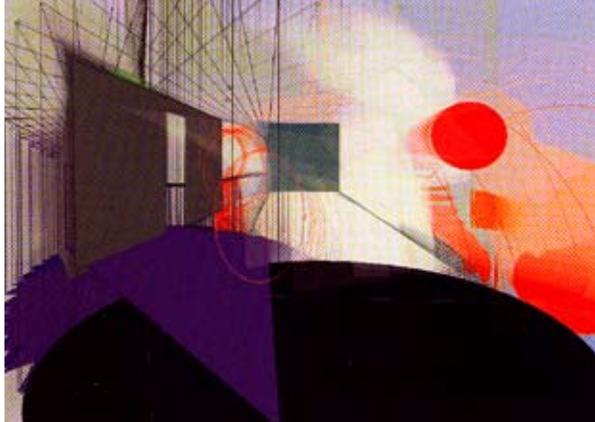
153 Cfr. Mark Tribe, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006, pág. 60. Para más información, véase: <http://www.teleportacia.org/war/war.html>.



Otra obra de net.art, que se caracteriza por emplear el hipertexto como la presentación de su contenido es *BRANDON* de la artista taiwanesa-norteamericana Shu Lea Cheang. Se trata de una pieza artística –la primera encargada por el museo de arte contemporáneo, Guggenheim- que explora la historia de Tenna Brandon; una joven de 21 años que en 1993 fue violada y asesinada por hacerse pasar por hombre. La historia se explora de forma experimental, renunciando a seguir la línea cronológica; además de que la obra pretende transmitir la maleabilidad y ambigüedad del género y de la identidad en las sociedades contemporáneas. La primera imagen que aparece en la página web *BRANDON* es la de un signo que identifica los servicios de caballeros o damas; pero la figura es un bucle infinito de animación que está en constante transformación, pasando de niño a mujer y luego a hombre. Y es a través de ésta imagen que el visitante puede acceder a otra página, compuesta por fragmentos de imágenes -diagramas anatómicos de genitales masculinos, tatuajes, piercing, una persona vestida de hombre, titulares de periódicos, una arnés con falo postizo, etc.- que únicamente son visibles cuando el observador pasa el cursor por el centro de la página. Éstas imágenes, a su vez, son simples botones que revelan sucesivamente otras imágenes. De modo que la interacción rudimentaria que ocurre en la obra *BRANDON*, sugiere el proceso de recopilar pistas y develar el misterio del asesinato de la joven.

SHU LEA CHEANG.
Brandon, 1998.
Net.art, palabras clave:
collage, género, identidad,
violencia. HTML, Java, Java
Script, Perl, PHP, MySQL.
<http://brandon.guggenheim.org>

[Además de que] ...al decidirse por Internet como el principal medio artístico para desarrollar su proyecto, Cheang sugiere una conexión



*entre la historia de inconcreción sexual de Brandon en el mundo físico y el fenómeno paralelo de ambigüedad sexual en Internet, donde los usuarios asumen una personalidad que no se corresponde con su realidad física*¹⁵⁴.

MARK NAPIER.
Waiting room, 2002.

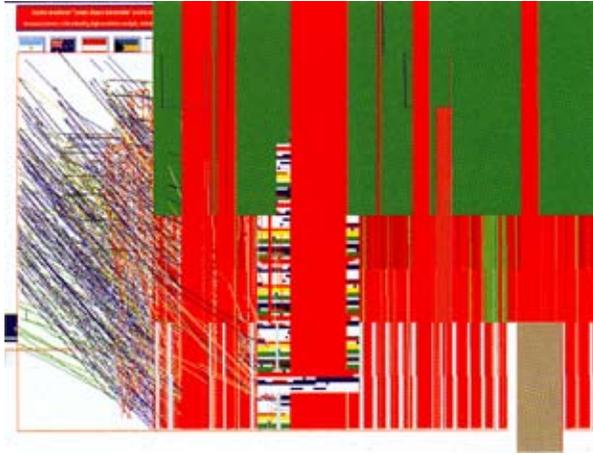
Ambas obras mencionadas son un claro ejemplo del arte de interacción sucedido en Internet, puesto que dan evidencia de que a partir de los sistemas interactivos digitales el receptor actúa mentalmente en el espacio de la obra, desempeñando un papel fundamental en la consumación de la misma.

*[Así]...tanto el proceso de integración activa del observador como las peculiaridades del sistema digital interactivo dan lugar a nuevos cuestionamientos sobre los paradigmas estéticos e incitan al desarrollo de nuevos planteamientos sobre la relación entre creación y recepción, [así como] sobre la función del receptor y el significado del autor*¹⁵⁵.

Existen por supuesto otras que reflejan esta controversia producida por el uso de medios electrónicos, en torno a la muerte del autor y la autoría. Ejemplo de lo cual es la obra de Harold Cohen que lleva por título *Aarón*. Dicha obra consiste en un programa de ordenador que permite la simulación del proceso de creación; pues a partir de una serie de programas informáticos, el sistema (Aarón), que es experto en arte, no sólo simula cuadros o dibujos “en el estilo de”, sino también crea trabajos con estilos propios que son considerados por el artista como obras. Y en este último caso, las obras

154 Mark Tribe, et al, op. cit., pág. 36. Para más información, véase: [http:// www.brandon.guggenheim.org](http://www.brandon.guggenheim.org).

155 Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 99.

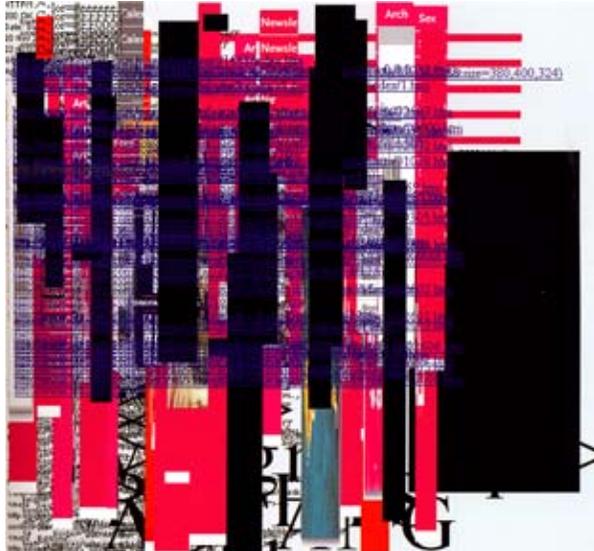


MARK NAPIER.
SHREDDER 1.0, 1998.
Net.art, palabras clave:
algorítmico, formalista,
interactivo, remezcla.
<http://www.portatoland.org>

creadas por la máquina no son simulaciones de las obras de Cohen, sino que el programa se torna en simulacro del propio artista. Por lo que esta obra pone de manifiesto la compleja situación del creador en relación con los procesos tecnológicos de producción, que además afectan directa o indirectamente el modo de recepción de la obra. Y, aunque el programa es el autor de las obras generadas, Cohen es considerado como un meta-autor, como creador del sistema Aarón. *Al ser humano le corresponde el mérito de haber inventado el programa, pero no de haber tenido en su propia cabeza las ideas producidas por el programa*¹⁵⁶.

En este mismo sentido, podemos comentar la obra de Mark Napier, *Shreder 1.0*. La cual se trata de un programa que al introducir una dirección de Internet en la casilla correspondiente a la interfaz de Shreder 1.0, o al escoger una de las que de manera predeterminada ofrece el programa, éste automáticamente empieza a deconstruir la composición de las páginas, fragmentando los textos, las imágenes y el código fuente para crear composiciones abstractas. El modo como Shreder 1.0 funciona es el siguiente: el código bajo el cuál se programa una página web pasa por un scrip en Perl, un rudimentario programa que analiza sintácticamente y reordena el código antes de transmitirlo a nuestro navegador. Así, Shreder 1.0 se vuelve una obra de interacción desde el momento en que nos exige que introduzcamos o elijamos la dirección de una página con la cual trabajar; pero también se torna una obra generativa al emplear un proceso algorítmico que reproduce

¹⁵⁶ Douglas Hofstadter, et al, "Un eterno y grácil bucle", Barcelona, Tusquets Editores & Conacyt, 1987, 5ª ed., 1995, pág. 673, y ss. Citado en Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 107.



la obra de nuevo cada vez. Al respecto, Napier agrega: *Mis obras no son objetos, sino interfaces. El usuario se convierte en colaborador del proceso artístico y se subvierte así el concepto de propiedad y autoría*¹⁵⁷.

ÍDEM.

Ahora bien, si intentásemos comparar Shreder 1.0 con la obra de Cohen (Aarón), observaríamos que en la primera, Napier dirige nuestra atención hacia las características tecnológicas fundamentales de Internet, desde la complejidad del código hasta la variabilidad de las imágenes, enfocándose principalmente a la deconstrucción del scrip sobre los códigos de las páginas; mientras que Aarón, es un sistema experto en arte que crea sus propias composiciones en base al estilo de Cohen y otros, de modo que, como se ha mencionado, el programa es un simulacro del propio artista. Y, recordando a Mijail Bajtin cuando nos dice que *lo que hay que entender no es el aparato técnico, sino la lógica inmanente a la creación y ante todo hay que comprender la estructura axiológica-semántica, en la que transcurre y se aprecia valorativamente la creación; hay que comprender el contexto en que se llena de sentido un acto creativo*¹⁵⁸; llegaríamos a la conclusión de que, la obra de Napier producida en Internet es un clarísimo ejemplo de lo que se considera “socialización de la creación”, mientras que la obra de Cohen sólo se enfoca a una nueva comprensión del concepto de autoría, aunque ambas tienen el común elemento de la interactividad.

157 Mark Tribe, et al, op. cit., pág. 70. Para más información, véase: [http:// www.portatoland.org](http://www.portatoland.org).

158 Mijail Bajtin, *Estética de la creación verbal*, pág. 169, y ss. Citado en Claudia Giannetti, *Estética Digital*, pág. 102.



Y precisamente en cuanto a lo de la interactividad, la interacción y la intervención producidas en Internet, cabe mencionar el análisis que hace Adolfo Sánchez Vázquez en su libro *De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación*, en torno a la interactividad en los videojuegos. Ya que, refiriéndose a éstos, nos dice que a partir de un texto programado, se centran en una sucesión de actos que permiten asemejarlos a una narración literaria. No obstante, los videojuegos son absorbidos por la acción, dónde no hay lugar para la descripción de personajes, de su carácter o de las motivaciones de sus actos; en sí, lo que importa en el juego es la acción y la superación de riesgos y obstáculos a los que se enfrentan¹⁵⁹. En contraste, las obras de net.art producidas a partir de videojuegos; además de ser interactivas y extender la socialización de la creación, manifiestan en contextos sociales, culturales e ideológicos diferentes, múltiples e inagotables posibilidades de interpretación, dotación de sentido y valoración. Y por lo tanto, son obras en las que es factible encontrar un aspecto semántico, significativo y reflexivo en su recepción.

Tal es el caso de la obra de Mary Flanagan, *[domestic]*, que es un juego de ordenador basado en Unreal Tournament, un motor de juegos desarrollados comercialmente en el que los jugadores, desde la perspectiva del personaje que controlan, se adentran en un entorno virtual en el que deben destruir a sus enemigos a medida que exploran un laberíntico conjunto de salas. Pero en el caso de *[domestic]*, el objetivo de es entrar en la casa y apagar el fuego de las habitaciones, por lo que, funciona como una instalación dentro

MARY FLANAGAN.
[domestic], 2003.
 Net.art, palabras clave: f
 eminista, juego, narrativa.
 Proyector, tarjeta gráfica,
 joystick, PC, Unreal
 Tournament 2003.
<http://www.maryflanagan.com/domestic>

159 Cfr. Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., pág. 102.

del entorno virtual del juego. [domestic] está basado en un hecho real que le ocurrió a la artista en su niñez en un poblado de Wisconsin. Un día de regreso a casa, vio salir humo de las ventanas de su hogar y, sabedora que su padre se encontraba dentro, corrió hacia ella. De este modo, Flanagan no sólo recrea aquel traumático recuerdo a partir de fotografías y textos -con lo que sustituye la batalla y los demonios físicos por otros psicológicos- sino que además aspira a politizar los juegos y cuestionar las preconcepciones con que los afrontamos¹⁶⁰. Así pues, esta obra más allá de permitirnos la interacción y la interactividad, también nos conduce a reflexionar sobre la postura del autor; ya que la artista no se muestra como una persona diferente, sino que más bien, lo único que pretende es que vivencemos la visión de su recuerdo.

Otra de las obras que se manifiestan a partir del videojuego es *velvet-strike* de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon. Esta obra surge tras los atentados del 11 de septiembre de 2001; y la idea principal del videojuego es que varios jugadores se conecten a Internet para participar en operaciones terroristas y antiterroristas en una ambientación urbana. Los participantes, además de sumergirse en el espacio virtual para combatir entre sí, se comunican a través de mensajes de texto y canales de voz. Y también pueden cargar en el juego imágenes que, empleadas como graffiti, conmemoran la muerte de algún personaje o simplemente se usan para marcar su territorio. Los graffiti's usados abarcan desde frases de los usuarios hasta imágenes de terroristas. De este modo, la obra se convierte en un clarísimo ejemplo del arte participativo, ya que se origina a partir de la interacción que se da entre usuario-maquina en el videojuego, además de la interactividad que se produce entre sus jugadores, a partir de la interfaz y el paisaje virtual, así como por la intervención que se produce mediante el graffiti. Cabe mencionar que *velvet-strike* se basa en un videojuego de terrorismo y antiterrorismo llamado *Counter Strike*. Sin embargo, la pretensión de los artistas no es hacer una denuncia por la violencia de los videojuegos, sino que más bien, intentan hacer una reflexión sobre la época actual, en la que la guerra real se parece más a la de los videojuegos y los juegos de ordenador se asemejan más a la vida real¹⁶¹.

160 Cfr. Mark Tribe, op. cit, pág. 44. Para más información, véase: <http://www.maryflanagan.com/domestic>.

161 Ibidem, pág. 82.



Los anteriores son sólo algunos ejemplos de los proyectos que forman parte del arte en Internet. Pero suficientes para observar que el arte interactivo:

...subvierte el sistema objetual estable y concluido por el artista, un sistema predominante en nuestra cultura occidental y en sus manifestaciones artísticas. [Y que] se trata, al fin y al cabo, de instaurar un canal de intercambio de información entre obra, espectador y entorno que llegue a configurar una red dialógica lo suficientemente abierta, por la cual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación¹⁶².

ANNE-MARIE SCHLEINER,
JOAN LEANDRE Y
BRODY CONDON.
Velvet-Strike.
Net.art, palabras clave:
juego, hacktivismo,
intervención,
medios tácticos.
Counter-Strike,
Dreamweaver, DVD, HTML,
Photoshop, color, Wally.
<http://www.operatorscery.net/velvet-strike>

Para lo cual el arte interactivo se vuelve hacia la experiencia estética de la comunicación entre humano y maquina. Además de que propone un nuevo diálogo entre autor-obra-receptor, superando por completo el fetiche del objeto artístico.

Por último quiero comentar que, aunque son numerosas las obras interactivas promovidas en Internet y todas ellas requieren de la participación del observador, el resultado de la interacción es de un grado diferente para

162 Claudia Giannetti, Estética Digital, pág. 107.

cada obra, ya que no todas tienen la posibilidad de ser transformadas en su producción o en su presentación; pues existen múltiples tipos de obras interactivas, que van desde las que requieren que el público interactúe con la obra para participar en su producción; hasta las que únicamente responden a los estímulos del público sin verse alteradas por él, como aquellas en las que el espectador activa sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra. Así, en sus múltiples formas, la interactividad es una de las principales características del arte de la red o net.art y, como hemos visto, es también una herramienta única en la búsqueda constante por ampliar, traspasar y redefinir los límites del arte -lo que se presenta como una de las principales características de todo el arte contemporáneo-. Por lo que de manera indiscutible, la interactividad tiene asegurado un lugar importante no sólo en el presente sino en el futuro de la actividad artística.



3.3 Una propuesta artística para nuevos espectadores

En apartados anteriores comenté cuales habían sido las interrogantes que surgieron a lo largo de esta investigación. Y es a partir de algunas de esas interrogantes que pretendo desarrollar el presente subtema. La cuestión es la siguiente: si la gráfica, en terrenos del arte contemporáneo, adoptara nuevos conceptos como los de virtualidad, simulación y disolución del objeto, asumiendo una condición efímera y procesal; ¿Qué tanto afectaríamos su modo de operar? Sobre todo en el aspecto del consumo. En esas condiciones ¿La recepción de la imagen se encontrará por encima del objeto?. Teniendo estas interrogantes como base, me propongo mostrar como es posible, no sólo ampliar las posibilidades para consumir imágenes, sino también ampliar las posibilidades para conocer y apreciar el arte interactivo sucedido en Internet, a partir del análisis aquí presentado.

En principio cabe decir que desde una perspectiva que adopta los conceptos antes mencionados, el proyecto “de lo cotidiano” es una pieza de net.art que, más allá de ser producida por una serie de imágenes gráficas, intenta rescatar la participación activa del receptor en la construcción del arte. Por lo que su aspecto físico y su modo de presentación no promueven la recepción tradicional de la imagen, sino la intervención y la interacción con la obra.

MARIBEL ROJAS.
“de lo cotidiano”, 2005/07.
Net.art, palabras clave:
cotidianeidad,
imagen movimiento, gráfica
(página principal).

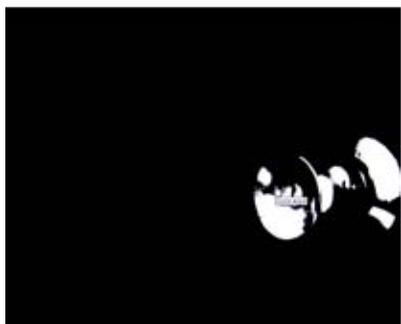


Recordemos que una de las ventajas que ofrece Internet, como medio, es precisamente que permite la interacción entre la máquina y el sujeto. Interacción que se da, por ejemplo, cuando el receptor usa el mouse para desplazarse y visualizar la página completa. Ya que es común la utilización de imágenes -o series de éstas- que resultan más grandes que el espacio de la pantalla, por lo que en algunas situaciones, aquel que navega por la página se encuentra con imágenes que no son visibles por completo, resultando entrecortadas. Y el espectador –o mejor dicho internauta- debe interactuar con la página utilizando las herramientas de Internet para visualizar y recorrer por completo dichas imágenes.

ÍDEM,
(la interacción).

Por otro lado, no obstante que en la mayoría del arte interactivo el papel de la visualización y la audición activas son enfatizadas en el proceso de recepción por encima de la mera contemplación del espectador; en este proyecto se procuró trabajar con los tres tipos de recepción: la visual, la auditiva y la contemplativa. Buscando integrar de manera equilibrada esta última. Aunque básicamente de lo que se trata, es de reconstruir la experiencia estética del observador, gracias a la capacidad, ofrecida por el medio, de disolver los códigos convencionales en la recepción, siempre y cuando el receptor se integre y ejecute lo que la obra de arte insinúa.

Ahora bien, en la mayoría de las obras promovidas en Internet se requiere de la participación activa del observador; pero el grado de interacción es



diferente para cada una de ellas, ya que no todas tienen la posibilidad de ser transformadas en su producción o en su presentación. En el caso específico de la obra “de lo cotidiano”, podríamos decir que cuenta con un grado de interacción medio ya que la interacción está limitada y dirigida a la navegación y la presentación de los conjuntos de imágenes, sonidos y palabras que integran la obra. De modo que, la interacción que se crea en la obra, no se relaciona tanto con su transformación material sino con la apropiación intelectual del objeto artístico.

ÍDEM,
(la interacción).

Pero, además en este caso la interacción resultante entre el espectador y la obra es a la vez una intervención de aquel sobre ésta, en la que se dan modificaciones directas sobre el objeto. Modificaciones que pueden ser de tipo intelectual y/o sensible, pero también físicas o materiales. No obstante, las modificaciones debidas a la interacción resultan siempre reversibles, ya que en este proyecto siempre es posible devolver la obra a su grado cero.

El ejemplo más simple y claro de interacción-intervención, se da al acceder a una página del proyecto a través de los hipervínculos, señalamientos o interfaces. Con una simple pulsación del mouse, puede navegarse entre imágenes, textos, sonidos y animaciones. Dando lugar a una navegación entre espacios virtuales a través de la acción física del sujeto.

En el aspecto sensible de la intervención, la obra “de lo cotidiano” se caracteriza por exigir que el receptor complete el trabajo de la poiesis creando su propia interpretación. Es decir, que la obra induce al receptor a actualizar y re-significar todo el contenido que se le presenta partiendo de

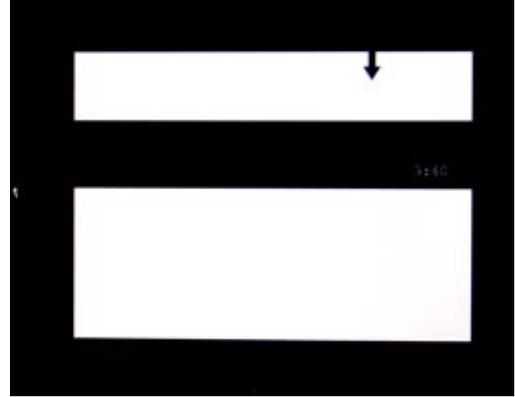
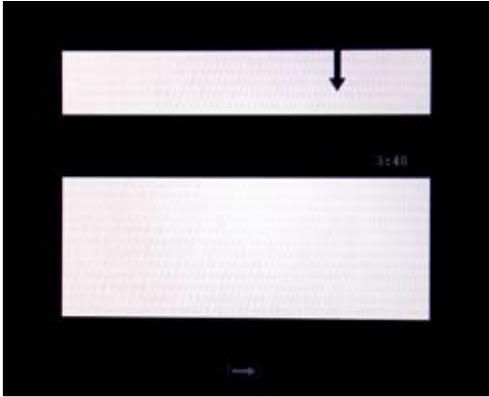


sus orientaciones, vínculos, perspectivas, gustos, propensiones y prejuicios. Además, la lectura del proyecto será siempre múltiple, ya que dependerá de la intervención y de las decisiones del usuario. Pues, ya sea que lleve un avance lento o rápido, que vaya de izquierda a derecha, o viceversa, o simplemente que pare y retorne, el sujeto siempre creará su propia lectura basada en su experiencia de navegación. De modo que el proyecto, lejos de ser una obra definitiva y conclusa, continuamente adopta nuevas y diversas formas, convirtiéndose así en una obra abierta.

ÍDEM,
(las imágenes como
signos móviles).

Gracias al uso de la tecnología, en este tipo de proyectos, la participación del receptor resulta indispensable, no sólo para la comunicación del arte, sino también para la conclusión del propio objeto artístico. De ahí que la interactividad de este proyecto esté profundamente relacionada con la participación activa del receptor en el proceso de generación de la obra; al grado de poder decir que la participación del observador -interactor- lo convierte en co-autor de la obra. Parte importante de la propuesta es que el sujeto participe de forma activa en la creación de la pieza artística, y no sólo en el consumo de la imagen. De modo que el proyecto “de lo cotidiano” se dirige más a la experiencia estética de la comunicación entre humano y máquina, que a la mera contemplación de la imagen gráfica.

“De lo cotidiano” es también un proyecto donde las imágenes digitales destacan más por su proceso de producción que por la imagen producida. Es decir, que se refuerza y se valora más la simulación de una imagen proyectada en el monitor, que el aspecto artesanal o manual que constituye la obra. Todo ello, orientado por la premisa de que la computadora, más que

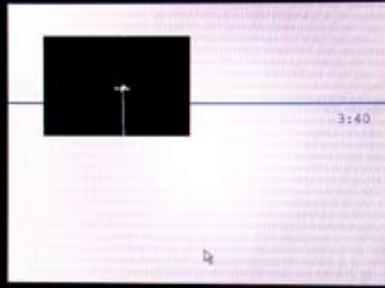
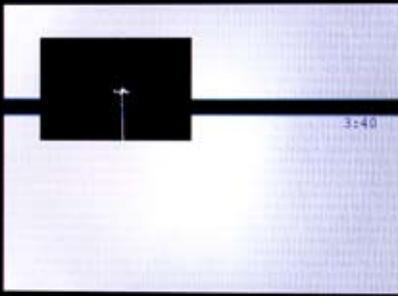


ser una tecnología de reproducción, es un medio de “producción” donde las imágenes se convierten en signos móviles que sirven para hacer más factible la transmisión y manipulación de mensajes e información visuales.

MARIBEL ROJAS.
Animación trabajada
con serigrafía, imágenes
vectoriales, textos, sonidos y
el programa Flash 8, 2006.

Así pues, una de las características de éste proyecto, es que se rige tanto por la estética de la recepción como por la búsqueda de la experiencia estética, más que por la mercantilización del objeto. Y como consecuencia de lo anterior, así como del medio utilizado, se motiva la construcción, dentro del campo de la gráfica, de nuevas formas de consumo de la imagen. Formas que van en contra de los parámetros tradicionales que la consideran más como un objeto de culto o de colección, que como un objeto integrable en una experiencia estética centrada en la recepción. Y es que, al reemplazar el proceso de recepción pasiva por el de la recepción activa, no sólo cuestionamos si el valor de una imagen gráfica radica en su proceso manual o en lo que puede percibirse de ésta, sino hasta dónde es posible su distribución a partir de los medios digitales y de las nuevas formas de consumo de arte. Por lo que, en este sentido, el propósito es rechazar cualquier principio de rentabilidad promovido por la supremacía del valor de cambio y por la omnipotencia del mercado, que limitan en mucho, la participación activa del sujeto.

Otra de las peculiaridades de este proyecto radica en que la percepción y el sujeto se sitúan por encima del objeto exhibido. Característica que sólo puede encontrarse en el arte de los nuevos medios -net.art.-, donde la obra se distingue más por el acontecimiento que por la fetichización del objeto. Y es que, en este tipo de arte, la obra sólo existe como aparición temporal de duración variable, que puede ir desde los fragmentos de segundo en los que



se presentan ciertas imágenes, hasta una cantidad indefinida de minutos requeridos para visualizar el contenido de la página, que puede ser ampliada en tanto que el observador permanezca interactuando con el sitio. Podríamos decir que se trata de una experiencia similar a la que sucede con la música o el teatro, pero en la que el tiempo es determinado por el receptor.

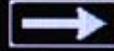
ÍDEM.

“De lo cotidiano” es un proyecto que se fundamenta en los conceptos de interacción, intervención e interactividad, en tanto amplían, traspasan y redefinen, los límites del arte. Y ello se puede percibir en la forma en que fue producido. Inicialmente y con el fin de homogenizar, en un sistema binario, la imagen fija, la imagen-movimiento, el texto, el sonido, el video y la interactividad de los botones fueron trabajados con el programa Flash 8, obteniendo un archivo posible de visualizar en cualquier computadora con conexión de acceso a Internet. Logrando con ello no sólo la accesibilidad de la obra, sino también su interactividad.

En adición, podemos decir que la relación entre la imagen y la interactividad, está representada en la poética del proyecto “de lo cotidiano”, ya que el manejo entre la imagen, el texto, el sonido y los hipervínculos, juega con un estilo personal de poetizar la cotidianeidad. De ahí que posea cierta cercanía con la obra de Olia Lialina... My Boyfriend Come Back From the War (MBCBFTW), pues en ambas piezas las historias son narradas a partir de fragmentos descoyuntados. Y al no contar con una narrativa tradicional, las imágenes se desdobl原因 y sirven como hipervínculos para generar la interactividad. Así también, es posible percibir el tratamiento de la imagen



inicio



en ambas propuestas visuales, ya que emplean el recurso de los altos-contrastes -elemento visual que caracteriza al territorio gráfico-.

Por otra parte, es importante mencionar que las interrelaciones que se crean en el proyecto “de lo cotidiano”, se generan a través de la disposición de los objetos y de los hipervínculos, y que, de esta manera, se crea una configuración que rompe con todo régimen tradicional de tiempo y espacio establecido por otras disciplinas artísticas. Y en esa configuración serán las imágenes las que promuevan los espacios intercomunicados a partir de hipervínculos en los que interviene la movilidad entre el espacio-tiempo de cada página; de modo que la interactividad siempre quedará determinada por la forma en que se entrelazan las imágenes, los botones y los textos.

Este tipo de interactividad también se encuentra en obras como la titulada “BRANDON”, realizada por la artista taiwanesa-norteamericana Shu Lea Cheang. Ya que en ella, su autora rehúye a seguir una línea cronológica como forma de presentar el tema. De modo que la historia que se intenta recrear en dicha obra, se presenta de forma experimental, enfocándose a trabajar con los conceptos de maleabilidad y ambigüedad de género. Por su parte, “de lo cotidiano”, muestra igualmente una ausencia de secuencialidad cronológica, aunque en este caso con un fin diferente que tiene que ver con representar la manera en que entendemos nuestro entorno. Casualmente, tanto “BRANDON” como “de lo cotidiano” utilizan imágenes de carreteras aunque de diferente manera. Mientras que en la primera obra, una carretera

MARIBEL ROJAS.
Imágenes de señalética
en la carretera de
“de lo cotidiano”, 2007.
Imágenes vectoriales,
señalética,
hipervínculos y sonido.
Dreamweaver y Flash.

conduce al misterio del asesinato; en la segunda, ésta sólo existe para determinar hacia dónde se quiere ir: hacia la poética de lo interior o hacia la poética de la calle.

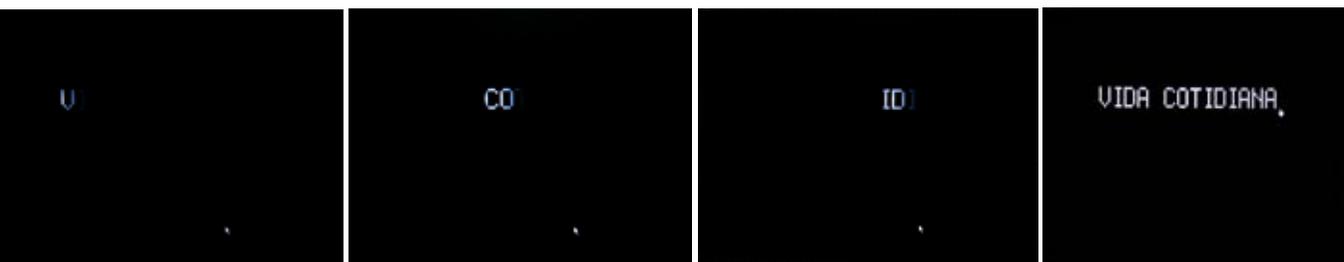
De igual forma, también en el manejo de la imagen encontramos relaciones entre “de lo cotidiano” y la obra de la taiwanesa-norteamericana Cheang. En ambas se emplean imágenes de alto contraste, como las fotografías e imágenes vectoriales que las integran, y se recurre al uso de señalizaciones. Sin embargo, mientras que en BRANDON las señalizaciones son empleadas como puntos de referencia para resolver la historia, en “de lo cotidiano” se usan como símbolos para ayudarnos a navegar en el sitio. Ya que este tipo de imágenes -constantemente utilizadas en la vida diaria-, recontextualizadas dentro de la obra, cumplen con el objetivo de servir como guías en la exploración del sitio. Así pues, éstas imágenes no sólo son democráticas por su uso común dentro y fuera del arte, sino porque cualquiera que sepa navegar en la red, puede ingresar a la obra. Por lo que al formar parte de una cultura visual compartida, las señalizaciones ayudan también a potencializar el carácter múltiple que ofrece el medio, haciendo más fácil la participación activa del espectador en el arte.

Asimismo, otra pieza de net.art con la que “de lo cotidiano” guarda relación, es la obra de Mary Flanagan, [domestic], que consiste en un juego de ordenador que, basado en el videojuego llamado Unreal Tournament, recrea un traumático recuerdo de la artista a partir de textos y fotografías. Esta obra, además de permitirnos la interacción y la interactividad, nos conduce a reflexionar sobre la postura de la autora, que no se muestra como una persona diferente: sino que sólo pretende que vivencemos una visión de su recuerdo. El proyecto “de lo cotidiano”, por su parte, además de ser interactivo también pretende conducirnos a la reflexión, aunque sobre un tema diferente: cómo percibimos nuestra cotidianidad y como podemos hacer una poética a partir de la misma.

Estas cuatro piezas son algunos ejemplos del arte interactivo que tiene lugar en Internet, y que dan evidencia de que a partir de los sistemas interactivos digitales, el receptor actúa mentalmente en el espacio de la obra, desempeñando un papel fundamental en la consumación de la misma.



MARIBEL ROJAS.
Animación trabajada con
fotografía y gráfica digital,
imágenes vectoriales,
sonido y el programa de
Flash 8, 2006.



Por ello, el tipo de análisis que merece este proyecto, contradice, o al menos revalora, a toda la tradición de la recepción y consumo de la imagen gráfica. Pues, si anteriormente las imágenes impresas eran sólo producidas para transmitir información visual, con el uso de las tecnologías digitales y el Internet, el receptor ya no sólo contempla las imágenes sino que, además, participa en la producción y duración de cada una de ellas, creando nuevas y diferentes lecturas cada vez. Por lo que, el proyecto se muestra como un canal de comunicación entre el artista, la obra y los espectadores.

MARIBEL ROJAS.
Animación trabajada
con Flash 8, 2007.

Además, como anteriormente mencionamos, las imágenes de éste proyecto no deberán ser pensadas únicamente en términos de espacio, sino también en términos de tiempo, pues es el tiempo su instrumento esencial. Ya que en este caso, el tiempo afecta tanto a la obra como al sujeto que accede a ella.

Es así, que el proyecto aquí presentado, se ha pensado como una pieza en continua transformación, ya que el medio en el que está expuesto permite la renovación constante, tanto del contenido como de la forma. De modo que la pieza “de lo cotidiano” pretende ser un claro ejemplo de obra abierta: desde el aspecto de su producción hasta el de su recepción y, al no ser una obra definitiva y conclusa, es posible hacer modificaciones a su aspecto físico e intelectual. Y es éste un aporte sumamente interesante de los medios digitales a la producción artística, que sin duda tendrá que ser considerado en cualquier intento de análisis de las obras sucedidas en Internet.

UN VIAJE... 

Cuando se juega con la esfera de lo cotidiano
donde todo ocurre con la evidencia de lo sabido;
donde lejos del acostumbramiento no existe el menor
sentido a interpretar...

Aquello que se daba por visto
logra ser lo más significativo...

Finalmente, quiero insistir en que me parece que si la gráfica se fusiona con otras prácticas artísticas -a pesar de tener que negar parte de su propio circuito de distribución-, es probable que se construyan nuevas vías de consumo y nuevos parámetros para la valoración de su producción, por lo que dicha fusión antes que una desvaloración del ámbito de la gráfica, me parece que puede crear nuevos horizontes para la misma. Tanto en la producción y exhibición como en el consumo y la valoración de la obra.

MARIBEL ROJAS.
"de lo cotidiano".
Net.art, 2007.

Conclusiones

Como ya he mencionado, el presente escrito es el resultado de una minuciosa exploración en torno a las implicaciones técnicas y visuales que existen entre la gráfica contemporánea y el arte interactivo. Sin embargo, puesto que se trata de un trabajo teórico-práctico, he descrito tanto los aspectos conceptuales del tema seleccionado, así como su aplicación en la producción visual y en la justificación de la producción gráfica de la serie resultante. Y finalmente he aplicado los resultados del trabajo teórico, hasta donde me ha sido posible, en la construcción de una obra concreta. Por lo que el ejercicio que sustenta esta investigación implicó el estudio, análisis, reflexión e interpretación de un conjunto de componentes -tanto teóricos como visuales-, que intervinieron en la práctica profesional. Y de esta forma, la primera consecuencia de este trabajo es el enriquecimiento teórico y práctico en la obra de la propia autora.

Para empezar, mi trabajo visual registró una serie de transformaciones desde que asistí al **“2do Simposium de Gráfica, Medios Digitales Aplicados”**, en donde, influida por la ponencia titulada “Nuevos Medios, Viejas Historias: Acerca del travestismo Tecnológico en la gráfica Latinoamericana”, dirigí mi interés hacia los conceptos de gráfica digital y virtualidad. Por lo que, a partir de ahí me involucre aún más con la producción visual cuyo soporte fundamental es el monitor. No obstante, debido a la gran variedad de herramientas que se emplean en la producción de imágenes -desde los elementos visuales conseguidos en base a un sistema binario, hasta los aspectos conceptuales existentes en la producción visual-, el uso de la computadora en la construcción de imágenes, me había atraído desde antes, porque se oponía,

entre otras cosas, a la idea de que el artista debe ser habilidoso y conocer todas las técnicas del grabado para poder producir una imagen estética.

Sin embargo, la posibilidad de incluir o activar el uso práctico de la tecnología digital en la labor gráfica, me produjo una serie de cuestionamientos que no sólo afectaban la práctica artística, sino también los parámetros sobre los cuales se valoraba la propia imagen gráfica. Así, por ejemplo, me cuestionaba: ¿pierde su valor artístico la gráfica cuando se traduce a otro medio?, ¿hasta dónde se pueden adoptar en la producción gráfica conceptos como los de: lo efímero, lo procesual, la simulación, la virtualidad, la disolución del objeto, etc., utilizados en otras disciplinas? o ¿qué tanto afectaríamos el modo de operar del arte si diéramos a la recepción mayor importancia que al objeto?. Y estos planteamientos me llevaron a pensar la gráfica de un modo distinto, concibiendo la idea de ampliar su uso. Así como también me planteé acudir a la manipulación de los medios digitales, para llevar a cabo la ampliación propuesta, teniendo siempre como objetivo el enriquecimiento de la propia imagen.

Por ello, desde el principio de este proyecto pensé en dotar a la imagen impresa del carácter efímero, mudable o inaccesible característico de algunos procesos de multimedia, con el fin de extender los límites de la imagen gráfica a través del tratamiento interdisciplinario. Y como consecuencia, la pieza aquí presentada, derivó en un sitio web relacionado más con el concepto de net.art que con la propia disciplina del grabado. Así, he experimentado de manera práctica la posibilidad de ampliar el ámbito de la gráfica más allá de los límites tradicionalmente marcados, integrando a la imagen en una diferente mecánica de producción, distribución, exhibición y consumo.

Lo argumentado y experimentado en este trabajo refuta, en principio, la idea de definir al arte como una producción de objetos -para el caso específico de la gráfica, como una reproducción de estampas-. De modo que, a partir de esta investigación, pretendo que el circuito de la gráfica amplíe los límites de su producción, exhibición y distribución, ya que pienso que la gráfica siempre ha estado condicionada en mayor o menor medida, por el valor de

cambio dictado por los coleccionistas y las galerías. Con esto pretendo, continuar en un proceso de democratización de las imágenes y lograr un mayor acercamiento del artista con el espectador por medio de un arte interactivo, donde la obra lejos de ser un objeto terminado, se convierta en una acción, una idea, un proceso.

De ahí que, elegí al Internet como medio de exhibición de este proyecto para potenciar la participación activa del espectador. Ello dio como resultado no sólo la interacción y participación deseadas en el proyecto, sino también la desmaterialización del objeto y un acercamiento a la ubicuidad pues el dispositivo medial utilizado permite acceder a la obra desde cualquier computadora y a cualquier hora, haciendo que la obra esté, al menos potencialmente, presente en todo tiempo y lugar.

Asimismo, creo que la apertura de medios y la fusión de las disciplinas resulta ser el modo más conveniente para que todos aquellos que estamos inmersos en el circuito de la actividad gráfica, nos abramos a las nuevas prácticas artísticas; las cuales, desde su multi-reproducción, son capaces de establecer nuevos paradigmas respecto a la producción, exhibición, distribución y consumo de imágenes, tanto en el mercado del arte como en la sociedad. Lo que no implica que debamos sustituir la producción de imágenes por medio del grabado tradicional por aquellas producidas por el arte digital, sino que unas y otras se pueden enriquecer al abrirse a la posibilidad de interrelacionarse.

Ahora bien, la realización de la obra “de lo cotidiano” me obligo a acercarme al conocimiento de los medios digitales en general; y tuve que deshacerme de todo prejuicio hacia ellos para poder explorar, en todo su potencial, los planteamientos estéticos y conceptuales implicados en su uso. Y comprobé que, más allá de estar al servicio de la propuesta artística aquí expuesta, los medios digitales tienen la capacidad de ampliar los espacios del y para el arte, reconfigurando su significado y su forma de operar.

Pero el proyecto también amplió mis consideraciones sobre la cultura visual, pues con la democratización de las estéticas y los medios, las imágenes

son cada vez más accesibles en cuanto a su realización y consumo. Por lo que con el uso de los medios digitales se pueden establecer inclusive, nuevos mecanismos de producción y, en consecuencia, crear importantes aportaciones iconográficas al imaginario actual. Y no suena descabellado hablar de una cultura audiovisuoespacial. En este sentido, el proyecto puede servir como provocación para la realización de una amplia investigación sobre la cultura visual, enfatizando la cuestión de cuál es y cuál será la postura del arte ante dicha situación. Ya que en la actualidad, por ejemplo, las imágenes impresas tienen que competir con aquellas que contienen movimiento, resultando estas últimas más complejas al hacer uso de los desarrollos tecnológicos de la época, así como de las nociones de tiempo y espacio predominantes. Y por eso mismo, más allá de producir una experiencia sensitiva, nos ayudan en mayor medida a entender el tejido social.

Así pues, teniendo en mente el futuro del arte visual en general, y del arte virtual en particular, las formas de producir, exhibir y consumir imágenes continuarán siendo para mí, parte de un proceso de búsqueda y de constante creación; pues con el proyecto no sólo indagué sobre la hibridación entre gráfica contemporánea y net.art como justificación de la producción artística, sino que además me tracé nuevas posibilidades de investigación en cuanto a los futuros paradigmas del arte en sus diversas etapas.

Finalmente, quiero agregar que este proyecto me ha servido para adquirir un conocimiento más amplio sobre el recurso de los medios digitales y me ayudó a explorar mecanismos de producción que introducen problemáticas sin precedentes en el ámbito de la creación artística. Espero, pues, que sea de utilidad para la comunidad académica. Sobre todo a quienes se interesen en la fusión de medios tradicionales con medios tecnológicos. Fusión que, posiblemente, puedan derivar en una práctica artística interactiva.

Por último, creo que la presentación de la obra debe ser la mayor conclusión posible de lo que se ha logrado como resultado de la investigación teórica, ya que ella reflejara de un modo u otro una propuesta conceptual que está basada en el trabajo teórico. Y creo que en este sentido es posible obtener una explicación y una justificación de la obra propuesta a partir de la teoría

que la acompaña, por lo que creo también que se cumple con uno de los objetivos esenciales del posgrado en artes visuales: el de ligar la teoría con la práctica. Sin embargo, lo mismo que la obra, la investigación quedará abierta, y lo que aquí se presenta puede ser tomado como un primer acercamiento a un campo relativamente nuevo y constantemente lleno de innovaciones como es el mundo de la tecnología digital aplicada al arte. Y si bien ante el constante surgimiento de nuevas tecnologías, el futuro de la gráfica y del arte resulta incierto, las posibilidades de ampliación de la experiencia estética resultan fascinantes.

Anexo

CUALIDADES DEL NET.ART.

A continuación enumero las cualidades del net.art¹⁰⁴, que considero más importantes:

- La autoridad cambia entre el autor y espectador. Se difumina y se borra la línea de separación entre ambos. Se promueve el diálogo interactivo.
- La red permite la reproducción del trabajo épico: tal y como lo entendía Brecht, en oposición al convencionalismo, es un espacio que no puede mercantilizarse. Desde Duchamp, Fluxus y otros se busca y se encuentra un medio donde trabajar infiltrados, no dependientes de la vida cotidiana que restringe proyectos a gran escala.
- El net.art se produce dentro de un medio en el que se manejan herramientas digitales potentísimas. Los artistas son capaces de realizar imágenes de una calidad impredecible. Crean sonidos y reproducen sonidos impredecibles, la textura es nueva. No es como el vídeo o el cine. Las otras parecen lo que son. El color juega un papel en el que se trabaja día a día. Hay un enorme potencial de exploración en un nivel puramente formal desentendiendo a otras preocupaciones sociales y estéticas.
- La intimidad del medio. Es como leer un libro con la tensión de estar en el teatro, pero el espacio real es privado y lleva una gran variedad de manipulaciones estéticas.
- La cualidad discursiva encaja en el trabajo real, Nunca antes el aparato de trabajo crítico estaba incluido en el mismo trabajo. Así el trabajo y su crítica es la misma cosa, hay un colapso del espacio entre el autor y receptor.
- Se trabaja en superficies a pequeña escala. Se desarrolla el marco dentro del marco y se potencia la organización gráfica del espacio.
- No es pintura, no es dibujo, no es escultura (aunque si miramos la escultura desde el punto de vista de Joseph Beuys como una manipulación del espacio social podría entenderse como tal).
- El morphing de imágenes y textos es único en el net.art. La capacidad gráfica de transformarlos los imbrica en gran manera.

104 Dichas características fueron extraídas del artículo "El net.art: la estética de la red", de Fernando Tejerizo. www.aleph-arts.org/

Glosario

ALGORITMO: Procedimiento matemático o lógico que, mediante la descomposición del problema en un número finito de secuencias o pasos, permite obtener la solución correcta. La característica que distingue un algoritmo consiste en la necesidad de eliminarse cualquier vaguedad; las reglas deben describir operaciones que sean tan simples que puedan ser ejecutadas por una máquina.*

ANALÓGICO: Dícese del símbolo que, por sus formas, proporciones o relaciones, es similar o isomorfo con respecto del objeto, idea o acontecimiento que representa.**

ARTE CIBERNÉTICO: (Véase cibernética).*

ARTE DIGITAL: [...] Materialmente: [producido por] una secuencia igualmente finita de dispositivos abiertos.***

ARTE ELECTRÓNICO: Suele llamarse así a todo el que funciona con chismes que se enchufan. Los más informados distinguen los cachivaches eléctricos de los propiamente electrónicos: aquellos que en algún rinconcito incorporan bien transistores, bien chips, utilizando alguna tecnología informática. De resultados de este afinamiento conceptual, tendríamos que una instalación realizada con proyección de diapositivas pasaría a considerarse “arte electrónico” sólo en el momento en que el temporizador de la proyección esté controlado por un chip –dependiendo por tanto de la calidad técnica del cacharrito. [...] No parece que nunca ninguna especificación técnica del soporte debiera considerarse como rasgo pertinente para una categorización estética.***

ARTE INTERACTIVO:...Corriente de la creación artística contemporánea que utiliza las tecnologías electrónicas y/o digitales (audiovisuales, computarizadas, telemáticas) interactivas, es decir, basadas en interfaces técnicas que permiten establecer relaciones dialógicas entre público y la obra o sistema. Algunas tendencias artísticas han establecido vínculos entre obra y espectador de las más diversas maneras, buscando así acentuar el carácter compartido de creación. Los hipermedia, los sistemas de realidad virtual, los sistemas telemáticos, los sistemas de IA o de VA son empleados en diversas instalaciones interactivas, que crean elementos y espacios específicos en los que el interactor puede participar. La estructura abierta del sistema, el dinamismo, la relación espaciotemporal y la acción constituyen los focos esenciales de estos sistemas complejos y pluridimensionales, en los que el público desempeña un papel fundamental.*

ARTE DE LA TELECOMUNICACIÓN, TELECOMUNICATION ART: Manifestación en el campo del arte que utiliza los recursos o dispositivos de los medios de telecomunicación, como el teléfono, la radio, la televisión, las redes telemáticas, etc., para crear obras pensadas específicamente para estos medios, que suelen incidir en forma especial en el planteamiento o estructuración de modelos teleparticipativos. Véase Net. art.*

ARTE PARTICIPATIVO: Manifestaciones de la creación artística contemporánea que se valen de modos o medios no tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra. El diálogo se establece no únicamente a un nivel de lenguaje o reflexión, sino sobre todo de una manera práctica en la medida en que exhorta la propia acción del observador.*

ARTE POR ORDENADOR: Nunca decir “arte por ordenador”. En general, utilícese de preferencia los términos en inglés. Caso de recibir el reproche de esnobismo, argumentar que la evolución de las tecnologías es ahora más rápida que la de la lengua: para cuando un término es adecuadamente traducido, función o el objeto a que se refiere habrá ya sido reemplazado por otro. Quizá sea el caso. Véase Computer art.***

ARTE TELEMÁTICO: Arte en red, (Véase Net.Art.).*

ARTE TELEPRESENCIA: (Véase telepresencia).*

AUTOPOIESIS: Auto significa “sí mismo” –autonomía y autoorganización- y poiesis, del griego “poesía”, significa creación, por lo tanto, creación de sí mismo. Término creado por el biólogo Humberto Maturana conjuntamente con el neurocientífico Francisco J. Varela.*

CIBERESPACIO: Espacio virtual creado por sistemas de computación (ciber). Puede tomar la forma de mundos de realidad virtual, o sistemas conectados a la red en los que participan múltiples usuarios. El término fue empleado por William Gibson en su libro *Neuromante* para describir un espacio tridimensional y digital abierto al acceso de usuarios, mediante interfaces técnicas.*

...“Cyberspace”, [término] acuñado por William Gibson, éste concepto proviene de la cibernética. Básicamente el ciberespacio corresponde a un tipo de simulación interactiva, denominada también simulación cibernética, que integra al observador humano como parte impredecible del sistema cibernético.*

CIBERNÉTICA:...Término derivado del griego que significa el “arte de conducir” (en sentido figurado, a los hombres en la sociedad, o en resumidas cuentas, en gobernar). Aplica la teoría de los mensajes al campo de la comunicación y del control de las máquinas con objetos de lograr la resolución operacional y la concepción de un lenguaje específico que permita la comunicación entre los diferentes sistemas, como entre individuos y máquinas. Su propósito es desarrollar un sistema y unas técnicas que permitan establecer un repertorio adecuado de ideas y métodos para clasificar sus manifestaciones particulares por conceptos. Propone la sustitución del concepto de energía por el de información como parámetro elemental de la comunicación. Uno de los pioneros de la Cibernética ha sido el matemático norteamericano Norbert Wiener.*

CD-ROM ART. También “ha muerto”, guste o no. Esta vez lo defiende –entre nosotros. María Pallier, y con mucho fundamenten. Al fin y al cabo, el cd-rom no era (o no es: caso más de obsolescencia planificada) otra cosa que una tecnología de almacenamiento, que a duras penas consigue convertirse en un soporte de “distribución” –dado que su circulación pública no viene todavía apoyada por una industria (caso por ejemplo, del cd musical)-. Su único interés consiste entonces en su capacidad de almacenar cantidades importantes

de información, que el usuario puede recuperar selectivamente (a esto se le mal llama interactividad)-. En la medida en que esa posibilidad es ahora accesible a través de la red, la muerte del cd es un hecho consumado, cuando menos potencialmente. Todo aquello que puede ser guardado en un cd puede ya ponerse en la red, y ser desde ella recuperado.

La cuestión es entonces económica: ¿qué tardará menos en implementarse con eficacia: una red comercialmente soportada de distribución editorial del cd rom artístico, o una red Internet con la implementación tecnológica suficiente para asegurar que el transporte de grandes cantidades de información es posible a una velocidad razonable?...***

COMPUTER ART: Al decir Lev Manovich “ha muerto”- Por supuesto esto viene diciéndose hace mucho tiempo y casi de cualquier técnica, soporte, “forma artística” o lenguaje -pero casi siempre que se dice, es con razón. Se reconoce a los reaccionarios en que siempre citan aquello de “los muertos que nos matáis...”

Del computer art puede con certeza decirse que ha sido ya abandonado -o incluso que nunca ha producido trabajo de real interés- toda vez que los territorios de la imagen de síntesis y el arte de programación que le fueron propios han revelado total impotencia para aportar hallazgos reales a la tradición de la autocrítica inmanente que caracteriza el desarrollo del arte del siglo XX.***

Hacia 1960 se realizaron los primeros dibujos y gráficas por computador; particularidad que les dio el nombre de <<arte y computador>>, <<arte cibernético>> o <<formas computables>>, [ya que reflejaban] la colaboración interdisciplinaria entre arte y vanguardia artística de las tendencias tecnológicas y las ciencias contemporáneas.

COPY-ART, XEROGRAFÍA O ELECTROGRAFÍA: Los términos que de él resultan provienen de diferentes personalidades. El término de Copy-Art se lo dio Sonia Landy Sherida, cuando dirigió el ambicioso plan de difusión del soporte tecnológico, en el Instituto de Arte de Chicago. La denominación Electrográfica fue propuesta por el crítico francés Christian Rigal, en 1980, dentro de la revista B a T. Por último, el vocablo de Xeroxgrafía proviene de Brasil, desde 1980. -La invención de la primera máquina fotocopidora fue en 1938, por el químico norteamericano Chester Carlson. Lo que vendría siendo el primer estribo de la reprografía, derivó en un acontecimiento que expandiría las fronteras del fenómeno artístico.

DIGITAL: Designada por oposición a lo analógico, la representación de datos o magnitudes físicas por medio de caracteres, así como de los sistemas, dispositivos o procedimientos que emplean este modo de presentación discreta. Los datos representados en forma digital pueden manipularse para producir un cálculo u otra operación. En computadoras electrónicas digitales, dos estados eléctricos corresponden a los 1s y los 0s de los números binarios. Se emplea también el término numérico.*

ENVIRONMENT: En el contexto artístico, indica un espacio creado, construido o adaptado por el artista mediante el empleo de uno o diferentes materiales, que proporcionan al observador unas experiencias físicas y espaciales. Se confunde muchas veces con la instalación. El environment suele abarcar un espacio físico delimitado y más reducido, mientras la instalación puede utilizar espacios más amplios, públicos o la naturaleza (como las obras de Christo, Otto Piene, etc.). El título de la exposición con obra de Jim Dine y Claes Oldenburg en la Martha Jackson Gallery de Nueva York, en 1961, fue uno de los primeros que emplearon el término: “Environment, Situations, Places”.*

ENVIRONMENT PERFORMÁTICO INTERACTIVO: El término se puede pensar como una hibridación entre el ambiente, el performance y el interactivo.*

EXPANDED CIMENA: Cine expandido: Un formato profundamente híbrido, que puede incluir proyecciones de cine, environments, performance, acciones, participación del público, etc. El impulso inicial fue dado en 1966 con la película *Continuos Sound and Image Moments*, de Tjebbe van Tijen; a partir de la cual artistas como Meter Weibel, Valie Export, Jeffrey Shaw o Stan Vanderbeek han desarrollado otras formas diferentes.*

FAX-ART: El padre del fax es el físico escocés Alexander Bain, perfeccionando la máquina en 1843. Esta práctica también se le conoce como arte (e) fax o telecopy art.

GRABADO: s. m. Arte de grabar. 2. Procedimiento para grabar 3. Imagen obtenida después de haber sido grabada sobre metal, madera, etc., o dibujada sobre un soporte litográfico...

GRÁFICA DIGITAL: A este tipo de imágenes también se le puede llamar imagen tecnográfica, imagen producida por una máquina en contraste con la impresión quirográfica o infografía: arte y técnica de producción de imágenes digitales.**

GRAFOSFERA: la era del arte. Su época se extiende desde la imprenta hasta la televisión en color (más pertinente, como veremos, que la foto o el cine).

HIPERIMAGEN: en infografía, amalgama de imágenes de naturaleza distinta.**

HIPERMEDIA: Sistema de hipertexto que utiliza los recursos multimedia (gráficos, videos, animación y sonido).*

HIPERTEXTO: Método de preparación y edición de texto, especialmente en soporte digital, en el que los lectores pueden elegir sus propias rutas a través del material. Formato de nodos (unidades informativas pequeñas y controlables), hipervínculos (o anclas o links) en el texto que permite acceder a cualquier nodo anclado. Además del hardware, se pueden usar soportes como el CD-ROM o la red de World Wide Web.

En 1981, Theodor Nelson plasma sus ideas sobre el hipertexto en el libro *Literary Machines*, en el que define el hipertexto como una escritura no secuencial, un texto que se bifurca, que permite que el lector lo elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. Se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.*

ICONOGRAFÍA: Ciencia de las imágenes, que estudia el origen, formación y desarrollo de los temas figurados y de los atributos con que pueden identificarse y que usualmente les acompañan.**

ICONOSFERA: Ecosistema cultural formado por los mensajes icónicos y audiovisuales que envuelven al ser humano basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias.**

IMAGEN DIGITAL: Imagen infográfica formada por un mosaico de pixels y almacenable en una memoria de ordenador.**

IMAGEN-MOVIMIENTO: Conjunto acentrado de elementos variables que actúan y reaccionan unos sobre otros. Deleuze.

IMAGEN QUIROGRÁFICA: Imagen producida manual, en contraste con la imagen tecnográfica -es la imagen producida por una máquina-.**

IMAGEN TECNOGRÁFICA: Imagen producida por una máquina en contraste con la imagen quirográfica.**

INFOGRAFÍA: Arte y técnica de producción de imágenes digitales.**

INSTALACIÓN: En el campo del arte, método de generación de nuevas formas de expresión como procesos que buscan los siguientes objetivos: la práctica interdisciplinar e híbrida congénita; la ruptura con la forma creada del objeto; el énfasis en las ideas del site-specificity y de intervención; la investigación de la relación entre contexto (espacio, arquitectura, ambiente, entorno, etc.), tiempo (duración) y partes componentes de la obra; la multiplicidad e interrelación de elementos o materiales (idea de expanded collage o expanded assemblage); la preocupación por el papel que desempeña el receptor; la comprensión de la obra como espacio social, público; y la potenciación de la polisensorialidad de las obras.*

INSTALACIÓN AUDIOVISUAL: La terminología aplicada a las instalaciones audiovisuales ha ido definiéndose progresivamente, delimitando los campos y diferencias entre las varias manifestaciones, aunque una clasificación precisa no es siempre posible dada la propia permeabilidad o condición limítrofe de las obras. Dentro del término genérico “instalación audiovisual” podemos definir algunos tipos básicos (aunque hay que tener presente que hay otros matices y ramificaciones): videoescultura, video-environments, videoinstalación, instalación con videoproyecciones. La diferencia básica entre los tipos que incluyen video y la instalación audiovisual consiste en que éste abarca también las instalaciones que emplean otros sistemas audiovisuales, como las proyecciones de diapositivas o láser (con componentes acústica), o las instalaciones con proyecciones de cine (expanded cinema).*

INSTALACIÓN EN CIRCUITO CERRADO. CLOSE CIRCUIT INSTALLATION. Instalación que utiliza una cámara de video que capta el objeto o sujeto en un determinando espacio, emitiendo su imagen, manipulada o no, en tiempo real o diferido, a uno o más monitores (Véase Instalación audiovisual).*

INSTALACIÓN INTERACTIVA: (Véase arte interactivo e instalación).*

INSTALACIÓN MULTICANAL MULTIMONITOR: Instalación que utiliza varios monitores para conformar el conjunto de la obra. Puede emplear diferentes cintas (multicanal) o un video monocal que es visionado en las diferentes pantallas simultáneamente o con desfaz de tiempo. Forma articulada inicialmente por Nam June Paik en TV Clock, creada en 1963, que empleó 12 televisores blanco y negro dispuesto en forma semicircular en un espacio, creando un ambiente específico. Este tipo de instalación suele referirse a la noción de tiempo; la idea de continuidad espacial y conceptual entre las múltiples imágenes distribuidas en los diversos monitores, creando una especie de mosaico visual; la relación entre realidad y simulación; entre elementos reales e imágenes electrónicas. La utilización de la imagen video como simulacro de la realidad es asimismo una parte fundamental de la estética de la instalación multimonitor. (Véase Instalación audiovisual).*

INTERACTIVIDAD: Propiedad de un sistema informático que ejecuta las órdenes de su usuario y le suministra su respuesta en tiempo real.**

INTERACCIÓN: Proceso que define el hardware, los programas o las condiciones de despliegue de las operaciones que permite acciones recíprocas en modo convencional o dialógica con usuarios o aparatos.*

INTERACTOR: En sistemas interactivos, persona que no sólo “actúa” mentalmente en el espacio de la obra, sino que desempeña un papel activo e interactúa con un sistema. Espectador y observador son términos que desde el punto de vista de la relación entre receptor y obra, tienen una connotación contemplativa y distanciada y, por lo tanto, son inadecuados para expresar el vínculo interactivo entre ambos. La palabra “usuario” empleada comúnmente proviene de la función de “uso” que la persona hace del ordenador u otro aparato, que no es necesariamente una acción interactiva. Este término ha sido empleado en el campo de teatro interactivo por Kristi Aallik y Robert Mulder en 1992.*

INTERFAZ: Conexión entre dos dispositivos de hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación que facilita el intercambio de datos mediante la adopción de reglas comunes, físicas o lógicas. Este dispositivo permite paliar los problemas de incompatibilidad entre dos sistemas, actuando como un conversador que permite la conexión. Es usual el empleo de la voz anglosajona “interface”.*

INTERFAZ GRÁFICA PARA USUARIO: En el contexto del proceso de interacción persona - ordenador, la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del lenguaje visual, una interacción amigable con un sistema informático.

La interfaz gráfica de usuario (en Idioma inglés Graphical User Interface, GUI) es un tipo de interfaz de usuario que utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa para facilitar la interacción del usuario con la computadora.

Surge como evolución de la línea de comandos de los primeros sistemas operativos y es pieza fundamental en un entorno gráfico. Como ejemplo de interfaz gráfica de usuario podemos citar el escritorio o ‘desktop’ del sistema operativo Windows y el entorno X-Window de Linux y también Aqua de Mac OS X.**** (Véase Graphical User Interface – GUI.).

LOGOSFERA: correspondería la era de los ídolos en sentido amplio (del griego eidolon, imagen) Se extiende desde la invención de la escritura hasta la imprenta.

MAIL ART: El Arte Correo o Arte Postal (AP), en inglés mail art, es un movimiento planetario de intercambio y comunicación a través del medio postal. Su historia viene de antiguo, tanto como el servicio postal, ya que es ese su medio de difusión, aunque puede rastrearse hasta sus primeras manifestaciones en el grupo Fluxus o los neo-dadaístas.

MEDIA-ART: En rigor, aquellas prácticas o producciones creadoras y comunicativas que se dan por objeto la producción del media específico a través del que alcanzan a su receptor. Pero ésta quizás sea una definición demasiado restrictiva y exigente (sólo sería genuino media-art aquél que produjera “medios” de comunicación, ni siquiera aquellas producciones específicamente realizadas “para” aparecer en medios de comunicación). Aceptemos laxamente una concepción un poquito más amplia, pues: asumamos que es media-art todo aquél que se produce, de modo específico, para su difusión y recepción efectiva a través de canales mediáticos (revista, radio, tv, Internet, y punto). Por las mismas tendríamos que o bien asumir que el video-arte, y mucho más aún la video-instalación, no tienen nada que ver con el media-art, o bien aceptar que su lugar adecuado

de difusión y recepción es únicamente un dispositivo medial en sí mismo (mismo caso de los proyectos para radio y revistas). Y nunca jamás un museo.

A menos que quisiéramos sostener que el propio museo sea tratado en sí mismo, como un mass-media: en tal caso –la confusión crece- nos veríamos obligados a considerar media-art, por poner un ejemplo, el programa de producción activista de museos de Broodthaers. No fuera malo.***

META-AUTOR: La figura del meta-autor, es entendida por varios teóricos, entre ellos Douglas Hofstadter, como el autor del autor del resultado.*

METAFORMANCE: Tendencia del media-art a potenciar el desarrollo de la interfaz entre la obra, el performance y el espectador/participe que permite la comunicación dialógica entre ellos. El proceso de interacción entre máquina y performance, o la aplicación de las nuevas tecnologías, pasa a ser un elemento característico. El empleo de la técnica permite al artista/performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la imagen electrónica. También permite invitar al espectador a asumir su lugar en la consumación de la (inter) acción. La Metaformance no apunta exclusivamente a la versión expandida de la performance (expanded performance). Su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor grado circunscritos a la relación entre ser humano y máquina (digital, telemática, etc.). Por consiguiente, el dispositivo de la interfaz se vuelve cada vez más preponderante. Mientras la que podríamos llamar “tendencia espejo” de la performance se caracteriza por la utilización del cuerpo como lugar de producción del imaginario del sujeto, la etapa electrónica y la Metaformance lo emplea en su forma sintética y artificial como plataforma del espectáculo.*

META-MEDIO:...incorpora la más avanzada tecnología de telecomunicación multimedia, manteniéndose siempre por delante de lo que está disponible para uso doméstico.*

MULTIMEDIA: Mal llamado así. Suele llamarse multimedia a lo que es “multisoporte”. Debería distinguirse con toda precisión lo que es una media –un dispositivo específico de distribución social del conocimiento- de lo que es “soporte” –la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo, se materializa. Un “lienzo” es soporte –como lo es el papel en que se imprime una revista. Sin embargo, una “revista” es una “media” (esté echa sobre papel, sobre soporte sonoro, videográfico o electrónico o hablada o como se quiera). En todo caso y para entendernos: se llama (impropiamente) multimedia a aquella producción que incorpora elementos desarrollados en distintos soportes. Por ejemplo, una instalación multimedia es una que podría llevar fotografía, pintura, objetos, vídeo, sonido ambiente, etc. Hoy en día, todo artista que se precie hace instalaciones multimedia –como hace unos años hacia piezas. Darle poco valor a la referencia, por tanto, Véase, en todo caso, media art.***

NET.ART, WEB ART, ARTE TELEMÁTICO Y ARTE EN RED: Los diferentes términos que definen las obras artísticas creadas a partir de programas de composición de páginas (aplicación que ensambla texto, gráficos y sonido), que utilizan un sitio Web en la WWW para editar la obra. Las características de este tipo de obras son, entre otras, estar accesible (on-line) mediante Internet, ser una obra realizada y pensada para el medio telemático y disponer de recursos interactivos o hipertextuales. (Véase Arte de la telecomunicación.)

En 1995, un artista esloveno llamado Vuk Cosic identifico la expresión <<neta.art>> en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto.*

NEW MEDIA ART: El que se produce para la red Internet y cualesquiera otras futuras redes de libre disposición pública producidas por la combinación –industrialmente eficiente- de tecnologías informáticas y de telecomunicación. Acabarán absorbiendo todos los otros media, como tales. Véase net.art.***

PÍXEL: Neologismo americano que resulta de la contracción del angloamericano Picture Element y de la frecuencia de abreviación en PIX de la plataforma picture. Unidad de base de una imagen informática o elemento gráfico construido por la menor superficie homogénea correspondiente al punto de muestreo.*

PÍXEL ART: Suele decirse que el ordenador es, simplemente, “una herramienta”, que puede utilizarse exactamente igual que cualquier otra. Naturalmente, esto es una simplonería, y prueba del equívoco al que conduce es lo que podríamos llamar píxel art – y traducir por acuarelismo electrónico. Quien usa el ordenador como si fuera un pincel puede llegar a este tipo de aberraciones (pintar un retrato puntillista “coloreando” píxel a píxel).

La verdadera herramienta mediante la que se ha producido todo lo que llamamos arte en el Siglo XX se llama: autocrítica inmanente. Sólo aquellos lenguajes o dominios de producción significante, en los que se procede a una exploración crítica de sus propios límites –contribuyen producciones que legítimamente debemos considerar “arte”.

Y, si acaso podría pretenderse que el píxel art explora los límites del lenguaje acuarelístico- pero nunca los propios (de los que, por cierto y que se sepa, carece). Luego no considerarlo seriamente.***

PRÁCTICAS POSTMEDIALES: Según José Luis Brea tienen que ver...con la proliferación sin precedentes de las posibilidades de distribución pública, medial, de la imagen, en la expansión creciente de nuevos sistemas de “reproducción técnica” que permiten el desarrollo expansivo y efectivo de nuevos media, como tales.

El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen [...] [es] el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de “exposición”, de presentación pública de las prácticas artísticas.***

POSTCINEMA: Según Brea, tiene que ver con el impacto de los lenguajes de la televisión, la publicidad y el clip musical en el propio discurso –en cierto sentido postficcional, postdramático- del cine. Se diría que la frontera siempre mantenida entre televisión y cine como frontera entre narración e información, entre documentación y literatura, se ha visto desbordada [...] así por ejemplo, toda la nouvelle vague o el cine de experiencia han acariciado este desembocar del cine en el paradigma plano, postliterario, de la televisión [...] La actual aparición de un cierto “cine de exposición” –por ejemplo el de Douglas Gordon- o toda la actual corriente del film by artist, hubiera sido impensable sin la previa aparición de un postcine, de un dominio hibridado de la imagen-movimiento en el que las estructuras narrativas y postnarrativas de los discursos de la televisión y el cine han colisionado y visto sus formas autónomas deconstruidas. Al respecto, insisto, el impacto del lenguaje spot publicitario y sobre todo el clip musical...***

REALIDAD VIRTUAL: Realidad generada por ordenador. El sistema puede sumergir (proceso de inmersión) al usuario en la ilusión de un mundo generado por ordenador y permitirle recorrer este mundo a voluntad. Para ello, el usuario utiliza interfaces como el casco de datos (Head Mounted Display), que despliegan imágenes estereoscópicas, o los guantes de datos (Data Glove) o traje de datos (Data Suit), que le permiten manejar objetos virtuales o desplazarse en el ambiente virtual. El rango de aplicaciones potenciales incluye la arquitectura, la medicina, el arte, el entretenimiento, etc. El origen de la palabra virtual proviene de la “vis”,

que quiere decir “fuerza”. De vis proviene “vir”, que quiere decir “varón”. De “vir” proviene “virtus”: “virtud” en el sentido de la virtud masculina. Y de “virtud” proviene virtual. Esto significa que desde la etimología el significado no tiene vínculo directo con el sentido de virtual que empleamos hoy en día. Algunos teóricos sugieren que de “virtus”, por su origen en “fuerza” proviene la acción de actuación, y la virtualidad, en su acepción actual, también está relacionada con la acción. Desde la perspectiva ontológica, lo virtual significa lo que proviene de lo posible y se aproxima a la realidad.*

SERIGRAFÍA: Su nombre original sería sericum (seda, en latín) graphe (escribir, en griego). En realidad se debería llamar serigrafía, pero por deformaciones termina siendo serigrafía. Este sistema de estampación ofrece mayor número de tirajes en cualquier clase de superficie, material y forma, sin limitación en el uso de colores. Se basa en el antiguo sistema del estarcido o stencil que consiste en estarcir sobre plantillas previamente recortadas que dejan pasar la tinta en áreas determinadas, método usado en muchas culturas de la antigüedad para adornarse el cuerpo. De esta manera se puede imprimir una o varias tintas sobre el papel, con solo cambiar la pantalla, incluso hasta producir una obra que se asemeje mejor al original. <http://es.wikipedia.org>

SILIGRAFÍA: El caso de la siligrafía se le conoce como litografía en seco, es una técnica que resulta del uso de placas de lámina de aluminio.

SIMULACIÓN: Proviene del latín simulacrum y significaba, en un principio, la creación por medios técnicos de imágenes que parecen idénticas a la realidad. Se opone a la mimesis, que se centra en la cuestión del “parecido”, de la “relación con”, mientras la simulación trata de la igualdad, de la identificación. En la mimesis existe la conciencia del énfasis en la ficción, mientras la simulación busca el doble artificial y la transformación de la ficción en una posible realidad. No obstante, ambos comparten un fundamento esencial: están basados en la ilusión, una práctica relacionada con la expresión y la actuación de los individuos. Algunos filósofos la definen como “copia sin original”, cuando el espectador no puede diferenciar entre realidad y simulación.*

TIC: “Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación” publicado en la revista nº4 de Infobit. p 12 y 13, hacen referencia a Garcias (1996), Bartolomé (1989) y Cabero (1996), quienes agrupan a las TIC en tres grandes sistemas de comunicación: el video, la informática y la telecomunicación, los cuales abarcan los siguiente medios: el video interactivo, el videotexto, el teletexto, la televisión por cable y satélite, la web con sus hiperdocumentos, el CDROM, los sistema multimedia, la teleconferencia en sus distintos formatos (audio conferencia, videoconferencia, conferencia audiográfica, conferencia por computadora y teleconferencia desktop), los sistemas expertos, la realidad virtual, la telemática y la telepresencia.

TELEPHONE ART: (Véase arte de la telecomunicación).

TELERROBOTICA: entendida como el control remoto de robots no autónomos.*

TELEMÁTICA: Formado por contracción de Telecomunicación e inforMÁTICA. Conjunto de servicios que permiten enviar o recibir información pública o privada, o efectuar ciertas operaciones, mediante un sistema conectado a una red de telecomunicaciones. *

TELEPRESENCIA: Representación electrónica o digital en un espacio de datos remoto de un usuario localizado en un espacio real, de manera que origine una presencia virtual del usuario en este u otro espacio o lugar

virtual. Ilusión o sensación de estar inmerso en una realidad virtual, por ejemplo a través de sistemas de RV, que sea lo suficientemente convincente como para considerarse (tele) presente en un lugar o espacio remoto virtual. Marvin Minsky empleo el término como título de su artículo publicado en 1980 y posteriormente editado en *OmniBook of Computers & Roboters*, 1983.*

VIDA ARTIFICIAL: Área de investigación científica dedicada a la creación y al estudio de simulaciones por computadora de organismos digitales “vivos”, o el intento de sintetizar vida con base en algoritmos genéticos y otros tipos de datos específicos como informaciones sobre los condicionantes del medio, reacciones, procesos naturales, etc. Además de la informática y la biología, sus raíces alcanzan la física, la filosofía, el arte y la matemática.***

VIDEO-ARTE: El Video arte es un movimiento artístico, surgido en Estados Unidos y Europa hacia 1963, viviendo su apogeo en los años sesenta y setenta del siglo XX, aunque aún mantiene su vigencia. Experimentó las distintas tendencias de la época, como Fluxus (con el que se relaciona especialmente), el arte conceptual, las performances o el minimalismo.

VIDEO-INSTALACIÓN: Puede emplear uno o más monitores y canales, con la utilización o no de otros elementos, cuya principal característica es establecer una relación con el espacio o entorno que ocupa, sea el espacio dado, sea un espacio creado o definido especialmente para la instalación. Otras características son la importancia del factor tiempo, que tanto puede estar presente en la propia obra, como relacionado con la idea de recorrido efectuado por el visitante; la interpretación de diversos elementos y su frecuente carácter multidisciplinar; y la idea de “puesta en escena”, que puede ser aplicada a menudo a diferentes tipologías. Tiene carácter transitorio o efímero, o sea, la instalación normalmente no está planteada como obra permanente, sino que es adaptable a cada espacio. Dentro del campo de la videoinstalación se puede diferenciar entre instalación en circuito cerrado, instalación multicanal o multimonitor, videoarquitectura, instalación con videoproyección, etc.*

VIDEOSFERA: la era de lo visual (según el término propuesto por Serge Daney)

VIDEOMORFIZACIÓN: Transformación progresiva de las imágenes digitales, alterando gradualmente su forma, tamaño o color.**

VIRTUAL: Aquello que tiene existencia aparente y no real.**

WEB ART, ARTE TELEMÁTICO, ARTE EN RED: Los diferentes términos definen las obras artísticas creadas a partir de programas de composición de páginas (aplicación que ensambla texto, gráficos y sonido), que utilizan un sitio Web en la WWW para editar la obra. Las características de este tipo de obras son, entre otras, estar accesible (on-line) mediante Internet, es una obra realizada y pensada para el medio telemático y dispone de recursos interactivos o hipertextuales (Véase Arte de la telecomunicación).*

WEB, WEB SITE, SITIO WEB (teleraña): En World Wide Web (WWW) o cualquier sistema de hipertexto, u conjunto de documentos relacionados entre sí que conforman juntos una presentación con hipertexto. Los documentos no tienen que guardarse en el mismo sistema de computación, sino que pueden estar vinculados de manera explícita, proporcionando por lo general botones de navegación interna. Empleado como abreviación

de Web site o sitio web, que es el sistema de computación que corre un servidor Web y que se ha establecido para editar documentos en Web.*

WORLD- WIDE-WEB: Sistema global de hipertexto que utiliza Internet como su mecanismo de transporte. Creado en 1989 en el Laboratorio Europeo para Física de Partículas (CERN), de Suiza, Web se basa en el protocolo de Transporte de Hipertexto (HTTP), un estándar de Internet que especifica la forma de localizar y adquirir recursos de una aplicación almacenando en otra computadora en Internet. HTTP proporciona un acceso transparente y sencillo para utilizar los documentos Web, entre otros. Al incorporar hipermedia, Web es el medio ideal para publicar información en Internet.*

* Claudia Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, L'angelot. 2002.

** Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996

*** José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Edición electrónica pdf.

**** <http://es.wikipedia.org>

Bibliografía

- A. A. V. V., *Interdisciplina. Escuela y arte, Antología, tomo 1, México D. F., Primera edición en Teoría y Práctica del Arte, subserie Conjunciones, CONACULTA, 2004.*
- A. A. V. V., *Gráfica Actual, México, D. F., Universidad Autónoma Metropolitana. – Iztapalapa, 2000.*
- A. A. V. V., *Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, “Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología”, México, D. F., CONACULTA, 2004.*
- Acha, Juan, *Los conceptos esenciales de las Artes Plásticas, México, D. F., Ediciones Coyoacán, 1997.*
- Aumont, Jacques, *La imagen, Barcelona, Editorial Paidós, 1992.*
- _____, *Las teorías de los cineastas, Barcelona, Editorial Paidós, 2004.*
- Benjamín, Walter, *La obra de arte en su reproductibilidad técnica, México, Ítaca, 2003.*
- Braudillard, Jean, *La transparencia del Mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos, Barcelona, Editorial Anagrama, 1991.*
- _____, *Cultura y Simulacro, Barcelona, Kairós, 1978.*
- Brea, José Luis, *Un ruido secreto: el arte en la era póstuma de la cultura, Murcia, Mestizo, 1996.*
- Botey, Esteve, *Historia del Grabado, Madrid, Editorial Labor, 1997.*
- Bozal, Valeriano, *Historia de la Ideas Estéticas y de las Teorías Artísticas Contemporáneas, Volumen II, Madrid, La balsa de la Medusa, 1996.*
- Calabresse, Omar, *La Era Neobarroca, Madrid, Cátedra, 1989.*
- Contreras, R. Fernando, *Nuevas Fronteras de la Infografía. Análisis de la Imagen por Ordenador, Sevilla, Mergablum. Edición y Comunicación, 2000.*
- Darley, Andrew, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona, Editorial Paidós, 2002.*
- Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente, Barcelona, Editorial Paidós, 1994.*
- Deleuze, Gilles, *La imagen -movimiento. Estudios sobre cine 1, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003.*
- _____, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2004.*

- Doelker, Christian, *La realidad manipulada*. Radio, Televisión, Cine, Prensa, Barcelona, Gustavo Gilli, 1982.
- Eco, Humberto, *Obra abierta*, México, Editorial Planeta, 1992.
- _____, *La definición del arte*, Barcelona, Ediciones Destino, 2001.
- Giannetti, Claudia, *Media Cultura*, Barcelona, L'angelot, 1995.
- _____, *Ars Telemática*, Barcelona, L'angelot, 1998.
- _____, *Estética digital*, Barcelona, L'angelot, 2002.
- González Quiroz, José Luis, *El porvenir de la razón en la era digital*, Madrid, Síntesis, 1998.
- Gubern, Román, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996.
- _____, *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona, Gustavo Gilli, 1987.
- Ivins, W. M., *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- Jullier, Laurent, *La imagen digital: de la tecnología a la estética, traducción al español*, Víctor Goldstein, Buenos Aires, La Marca, 2004.
- Kahler, Erich, *La desintegración de la forma en las artes*, México, Siglo XXI Editores, 1993.
- Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era Digital*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005.
- Marchán Fiz, Simón, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*, Madrid, Ediciones Akal, 1986.
- _____, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2006.
- McLuhan, Marshall, *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 2004.
- Mira, Enric, *El lenguaje artístico de la imagen electrográfica*. Valencia, Institució Alfons el Magnànim, 2000.
- Martín, Sylvia, Uta Grosenik (ed.), *Videoarte*, Germany, Taschen, 2006.
- Martínez Moro, Juan, *Un ensayo sobre grabado*, Santander, Creática Ediciones, 1998.
- Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*, Madrid, MNCARSofía, 2002.
- Pastor, Jesús. José R. Alcalá, *Procedimientos de transferencia en la creación artística*, España, Publicaciones provincia de Pontevedra, 1997.
- Pérez Ornia, José Ramón, *El arte del Vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1991.
- Picazo, Glória. Jorge Ribalta, *Indiferencia y Singularidad*, Barcelona, Gustavo Gilli, 2003.
- Rodríguez Prampolini, Ida, *El Arte Contemporáneo*, México, Comarca, 1964.
- Rekalde, Josu, *Video. Un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Servicio Editorial, de la Universidad del País Vasco, 1995.

- Rubio Martínez, Mariano, *Ayer y hoy del Grabado y sistemas de estampación. Conceptos fundamentales, historia y técnica*, Tarragona, Torrado, 1979.
- Ruhrberg, Schneckenburger, et al, *Arte del siglo XX*, España, Taschen, 2000.
- Sánchez, Vázquez, Adolfo, *De la estética de la recepción a una estética de la participación*, México, UNAM, 2005.
- Valenzuela Arce, José Manuel, *Paso del Nortec: this is Tijuana!*, México, Trilce, 2004.
- Vita, Mauricio, *El sistema de las imágenes*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003.
- Virilo, Paul, *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, Buenos Aires, Ediciones Manantial, 1996.
- _____, *El procedimiento silencio*, Barcelona, Ediciones Paidós, 2001.
- Wallis, Brian, et al, *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Madrid, Ediciones Akal, 2001.
- Tribe, Mark, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006.
- Tallman, Susan, *The Contemporary Print; from Pre-Pop to postmodern*, London, Thames and Hudson. 1996.
- Zapett, Adriana, *Arte Digital*, México, D. F., Centro Nacional de Investigaciones e Información de Artes Plásticas. 1998.
- _____, *El videoarte en la cultura contemporánea*, México, D. F., Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2005.

EDICIONES ELECTRÓNICAS

Brea, José Luis, "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales".

_____, "El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural".

ENSAYOS, TEORÍA Y CRÍTICA DE LA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA Y MEDIOS ELECTRÓNICOS.

- *Acción Paralela. Ensayo, teoría y crítica del arte contemporáneo.* www.accpa.org/
- *Algunas cuestiones sobre Arte y Tecnología.*
- <http://www.ehu.es/arteytecnologia/arteytec.htm>
- *Aleph, pensamiento. Selección de los textos publicados por aleph a lo largo de su existencia 1997-2002.* www.aleph-arts.org/pens/
 Mark Amerika, Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicación virtual.
 Arnet, Nick, Internet y antinet. Dos internets son mejor que uno

Bookchin, Natalie, Alexei Shulgin, *Net.art de un vistazo*.

Dufresne, David, *Soldado de la Cyberresistencia: una entrevista con Paul Virilo Manovich, Lev, Distancia y aura*.

_____, *La muerte del computer-art*.

Badia, Montse, *Peter d' Agostino o el uso crítico y ético de la tecnología*.

Bey, Hakim, *La red y el web*.

Bosma, Josephine, *Cómo experimentar el net.art*.

Cielleruelo, Lourdes, *Manual de referencia para el artista de Internet*.

David, Carherine, *El web site de dX*.

Galloway, Alois, *¿Qué son los estudios digitales?*.

La Société Anonvme, *Redefinición de las prácticas artísticas s.21(LSA47)*

Prada, Juan Martín, *El net.art, o la definición social de los nuevos medios*.

Tejerizo, Fernando, *El net.art: la estética de la red*.

Virilio, Paul, *Todas las imágenes son consanguíneas*.

_____, *Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!*.

Whaley, Curtis Edward, *Una respuesta a "la muerte del computer art" de Lev Manovich*.

Wray, Stefan, *La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivismo*.

Zafra, Remedios, *El instante invisible del net.art*

Zizek, Slavoj, *Bienvenidos al desierto de lo real*.

- Archivo de Arte Sonoro. www.uclm.es/artesonoro/archivo.html
- Arte crítico, espacios alternativos. www.interzona.org/transmisor/arte.
- Arte de dígitos: ¿El fin de una estética? ¿Estética o Artístico? www.rcci.net/globalizacion/2003/fg387.htm
- Arte Una. Espacio de Arte Múltiple. www.arteuna.com/Info.htm
- Baumgärthels, Tilman. www.thing.de/tilman/eta_test.e.zine sobre arte, tecnología y medios. www.paginadigital.com.ar/articulos/2002rest/2002cuart/varios/betatest5-5.html
- Candiani, Alicia, Sitio oficial. www.aliciacandiani.com.ar/web.htm
- Castaños Alés, Enrique. *Los orígenes del arte cibernético en España. El arte y el ordenador. Aspectos generales*. www.enriquecastanos.com/tesiscomputer.
- Cibert@rt. Bilbao 2004. Festival Internacional de Nuevas Tecnologías.
- <http://www.ciberartfestival.net-otras.htm>
- Ciberhabitat. www.ciberhabitat.gob.mx/galeria/exposiciones/constantini/
- Claudia Giannetti. Information. www.mecad.org/html/info_i/infi_c.htm
- Crónica y crítica. www.ucm.es/info/cavp1/CAVP1/materiales/critica.pdf
- Encuentros de gráfica. www.okupgraf.net/menu/encuentros2001/seminario
- El arte y el ordenador. Aspectos Generales. www.enriquecastanos.com/tesiscomputer.htm
- El arte de la telepresencia en Internet. www.ekac.org/telepresencia.html
- Escáner Cultural. Revista de Arte Contemporáneo y Nuevas Tendencias. www.escaner.cl/escaner85/signos.html
- Eugénia Balcells www.eugeniabalcells.com/

- *Habitar en (punto) net.* www.2-red.net/habitar/tx/text_yv_c.html
- *Instituto de Estudios Avanzados de la Comunicación Audiovisual.* www.uclm.es/ica/
- *La revelación del Arte Mediático.* www.netart.org.uy/interfaces02/uy/m_agustoni_txt.html
- *Magma. Migración y arte.* www.artte.com/datos_expo.asp?cve_expo=31
- *Mayer, Monica. Lerma Victor, "Pinto mi raya. La Pala. Memoria Virtual".* www.pintomiraya.com.mx/
- *Mecad e-Journal.* www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/reindex.htm
- *Moderno Giotto. Bill Viola reflexiona sobre la vida y la muerte en un fresco movimiento de luz.* www.masdearte.com/item_exposiciones.cfm?noticiaid=5943
- *Mujeres en red. Feminismos, Comunicación y Tecnologías de la Información.* www.mujeresenred.net/m_boix-feminismo_y_comunicacion.html
- *Museo Internacional de Electrografía,* www.mide.uclm.es/
- *Obsesiva compulsión por lo visual.* www.replica21.com/archivo.html
- *¿Por qué seguir hablando de Arte?* www.aleph-arts.org/art/lsa/lsa37/esp/index.htm
- *Proyectos 2005. Master internacional en sistemas Interactivos* <http://82.223.148.78/alumnos/interactivos-2005/index.htm>
- *P.O. BOX/598 el zine del Mail Art.* www.merzmail.net/mapa.htm
 - *Bleus, Guy, Fax Art.*
 - *Campal, José Luis, Unas escuetas notas sobre electrografía y copy art..*
 - *Pontes, Hugo, Xerografía- Un recurso del Arte Postal.*
 - *Alonso, Rodrigo, Entre el Aleph y la biblioteca de Babel*
- *Rekalde, Josu, "De la ilusión del cimatógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por lo caminos de lo cinético en el arte contemporáneo".* www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm
- *Rhizome.org* www.rhizome.org/
- *Revista Malabia, análisis.* www.revistamalabia.com.ar/WEB_5/analisis/pdf/nota1.pdf#search='Iser%2C%20experiencia%20est%C3%A9tica'
- *Simposio Arte & Tecnología. Primer encuentro iberoamericano de nuevas tendencias en arte y tecnología.* www.mecad.org/htm/simp/simp_data/
- *Técnica Poligrafía Binaria.* www.poligrafiabinaria.blogia.com/temas/tecnica.php
- *Teóricos argentinos enfocados a las nuevas tecnologías, "Teóricos argentinos y nuevas tecnologías".* www.martagonzalezobras.com.ar/teoria.htm
- *Candiani, Alicia, La educación, la ciencia y la cultura en la sociedad de información. Ponencia presentada en SimpLAC 2002.*
- *31 Comunicaciones definidas por la clave ciberespacio.* www.cibersociedad.net/congres2004/grups/llistat_coms_paraula.php?idioma=es¶ula=22

SITIOS DE NET.ART VISITADOS

- BRANDON. Shu Lea Cenad. www.brandon.guggenheim.org/
- DEEP ASCII. Vuk Cosic. www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/
- [domestic]. Mary Flanagan. www.maryflanagan.com/domestic/
- Glasbead. John Klima. www.cityarts.com/
- GRAMMATRON. Mark Amerika. www.grammatron.com/index2.html
- MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR. www.teleportacia.org/war
- OOXOO/XX000/OX00X/0000X. www.superbad.com/1/mao/maox.
- RE:VOLUTION. Intim@. www.intima.org/revolution/
- SHRED 1.0. Mark Napier. www.potatoland.org/
- Teleportacia. Olie Lialine. www.irational.org/_readme.html
- TELEPORTACIA. www.teleportacia.org/
- The Intruder. Natalie Bookchin. www.calarts.edu/
- The pink of stealth. Mendi y Keith Obadike. www.blacknetart.com/pink
- unosunosyunosceros. Arcanagel Constantini. www.unosunosyunosceros.com/indexF/14index.htm
- velvet-strike. Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon. www.opensorcery.net/velvet-strike/