



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

PÁGINA WEB DISEÑADA CON BASE  
EN LOS SUPUESTOS DE LA LITERATURA  
ELECTRÓNICA Y LOS NUEVOS MEDIOS

Ágora Speed: postliteraturas

Tesis

Que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

César Cortés Vega

Director de tesis:

Maestro Julián López Huerta

México, D.F. 2011





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**PÁGINA WEB DISEÑADA CON BASE EN LOS SUPUESTOS  
DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA Y LOS NUEVOS MEDIOS**

**Ágora Speed: postliteraturas**

**Tesis**

**Que para obtener el título de:**

**Licenciado en Diseño Gráfico**

**Presenta**

**César Cortés Vega**

**Director de tesis:**

**Maestro Julián López Huerta**

**México, D. F., 2011**

*A la canción "Career opportunities" de The Clash.*



<b>3.</b>	<b>Propuesta metodológica</b>	<b>47</b>
<b>3.1.</b>	<b>Descripción formal del proyecto</b>	<b>48</b>
<b>3.2.</b>	<b>Justificación formal</b>	<b>50</b>
<b>3.2.1.</b>	<b>Antecedentes</b>	<b>50</b>
<b>3.2.2.</b>	<b>Revista lineal</b>	<b>57</b>
<b>3.2.2.1.</b>	<b>Secciones</b>	<b>57</b>
<b>3.2.2.2.</b>	<b>Diseño del menú</b>	<b>58</b>
<b>3.2.2.3.</b>	<b>Encabezados</b>	<b>59</b>
<b>3.2.2.4.</b>	<b>Cuerpo</b>	<b>61</b>
<b>3.2.2.5.</b>	<b>Barra lateral</b>	<b>63</b>
<b>3.2.2.6.</b>	<b>Espacio inferior</b>	<b>64</b>
<b>3.2.3.</b>	<b>Revista no-lineal</b>	<b>66</b>
<b>3.3.</b>	<b>Forma y contenido</b>	<b>68</b>
<b>3.4.</b>	<b>Comentarios sobre legibilidad</b>	<b>69</b>
<b>3.5.</b>	<b>Comentarios sobre visualidad</b>	<b>70</b>
<b>3.6.</b>	<b>Comentarios sobre usabilidad</b>	<b>70</b>
<b>3.7.</b>	<b>Propuesta personal; difusión de contenidos y habilidades transdisciplinarias</b>	<b>71</b>
<b>4.</b>	<b>Conclusiones finales</b>	<b>75</b>
<b>5.</b>	<b>Bibliografía</b>	<b>78</b>

# Introducción



Dado que el presente trabajo se encuentra en medio de un proceso que comenzó y se hizo realidad antes de la elaboración de esta investigación, se trata en buena medida de la recapitulación de un hacer concreto y el reconocimiento de la resolución de sus problemas y contradicciones. Por otro lado, la naturaleza misma del discurso que propugna es muy similar a lo que Derrida denominara el *anti-método* implicado en el proceder deconstructivo. Sin embargo el camino por el cual una serie de ideas se han engarzado en la siguiente investigación, responde a las intenciones de cualquier proyecto que desee aclarar la genealogía de su intención primera. Darle coherencia a una serie de problemáticas que fueron surgiendo a lo largo de la configuración editorial de los tres números digitales y los boletines ya impresos de *Ágora Speed: postliteraturas*, ha sido en primera instancia una clarificación de sus líneas de influencia, lo cual ha reforzado sus raíces.

Una de sus intenciones principales ha sido la búsqueda de referencias y sustento sobre el cruce entre la literatura, arte electrónico y diseño editorial. El intento para ello ha sido una re-lectura de diversos textos, desde la suposición de que una creación considerada dentro de un determinado campo, en este caso el diseño gráfico, pudiera ser también razonada dentro de otro distinto. A partir de ahí, el recorrido ha sido relativamente sencillo, pues en el intercambio de posturas que afectan las disciplinas ya no cercadas por sus propios supuestos, sino abiertos a interpretaciones diversas como ya Umberto Eco señala acerca de ciertas obras literarias, se ha aportado una cantidad considerable de ejemplos que se organizan rizomáticamente en torno al problema elegido y que sugieren soluciones prácticas surgidas de la exploración teórica.

Otro punto de partida ha sido el net.art como espacio práctico, del cual es posible extraer experiencias diversas que refuerzan el discurso transdisciplinario. Los

creadores involucrados en el desarrollo de proyectos que hacían uso de los espacios de la Red para producir obras híbridas han negado la idea de un productor con una formación sustentada sobre una sola disciplina. A partir de ello, se desarrollaron las demás recapitulaciones que apoyaban la idea de creaciones y creadores con un perfil múltiple. Postura que en el caso del diseño es fundamental en tanto la crítica sobre determinados mensajes no es posible sin hacer uso de otras referencias, pues lo que constituye un carácter ético es, justamente, la posibilidad de resolver problemas desde la óptica del otro, lo cual implica un reconocimiento de el sentido de su hacer y por tanto de su trascendencia. Así, habiendo planteado las necesidades conceptuales para la evolución del proyecto, se trazó de manera natural la adaptación a un discurso visual que las contemplara.

Es importante también aclarar que si bien la realización de la propuesta de diseño que se expondrá a continuación está dada según una serie de conocimientos aplicados a una necesidad específica, la naturaleza de la publicación integra en un todo indiferenciado literatura, nuevos medios, artes visuales y diseño. Es decir, conforma un corpus en el cual sus distintas facetas se mezclan, de manera que no es del todo viable determinar qué corresponde a qué. En este sentido, se trata de un proyecto que contempla no sólo mis intereses como diseñador, sino como creador de cultura con preocupaciones respecto a la crítica de la estratificación del conocimiento y a la búsqueda de vasos comunicantes que permitan nuevos caminos de relación.

Es por eso que las primeras dos partes no sólo se ocupan de la mera justificación formal de un trabajo específico, sino que plantean cuestiones relacionadas con las materias y problemáticas del proyecto, en el entendido de que éstas disparan reflexiones respecto de su contenido, inseparable de su imagen. De hecho, esto último ha sido indispensable para la configuración de una propuesta no lineal de publicación como contra propuesta teórico práctica que integra dichas reflexiones.

Es en la última parte en la que se desarrolla el concepto gráfico de una revista en formato blog, que integra artículos ya publicados en otros medios del mismo proyecto, y una versión no-lineal como alternativa experimental de publicación. Por lo demás hay que agregar que a la vez de diseñar la imagen del proyecto, funjo como editor de contenidos del mismo.

# 1. Marco teórico



### 1.1. Difusión de la cultura en Internet

Muchas propuestas culturales han encontrado, por medio de la generación de distintas estrategias de publicación en Internet, un sitio ideal para difundir ideas y acercarse a un público diverso y cada vez más amplio. Éstas poseen características heterogéneas, dado que si bien se trata de esfuerzos editoriales que representan lo que la cultura hegemónica no habría incluido del todo en las condiciones de la edición en papel, encarnan necesidades tan diversas, que dan muestra de las tensiones de una época y las fragmentaciones de su imaginario. Probablemente ha sido el sociólogo postmoderno Jean Baudrillard el que mejor ha retratado esta condición relacionada con lo que él llama fase *fractal* del valor, que resulta ser una etapa posterior a una fase natural del valor de uso, una fase mercantil del valor de cambio y una fase estructural del valor-signo:

*Cuando las cosas, los signos y las acciones están liberadas de su idea, de su concepto, de su esencia, de su valor, de su referencia, de su origen y de su final, entran en una autorreproducción al infinito. Las cosas siguen funcionando cuando su idea lleva mucho tiempo desaparecida.<sup>1</sup>*

Para Baudrillard los contenidos están sobresaturados, razón por la cual hay, en lugar de un desierto comunicativo, una sobreabundancia en la que es imposible encontrar un

---

<sup>1</sup> Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1991.

referente, puesto que su existencia remite al reconocimiento de la diferencia, es decir, del Otro como entidad limitante:

*Las máquinas van más deprisa porque están desconectadas de cualquier alteridad. Y las Redes las juntan como un inmenso cordón umbilical entre una inteligencia y otra inteligencia gemela. Pero en esta homeostasis de lo mismo con lo mismo, la alteridad ha sido confiscada por la máquina.<sup>2</sup>*

En este contexto –que resultaba nuevo en la década de los noventa– el fomento de las redes implicaba el extremo de una libertad deseada en décadas anteriores, su paroxismo radical como conmutación de los objetos que habían sido *liberados* y por tanto colocados en la indeterminación. La Red no ha sido, ni mucho menos, una panacea. Acaso ha posibilitado un cambio de posición sobre los acontecimientos en los que rige una particularización de los sucesos y su orbitar lejos de las representaciones ideológicas de antaño, un desbordamiento de sentido y simulación.

Es así que la World Wide Web<sup>3</sup> está diseñada para la transmisión de información basada en el hipertexto y es capaz de integrar cualquier *media*<sup>4</sup>. Su inclusión en la plataforma de Internet implicó un cambio radical en el empleo de un sistema de comunicación técnico por un interfaz gráfico mucho más fácil de usar.

Según el sociólogo mexicano Raúl Trejo Delarbre<sup>5</sup> Internet puede definirse en base a cuatro características; es *omnitemático*, es decir que en él caben todos los discursos y todas las problemáticas posibles; es *α-geográfico* en tanto trasciende las fronteras, a la vez que permite generar en él una topografía que responde a configuraciones específicas; es *heterodoxo* en la medida en la que no depende de un único eje de control; y su *velocidad de crecimiento* es exponencial dado que en él se pueden generar nuevos datos que a la larga compongan un sistema medianamente autosuficiente.

Lo anterior posibilita que los formatos para colocar discursos de muy diverso tipo se transformen en función a las necesidades que se manifiestan dentro del espacio informático, es decir en la medida en la que los usuarios los pongan en evidencia, en tanto la tecnología avanza y el dominio público de la misma crece. En el caso de las pro-

---

<sup>2</sup> *Ibíd.*

<sup>3</sup> Literalmente *la gran telaraña mundial* por sus siglas en inglés; WWW.

<sup>4</sup> Normalmente el término se refiere a *medios de comunicación masivos*. José Luis Brea, anotando la distinción entre *media* y *soporte*, dice que el primero es un *dispositivo específico de distribución social del conocimiento*, en tanto el segundo es *la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo, se materializa*.

<sup>5</sup> Trejo Delarbre, Raúl. *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la Red de redes*. Editorial Diana. México, 1996.

puestas encaminadas a difundir la cultura, las estrategias para incidir en el público han debido tomar en cuenta que, en sí mismo, Internet es un sistema textual multiforme que se presenta como una especie de compendio interminable muy similar a una enciclopedia no lineal. Si atendemos al hecho de que las primeras publicaciones tipo *magazine*<sup>6</sup> se distribuían como almanaques que poco a poco comenzaron a aparecer regularmente a partir del siglo XVI y cuyo contenido era más especializado que en los periódicos, cumpliendo con la conformación de necesidades de las ciudades nacientes, es posible decir que este nuevo medio es la continuación de requerimientos derivados de las sociedades industriales que necesitaron la conformación de reservorios en los que la información fuera transmisible y determinable. Sin embargo hoy la única cuestión no es solamente la utilidad de dicha información, sino su exceso y a la vez falta de aplicación práctica en la conformación de una integración social. Parafraseando de nuevo a Baudrillard, la reproducción de la información en las redes es viral y no determinada, *hipereal* y no ya *real*.

Si bien es cierto que las modalidades en las que se puede presentar contenido en Internet han evolucionado en los últimos años, distanciándose cada vez más de algunas maneras conocidas de difusión como el diario o la televisión, es claro que aún el medio se apega a formatos tradicionales de los que se deriva. Por ejemplo, la definición que la Enciclopedia Británica da sobre *revista* no dista mucho de una percepción generalizada con respecto a las posibilidades de la Red: *una colección de textos (ensayos, artículos, reportajes, poemas), muchas veces ilustrada, que aparece a intervalos regulares.*<sup>7</sup> Es decir, a pesar de que la llamada *sociedad de la información* sigue una línea constante en la evolución de las nuevas tecnologías y la capacidad para almacenar y clasificar los datos para hacerlos transferibles, muchas de las necesidades de intercambio comunicativo no han variado demasiado en tanto que el estilo periodístico o enciclopédico de las que se deriva la organización de los contenidos en la mayoría de páginas Web, siguen determinando aún su conformación.

---

<sup>6</sup> Etimología: "Lugar de almacenamiento, las mercancías, especialmente militares, munición" de M.Fr. "magasin almacén, depósito, almacén," de ella. Magazzino década de 1580, de makhazin árabe, pl. of makhzan "storehouse" (cf. Sp. almacén "warehouse, magazine"), from khazana "to store up." makhzan de "almacén" (cf. Ing. almacén "de almacén, la revista"), de Khazana "para almacenar para arriba." The original sense is almost obsolete; meaning "periodical journal" dates from the publication of the first one, "Gentleman's Magazine," in 1731, from earlier use of the word for a printed list of military stores and information, or in a figurative sense, from the publication being a "storehouse" of information. El sentido original es casi obsoleto, lo que significa "periódico diario" data de la publicación de la primera, "Gentleman's Magazine" en 1731, de un uso anterior de la palabra para una lista de las tiendas militares y de información, o en un sentido figurado , a partir de la publicación de ser un "almacén" de la información." <http://www.etymonline.com/index.php?search=magazine&searchmode=none>

<sup>7</sup> Consultado en The New Encyclopaedia Britannica, el 4 abril de 2011 en: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/356421/magazine>

La llegada de Internet y de las tecnologías derivadas del mismo, comprendió una nueva manera de concebir el intercambio de información. Y a pesar de que la brecha que existe entre las llamadas *alta* y *baja cultura* sigue siendo por lo general hoy muy amplia, el hecho de que cada vez más documentos puedan ser colocados en un espacio para el cual no es necesario un sitio físico, de modo que sean accesibles por medio de cualquier conexión en cualquier parte del mundo, hace posible que acceder a ciertos textos sea menos complicado que en otros tiempos. Lo anterior comporta por ello cambios en los métodos de búsqueda, así como en el tipo de cosas que se buscan, puesto que hoy ya no se cuenta con una sola fuente, sino con una cantidad tan grande de ellas como amplia pueda ser la voluntad para encontrar más y más referencias.

Por un lado, la necesidad de equilibrar la información en la Red, de manera que sea accesible a distintos tipos de usuarios con características culturales diferentes, ha estandarizado formatos que si bien presentan estructuras reconocibles en tanto ordenamiento de los elementos, así como señales icónicas usadas universalmente, permite también que la diversidad cultural se deje de lado a favor de estas nuevas formas de estandarización. Por ello muchos proyectos en la Red asumidos como obra artística contravienen esta uniformidad, en tanto no descuidan la observación y crítica de propuestas emanadas de *Webmasters*<sup>8</sup> con intereses específicos de mercado y por tanto de interpretación controlada. Estos proyectos, aunque no siempre están encaminados a replantear necesidades de circulación de la información de manera práctica, sí esbozan rutas de pensamiento crítico desde las que es posible plantear la resolución de problemas sociales específicos, lo cual no necesariamente se plantea desde un uso de métodos unidireccionales o de confrontación directa con la cultura hegemónica. De igual manera sugieren que a pesar de que algunos métodos que tienen un fin crítico sean más extensos o aparentemente complejos, permiten nuevos cuestionamientos que no hubieran asomado desde el punto de vista de métodos más conocidos y conservadores. En medio de este contexto, el diseño para las TICS<sup>9</sup> comienza a redefinirse.

## **1.2. Disciplinas y nuevos medios**

Una de las discusiones derivadas del problema de las disciplinas y la transformación de las necesidades sociales a través del tiempo es la velocidad con la que se han incorporado en las últimas décadas nuevas especificidades para la investigación en las escuelas

---

<sup>8</sup> Responsable de mantenimiento o programación de un sitio Web.

<sup>9</sup> Tecnologías de la información y la comunicación.

superiores del mundo. Las que Michael Foucault llama *interrupciones* para la disciplina histórica, han ocurrido en la mayoría de carreras en las universidades del mundo:

*Por debajo de las grandes continuidades del pensamiento, por debajo de las manifestaciones masivas y homogéneas de un espíritu o de una mentalidad colectiva, por debajo del terco devenir de una ciencia que se encarna en existir y en rematarse desde su comienzo, por debajo de la persistencia de un género, de una forma, de una disciplina, de una actividad teórica, se trata ahora de detectar la incidencia de las interrupciones. Interrupciones cuyo estatuto y naturaleza son muy diversos.*<sup>10</sup>

Estas *interrupciones* responden a necesidades relacionadas a una subdivisión de funciones<sup>11</sup> en las sociedades de fines del siglo XX y principios del XXI. Esto obedece en gran medida al desarrollo del llamado *capitalismo cognitivo*, que consiste en la organización de las economías alrededor de diversos conocimientos subdivididos que conforman el cuerpo en transformación de la producción. Estas economías ya no se rigen por un modelo de racionalidad técnica que estandariza los procesos de producción en masa, puesto que la localización de la manufactura de productos se desintegra en tanto la producción se conforma desde una fragmentación de las necesidades específicas para la realización de una obra determinada. Una de las consecuencias de este cambio fue un rápido avance de la tecnología, en tanto que en lugar de concentrarse sobre un espacio que reunía todo en un mismo lugar y donde la innovación técnica era interdependiente –la preeminencia de la fábrica disponía a un sinnúmero de especialistas reunidos y dedicados al mejoramiento de una entidad localizable– fue necesario echar a andar procesos para atender particularidades asociadas a una necesidad específica de la maquinaria industrial. Diluidas en porciones de conocimiento cada vez más estratificadas y menos localizables, lo que el nuevo capitalismo tecnologizado ha privilegiado en las últimas décadas es la administración de estos conocimientos fragmentados.

Particularmente el avance de las tecnologías de información está vinculado a este proceso de transformación; desde la década de los cuarenta éstas comenzaron a ser objeto de una intensa discusión en tanto ya eran percibidas como un medio por el cual la información respecto a la integración de los procesos se encaminaba a una nueva clase de economía.

---

<sup>10</sup> Foucault, Michael. *La arqueología del saber*. Siglo XXI editores. México, 1970.

<sup>11</sup> Del latín *functio*, ejecución, ejercicio de alguna facultad, cumplimiento de un deber.

La socióloga y economista Antonella Corsani<sup>12</sup>, al hablar de los cambios en la economía política con respecto a la innovación dice:

La revolución tecnológica de las NTIC<sup>13</sup> contrapone la potencia creativa y cooperativa de las fuerzas sociales a la coherencia del modelo fordista de organización del trabajo, que pretendía ser científico y universal, y que se basaba en la masificación/estandarización de las necesidades y de los deseos, así como en la cooperación exclusiva entre las grandes empresas y el Estado. Esta revolución hizo aparecer la cultura, la comunicación, la producción lingüística, la producción social de saber, como medios de producción y como productos, todo lo que la economía había excluido de su campo de investigación.

Por ello, el trabajo que concierne a productos culturales como el diseño, relacionados con las nuevas tecnologías debe tomar en cuenta la base sobre la cual éstas se asientan. Si bien es cierto, como se ha mencionado antes, que los formatos de los que se hace uso en ellas son muy similares a los generados para la industria de las artes gráficas, las implicaciones relacionadas a la manera de acceder a éstas han cambiado, puesto que aquéllos han surgido desde su lógica. Trejo Delarbre<sup>14</sup> refiere esta problemática advirtiendo que el centro del conflicto no está en la difusión de las formas que adquiere esta tecnología, sino en el para qué son usadas, pues la globalización no hace participar a los otros en tanto igualación de condiciones económicas y sociales, sino en la medida en la que el mercado popularice los productos que serán percibidos como bien cultural gracias a la difusión de valores desde los cuales se crean consumidores potenciales.

A esto debe sumarse el hecho de que el origen de la llamada *Red de redes* es militar<sup>15</sup>, y como tal está realizada para *cifrar* información, lo cual la hace a la vez *descifrable* y entonces accesible a terceros. Se trata por tanto del acceso de los contenidos colocados en la Red por los mismos usuarios y que puede emplearse para la determinación de preferencias, gustos y tendencias de compra, así como

---

<sup>12</sup> Corsani, Antonella, et. al. *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Traficantes de sueños. Colección mapas. Madrid, 2004.

<sup>13</sup> Siglas de *Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información*.

<sup>14</sup> Op. cit.

<sup>15</sup> Dice José Julio Fernández Rodríguez (2003) en el libro *Lo público y lo privado en Internet. Intimidad y libertad de expresión en la Red*: "en el Internet es un producto de la Guerra Fría, ya que nace como un proyecto militar de los Estados Unidos de Norteamérica financiado por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (Advanced Research Projects Agency, ARPA), creada en 1957 por el Departamento de Defensa del mencionado país. Dicho proyecto recibía el nombre de Arpanet. La fecha oficial que podemos dar es la de 1969."

para un espionaje constante de hábitos que no coincidan con intereses territoriales o políticos.

### **1.3. Linealidad y no linealidad en la Red**

George Landow<sup>16</sup> contrapone la no-linealidad del texto electrónico a una concepción lineal en el texto impreso. Frente a una noción centralista y unilateral, el hipertexto es un descentramiento y dispersión no definitiva de sus fuentes enunciativas. Se trata de una dispersión de unilateralidad que incide en el abandono de una hegemonía entre productores y público receptor. Es decir, de una delimitación de lo que se debe comprender según las jerarquías formales; lo que el hipertexto posibilita es una multipolaridad de significaciones que variarán según el lugar desde el cual se asuma el acceso a éste.

Las teorías de Landow, ya aplicadas a los formatos electrónicos que verifican una práctica efectiva de las redes y su uso, tuvieron origen en el pensamiento post-estructuralista que ya hablaba de la necesidad de abandonar las jerarquías que Occidente establece respecto a la estratificación racionalizada de la cultura, por medio de rupturas sucesivas del discurso y su modo de presentarlo.

#### **1.3.1. Segmentos y rizomas**

Hay diferencias de fondo entre los distintos modos con los cuales se puede localizar información en Internet, lo que se desea encontrar y, por lo tanto, en la configuración en el diseño de accesos gráficos necesarios para ello.

Todo discurso está planteado en razón del *sentido* del mundo. Y éste en relación a las necesidades reales de situación que un *generador* de significados posee. Para Saussure<sup>17</sup>, el *sentido* es una construcción de adaptación conceptual al *medio*. Es claro entonces que en tanto un medio de comunicación cumpla su objetivo usando cualesquiera estrategias, está siendo fiel a un determinado discurso en la medida de la efectividad de sus resultados. Michael Foucault en *El orden del discurso*<sup>18</sup> particulariza tres tipos de regulaciones que delimitan los discursos generados en las sociedades. La exclusión, la separación y el rechazo. Los discursos que distinguen lo verdadero y

---

<sup>16</sup> Landow, George. *Hipertexto*. Paidós. Barcelona, 1995.

<sup>17</sup> Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Editorial Losada. Buenos Aires, 1945.

<sup>18</sup> Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Tusquets Editores. Barcelona, 1999.

lo falso están establecidos con base en las instituciones que los potencian en tanto generan un ordenamiento de las ideas que refuerzan la concepción de Estado rector. Por ello, la desorganización del discurso como táctica es, de cierta manera, una nueva organización que comunica, de forma no convencional, *sentido*. Es decir, establece en la medida de las formas y los medios convencionales, algo que desarticula su trascendencia como entidad orgánica, pero que a la vez funda un nuevo territorio discursivo. Se trata de una negación en los términos de una afirmación.

Lo anterior guarda relación con el concepto de *bricolaje* planteado por Lévi-Strauss<sup>19</sup> y con el cual éste se distanció de la metodología analítica de la ciencia occidental contrastándola con una ciencia asociativa de lo concreto practicada por muchas sociedades no occidentales. Lévi-Strauss propone el ejemplo de algunos herboristas tribales que no actúan por abstracción sino por analogía, es decir, que tienden a intentar algo, retroceder, reconsiderar e intentar otra cosa por medio de comparaciones sucesivas. Por el contrario de los procedimientos vindicados por quienes él llama *planificadores*, y que sostienen, por ejemplo, que un error es un paso en la dirección equivocada, los llamados *bricoleurs* navegan a través de correcciones a medio curso, experimentando posibilidades y creando en la medida de la generación de interrelaciones más o menos fortuitas, más o menos azarosas. Más que por necesidad, la lógica *bricoleur* está marcada por el deseo de jugar con los conceptos a la mano, con el fin de moverlos como si fueran cosas materiales.

Gilles Deleuze y Félix Guattari, derivando algunas teorías de Levi-Strauss, propusieron en el libro *Mil Mesetas*<sup>20</sup> la idea de *Rizoma* como respuesta a la segmentarización dualista que coloca los sistemas en términos de oposición:

*No basta, pues, con oponer lo centralizado y lo segmentario. Pero tampoco basta con oponer dos segmentaridades, una flexible y primitiva, otra moderna y endurecida. Pues las dos se distinguen perfectamente, pero son inseparables, están enmarañadas la una con la otra. Las sociedades primitivas tienen núcleos de dureza, de arborificación que anticipan el Estado en la misma medida en que lo conjuran. Y a la inversa, nuestras sociedades continúan inmersas en un tejido flexible sin el cual los segmentos duros no se desarrollarían.*<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Lévi-Strauss, Claude. *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica. México, 2010.

<sup>20</sup> Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Barcelona, España, 2000.

<sup>21</sup> *Ibid.*

En el Rizoma cualquier punto puede ser conectado con cualquier otro, de manera no determinada. Se trata de tallos subterráneos que se distinguen de las ramas o las raíces segmentadas: actúan subrepticamente a la manera de un tubérculo que se multiplica constantemente a contrapelo de la unidad sin sujeto ni objeto:

*Eso no sucede en el árbol ni en la raíz, que siempre fijan un punto, un orden (...) cada rasgo no remite necesariamente a un rasgo lingüístico: eslabones semióticos de cualquier naturaleza se conectan en él con formas de codificación muy diversas, eslabones biológicos, políticos, económicos, etc.... poniendo en juego no sólo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas.* <sup>22</sup>

La provocadora idea de Guattari y Deleuze se opone a las estructuras que en Occidente piensan el mundo desde un centro determinable y a la vez a una teoría social que supone rasgos sintomáticos verificables de ruptura y renovación que son previsibles. Por eso la idea de *ruptura asinificante* es una de sus propuestas más reveladoras, pues una ruptura asincrónica en sus líneas segmentarias no produce consecuencias derivadas, sino tan sólo un rompimiento no reglado como línea de fuga.

### **1.3.2. Programación dura y programación blanda**

En el desarrollo de la programación con la cual están configurados nuestros ordenadores, existió una primera disyuntiva dicotómica similar. Los programadores debieron de enfrentarse a nuevas maneras de crear lenguajes en tanto los requerimientos aumentaban. Sherry Turkle apunta en su libro *La vida en la pantalla*<sup>23</sup> que ha habido dos etapas en la generación de Software; la llamada programación de estilo *duro* y la de estilo *blando*. En el primer caso el proceso de construcción se da de arriba hacia abajo, es decir que está conducido por reglas predefinidas que van desde el bosquejo de un plan maestro, pasando por una división de la tarea en subprogramas o subprocedimientos, hasta el nombramiento de éstos de acuerdo a su función y la creación de una especie de *caja negra* en la que se guarda una memoria de todos los pasos seguidos. Por el contrario, en el caso de la estructuración *blanda*, los procedimientos se dan de abajo hacia arriba, pues conciben el armado del programa con distintos pedazos de

---

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Turkle, Sherry. *De La vida en la pantalla*. Paidós. Madrid, 1997.

código de diferentes procedencias. En este caso se hace énfasis en lo visual y en el desarrollo de la intuición a través de la posibilidad de manipular objetos virtuales. Por ello una de las formas fundamentales de proceder en este sentido es el empleo del “¿y si?”, que abre posibilidades con rumbo hacia varios puntos, sin que se proceda entonces de manera cerrada ni predeterminada. Este fue el origen de todo software creado a partir de mediados de la década de los noventa, donde se usaron métodos interactivos, la creación de simulaciones gráficas, sonido y el empleo del *mouse*, lo que permitió la posibilidad de operar con mayor practicidad en tanto no era necesario conocer el todo para aportar un complemento que le diera sentido y redimensionara su significación.

Deleuze y Guattari ya preveían esto con respecto al desarrollo de la informática:

*Véanse si no los problemas actuales de la informática y de las máquinas electrónicas que, en la medida en que confieren el poder a una memoria o a un órgano central, siguen utilizando el esquema de pensamiento más caduco.*

Y citando a Pierre Rosenstiehl y Jean Petiot <sup>24</sup>, advierten:

*Los autores señalan a este respecto que, incluso cuando se cree haber conseguido una multiplicidad, puede ocurrir que esa multiplicidad sea falsa –lo que nosotros llamamos tipo raicilla– puesto que su presentación o enunciado aparentemente no jerárquico sólo admite de hecho una solución totalmente jerárquica (...) A estos sistemas centrados, los autores oponen sistemas a-centrados, redes de autómatas finitos en los que la comunicación se produce entre dos vecinos cualesquiera, en los que los tallos o canales no preexisten, en los que los individuos son todos intercambiables definiéndose únicamente por un estado en un momento determinado, de tal manera que las operaciones locales se coordinan y que el resultado final global se sincroniza independientemente de una instancia central.*

Esta concepción previa al desarrollo integral de la Red tal como la conocemos ahora se ha basado en ideas de asociación libre y desarticulación del sentido desde su formulación. Hay que anotar que el desarrollo y uso de estas tecnologías han incidido en una ma

---

<sup>24</sup> El texto al que se refieren es: Rosenstiehl Pierre, Petiot Jean. *Automate asocial et systèmes acentrés*. En: *Communications*, 22, 1974. pp. 45-62. doi : 10.3406/comm.1974.1337  
[http://www.persee.fr/Web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1974\\_num\\_22\\_1\\_1337](http://www.persee.fr/Web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1974_num_22_1_1337)

nera de concebir el espacio público y el espacio privado en la que ciertos intersticios son entendidos como zonas donde se participa desde una mezcla de identidades no del todo definidas, aunque manifestadas de manera individual a partir de ciertas acciones que reivindican la idea de participación anónima como emplazamiento político enfrentado a la censura o al control del movimiento. Como ya se dijo antes, esto está relacionado con la forma en la que se asume el papel del usuario de un producto dado.

### 1.3.3. Zonas Temporalmente Autónomas

Muchos se preguntaron si la Red era o no un espacio para una vinculación no jerarquizada que cuestionara el orden hegemónico. A principios de la década de los noventa el teórico que firmaba con el pseudónimo Hakim Bey (y que luego develaría su identidad convencional; el escritor sufi Peter Lamborn Wilson) publicaría su texto *TAZ: La Zona Temporalmente Autónoma*<sup>25</sup>, muy poco después de que un grupo de físicos construyera el primer cliente Web y el primer servidor Web, que junto a la posterior inclusión de herramientas gráficas simples posibilitó que la Red fuese usada por un público no especializado y al margen de las universidades subvencionadas por el Estado.

Hakim Bey define el concepto de las TAZ (siglas de *Temporary Autonomous Zone*), que consisten en espacios efímeros no reglados dentro de los cuales es posible evitar tendencias de corte autoritario. La Red de redes resultaba para Bey un espacio en el que ciertos flujos de información permanecerían con un carácter horizontal y no jerarquizado propagado por un movimiento que él llamaría *antired*, y que implicaba usos subversivos de la Web que liberarían ciertas zonas en las que no habría localización determinante y que operarían por medio de un flujo libre y no regulado de relaciones. Las TAZ se pretendían configuraciones efímeras de libertad y disfrute:

*Ya mediante el simple pirateo de datos, ya mediante desarrollos más complejos de su actual manejo del caos, el hacker de la Web –los cibernautas de la TAZ- encontrará formas de sacar ventajas de las perturbaciones, problemas y caídas en la Red (maneras de producir información desde la «entropía»)–. Como un bricoleur, como un escarbador de escoria informática, como un contrabandista o un difusor de co-*

---

<sup>25</sup> Bey, Hakim. *La zona temporalmente autónoma*. Traducción y notas de Guadalupe Sordo. Autonomedia. Consultado el 27 de octubre del 2010 en <http://www.merzmail.net/taz.pdf>

*rreo negro, incluso quizás como un ciberterrorista, el hacker TAZ trabajará a favor de la evolución de conexiones fractales clandestinas.*<sup>26</sup>

En un inicio, este discurso utópico no tendría de manera intencional una conformación definitiva, pues de esta forma Bey pretendía alejarse de un orden de naturaleza militar-conservador, del que es subsidiaria la Red y la cual amenazaba con seguir regulando las relaciones ahí generadas de manera contundente.

Sin embargo la realización de ese control no llegaría directamente por medio del aparato castrense, sino por medio del aparato de mercado, lo cual implicaría una re-jerarquización que organizaría una defensa de intereses particulares en la Red de corte comercial, y que significaría la complejización y sucesiva jerarquización y observación del espacio electrónico. Por ello Bey años después, a finales de la década, renunciaría al planteamiento de la construcción de la TAZ en Internet –lo cual no negaba la posibilidad de construir las en otro lugar– argumentando que los cambios y liberaciones posibles realizadas de manera clandestina por los hackers no habían llegado y que ya no valía la pena esperarlos. Y es que en cierta medida, el control en Internet se especializó recién comenzada la década siguiente, lo que provocó que los proyectos ahí desarrollados perdieran visibilidad, pues para lograr una independencia que evadiera la regulación de los movimientos que ahí sucedían era necesario poseer un conocimiento muy especializado respecto de los códigos con los cuales eliminar esa supervisión. Con ello quedaba claro que no era tan fácil plantear nuevas maneras de reunirse para fines autogestivos en Internet, si a la vez se debía hacer frente a los imperativos de mercado. Incluso si se llegaba a la decisión de prescindir de estos recursos, la mayoría de usuarios empleaban implementos relacionados a marcas comerciales que potencializaban toda la imaginación de la liberación para vender pantalones o bebidas de sabores. Pero de eso a que los aparatos hegemónicos de cultura que laboraban en función a un capitalismo que presumía de inclusivo, dejara pasar operaciones de orden subversivo, había una gran distancia. Bey observó que comenzaba a ser común regirse en la Red con cierto deseo de inclusión celebratoria en los aparatos de ideología del capital global; videos de toda clase o blogs sugerían que el campo estaba desbordado y que el deseo había atraído a una gran cantidad de peregrinos en busca de muchas cosas, contradictorias entre sí, desordenadas y difíciles de conjugar en un cuerpo que presentara resistencia ideológica frente a las

---

<sup>26</sup> *Ibíd.*

formulaciones de complejidad empresarial reunidas ahora en torno a un nuevo medio que mostraba un crecimiento exponencial. Y sin embargo, Bey habría sido consecuente con sus propias ideas:

*Tan pronto como una TAZ es nombrada –representada y mediatizada– debe desaparecer, desaparece de hecho, dejando tras de sí un vacío, resurgiendo de nuevo en otro lugar, e invisible de nuevo en tanto indefinible para los términos del Espectáculo. De esa manera la TAZ es una táctica perfecta para una Era en que el Estado es omnipotente y omnipresente, pero también lleno de fisuras y grietas.<sup>27</sup>*

#### **1.4. Revistas culturales en la Red**

En este contexto la oferta de revistas culturales, ya sea el de publicaciones de difusión de las ciencias y las artes o de revistas especializadas, fue captando los gustos de dos tipos de lector. Por un lado, uno tradicional que posee una comprensión más o menos clara de las jerarquías paratextuales convencionales, y por otro uno que si bien ha sido educado desde estas jerarquías, tiene mayor conocimiento del medio electrónico gracias a su edad o al acceso informativo que posee y, por tanto, a una cierta capacidad cultural. A primera vista cualquiera de estos dos tipos de lector parecería deseable como consumidor de un producto cultural, en tanto se presupone que si se acerca a esta clase de medios es porque poseen un nivel de conocimientos que les permite comprender y apreciar su contenido como complemento a la cultura impresa –misma que suele valerse de elementos gráficos apenas necesarios para ordenar la información y a la vez dar una apariencia de seriedad, en el caso de las publicaciones encaminadas al intercambio académico, o de dinamismo y profusión en las imágenes en aquellas preocupadas por acercarse a un público menos especializado–. Sin embargo, en el caso de las publicaciones electrónicas que reproducen estas mismas características bibliográficas, ceñirse a las necesidades de estos tipos de lector puede representar un problema en tanto la población de usuarios en Internet posee habilidades y presupuestos muy diversos, que implican métodos variados para el uso de entornos multimedia. Así el perfil del lector de un zine electrónico es mucho más amplio en cuanto a variables, en tanto las búsquedas en los *browsers*<sup>28</sup> incrementan las posibilidades de lectura, así como a los lectores eventuales conseguidos por medio de listas

---

<sup>27</sup> *Ibíd.*

<sup>28</sup> Navegadores Web.

de correo. En este sentido, cualquiera que emplee el medio debe hacer uso de técnicas similares a las que una empresa realiza para hacer asequibles sus contenidos. Hay pues, recursos que le permiten al pequeño productor poseer estrategias para difundir sus producciones, que en otro tiempo hubiesen sido inaccesibles al gran público. Sin embargo, lo que puede determinar el éxito de proyectos de este tipo es la difusión masiva de sitios en los que no se puede saber con certeza la clase de recepción que habrá. Sobre todo hoy con la paulatina implementación de la llamada Web 2.0, que consiste en la socialización de los contenidos en entornos en los que los usuarios interactúan activamente, administrando información, criticandola y enviando y recibiendo opiniones de otros usuarios que poseen perfiles similares, intereses y espacios físicos particulares, sugiere que una publicación en Internet deberá hacer uso de estrategias múltiples para su difusión. Se trata de una estructura dinámica en la que se utilizan formatos diversos que posibilitan más funciones de tal manera que la estructura tradicional se desdibuja generando híbridos no clasificables que muchas veces se sitúan en los territorios del arte visual, otras en espacios de experimentación propio de las vanguardias literarias y otras más en los de la edición. Es decir; la publicación de una revista en papel implicaba un cierto control sobre la incidencia que podía ya determinarse con respecto a los puntos de venta y la condición socioeconómica de sus posibles lectores, y así, un equilibrio entre contenido y necesidades específicas de los mismos.

Aún hoy las publicaciones que hacen uso exclusivo de la Red para salir a la luz, no poseen el carácter comercial que tienen las revistas en papel. Este tipo de publicaciones suelen usar de manera menos convencional el espacio electrónico, puesto que no se ciñen a un formato previo que deba respetar las expectativas de sus lectores en tanto organización del contenido e imagen en formato físico. La conformación del espacio textual –*paratexto*– en las publicaciones electrónicas implica una distribución creativa de los contenidos que representa la línea editorial planteada, a la vez que las posibilidades de difusión que cada una de las entradas puede tener, su alcance objetivo. Hay, pues, una tendencia hacia la disgregación del cuerpo textual en porciones conceptuales contenidas en un corpus editorial difuso que ya señala una no-linealidad fragmentaria que encuentra su nicho en espacios como Twitter, Facebook o Youtube, que si bien son herramientas de corte gratuito que implican una regulación contractual que restringe y determina los contenidos, permite un uso abierto de su contenido.

Sin embargo, lo anterior está dentro del territorio de una organización lineal. Es decir, por mucho que utilice métodos no lineales, implican un acoplamiento a cier-

tas condiciones culturales que siguen haciendo uso del medio de manera *positiva*, entendiéndolo meramente como un difusor de ideas. Organizan el discurso, lo vuelven coherente y sostenible, y hasta cierto punto comercial, pues vindican la idea del sostenimiento sobre los pilares de una cultura que ha evolucionado según unas condiciones de intercambio y administración de la información. Sin embargo, y para no dejar la crítica de Hakim Bey de lado, dentro de la Red existen aún proyectos que *no dicen nada*, es decir, que no construyen sentido sino que por el contrario lo desorganizan y que muestran hasta qué punto la información, sometida a una mínima incongruencia en los procesos de codificación, puede llegar a ser *inservible*. Se trata de proyectos *negativos*, puesto que haciendo uso de las mismas herramientas disponibles para la programación de una página, rompen el código y desestructuran su usabilidad. Por supuesto, siendo trabajos que preexisten dentro del mismo ámbito regulado, no pueden aspirar a ningún tipo de liberación de sus contenidos, sino en todo caso de su ridiculización y desvanecimiento parcial. Se trata de emulaciones *catastróficas*, en el sentido en el que Paul Virilio las concibe:

*La progresiva difusión de acontecimientos catastróficos no afecta únicamente nuestra realidad cotidiana, sino que produce angustia y ansiedad de sobra para las próximas generaciones. La vida diaria se ha vuelto un caleidoscopio de incidentes y accidentes, catástrofes y cataclismos, en los cuales estamos continuamente topándonos con lo inesperado, con todo eso que ocurre, diríase, saliendo de la nada. En un espejo roto debemos aprender a adivinar qué es lo que se cierne sobre nosotros cada vez más y más –pero sobre todo cada vez más y más rápido, esos eventos que se nos echan encima de modo inoportuno, si no simultáneo. Enfrentados a una temporalidad acelerada que afecta a los hábitos, las costumbres y el arte tanto como lo hace la política internacional, hay una necesidad particularmente urgente: sacar a la luz, revelar y exhibir el accidente del Tiempo.<sup>29</sup>*

Propuestas de este tipo muestran el error, basándose en el orden de un código común para negarlo. Se trata entonces de una suerte de *performance* irreverente que niega la utilidad. Esto requiere, por el contrario de un diseño *positivo* que disponga los elementos gráficos para su uso, uno que realice estrategias para la comprensión de un

---

<sup>29</sup> Virilio, Paul. Prefacio para la exposición “*Unknown quantity*” organizada por *Fondation Cartier pour l’art contemporain*. 29 de noviembre al 30 de marzo del 2003. Consultado el 20 de agosto del 2011 en: [http://www.onoci.net/virilio/pages\\_uk/virilio/avertissement.php?th=1&rub=1\\_1](http://www.onoci.net/virilio/pages_uk/virilio/avertissement.php?th=1&rub=1_1)

mensaje *negativo*. Y lo anterior, hay que anotar lo enfáticamente, también comunica, es decir; coloca atención sobre la anulación de un discurso que, mediante esa estrategia, prepara una condición distinta, como en un estado de alerta, llamando la atención sobre lo que dice, pero sobre todo, sobre dónde se dice.

### 1.5. Necesidades y públicos

De cualquier manera habrá que considerar si la elocuencia utopista podrá o no aclarar algunas cosas; en todo caso el empleo de una perspectiva que considere el problema del avance informacional como la aproximación a un modo de pensar que promueve un intercambio de datos no equilibrado, puede dar algunas pautas para no aceptar de inmediato la idea de *libertad* en la Red. Estudios recientes sugieren que el uso de Internet modifica la estructura del cerebro. Una investigación realizada en la University College of London con el nombre de *La revolución virtual – Homo Interneticus*<sup>30</sup> y dirigido por el investigador en Estudios de la Información David Nicholas demuestra que la Red además de cambiar ciertos comportamientos, afecta la estructura de los pensamientos. Al estudiar a un grupo de jóvenes de entre 12 y 18 años se pudo determinar que aquellos que han crecido con Internet, pueden llegar a ser mucho más efectivos al realizar distintas tareas y operar procesos mentales a la vez. La consecuencia de esto es que el tiempo que ocupan para buscar información es mucho mayor y que suelen emplear frases más cortas para comunicarse y completar conceptos.

Sin dejar de soslayar las polémicas posibles que pudieran derivarse de un cierto tipo de investigaciones que revisan apenas una parte del espectro inmenso que implica la experiencia de la Red, es decir, asumidas desde una aparente neutralidad científicista que aborda el asunto de las competencias sin relacionarlo con el estudio de los aparatos de producción y las desigualdades generadas en un espacio geopolítico que es el resultado de un determinado desarrollo histórico, es importante reconocer que de manera general hay en ciertos sectores de la sociedad un cambio en cuanto al acceso a un tipo de conocimiento que antes llevaba mucho más tiempo reunir y también una multiplicación de los modos en los que ésta se recopila y afecta. Cada año aparecen más dispositivos electrónicos que complementan o, incluso, sustituyen a cualquier computador personal, y con ellos software que es constantemente renovado

---

<sup>30</sup> *The Virtual Revolution*. Dir. Aleks Krotoski. Prod. Russell Barnes. Reino Unido: BBC y Open University, 2010. Video. Recuperado el 27 agosto 2011 en [http://www.youtube.com/watch?v=rXbcK1GzU\\_0&playnext=1&list=PLD8E75DC3E22BA249](http://www.youtube.com/watch?v=rXbcK1GzU_0&playnext=1&list=PLD8E75DC3E22BA249)

y actualizado. En la adaptación de los usuarios a estos nuevos lenguajes se desarrollan habilidades que están cambiando la manera en la cual la realidad es percibida, donde la distancia que separa *lo real* de lo simbólico está cambiando.

Sin embargo las ideas sobre lo que es la realidad no siempre se refieren a la objetividad. Para Jaques Lacan<sup>31</sup> *lo real* no es la realidad. La realidad implica al lenguaje simbólicamente estructurado, en tanto *lo real* no es representable ni imaginable. *Lo imaginario* por su parte, implica el sedimento de la percepción, marcas psíquicas en forma de imágenes que se constituyen como ilusión especular dado que son reflejo del otro en nosotros mismos, como modelo. Por ello el registro de *lo simbólico* en Lacan posee el carácter de la representación. Es ahí que el ser humano se adapta e incorpora a un orden cultural, pues *lo simbólico* le instituye como sujeto. Lacan observa que lo que determina la relación entre *lo imaginario* y *lo simbólico* es el orden de *lo real*, en tanto interviene como constatación entre los dos territorios.

Desde el pensamiento de Lacan el filósofo esloveno Slavoj Žižek equipara el problema de *lo real* con una frase que le es dicha al personaje del film *The Matrix* de los hermanos Wachowski en el momento de ser rescatado de su encierro cibernético: *bienvenido al desierto de lo real*. Según Žižek este espacio implicaría lo real como conciencia de la totalidad en un lugar ajeno a esa totalidad, conciencia del “gran Otro” lacaniano; *lo real* estaría justamente determinado por la imposibilidad de conocer el “nombre del padre”, es decir, de un orden que regula el carácter de lo simbólico.

Así, los términos en los que la Red se desarrolla, también están implicados por una tensión entre estos tres conceptos, lo que comportaría que la presión y necesidades de los usuarios determinan la construcción de *lo simbólico* como reincorporación de lenguajes que refuerzan la idea de que el dominio del campo es vital y que las relaciones en Internet deben expandirse hacia la adquisición de mayor movilidad en el medio y, por tanto, de mayor posibilidad de autonomía. Si bien es cierto que estas posibilidades estarían determinadas por el concepto de *lo real* lacaniano, una cierta conciencia de lo que domina de facto esas relaciones en la Red, existe en el conocimiento de las implicaciones de *lo simbólico* en la misma —es decir, de los lenguajes y códigos que permiten que estos espacios se multipliquen y muten de modo que puedan presentar una conciencia de los términos en los que se realiza el imaginario, valga decir, *lo imaginario*. Esto es; la única posibilidad para plantear una desestructuración de la misma. Es decir, en tanto el medio avanza y se constituye como la única realidad

---

<sup>31</sup> Lacan, Jaques. *Escritos I. Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis*. Siglo XXI. México, 2002.

discernible, la mejor comprensión acerca de las posibilidades *simbólicas* del mismo es lo que señalará la diferencia entre usuarios y creadores.

No se trata, pues, de plantear el problema en meros términos de mercado y un diseño que lo favorezca, sino en todo caso de una *economía política* de esas relaciones que permita plantear una reestructuración, por lo menos a nivel teórico, del medio.

## 1.6. Interdisciplina y transdisciplina

Si bien el pensamiento disciplinar es algo que muta constantemente, sus cambios y reestructuraciones ocurren en lapsos de tiempo muy extensos y obedecen a muchos factores, incluyendo modificaciones respecto a territorios y espacios nacionales determinados, así como a reacomodos en la conformación del poder. Por supuesto en su inicio el ordenamiento disciplinar responde a la estructuración de pilares que determinan el orden cultural y lo subdividen en función a un orden dado. Pierre Bourdieu en su texto *Homo Academicus*<sup>32</sup> señala que la normatividad universitaria está íntimamente relacionada con intereses de orden político y de mercado, que implican una cierta incidencia respecto a la organización que las instituciones detentan. Según el autor los cuestionamientos al interior de las universidades derivadas de los conflictos del 68 desencadenaron una crítica a las instituciones que devino en un rompimiento con la rigidez antecedente. Y específicamente brinda el ejemplo de la filología –una típica disciplina académica– que entró en desuso con el arribo de la lingüística, la filosofía y las ciencias sociales entre las cuales hay, recientemente, una mezcla no del todo determinable. Particularmente en las disciplinas artísticas, los movimientos de vanguardia a principios del siglo XX, rompieron con los moldes rígidos en el hacer canónico en las artes. No es casual que el término *interdisciplina* fuera acuñado a finales de la década de los años treinta, como respuesta a un surgimiento cada vez más numeroso de ramas científico-técnicas para las cuales existían especialistas aislados de otras áreas. La idea de interdisciplina implicaba la integración de distintas especialidades y la construcción de marcos teóricos que sustentaran esta relación sin que cada una de las ramas perdiera su integridad. Sin embargo, no es sino hasta el arribo del pensamiento postestructuralista cuando se comienza a hablar de transdisciplinariedad. Ésta implica la pérdida de los límites, en tanto sea posible inventar mediante la relación entre algunas líneas de investigación de la disciplina un corpus nuevo que responda a las necesidades específicas del objeto de estudio.

---

<sup>32</sup> Bourdieu, Pierre. *Homo Academicus*. Siglo XXI editores. Argentina, 2008.

Desde el punto de vista del diseño editorial, la interdisciplina es clave para la configuración de publicaciones no especializadas. Incluso las revistas especializadas deben, en tanto se trata de vehículos para comunicar de la mejor manera posible la información, valerse de normas que corresponden a otras disciplinas, ya sea para la realización de cuadros, la organización textual, etc. Es en el espacio electrónico donde las diferencias entre interdisciplina y transdisciplina son menos claras, pues los conocimientos necesarios para el montaje de cualquier proyecto deben abarcar una amplia gama de nociones relacionadas y, a veces, inseparables unas de otras. Si el diseñador, que muchas veces es concebido como un facilitador subordinado al servicio de intereses discursivos, integra sus habilidades y conocimientos en imagen a problemas desde los que asuma su papel como creador, es posible que en el futuro este trabajo derive hacia nuevas maneras de acercamiento a soluciones que se imponen frente a una realidad que tiende a la amalgama de sus partes.

### **1.6.1. Más allá de la literatura como tradición**

Mucha de la crítica literaria contemporánea se contrapone a la vieja crítica apoyada en conceptos como la verosimilitud, la objetividad, el gusto, etc. En el libro *Crítica y verdad*<sup>33</sup>, Roland Barthes redimensiona la idea de *obra* en tanto revisa las concepciones canónicas desde una idea ampliada de la historia. Concibe la obra no como hecho histórico, sino como hecho antropológico que implica una creación abierta a la posibilidad de distintos sentidos, donde el símbolo no es la imagen estática, sino la pluralidad de las interpretaciones. La llamada “nueva crítica” no supone que el crítico sea un juez de la obra, sino que se asuma como parte de la creación de ésta. Por ello la mejor manera de asumir el carácter de una obra es aceptándola desde la subjetividad, concibiendo el lenguaje simbólico como intraducible en términos estáticos. La definición de la obra, si es que la hubiera, depende de una multipolaridad inaprensible. Si bien Barthes no desprecie del sentido que la filología privilegia, una interpretación literal de la obra, indica que ésta no puede evitar que existan nuevos sentidos, no literales, que no la contradigan y que a la vez extraigan de ella un sentido no relacionado con la interpretación intransferible de las imágenes.

Las ideas de Barthes han sido particularmente útiles para la literatura electrónica. En su libro *Literatura e hipermédia* Núria Vouillamoz nos dice acerca de Barthes y su concepto del texto:

---

<sup>33</sup> Barthes, Roland. *Crítica y verdad*. Siglo XXI. 2000 (1ª edición en francés 1966). México.

*La propuesta de Barthes es la de concebir el texto como una polifonía de voces, una plurisignificación que viene dada tanto por la propia naturaleza simbólica del lenguaje como por el contexto cultural en el cual se actualiza a través del acto de la lectura.*<sup>34</sup>

Otro de los autores revisados por Vouillamoz es Umberto Eco, particularmente su concepto de *obra abierta*<sup>35</sup> que define un tipo de creación cuya lectura es polivalente y se presta para una interpretación no delimitada por el peso conceptual que el autor define. Por el contrario de una noción de obra que establezca un modo de entenderla de manera puntual, ésta es el resumen múltiple que el artista entrega sin poder controlar sus posibles direcciones de sentido:

*En el fondo, la forma es estéticamente válida en la medida en que puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma. (...) En tal sentido, pues, una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada. Todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original.*<sup>36</sup>

La mejor manera de materializar una propuesta de este tipo es la Red, en tanto opera como una representación de lo que ya ocurre de hecho en la realidad cotidiana, cuando el pensamiento deambula en referencias y remembranzas motivadas por cualquier imagen. La Red era sido la puesta en juego de muchos de estos caminos de interpretación, en tanto que la cantidad de relaciones respecto a nodos, o lo que suele llamarse *macroproposiciones de sentido*, que son los puntos clave en la obra para que la comprensión se realice, es infinita. Estas tensiones clave pueden muy bien ser, incluso, móviles en tanto la obra misma esté configurada para que estos cambien según el lector.

Vouillamoz por su parte habla de la “doble realización”, dado que en el caso de la literatura electrónica el autor y el lector son realizadores que modifican la obra.

---

<sup>34</sup> Vouillamoz, Núria. *Literatura e hipermèdia. La irrupció de la literatura hiperactiva*. Paidós. Barcelona. 2000.

<sup>35</sup> Eco, Umberto. *Obra abierta*. Planeta-Agostini. Barcelona, 1992.

<sup>36</sup> *Ibid.*

El autor plantea un disparador que los nuevos autores-lectores modifican, aumentan o completan sin una dirección del todo determinada.

### 1.6.2. Más allá de las artes visuales como representación

A raíz de las vanguardias, muchos artistas visuales cuestionaron el problema del soporte y el formato hasta llevarlo a consecuencias límite. El dadaísmo de manera particular elaboró muchas de las constantes que aún hoy siguen en pie, desde un carácter irreverente y provocativo que dirigió sus esfuerzos a desregular el campo artístico utilizando técnicas no tradicionales, así como una iconografía donde lo que se representaba era la negación de la tradición estructurada como un hacer político. Se trataba de lecturas que basaban sus propuestas en la confrontación de fuerzas. Es por eso que el *ready-made*, las acciones o los collages implicaban la manifestación de una ruptura de la hegemonía de la integridad. Respuesta que a la larga se convirtió en una usanza característica de las artes de ruptura. Así, el Arte Pop reconvirtió esta fórmula haciéndola una maximización de lo comercial, realizando una descontextualización de sus iconos representativos. De nuevo una fragmentación que apuntaba a un uso distinto al tradicional mediante la cual comics, anuncios de productos, y la emulación de las técnicas de reproducción mecánica eran devueltos al óleo, realizaciones que apuntaban al intento de reutilizar el aura perdida del original que ya Walter Benjamin había comentado.<sup>37</sup> De cualquier manera el Pop-Art realizaba una reflexión sobre la desestructuración del medio que, posteriormente sería retomado por el Arte Conceptual enfocado al llamado Arte de los Nuevos Medios en la década de los setentas, cuyo *modus operandi* se trasladó hasta nuestra época, en la creación de muchos movimientos distintos y cada vez más específicos.

Es hasta la década de los noventas, con el arribo de nuevas tecnologías, que se configura una tendencia más clara que se autodefine, de la misma manera que sus antecesores, como Arte de los Nuevos Medios, refiriéndose más claramente a los medios electrónicos que, como característica fundamental, implican el abandono de un soporte para dedicarse a la creación a través de los *media*, que suponen una recodificación de la información hacia una codificación en los términos de los implementos tecnológicos. El cambio radical en esta etapa responde a la comprensión paulatina de que es a través de diversas estrategias de incorporación de la tecnología a la experimentación

---

<sup>37</sup> Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca. México, 2003.

artística que se pueden sugerir nuevos usos, usos que no estaban contemplados en la fabricación de un objeto electrónico determinado.

Es con la llegada de Internet que las propuestas toman un nuevo camino, pues la creación se circunscribe a la elaboración de programas y páginas que intervienen un territorio nuevo en el que las posibilidades parecen infinitas. La sucesiva incorporación de elementos multimedia facilita una amalgama compleja y atractiva. Sin embargo, la interconexión hace que los trabajos colaborativos funcionen con un fin práctico realizable a corto plazo; la construcción de complejos artísticos que operen como una maquinaria para crear islas de sentido que se incorporen a la realidad cotidiana, en donde los usuarios del producto artístico son indispensables para operar la pieza, de tal manera que se convierten a la vez en creadores activos del proceso de construcción de sentido.

Otra de las características del Arte de los Nuevos Medios es la posibilidad de apropiación, ya sea de espacios determinados de acción, así como de recursos como imágenes, sonido o circuitos adicionales que hacen que la obra adquiera posibilidades nuevas. Ya no se establece como prioridad la originalidad, sino el empleo como desvío de su utilidad primera. Mucho de este accionar se manifiesta en términos ideológicos. El producto se colectiviza y se critica así la propiedad privada. Por eso esta reapropiación, muy en el estilo del *ready-made*<sup>38</sup> dadaísta o del *détournement*<sup>39</sup> situacionista, implica un cuestionamiento de su valor de cambio. El hacktivismo es su manifestación más radical, pues implica la apropiación del código privado, o su utilización abierta como el llamado *Open Source*.<sup>40</sup> De esta manera las experiencias relacionadas con la Red, han generado que la participación se vuelque de nuevo al espacio público. La generación de estos recursos ha derivado en la organización de estrategias avocadas a la participación del público en proyectos colectivos de recuperación de zonas citadinas o a la crítica de la vigilancia mediante la reproducción de sus automatizaciones para ridiculizarlas.

### 1.6.3. Diseño editorial

¿Cómo separarlo de la creación misma? Imposible, pues en este caso *forma es contenido*<sup>41</sup>. La página posee un diseño que responde en sí misma a requerimientos de

---

<sup>38</sup> Literalmente *objeto encontrado*. Se refiere a una práctica con la cual se usan objetos no considerados como artísticos, para redimensionarlos y dotarlos de ese estatuto. Fue creado por el artista dadaísta Marcel Duchamp.

<sup>39</sup> Desvío en español. Una práctica derivada del *ready-made*, pero desde el uso político del discurso. Fue creada por el movimiento situacionista a finales de la década de los sesentas. En este caso se modifica el uso específico del objeto asignado por el capitalismo para realizar una crítica del mismo y del sistema que lo sustenta.

<sup>40</sup> Código abierto.

<sup>41</sup> Según una frase del poeta norteamericano Robert Creeley; *La forma no es más que la extensión del contenido*.

interconexión y desorden. Nada es bello ahí sino en función a una necesidad específica. Por tanto ningún esteticismo es usado en el proyecto presente para vender algo que esté fuera de sí mismo, pues en este caso lo que se propone es justamente una oferta integral que no puede dividir sus funciones, en tanto comunica una idea de producción abierta. Es decir, un producto que si bien es cierto entra en la dimensión de intercambio de sentido, procede de manera indeterminada e impredecible. No se trata de intentar que parezca algo que no fuera antes, sino que depende de un trabajo determinado con claridad desde el principio en el que el papel del diseñador implica una creatividad comprometida con la propuesta en sí misma. Probablemente la pérdida de identidad disciplinaria en contraposición a las estrategias institucionales señaladas por Foucault<sup>42</sup> define la composición de estos saberes, pues es en la práctica que las necesidades específicas para la creación de entidades culturales nuevas piden soluciones que implican no solamente un método de acción, sino una percepción particular relacionada a la comprensión del medio donde el producto quiera ser incorporado. La técnica no resuelve el problema por completo, sino que establece modos de abordarlo. Lo que soluciona el conflicto es una visión múltiple e integral capaz de comprender la necesidad de estructuras novedosas.

### **1.6.3.1. El paratexto como unidad transdisciplinaria en el diseño**

Un texto es una composición de signos codificados en un sistema de escritura que conforma una unidad de sentido. De acuerdo al lingüista lituano A. J. Greimas<sup>43</sup>, el texto es un enunciado, ya sea gráfico o fónico, usado para manifestar el proceso lingüístico. Louis Hjelmslev<sup>44</sup> usa el término para designar el entero de una cadena lingüística ilimitada. Desde un punto de vista formal, y siguiendo a Maité Alvarado<sup>45</sup>, se trata de una superficie escrita en la que se distinguen zonas diferenciadas. Se denomina, pues, *texto* a la configuración lingüística que utiliza signos específicos (signo lingüístico) y está organizada según reglas de construcción.

De manera general un texto debe cumplir con ciertas condiciones que lo hagan accesible. Sin embargo, esto depende de la intención que se tenga, ya sea para llegar a un tipo de lector especializado, o para usar un tipo de lenguaje que atraiga a quien

---

<sup>42</sup> Foucault, Michael. *Microfísica del poder*. Ediciones de La Piqueta. Barcelona.

<sup>43</sup> Greimas, A. J. y Courtés, J. "Texto" en *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Editorial Gredos. Madrid, 1990.

<sup>44</sup> Hjelmslev, Louis. *Prolegómenos para una teoría del lenguaje*. Gredos. Madrid, 1971.

<sup>45</sup> Alvarado, Maite. *Paratexto*. Instituto de Lingüística, Facultad de Filosofía y Letras, Cátedra de Semiología y Oficina de Publicaciones. Ciclo Básico Común. Universidad de Buenos Aires. 1ª. Edición. Buenos Aires, 1994.

lo consume, que éste quede prendado de él. Tal es el caso de la poesía, que a pesar de ser creada con criterios subjetivos, muchas veces no del todo evidentes para quien la lee, puede invitar a su lectura mediante el uso de un lenguaje novedoso, del ritmo o de la conformación tipográfica. En este sentido, la disposición del texto se adecúa a una necesidad comunicativa que trasciende los objetivos prácticos para ponerse al servicio de la experiencia estética y de la propuesta conceptual.

El paratexto es todo lo que no es el texto, pero que contribuye a que éste se presente de tal forma que sea posible interpretarlo de mejor manera. En el caso de una revista, el paratexto es múltiple, pues se puede hablar de características verbales, icónicas y materiales para delimitarlo. Puede tratarse de la portada, contraportada, fotografías, ilustraciones, tipografía, tamaño, tipo de papel así como también notas de pie de página, cuadros, índices, dedicatorias, etc. Esto implica que el paratexto es a la vez discurso y en algunos casos, discurso central y no únicamente periférico. Es decir, que su nivel de subordinación varía dependiendo de los casos, pues éste aporta elementos que resignifican al texto. De nuevo el ejemplo de la poesía es representativo. En el poema de Stéphane Mallarmé, poeta francés del siglo XIX que con su obra se situó en el límite entre simbolismo y vanguardia, llamado *Un golpe de dados* el autor emplea una serie de imágenes que son inseparables de la tipografía, del uso de espacios y del ritmo;

COMO SI

Una insinuación simple  
al silencio enroscada con ironía  
o  
el misterio  
precipitado  
aullado  
en algún próximo torbellino de hilaridad y de horror  
voltea en torno del abismo  
sin esparcirlo  
ni huir  
y le acuna el virgen indicio  
COMO SI<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> *Poesía francesa. Mallarmé, Rimbaud, Valéry.* Ediciones El Caballito. México, 1973.

En cierto sentido, Mallarmè es un creador que emplea el uso de una especie de proto-diseño para darle sentido a su creación. Sin esas señales, el poema no sería el mismo y su lectura e interpretación cambiarían rotundamente. A pesar de que el anterior es un ejemplo de paratexto de autor, indica claramente que existe un afán comunicativo en la conformación del texto que, por lo tanto, es inseparable de éste. Gérard Genette, el lingüista francés que acuñara el término, define el paratexto como "...un discurso auxiliar al servicio del texto, que es su razón de ser."<sup>47</sup> Se podría decir que el paratexto es una de las *políticas* del texto, en tanto representa una intención comunicativa que se adapta a una serie de supuestos que jerarquizan la información según intereses de adecuación al público. Y en buena medida lo que en otros casos se llama *retórica hipermedial*, en la que los elementos textuales están integrados a los no textuales de manera que se consigue una experiencia de lectura ampliada, puede ser también concebida como paratexto.

Por ello, cada caso requiere de un paratexto que vea por la totalidad del mensaje a emitir, pues cada uno de los elementos que acompañan al texto modifica el contexto en el que éste se inscribe. Por ejemplo, si bien una tipografía específica aporta para que el texto, además de tener mayor legibilidad, refleje el carácter de lo que el escrito enuncia, en el caso en el que se requiera transmitir una sensación de ilegibilidad o falta de estructura, el diseño debe aportar características que apoyen esta sensación.

---

<sup>47</sup> Genette, G. (1997): *Paratexts . Thresholds of Interpretation*. (Trad. Jane E. Lewin), Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

## 2.Marco referencial



## 2.1. Diseño, mercado y cultura

El diseño juega un papel importante y a la vez peligroso en producciones en las que intervienen de manera no definida distintas profesiones, dado que éste se encuentra en medio de dos tensiones; por un lado la de los poderes hegemónicos que necesitan de la legitimación de sus discursos, y por otro la comunicación de contenidos que, no siendo necesariamente hegemónicos, es vital poner a la disposición de diversos agentes sociales. En este sentido los artistas visuales, por ejemplo, poseen un campo de posibilidad más amplio, pues su relación con el mercado es distinta a la de los diseñadores, en tanto que su disciplina ha sido la derivación de un conflicto de discursos estéticos en pugna que ha permitido que las imágenes, que antes eran el centro clave de su actividad productiva, sean sustituidas por el concepto. Esto genera una producción definida en los términos de valor mercantil legitimado dentro del campo por un discurso disidente. Se trata de un sistema complejo y organizado que estratifica su producción para la venta o la difusión y en el que los distintos actores colaboran para que el producto de estas relaciones ocupe un espacio social reconocido. Por el contrario, la labor del diseñador, si bien implica la filtración de discursos derivados de una cultura que consume todo tipo de productos visuales –desde los generados en las élites culturales hasta los producidos por la cultura popular– tiene como fin hacer asequible un discurso determinado que no siempre está dentro de su campo de acción, y a la vez ser una vía para la comunicación cultural. Esta “sintaxis de la imagen”, nombrada por D. A. Dondis, ha dado cabida a una suerte de retórica con precisiones que permiten concebir un método de análisis desde lo que la autora llama *alfabetidad* visual, en tanto se

plantea un orden dado que volvería el discurso interpretable y verificable en la medida de su efectividad en el proceso de comunicación. Sin embargo, es necesario hacer notar que entre las posibilidades<sup>48</sup> definidas para la obtención de resultados también es posible hacer uso, incluso dentro de los cartabones académicos, del llamado *anti-método* derivado principalmente del deconstruccionismo y de las llamadas “teorías de la sospecha”, y que Jaques Derrida define de esta manera:

*La deconstrucción no es un método y no puede transformarse en un método (...) primero, porque cada intervención de la deconstrucción, como se ha dicho ya, tiene un carácter irreducible (...) la deconstrucción se impone un respeto ineludible al deseo del idioma y a la intriga de la firma secreta, diseminada en cada corpus textual, respeto que requiere, junto al recurso crítico del método, o a los métodos clásicos (...) un cierto delirio hermenéutico adivinatorio a “regulae” para dirigir la interpretación. Pero, segundo, la deconstrucción no es un método ni lo tiene, porque, en última instancia, de la deconstrucción no es responsable un acto o una operación de un sujeto, acontecimiento histórico que tiene lugar en o como una parte de la clausura del saber de la que no es responsable un acto o un sujeto que tomará la iniciativa, sino es más bien un acontecimiento histórico que tiene lugar en o, como la clausura del saber y la diseminación del sentido.<sup>49</sup>*

Sin perder de vista que la labor primordial de este trabajo es plantear la inclusión del diseñador en procesos culturales colaborativos en los que su función sea valorada como la de un creador de contenidos complejos, es importante cuestionar una idea reivindicativa de la acción disciplinar del diseño que no contemple su mezcla indefinida con otros campos; formulación que le permitiría adquirir elementos para su participación directa en el ejercicio de una política de la inclusión relacionada con la práctica de estrategias e intercambios de sentido. El cuestionamiento a su identidad permitiría que algunas de sus funciones subalternas se modificaran, así como los procesos de enagenación que provoca en su hacer.

No obstante que para un proyecto de este tipo son necesarias muy distintas habilidades, a continuación se detallan los conocimientos de base desde los cuales fue concebido, y que cruzan los campos de las artes visuales, por medio del net.art; las letras, por medio de la literatura electrónica; y el diseño, por medio de la edición

---

<sup>48</sup> Calello, Hugo y Neuhaus, Susana. Método y antimétodo. Proceso y diseño de la investigación interdisciplinaria en Ciencias Humanas. Colihue Universidad. Buenos Aires, 1999.

<sup>49</sup> Derridá, Jaques. *La reconstrucción de las fronteras de la filosofía*. Paidós. Barcelona, 1989.

electrónica. Si se lee con atención, se encontrarán cruces interesantes que muy bien pueden resolver problemáticas comunes relacionadas con el diseño.

## 2.2. Breve historia y procedimientos del net.art

Según José Luis Brea, el *net.art* implica prácticas de índole artística realizadas específicamente para Internet que no podrían existir jamás fuera de él. Esto debido a que su naturaleza es estrictamente *neomedia*<sup>50</sup> y su objetivo la producción de un espacio público de intercambio comunicativo. Se trata, pues, de arte específicamente realizado para operar con las herramientas empleadas en Internet. Sin embargo, Brea agrega que el *net.art* no es simplemente aquél que se produce para ser puesto en marcha en este medio de comunicación específico, sino, *aquél que invierte el total de su energía en la producción “de” dicho media*<sup>51</sup>. Es decir que, dada la Red como un espacio en transformación constante, el *net.art* produciría justamente una multiplicidad de nuevos usos del espacio que redimensionan el empleo que se hace del mismo. Esto no desde una manipulación pasiva de sus especificidades ya dadas, sino a partir de una crítica sobre su empleo y concepción convencional, redimensionándolo como un espacio que no puede ser regido solamente por la mezcla de ideas relativas a otros medios, sino que construye sus características según las transformaciones ocurridas gracias a los cambios tecnológicos. Brea parte de la definición previa que hace de Media-art, en la cual enfatiza la producción de arte creado específicamente para un medio determinado.

El *net.art* se ha inscrito dentro del perímetro de las artes electrónicas, cuya diferencia con respecto al arte tradicional consiste en la superación de una etapa en la que el objeto mismo era el centro de observación, por una donde todo gira en torno del contexto y la relatividad del observador. Se trata de una transición del mundo de la *necesidad*, en el que los sistemas suelen ser cerrados y con una pretensión de totalidad, hacia organizaciones de la realidad abiertas y manipuladas por el observador y en las cuales cualquier decisión modifica la lectura y la interpretación que se tiene de ellas.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> Dice José Luis Brea en el libro *La era postmedia; acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*: “Finalmente, una cuarta emergencia determinante de las transformaciones contemporáneas del campo de la imagen, que tiene que ver con el desarrollo actual de sus tecnologías de difusión, de distribución pública. Creo que puede hablarse de una 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.” Consorcio Salamanca. España, 2002.

<sup>51</sup> Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas*. Edición PDF. Madrid, 2003.

<sup>52</sup> Weibel, Peter. El mundo como interfaz. Revista Elementos, ciencia y cultura, No. 40, Vol. 7, Diciembre - Febrero, 2001, Página 23. Versión en línea: <http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>

La teoría relativa a la electrónica da cabida al concepto de *interfaz*, con el que se ha explicado esta nueva postura frente a los acontecimientos del mundo desde mediados de la década de los noventas. La relatividad de lo observado según el teórico y curador Peter Weibel,<sup>53</sup> depende de la *intermediación* desde la cual se observa. La interfaz es el implemento medial que define la precisión de lo observado y, por lo mismo, su subjetividad. El mundo es concebido como una interfaz<sup>54</sup> en la medida en la que el observador está situado dentro de este esquema de participación. Desde este punto de vista, el arte electrónico construye mundos modelo, aproximaciones al mundo *real*, con la intención de observarlos de cerca. Por ello es que el mundo cambia según la transformación de las interfaces, pues las relatividades del observador poseen nuevas vías de observación. Por ello Weibel declara que no interactuamos con el mundo, sino con sus interfaces. Con la creación de estos mundos modelo en los que el observador, situado en el interior de ellos, cruza la frontera marcada por la interfaz para observar lo que ocurre, se establece una diferencia declarada con respecto al mundo *real*. Weibel apunta que esto depende de tres factores principales: la virtualidad, la variabilidad y la viabilidad.

La información de una imagen o un texto en el tejido electrónico es tratada *virtualmente*, puesto que su almacenamiento es posible cuando ésta se transforma en datos. De este modo, con su fragmentación y reclasificación, se brinda la posibilidad de que ese todo inicial sea codificado para presentarse como un entero similar al original. Por ello es posible cambiar sus reacciones en un medio determinado. Esto permite el desarrollo de sistemas dinámicos, o *variables*, en los que la imagen puede ser almacenada como una serie de datos y luego, en base a esta misma información, es convertida en un grupo de sonidos, y así sucesivamente. De ahí que la reacción a distintos *inputs* o señales externas sea múltiple y que esto permita pensar en la *viabilidad* de que esta información pueda reaccionar de manera más parecida a un organismo vivo, que incorpora datos del exterior y los transforma en nueva información.

Existen ya entidades artísticas que contemplan estas tres características llamadas *cognirobots* (*knowbots*) que no poseen cuerpo material, sino que están conformados por fórmulas y funciones matemáticas que sirven para realizar operaciones de recopilación de información a la manera de un ser vivo. Un ejemplo característico es el trabajo del colectivo Knowbotic Research que desarrolla dichos *cognirobots*; programas capaces de incidir en el flujo de datos de la Web, con el fin de generar realidades

---

<sup>53</sup> *Ibíd*

<sup>54</sup> *Ibíd*

distintas de captura, almacenamiento y apropiación en las que estos conectores *irritan* el ordenamiento cartesiano de las redes controladas. Intentan provocar *colisiones entre esas realidades diferentes*, en este nuevo mundo de referencias al que apenas comenzamos a acostumbrarnos. Sin embargo, su preocupación reside a la vez en no descuidar el ambiente convencional, pues con estos datos montan instalaciones donde los usuarios son *absorbidos* en medios tecnológicos, retroalimentados cada tanto por nuevos flujos de datos cuyas direcciones apuntan hacia lo indeterminado, es decir; el visitante debe ahí enfrentarse a situaciones para las que no tiene experiencia previa, con el fin de generar respuestas nuevas dentro de un espacio entendido como zona híbrida.<sup>55</sup>

Desde el ejemplo anterior se puede decir que el net.art no se ha limitado a generar construcciones artísticas desde un mero esteticismo, comúnmente relacionado con las particularidades visuales de los *neomedios* y que suelen ser inseparables del software o del tipo de plataformas empleadas para darles sustento. Más allá de ello, está dedicado a potenciar, entender y redimensionar al mismo medio que le da cabida, lo cual genera una relación inseparable entre forma y contenido, y a la vez posturas críticas acerca de sus diversos empleos.

Así pues, el net.art surge como una de las más recientes consecuencias de los cambios en las ideas en distintas áreas de conocimiento. Además de las transformaciones en las artes plásticas y la literatura donde surgieron movimientos como el futurismo, el dadaísmo, el cubismo, el orfismo, el constructivismo o el ultraísmo, durante el advenimiento de las vanguardias artísticas que vieron su auge luego de la Segunda Guerra Mundial, muchas áreas de las humanidades como la filosofía o la psicología comenzarían a poner en duda algunos de los postulados con los que habían trabajado por un largo periodo de tiempo. La segunda mitad del siglo XX daría cabida a nuevas formas de asumir la cultura que contemplaban como posibilidad la ruptura de los discursos lineales heredados del periodo romántico así como una crítica a la tradición y un carácter experimental para el arribo a nuevas conclusiones no estereotipadas. La idea de *inconsciente*, desarrollada por Freud a principios del siglo XX en psicología daría cabida a la vez al desarrollo de propuestas que hacían uso de este concepto. Con esto que se originaba un espacio ideal en el que muchas de las acciones humanas tendrían un doblez, un punto de quiebre, con el que se ponía en duda la objetividad moral del individuo, colocando el origen de su voluntad en acontecimientos perdidos en la memoria.

---

<sup>55</sup> Cortés Vega, César. *Knowbotic Research; territorios del tercer entorno*. Fahrenheit. Arte contemporáneo. Páginas 11 y 12. Junio-julio 2006. Año 3 Num. 17 ISSN 1665-5532.

Por su lado la lingüística, desde las teorías de Saussure, sostiene ya que el lenguaje es arbitrario, como una negación a la idea de que el pensamiento es un producto de la lengua. Por el contrario éste es concebido como una masa sin forma que se presta a todos los análisis posibles, sin privilegiar ninguno de ellos. Es decir que, las formas de organización de las lenguas en cada momento de su existencia no tienen que ver con ninguna función preexistente ajena a la necesidad de comunicar y están todas ellas adecuadas a dicha prioridad.

En el caso de las artes visuales, los planteamientos que los impresionistas habían sostenido desde el siglo XIX y que convertían a la obra en una disgregación formal que por primera vez era hecha consciente a nivel teórico y en la que las partes no eran concebidas ya tan sólo como un todo, sino que además se presentaban como la suma de fragmentos que habían sido captadas por el ojo humano, toma cauces nuevos que deconstruyen la misma producción de objetos de arte en un entorno social.

El net.art, pues, se origina en la negación del objeto de arte tradicional que es presencia en un contexto centralizado, del mismo modo en el que las Vanguardias insistían en un abandono de la participación del artista como creador de obras puntales del Estado. La pieza de arte entendida como entidad indivisible presentaba –y presenta aún ahora, como herencia de una postura romántica sobre las prácticas artísticas– al creador como parte fundamental de un acto ilustrativo de la existencia. Éste consistía en demostrar un punto de vista definido, una idea de individuo modal, representante de la filiación como necesidad del espíritu y como apología de una toma de posición. Por ello, frente a esta postura, el net.art encarna de nuevo la desaparición del objeto de arte que niega con ello su genealogía, misma que los dadaístas, en voz de Richard Huelsenbeck, formalizaban ya a principios del siglo XX: *Dadá no significa nada; queremos cambiar el mundo con nada.*<sup>56</sup>

Uno de los primeros y más significativos acontecimientos en el arte moderno relacionado con la construcción de interrelaciones comunitarias, y quizá uno de los fundamentos principales del net.art, puede atribuírsele a Marcel Duchamp cuando en 1916 envía una serie de tarjetas postales a sus vecinos y mecenas de Arensbourgs en el proyecto conocido como “Rendezvous of 6 February, 1916”. También realiza una serie de tarjetas de hojalata que envió a los Futuristas italianos.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Citado por Elger, Diezmar. *Dadaísmo*. Editorial Taschen. Alemania, 2004.

<sup>57</sup> Beneito Montagut, Roser. *Múltiples maneras de comunicarse: Interacción en trabajos de arte*. III congreso online- Observatorio para la cibersociedad. Conocimiento abierto, sociedad libre. 20-11-2003 a 3-12-2003. En línea: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=476>

Sin embargo, no es hasta mediados de los sesenta, que surge uno de los movimientos antecedentes más cercanos al net.art; el mail art. Ray Johnson, Profesor del Black Mountain College, es considerado el creador e impulsor de un movimiento que dio como resultado la creación de la *New York Correspondence School*. Éste, a través del correo postal, establece una Red que conectaba a los diferentes miembros que la componían. Se sirve de ella para establecer encuentros y los llamados “Nothing”, como contrapropuesta a los “Happenings” llevados a cabo a partir de los años 60. Los miembros de la Red se comunicaban por correo postal y recibían las obras plásticas y/o literarias de los otros miembros del grupo; luego les exponían en sus propias residencias en lugares como el comedor, dormitorio, cuarto de baño, etc.<sup>58</sup>

Fue Vuk Cosic, artista esloveno, quien acuñó en 1995 el término net.art. Sin embargo, los inicios artísticos experimentales con ordenadores y el net.art, se intersectan con una serie de investigaciones dirigidas a aprovechar las posibilidades de la Red antes de que se defina del todo la práctica. Esto ocurre en el año 1994, una década después de que surgiera Internet como una conexión prefigurada por los primeros sistemas como ARPANET, MILNET y CSNET, y que hasta la fecha habían permanecido como proyectos militares empleados para la clasificación y almacenamiento de información.

Paralelamente las artes comienzan a colocar su mirada sobre estas nuevas posibilidades. En 1994, el director de cine independiente David Blair realiza el primer experimento cinematográfico interactivo en 3D en Internet, llamado WaxWeb<sup>59</sup>; una versión hipermedia de su película electrónica *Wax or the Discovery of Television among the Bees*. WaxWeb es una historia no lineal con imágenes, sonidos y textos que se mezclan para hacer posible que el desarrollo de la historia dependa de las aportaciones de los usuarios, quienes pueden modificar el guión añadiendo sus propias instrucciones. A su vez trabajos como los de Ken Goldberg, profesor de ingeniería y artista, que mezclan ingeniería robótica y arqueología (*The Mercury Project*<sup>60</sup>), son de los primeros proyectos colaborativos que a través de Internet permiten tomar decisiones desde la distancia, y con lo cual prefiguran un método que permite ser usado para tomar decisiones como si de un control remoto complejo y sofisticado se tratara. A mediados de la década de los noventa, en la que ya se podía hablar de una popularización de la Red, dos millones y medio de internautas se conectan a este rompecabezas de pistas y

---

<sup>58</sup> Argote Vea-Murguía, José Ignacio. *Historia net.art*. Instituto de Tecnologías Educativas. Última modificación: 16 de julio de 2008 - Actualizada por Álvaro Argote Martínez. En línea: <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/historia.htm>.

<sup>59</sup> Blair, David. *Wax Web*. Institute for Advanced Technology in the Humanities, University of Virginia En línea: <http://www.iath.virginia.edu/wax/>

<sup>60</sup> <http://www.usc.edu/dept/raiders/>

señales, con la intención de buscar en la tierra objetos de distinta procedencia. Esto ya habla del creciente interés por los usos múltiples del medio, su emancipación respecto a los términos en los que este tipo de intervenciones restringían a los espectadores cuya participación estaba limitada a asumir un papel pasivo en todo el proceso. Esta sería una de las características clave del net.art.

Desde el ángulo de la literatura, el artista y escritor norteamericano Douglas Davis reflexionó sobre los cambios que las nuevas tecnologías comportaban para el autor de una obra. En su proyecto *The World's First Collaborative Sentence*<sup>61</sup>, se permitía, como en muchos proyectos posteriores, la ampliación del contenido según las decisiones de los usuarios que aún ahora pueden aportar textos, sonidos, imágenes y videos.<sup>62</sup>

En 1995 aparecen algunos de los creadores cuyos trabajos definirán las tendencias en los años siguientes y comienza a hablarse de uno de los temas nodales en muchos trabajos del net.art: la preocupación por los sistemas de control electrónico sobre los individuos. Algunos ejemplos significativos que registra José Ignacio Argote en su trabajo *Historia net.art*<sup>63</sup> son los trabajos de Heath Bunting, que crea *Visitor's Guide to London*<sup>64</sup>, “una guía subjetiva e incompleta que, a través de 250 parajes de valor antihistórico, propone un *tour* psicogeográfico<sup>65</sup> de Londres, para extranjeros no visitantes”, según sus propias palabras. A la vez Michaël Samyn, artista y diseñador belga y fundador del colectivo Group Z, presenta *Love*<sup>66</sup>, propuesta que explora las nociones de lo público y lo privado, ofreciendo diferentes puntos de vista acerca del amor, basándose en la imagen de la margarita deshojada electrónicamente. En *Love*, además de permitirse la navegación por distintas imágenes de la *Web*, el usuario puede participar aportando sus deseos y secretos íntimos y leer los de los demás visitantes, en una suerte de pizarrón sentimental muy parecido a las actuales redes sociales. Otros ejemplos son *Securityland*<sup>67</sup> en el que Julia Sher permite que el usuario interactúe en diversos entornos y sea sometido a un interrogatorio sin sentido. Por su parte el artista australiano John Tonkin, en su proyecto *Elective Physiognomies*<sup>68</sup> aborda conceptos como el cuerpo, la identidad y los estereotipos. A su vez Goldberg continúa el discurso

---

<sup>61</sup> <http://www.ddg.art.pl/sentence/index.html>

<sup>62</sup> <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/writesentence.html>

<sup>63</sup> Op. cit.

<sup>64</sup> <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/cities/guide.htm>

<sup>65</sup> La psicogeografía es un concepto acuñado por los situacionistas que consiste en analizar las emociones vinculadas al ambiente geográfico generado en las grandes ciudades.

<sup>66</sup> <http://adaWeb.walkerart.org/~GroupZ/LOVE/index2.html>

<sup>67</sup> <http://adaWeb.walkerart.org/project/secure/corridor/sec1.html>

<sup>68</sup> <http://www.johnt.org/meniscus/physiog/physiog.html>

iniciado con *The Mercury Project*, en *Telegarden*<sup>69</sup>, una instalación “artística, orgánica e interactiva” en la que gracias al brazo móvil de un robot jardinero, los internautas pueden plantar semillas, regarlas y controlar su crecimiento mediante una videocámara.

Thomas Ray nos muestra los vínculos entre el mundo real y el espacio en Internet en *Tierra Project*.<sup>70</sup> Su objetivo es impedir la destrucción de una de las últimas áreas de floresta tropical en la región de Sarapiquí en Costa Rica por medio de un *software* instalado en el ordenador del usuario que utiliza tiempos muertos del CPU para autogenerarse y evolucionar.<sup>71</sup> Otra artista representativa de este periodo es Jenny Holzer, que pasa de la pintura abstracta a la pintura de ideas con *Please change belief*<sup>72</sup>, trabajo con el cual propone una lista de conceptos y lugares comunes, que el usuario puede ampliar o modificar. De igual manera la escritora Constance DeJong, el artista Tony Oursler y el músico Stephen Vitiello mezclan arte, arqueología, religión y música en *Fantastic Prayers*:<sup>73</sup> una narración que combina hipertexto, fotografías, vídeos y archivos de audio.

A partir de los proyectos anteriores surgen una buena cantidad de trabajos relacionados con la manera de narrar, y a los cuales se les denomina *net history tellers* (contadores de historias de la Red), pues para el año 1996 el hipertexto se comprende y utiliza como un dispositivo capaz de trastocar las estructuras narrativas tradicionales. El alemán Thomas Balzer presenta *Noses of the night*<sup>74</sup>, un thriller interactivo, inspirado en el cine negro de postguerra, y en el cual el usuario puede tomar la personalidad de un detective, interviniendo y alterando el guión según las decisiones del lector-actor en el que el usuario se convierte. Otro proyecto alemán, *Poem\* Navigator*<sup>75</sup> de Merel Mirage, conduce al visitante a través de un viaje asociativo partiendo de un antiguo poema chino, analizándolo en todos sus detalles, con el fin de establecer nuevos vínculos entre el chino y el inglés.

Una de las artistas más representativas de esta nueva manera de contar es la artista rusa Olia Lialina que realiza varias historias haciendo uso de Internet. En *My boyfriend came back from the war*<sup>76</sup>, a partir de los sentimientos y las emociones que produce su situación personal, establece un esquema narrativo interactivo en forma de conversación.

---

<sup>69</sup> <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/>

<sup>70</sup> <http://www.his.atr.jp/~ray/tierra/>

<sup>71</sup> <http://www.hip.atr.co.jp/~ray/tierra/tierra.html>

<sup>72</sup> <http://adaWeb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

<sup>73</sup> [http://www.diacenter.org/artist\\_Web\\_projects/introduction/31](http://www.diacenter.org/artist_Web_projects/introduction/31)

<sup>74</sup> <http://www.thomasbalzer.com/nasenroman/index.html>

<sup>75</sup> <http://www.stedelijk.nl/capricorn/mirage/start.html>

<sup>76</sup> <http://www.teleportacia.org/war/war.html>

De esta manera, el creciente auge del net.art lleva al ruso Alexei Shulgin y al esloveno Vuk Cosic a lanzar *Refresh*<sup>77</sup>, una lista de páginas *Web* de proyectos artísticos, enlazados entre ellos, que se actualizan automáticamente cada diez segundos, lanzando al usuario de un lado al otro del planeta.

En *\_CCTV (Close Circuit Television) A World Wide Watch*<sup>78</sup>, Heath Bunting propone la reflexión sobre el empleo de las cámaras de vigilancia, permitiendo a cualquier usuario transformarse en policía durante el tiempo que permanece en la *Web*. Sin embargo, en el espacio incorpóreo de Internet, el cuerpo se convierte en uno de los temas más recurrentes: es representado, reinventado, conectado, alterado e incluso transformado en espacio navegable. En *Bodies INCorporated*<sup>79</sup>, Victoria Vesna, profesora de la Universidad de California, invita al visitante a construir su cuerpo virtual, eligiendo tanto sus características físicas como de carácter, con la intención de investigar las problemáticas vinculadas a las comunidades *on line*. El sitio se divide en tres entornos principales: el *Limbo*, donde se encuentran los cuerpos abandonados; la *Necrópolis*, donde los usuarios pueden elegir cómo desearían que sus cuerpos murieran y el *Show-place* donde pueden participar en debates y chats en tiempo real.

Otro ejemplo de la importancia que toma el cuerpo humano en la representación virtual es el proyecto *The Institute for Media Diseases*<sup>80</sup> del alemán Markus Käch, que plantea la amalgama entre un centro médico y un laboratorio de *media art*, en los cuales se investigan las posibles enfermedades provocadas por la digitalización del cuerpo humano y donde también funciona un hospital electrónico para los usuarios que temen padecer algún síndrome informático. En el mismo sentido Alexei Shulgin propone en el proyecto *Remedy for Information Disease*<sup>81</sup> curar al visitante de la sobreabundancia de estímulos mediáticos, mediante imágenes preseleccionadas que se pueden manipular. La banalidad de estos iconos de nuestro tiempo evidencia la pobreza visual del bombardeo de imágenes al que estamos sometidos, así como la interactividad ficticia de la página que amplifica la sensación de pérdida de control del individuo sobre las tecnologías de la imagen.

Otro enfoque plantea la relación entre Internet y el planeta. Influidos por las doctrinas orientales sobre la esencia del mundo y los fenómenos naturales dos artistas japoneses han tratado el tema de la Red y los fenómenos terrestres. Shinichi Takemura, realizador

---

<sup>77</sup> <http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

<sup>78</sup> [http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main\\_page](http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page)

<sup>79</sup> <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

<sup>80</sup> [http://www.moving-art-studio.com/september/media\\_diseases\\_eng.html](http://www.moving-art-studio.com/september/media_diseases_eng.html)

<sup>81</sup> <http://www.desk.nl/~you/remedy/>

de *Sensorium*<sup>82</sup>, dice: “el mundo es como una gran *Web* formada por una Red invisible que conecta al ser humano con todo lo que le rodea”. Su propuesta, dividida en varias secciones, permite al usuario percibir los signos vitales del planeta en tiempo real. Con una lógica similar Masaki Fujihata concibe *Global Clock Project*<sup>83</sup>, cuyo objetivo es visualizar la Tierra mediante unos sensores, situados en distintos lugares, conectados vía Internet.

Son muchos y muy variados los ejemplos que a partir del 2000 se han generado en la Red. La anterior ha sido tan sólo una muestra representativa que intenta situar algunos de los primeros proyectos en el contexto del presente trabajo.

### 2.3. Breve historia y procedimientos de la literatura electrónica

William Burroughs, perteneciente a la llamada Generación Beat surgida a mediados de los años cincuenta, acuña el término *Cut Up* que plantea que *toda escritura*, según sus propias palabras, *está basada en recortes*. Es decir; una mezcla de conceptos leídos y escuchados a lo largo de nuestra vida que pueden tomar forma por medio de la escritura, como si ésta fuera la construcción de un collage sujeto a extensiones y variaciones que modifican los sentidos de un texto. Al plantear el recorte y el reordenamiento de un escrito, Burroughs introduce una nueva dimensión en la escritura, posibilitando la creación de imágenes en un proceso dinámico de intercambio de sentido. Este método facilita el collage en la escritura en un proceso muy parecido al de la edición cinematográfica en la que la sensación del tiempo se consigue con la reunión de partes disociadas que completan un todo y en la que se obvian los fragmentos no trascendentales de la trama. Sin embargo, el *Cut Up* va más allá, al intentar generar el accidente que complete el significado por coincidencia. Lo anterior implica una apuesta por el azar, con la confianza de que éste organizará por sí mismo el discurso, en la medida en la que los términos en los que aparece el sentido trascienden una interpretación lineal de las redes de significado. A pesar de que Burroughs no realizó nunca literatura electrónica, sus concepciones empatan con muchos de los supuestos con los que, desde los nuevos medios, se asume la creación fragmentaria de la obra, lo cual a la vez fue un referente para la construcción de muchos proyectos de net.art.

Otro antecedente importante es el grupo OULIPO<sup>84</sup> formado por varios escritores y matemáticos cuya creación estaba encaminada a la experimentación

---

<sup>82</sup> <http://www.sensorium.org/>

<sup>83</sup> <http://www.zkm.de/~fujihata/ctg.html>

<sup>84</sup> Por sus siglas en francés *Ouvroir de Littérature Potentielle: Taller de Literatura Potencial*.

circunscrita por reglas definidas de conformación. Estas tenían la función de delimitar el campo de su acción, de tal forma que el producto literario fuera el resultado de procedimientos creativos muy específicos como el azar, la combinación o la sustracción de ciertos elementos. Decían: “Llamamos literatura potencial a la búsqueda de formas y de estructuras nuevas que podrán ser utilizadas por los escritores como mejor les parezca”<sup>85</sup>. Algunos miembros del grupo comenzaron a explorar las posibilidades de la escritura por medio de la electrónica, lo que provocó una escisión en el grupo que derivó en la conformación del grupo ALAMO<sup>86</sup> que viera la luz en 1981, y que jugaba con la idea de involucrar procesos aleatorios para generar piezas literarias mediante el uso de las computadoras; idea que de inmediato hizo reaccionar en contra a teóricos de la época. Una de las ideas más características en contra de este tipo de procedimientos es la que sostiene que se trata de una “subliteratura tecnológica”. Esto es entendible, en tanto la creación maquina evidencia los procedimientos y desacraliza la figura del autor como puntal de la cultura, que tiene como uno de sus recursos para conservar esa hegemonía el libro impreso, vinculado a una genealogía antiquísima, que le identifica con la idea de especialidad y genialidad provocada por la inspiración, contraria a la noción de invención procedimental.

De la misma manera que en el net.art, la literatura electrónica puede entenderse como toda creación literaria específicamente realizada para el formato digital. Implica por ello una reflexión específica del medio, en tanto que para que opere, el autor debe ser capaz de usar y aplicar los distintos procedimientos necesarios que posibiliten el manejo de los implementos. Por ello supone un conocimiento especializado, que muchas veces puede repartirse entre varios creadores, mediante colaboraciones. La literatura electrónica no comprende la transcripción de obras ya publicadas en papel, o la publicación de obras lineales, sino el uso de los recursos electrónicos en el proceso de composición de la obra, que afecten a la obra misma.

Uno de los recursos más empleados en la literatura electrónica es el hipertexto que, como ya se ha explicado, consiste en la vinculación no jerárquica de términos que pueden expandirse asincrónicamente. Las obras realizadas en función a él comprenden textos vinculados entre sí que niegan la linealidad y, por tanto, una lectura encaminada a reproducir un significado definido. A pesar de que éste recurso ha sido utilizado en distintos géneros como el dramático o el lírico, es la narrativa la que ha dado

---

<sup>85</sup> OULIPO, *La littérature potentielle, Créations, re-crétions, récrétions*, Gallimard, 1re édition, 1973 ; 2e edición 1988.

<sup>86</sup> Por sus siglas en francés *Association pour la Littérature Assistée par la Mathématique et par l'Ordinateur*: Asociación para la literatura asistida por las matemáticas y los ordenadores.

la mayoría de producciones de este tipo, pues su estructura compleja y de largo aliento puede muy bien ser diseminada en partes, como ya autores como Joyce, Calvino o Cortázar lo han demostrado.

Es posible, sin embargo, asumir esta clase de textos de distintas maneras, desde la conducción del usuario por una estructura que él mismo va develando con sus elecciones, pero sobre la cual no puede intervenir, hasta obras de carácter colaborativo que permiten que el creador original se desdibuje, así como la estructura y que dan pie a que los usuarios co-construyan el texto, o la inclusión de elementos audiovisuales en la obra.

Otra de las posibilidades son creaciones relacionadas con la poesía; curiosamente la más experimental de ellas y que por tanto se ha fragmentado y subdividido en distintos tipos de manifestación. Entre las más comunes se encuentra la poesía hipertextual, que hace uso de los mismos recursos que la narrativa electrónica; la videopoesía, que emplea el video como recurso; la holopoesía, que hace uso de los medios holográficos para generar imágenes tridimensionales en dos planos; y la poesía virtual, que puede ser visualizada por medio de programas navegables en los que el poema es recorrido y manipulado.

Por otro lado, el género dramático se ha desarrollado en los medios electrónicos desde la interacción con espacios virtuales que son concebidos como un escenario en el que diversos personajes representan un papel. El llamado *ciberdrama* posibilita que el usuario asuma las características de un personaje virtual que participa en un entorno tridimensional virtual como en una especie de juego de video que presenta distintas situaciones.

Una de los primeros trabajos de literatura electrónica fue *Afternoon, a story*<sup>87</sup>, obra hipertextual del autor inglés Michale Joyce. Se trata de una novela de suspense cuyo significado cambia de manera radical dependiendo de la dirección que el usuario tome en ella. Fue uno de los primeros intentos de narrativa seria realizada de esta manera y que empleó la herramienta *Storyspace* para su realización; uno de los primeros programas para crear obras hipertextuales.

*Victory Garden*<sup>88</sup> es otro famoso texto hipertextual, pionero en el uso de estructuras narrativas de este tipo. Fue creado por el autor norteamericano Stuart Multhorp en 1991. En ella ningún personaje puede ser identificado como protagonista principal, pues cada uno de ellos muestra un ángulo distinto de la historia. Fue creada también

---

<sup>87</sup> <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>

<sup>88</sup> <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>

con el programa *Storyspace*, lo que muestra cómo los autores en estos casos dependen del desarrollo de un implemento específico desde el cual generan un proyecto determinado, y que implica que en la creación de una narración existe a la vez un programador que de alguna forma colabora en las posibilidades y opciones de la creación.

Un ejemplo mucho más actual de este tipo de trabajos es el interesante *Senghor on the Rocks*<sup>89</sup>; una geo-novela que utiliza Google Maps para desarrollar una historia sucedida en Senegal. La trama describe un viaje por distintos puntos geográficos relacionados con la diferencia de culturas y las políticas continentales. Fue creada por el grupo conformado por Christoph Benda (texto, datos geográficos); Johannes Krtek (Diseño) y Florian Ledermann (programación, producción).

Los ejemplos anteriores brindan un acercamiento a trabajos muy distintos entre sí que emplean herramientas diversas ya creadas para amalgamarlas con proyectos literarios nuevos. Esto cuestiona también la idea de originalidad total, algo que por supuesto tampoco ocurre en las creaciones llamadas *originales*, pero que no es del todo asumido pues el proceso de incorporación de los distintos elementos de la cultura impresa ha jerarquizado y estratificado en demasía los procesos e invisibilizando la producción colectiva, en nombre de la identificación del *artista* como producto.

#### **2.4. Breve historia y procedimientos de las publicaciones electrónicas**

La evolución de las revistas electrónicas ha atravesado por muchas etapas en el corto tiempo que tienen de vida. Esto en gran medida a causa de que, habiendo sido producto directo de la edición en papel, han debido adecuarse a sus normatividades y estructuras, adaptándose a los modos en los que ésta clasifica la información, así como a sus métodos de distribución y el tipo de público al que se dirigen. En sentido estricto, son las publicaciones académicas las que han desarrollado la mayoría de recursos de clasificación y almacenaje, puesto que el acceso a redes internacionales universitarias ha sido vital para el avance de las investigaciones en curso, que hoy pueden tener mayor cercanía con lo que se produce en distintos centros de estudio. Sin embargo, este desarrollo ha afectado a las ediciones comerciales o independientes que cuentan con los mismos recursos tecnológicos mediante los cuales el proceso editorial se simplifica.

Para la investigadora cubana Mayelín Travieso Aguilar la importancia de las revistas electrónicas es la difusión de documentos electrónicos que pueden

---

<sup>89</sup> <http://www.senghorontherocks.net/part1.html>

clasificarse en cuatro tipos: los documentos formados por la computadora en los cuales ésta, de acuerdo con una serie de parámetros y un software adecuado, decide en un caso concreto el contenido; los documentos formados por medio de la computadora en los que ésta se utiliza para su elaboración, pero acorde con una voluntad expresa; los documentos electrónicos en sentido estricto que son los que se memorizan en forma digital y se conservan en soportes magnéticos, documentos que no pueden leerse sin la ayuda de la computadora; y los documentos electrónicos en sentido amplio que son aquellos formados por la computadora y que no se encuentran en lenguaje digital y pueden consistir en un texto alfanumérico, o un gráfico, y que permiten la lectura directa.

Según la investigadora Angélica María Rosas<sup>90</sup> las primeras revistas electrónicas se desarrollaron en la década de los ochentas. Se trataba de publicaciones que reproducían el texto de manera lineal o eran capturadas en formato ASCII. Muchas de ellas eran distribuidas en diskette y, posteriormente, en disco compacto o por medio de servicios de Internet como el correo electrónico o FTP<sup>91</sup>. Con el arribo de Internet, que desplazó a los sitios *gopher*,<sup>92</sup> las publicaciones electrónicas comenzaron a cambiar, ampliando los canales de acceso a la información, fundamentalmente en los medios académicos. Así, se ampliaron los formatos para difundir su contenido como HTML, PDF, PostScript, LaTeX, ASCII, entre otros. Es hasta 1997 que universidades y editores comerciales e independientes cuentan con la infraestructura necesaria para difundir sus producciones, ya sea de manera gratuita, por suscripción, por licencia o por pago por uso.

El primer prototipo de una revista electrónica es puesto en línea en 1976 con el nombre de “*Chimo*”, editado por el Instituto Tecnológico de Nueva Jersey. Sin embargo la primera revista distribuida en Internet nace un año después: *New Horizons in Adult Education*<sup>93</sup> editada por el proyecto Syracuse University Kellogg. Su distribución era gratuita vía BITNET, una Red internacional de ordenadores de centros docentes y de investigación que ofrecía servicios interactivos de correo electrónico y de transferencia de ficheros. Para quienes no tenían conexión al servidor, era enviada por correo.

---

<sup>90</sup> Rosas Gutiérrez, Angélica María y Guevara Villanueva, Angélica. *Las Revistas Electrónicas en la Web: Consideraciones para su organización en la Biblioteca Digital*. Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de julio de 2004, Vol. 5, No. 6. [Consultada: 11 de julio de 2004]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num6/art34/art34.htm>> ISSN: 1607-6079.

<sup>91</sup> File Transfer Protocol: Protocolo de Transferencia de Archivos.

<sup>92</sup> Predecesores de la Web que consistían en el acceso a la información cifrada por medio de menús organizados de manera que en los llamados *nodos* se concentraban menús que daban acceso a *hojas* con texto plano.

<sup>93</sup> <http://www.nova.edu/~aed/newhorizons.html>

La revista *Postmodern Culture*<sup>94</sup> se distribuye en 1990, inicialmente en formato ASCII, por correo electrónico y en disquete. Luego sería publicada en la Web. En 1992 cuando nace OCLC: *Online Journal of Current Clinical Trials*<sup>95</sup>, la primera revista electrónica libre o de texto completo<sup>96</sup>. Además de esto, la publicación incluía imágenes.

Paralelamente al desarrollo de las publicaciones electrónicas, las bibliotecas comienzan a interesarse por los servicios en línea. En 1992 el Virginia Polytechnic Institute and State University incluye en su base de datos dos revistas arbitradas de origen impreso del área de educación que ampliaron su formato en versión electrónica: *Community Services Catalyst* (CATALYST)<sup>97</sup> y el *Journal of Technology Education* (JTE)<sup>98</sup>

Journal Storage Project<sup>99</sup> fue un proyecto para reunir y documentar la mayor cantidad de revistas impresas con el fin de incorporarlas al formato electrónico, lo que implicaba la disminución de costos y espacio, así como una mayor accesibilidad. De este modo se legitimaba al medio en el contexto académico, equiparando las versiones digital e impresa. Poco después se incorporaron a esta base de datos las revistas académicas que eran publicadas únicamente en formato electrónico.

Uno de los primeros proyectos de edición electrónica en México, no montada en la Red, se llevó a cabo ya en 1992 con *Artemisa* (Artículos Editados en México sobre Información en Salud). Ésta era editada en CD y contenía textos digitalizados de artículos publicados en distintas revistas mexicanas. En cuanto a Hispanoamérica, una de las primeras revistas en ser montadas en la Red fue *La Guirnalda Polar*<sup>100</sup> (1996), revista de cultura latinoamericana editada en Canadá.

Actualmente las revistas en línea han ganado popularidad, en parte a causa de que es relativamente sencillo realizar el proceso editorial. Los blogs han evolucionado y presentan diseños acordes y muy similares a los de una publicación, distanciándose cada vez más de la idea de bitácora personal. Asimismo, otros recursos en Red como Facebook o Twitter toman el papel de las antiguas publicaciones informando o compartiendo notas en tiempo real, lo que no necesariamente reduce el rango de acción de las publicaciones que aún actúan de manera orgánica, sino que diversifica sus campos de acción.

---

<sup>94</sup> <http://www.iath.virginia.edu/pmc/contents.all.html>

<sup>95</sup> <http://gort.ucsd.edu/newjour/o/msg01600.html>

<sup>96</sup> En la que no hay restricción de lectura.

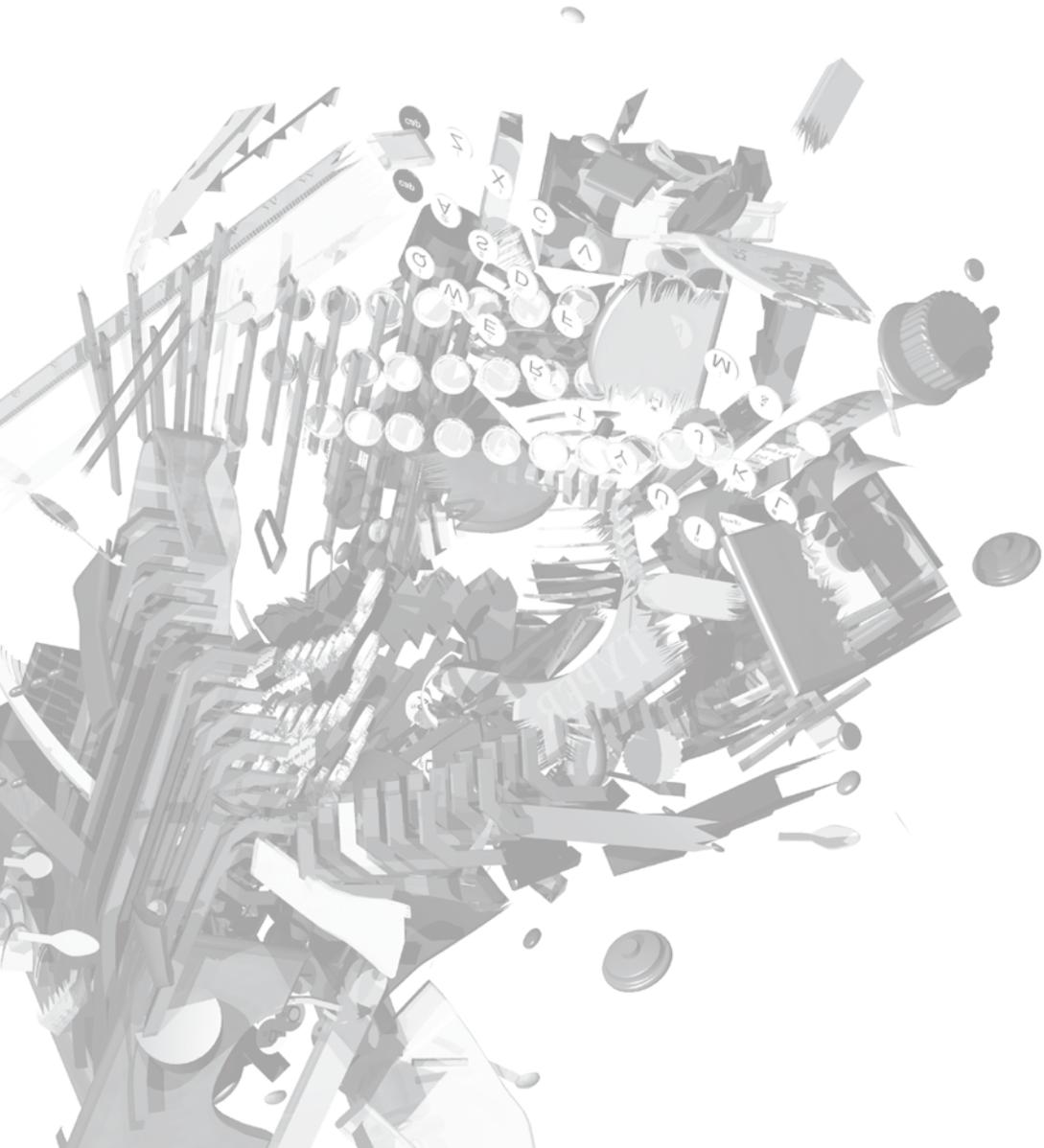
<sup>97</sup> <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/CATALYST/catalyst.html>

<sup>98</sup> <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JTE/>

<sup>99</sup> <http://www.jstor.org>

<sup>100</sup> <http://lgpolar.com/>

### 3.Propuesta metodológica



### 3.1. Descripción formal del proyecto

Muchos proyectos de arte o de literatura relacionados con Internet presentan formas de interconexión desde las cuales se renuncia a la construcción de sentido lineal. La revista presente se basa en el hecho de que, así como en el arte o la literatura, en el diseño editorial son posibles formas contemporáneas de experimentar la publicación basada en una idea de correlación no-lineal respecto a lo que ocurre en la edición tradicional en la cual los significados se clasifican y conducen hacia una comunidad acostumbrada a las estrategias del espectáculo y el mercado. Así, el proyecto *Ágora Speed; postliteraturas* está íntimamente relacionado con la creación de contenido múltiple, pues en el espacio electrónico los *productos* se conglomeran e inscriben en una suerte de semiótica abierta que desde esa amalgama de posibilidades multimediales, pueden relacionarse con las experiencias emocionales del usuario. Por eso en el caso de estas producciones híbridas, se trata de generar voluntad para recorrerlas o *vivirlas*, es decir; intención para moverse dentro del espacio electrónico, sin temor a perderse en él, con la idea de encontrar nuevos significados de *recorrido*.

Cabe aclarar que yo funjo como editor del proyecto, el cual ha producido ya tres números en formato *flip-page* montadas en la Red y varios boletines impresos monográficos de 16 páginas cada uno. Las publicaciones sobre las que se realiza este trabajo son el diseño para la revista montada en el blog (versión lineal) y la revista experimental no-lineal. *Ágora Speed; postliteraturas* trata temas especializados que no son del todo accesibles al público general. La intención de la publicación en un origen ha sido la de discutir cuestiones que atañen a críticos, escritores y artistas visuales —especialidades en las que también me he desarrollado— relacionadas a los formatos digitales y al cambio

paradigmático que estos suponen en las *narratividades* contemporáneas. Se trata de una publicación que toma en cuenta una necesidad de orden discursivo; abordar temas con el objeto de articular una discusión que aporte soluciones a problemáticas delimitadas. Es decir, lo que atañe al contenido. Por otro lado pretende construir, al menos en una de sus facetas, una disposición formal no-hegemónica que intente trascender los aparatos estratificados de información. Es por eso que se deberá encontrar una manera de congregar coherencia editorial por un lado, con no-linealidad rizomática por otro –en los términos de Deleuze y Guattari anteriormente comentados–. La intención es que el usuario pueda elegir entre la estructuración de un discurso o la disrupción del mismo.

La inclusión de otras disciplinas como las artes visuales o la literatura contemporánea –no ya sólo como contenido de la edición, sino como ramos que señalen ciertas pautas y necesidades de la página– plantea el problema de las habilidades posibles con las que un público no especializado pueda contar para asimilar una publicación de este tipo, cuando además se le tracen problemas que cuestionen sus hábitos de movimiento y sus rutinas de lectura –ya de por sí *precarias* o en todo caso, naturalmente no-hegemónicas. Según esta lógica, nunca se termina donde se comienza y las distintas partes en un todo, incorporadas de manera casi aleatoria, presentarán una mezcla que por sí misma tomará cuerpo, en la medida en la que el usuario se atreva a construir un entero desde las distintas partes. Habrá entonces que puntualizar que la intención editorial principal de la publicación es generar discusión en aparatos hegemónicos, haciendo hincapié en la necesidad de concebir un público que es –o se supone– “letrado” en lo que a implementos, applets y dispositivos se refiere, pero tan “iletrado” como cualquiera que no sepa descifrar de qué manera están hechos los códigos de todos esos dispositivos; es decir, la necesidad de promover urgencia por entender sus implicaciones y criticarlas. De esta forma, la sección no-lineal será hasta cierto punto un distanciamiento crítico, a la manera de los llevados a primer plano por la filosofía postestructuralista, particularmente por Jacques Derrida.

Me parece que el acercamiento de los diseñadores a estas problemáticas es vital, no sólo desde un punto de vista formal, sino también conceptual. En la medida en la que los profesionales de la edición y diseñadores tengan conocimiento de las problemáticas que enfrentan distintas disciplinas frente al conocimiento y libre desenvolvimiento del cada vez más *habitado* espacio electrónico, éstos podrán sumarse con mayor destreza crítica a los procesos creativos en gestación relacionados con los productos concebidos para la difusión de la cultura.

Dado que se trata de la realización de una revista electrónica que a la vez funcione como una pieza de arte, el proyecto parte de dos premisas básicas que deberán

resolverse e interrelacionarse para dar resultados conjuntos. Por un lado, se presentará una pieza de arte regida por elementos que respondan a su funcionalidad estética, entendida ésta desde el punto de vista de los sucesivos esfuerzos por la redefinición del medio. Esto a su vez implica una postura frente a los usos del arte y su circulación, todas ideas apuntadas por Brea.<sup>101</sup> Por otro lado, responderá a las necesidades específicas de legibilidad y conformación de una publicación de carácter cultural.

El principio básico en la sección no-lineal de *Ágora Speed: Postliteraturas* será muy simple: no habrá una jerarquía definitiva de los textos ni de los autores y ninguna navegación en ella será igual a otra, puesto que los artículos se colocarán a partir de búsquedas sucesivas en la Red, que se basarán en un principio parcial de aleatoriedad. Cada uno de los campos para la configuración de los artículos, así como las imágenes que los ilustran, están regidos para la búsqueda del contenido por medio de los llamados *tags*<sup>102</sup> especificados de antemano, desde los que se intentará brindarle cierto marco contextual a las entradas. De esta manera, la premisa fundamental no es la corroboración de lo aleatorio, sino la construcción de sentido colectivo por medio de campos lingüísticos especificados de manera tal que puedan reunir artículos y colaboraciones que completen el contenido de la revista sin que medie para ello un acomodo editorial definitivo, sino tan sólo pre-determinado por ciertas operaciones. Es decir; la labor editorial será en el caso de la revista no-lineal, simple y llanamente un proceso de selección semi-aleatorio. Más allá de una lectura crítica acerca de lo que ocurre en el mundo de la edición tradicional, se propone una obra de carácter experimental que implique una revista que no será nunca igual a sí misma, en la medida en la que cada vez que el lector entre a ella el contenido se habrá modificado. La idea es que el usuario, a partir del tipo de navegación, pueda encontrar sentido e incluso prestarse a la lectura de los textos sin extrañar la coherencia en ellos y, a la vez, en la manera de presentarlos.

## **3.2. Justificación formal**

### **3.2.1. Antecedentes**

Ágora Speed surgió como el producto de una colaboración que me fue pedida para la revista *Códigos Urbanos*<sup>103</sup> a mediados del 2010. Originalmente había sido pensada como una columna en la que bimestralmente yo escribiría textos relacionados con los

---

<sup>101</sup> Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas*. Edición PDF. Madrid, 2003.

<sup>102</sup> Anglicismo que se refiere a *etiqueta*, se trata de una marca que delimita una región en los lenguajes basados en XML.

<sup>103</sup> <http://codigosurbanos.com.mx/>

nuevos merdios y las artes, particularmente literatura y artes visuales. Sin embargo el tema excedió lo que era posible decir en unas cuantas cuartillas, por lo que le propuse al director de la publicación una sección que tuviera entre cinco o seis artículos que yo buscaría y coordinaría entre colaboradores. En la revista apareció el número 1 a manera de suplemento, en html como parte de la 2ª edición de la cuarta época.<sup>104</sup>



### Códigos Urbanos No.2, 4a época

A la par me propuse realizar una edición a manera de dossier independiente de tal manera que fuera posible bajar el entero de la sección desde el servicio ISSUU<sup>105</sup> de publicación electrónica con el fin de ganar más lectores.

Como suele ocurrir con proyectos de edición independiente que no cuentan con apoyos que permitan dedicarle tiempo no remunerado al proceso editorial, el editor de Códigos Urbanos decidió no continuar con el proyecto de su revista. Dado que yo tenía el material seleccionado para el número 2 (y segunda aparición del dossier) decidí realizar el trabajo de diseño y edición por mi cuenta y convertir el proyecto en una revista independiente. Fue así que adquirí el hosting y el dominio <http://agoraspeed.org>.

<sup>104</sup> [http://codigosurbanos.com.mx/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=45&Itemid=51](http://codigosurbanos.com.mx/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=45&Itemid=51)

<sup>105</sup> [http://issuu.com/cesar\\_cortes/docs/agora\\_speed\\_postliteraturas\\_no.1](http://issuu.com/cesar_cortes/docs/agora_speed_postliteraturas_no.1)



ISSUU



Página con los 3 números en *page-flip*

Se intento un diseño sobrio, que no estuviera en función de ninguna otra intención que no fuera el acceso directo a las revistas. Fondo oscuro que hiciera notar, por un lado, al logo, como una forma de presentación de un proyecto que pocos conocían y que, a la vez, era decididamente modesto. Por otro lado, centrar la atención en las portadas en el centro que dan acceso al contenido. Sólo eso.

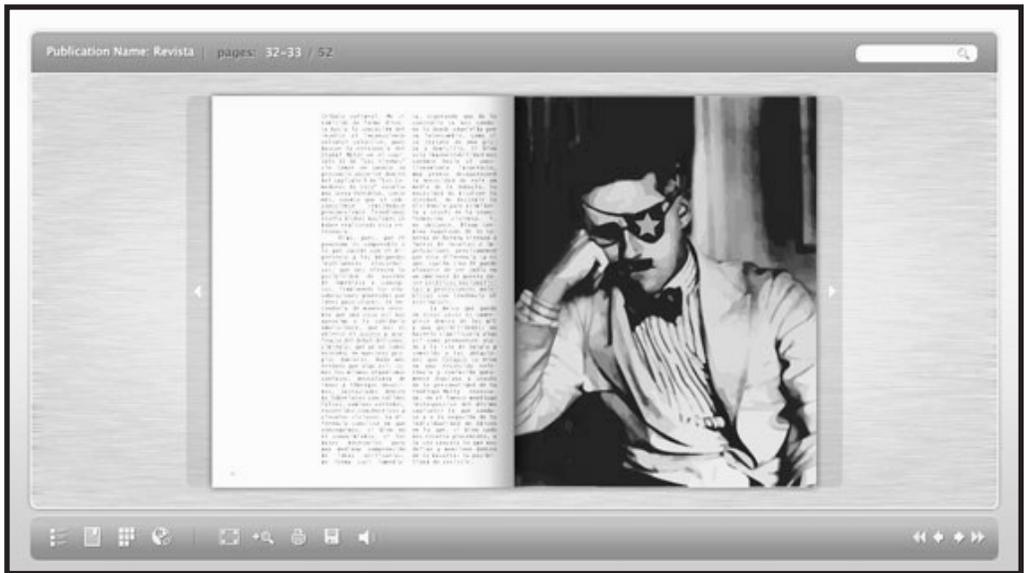
En cuanto a la página inicial, se utilizó una herramienta para la edición en formato *page-flip*, que consiste en la simulación de una revista en papel por medio de archivos flash. Es decir, la edición se realizó en Adobe InDesign tal y como se realiza cualquier diagramación y formación para una publicación que va a ser impresa, y posteriormente se convirtió al formato para montaje en la Red mediante Flipping Book Publisher. Ésta, además de que puede ser leída en la misma página a través de la Red, puede ser descargada en formato pdf.



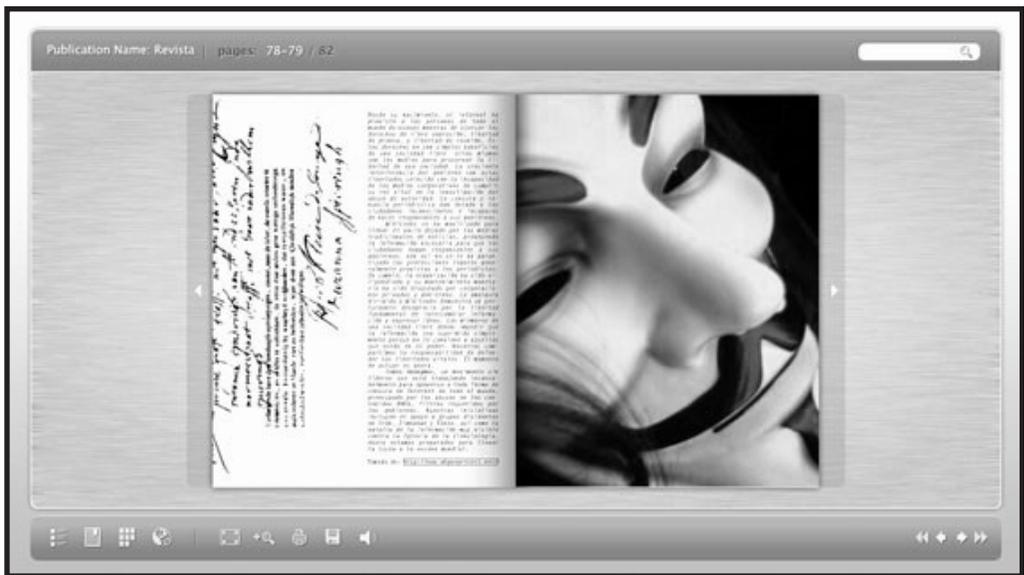
### Vuelta de página

Dado que en la edición por este medio no existe limitante en cuanto al número de páginas, pues al prescindir del papel los costos no se incrementan, se jugó con el espacio sin ninguna limitación. Las ilustraciones han sido vitales para darle un carácter particular relacionadas con la iconografía post-punk de la década de los setenta y cyber punk de la de los noventa, pero haciendo uso de algunas estrategias gráficas utilizadas en la última década.

En cuanto al logotipo, este fue creado acorde al propósito de no legibilidad inmediata, esto es, con la intención de que fuera descifrado. Por ello, en sentido estricto, se trata de un isologo, puesto que si bien es posible leer las palabras "agora speed" en la tipografía elegida –una modificación de la fuente "Nioubes Light"– también es posible recorrer con la mirada las letras que se superponen como un flujo de interconexiones.

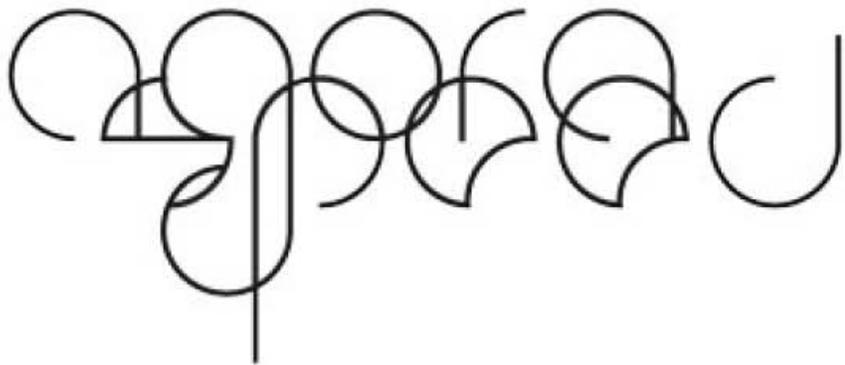
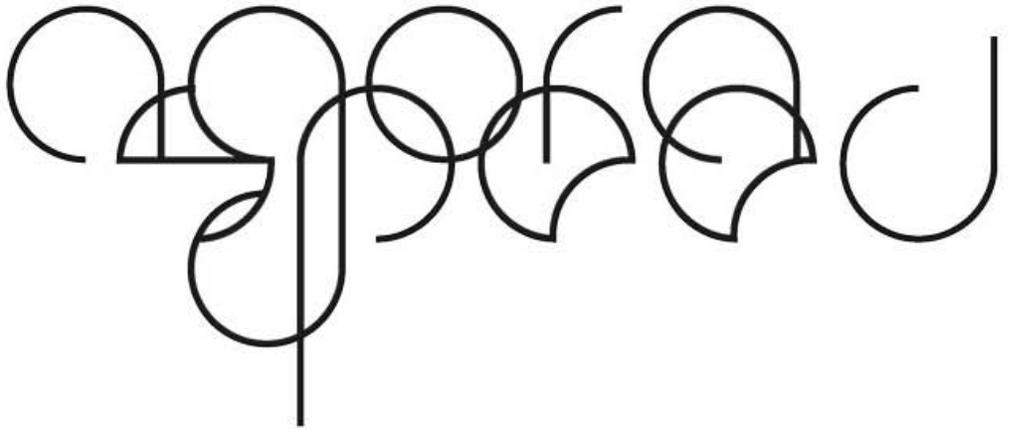


Interior No.1

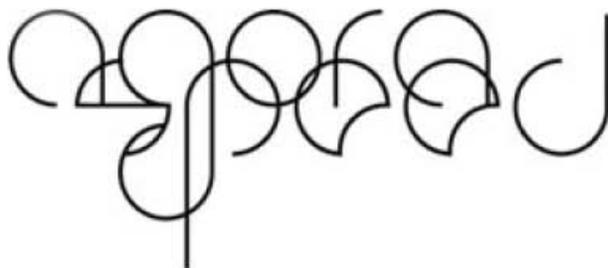


Interior No. 2

Es por eso que el logotipo cuenta con algunas variantes para los casos en los que sea necesario especificar el nombre del proyecto claramente. Uno para casos de patrocinio o participación directa en proyectos en los que es importante hacer legible el nombre completo, y el otro específicamente para la publicación en línea.

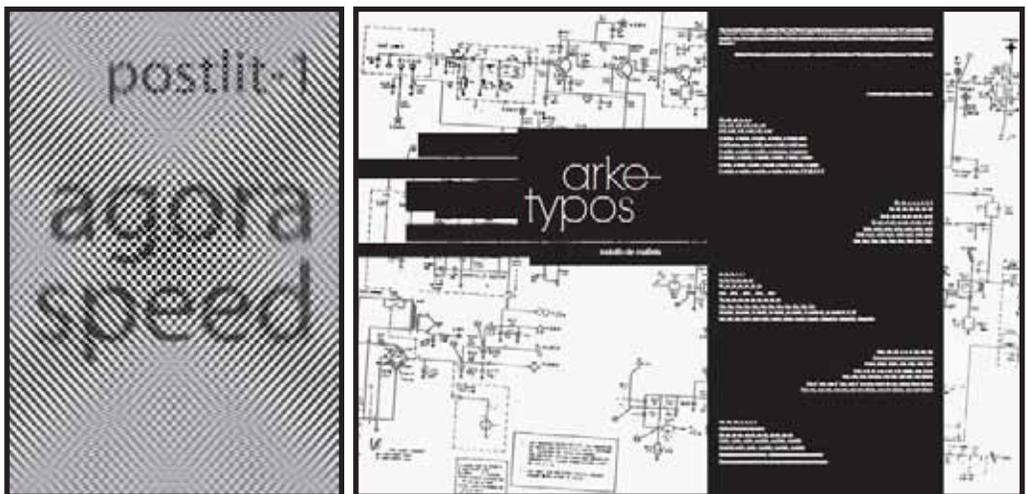


Á G O R A   S P E E D   P O S T L I T E R A T U R A S



ágora speed;  
postliteraturas  
literatura • arte • tecnología

En el transcurso de la realización de este trabajo y gracias a una subvención, se presentó la oportunidad de imprimir boletines temáticos en blanco y negro de 16 páginas, lo que estaba contemplado en el proyecto inicial para una segunda etapa. En este caso se cambió la estrategia de imagen, pues en lugar de ser repeticiones de los números en línea, se pretende dar a conocer el proyecto con un diseño realizado en función a números monográficos que llamen la atención en espacios culturales y museos –lugares en los ha sido distribuida de manera gratuita– sobre la necesidad de circular este tipo de reflexiones. Aunque algunas de las imágenes de la edición en línea se han mantenido, la formación y el diseño cambiaron a causa de que se pretende un contenido menos cargado de información textual.



**Muestra de monográficos impresos**

La idea en ambos casos ha sido el manejo rápido y frecuente del contenido y su fácil ubicación, a la vez que los textos e imágenes se reciclen y muten de un formato a otro y sean reprocesados y reinterpretados. La intención al realizar dos versiones adicionales del proyecto responde a lo mismo. En el caso de la edición de la revista de textos ubicables en html del blog, permitir que sean más accesibles en la Red, pues a pesar de que las ediciones en *page-flip* son descargables en archivo pdf, esto hace que el texto no pueda ser encontrado por los buscadores ni leído con facilidad en la Red. En el caso de la edición no-lineal, experimentar con los mismos contenidos buscando una edición no determinable, de flujo, es decir, en la que, como ya se ha dicho antes, el texto y las imágenes sirvan para generar nuevos cruces y direcciones en la interpretación.

### 3.2.2. Revista lineal

La versión lineal en blog presentará los artículos que se han editado en *page-flip* (ya montado en la Red) así como nuevos textos y enlaces a proyectos similares o a noticias que refuercen la línea trazada por ellos. Estará estructurada a la manera de un blog con secciones accesibles a los usuarios.

Además de las columnas en los costados en las que se enliste el contenido, contará con pestañas que señalen los distintos números publicados en una versión en línea que emula por medio de una aplicación, una revista convencional. Además, en la página principal se irán publicando los contenidos más recientes o novedosos así como vínculos con otros proyectos similares.

Como se ha dicho anteriormente, el blog es una herramienta que si bien tiene limitaciones en cuanto a espacio, posee la ventaja de responder a las necesidades de usuarios acostumbrados a su utilización y permitir la publicación inmediata si necesidad de usar mucha programación, por lo que para el trabajo editorial resulta ideal debido a que no son necesarios gran cantidad de elementos para completar la edición y el uno de mucho tiempo, además de la cantidad de recursos humanos. El diseño se realizó en base a una plantilla ya existente especial para Blogger, afectando el código html y agregándole implementos flash. A continuación las decisiones tomadas en cuanto al acomodo de la información, la imagen y la edición.

#### 3.2.2.1. Secciones

La estructura básica será:

- Principal: En ella se editarán las entradas más importantes así como avisos, vínculos a otros proyectos y algunas notas.
- Números: Donde se ubicará el material que ya ha sido editado en los números de los *page-flip*.
- Notas: Archivo de anotaciones relacionadas con el proyecto, pero que no tendrán cabida en otros lugares. También se publicarán acá eventos.
- Versión *page-flip*: Acceso directo a la página donde se encuentran los números en *page-flip*.
- Videos: Entrevistas que se han realizado en video o documentación de presentaciones y trabajos relacionados.

- Entradas RSS: Servicio *Really Simple Syndication* –un formato XML para syndicar o compartir contenido en la Web– para las entradas agregadas.
- Comentarios RSS: Servicio *Really Simple Syndication* –un formato XML para syndicar o compartir contenido en la Web– para los comentarios agregadas.
- Contacto.

### 3.2.2.2. Diseño del menú

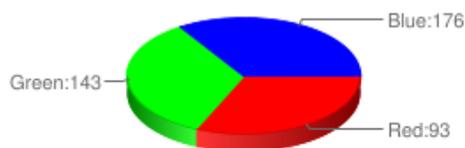
Se optó por un diseño sencillo, sin imágenes que identificaran cada una de las secciones. Está colocada debajo del banner de presentación, y antes del banner secundario, que en este caso es más grande que el primero.



**Barra de opciones**



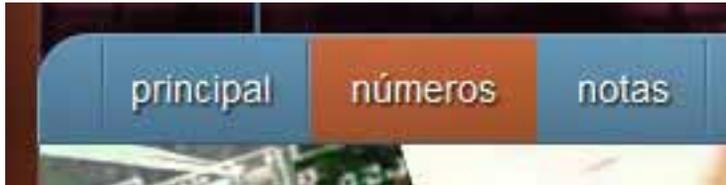
**Ubicación del menú horizontal**



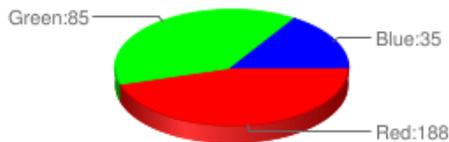
**hex #5d8fb0**

La tipografía es Arial sobre un fondo azul (hex #5d8fb0) que lo distingue de todos los demás colores con el fin de ubicar claramente las posibilidades principales.

Al colocar el puntero sobre el menú, el ítem seleccionado cambia a color café (hex #bc5523) que está en la misma gama de tonalidades de los demás colores de la página.



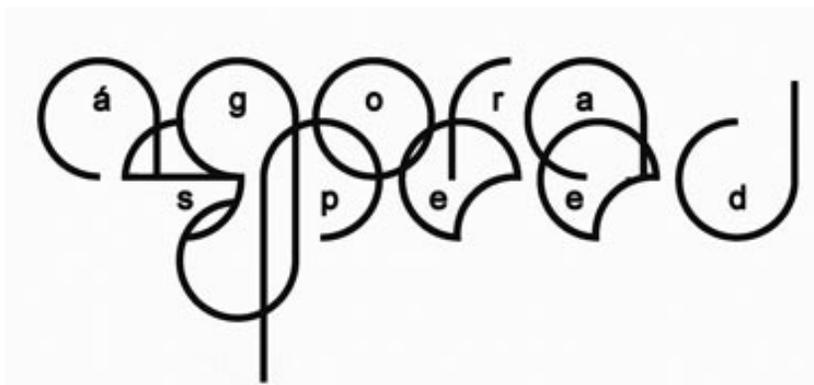
Colocación del puntero (detalle)



hex #bc5523

### 3.2.2.3. Encabezados

El primer encabezado corresponde a la presentación. Es una imagen tomada de la portada de de el primer número de la publicación *page-flip*. Se compone de dos partes. De un lado el isologo con una variante realizada para este proyecto, y distinta a las anteriores descritas. Consiste en colocar dentro del perímetro de cada carácter, el nombre en otra fuente (Arial).



Al otro lado del encabezado se puede ver el fragmento de una ilustración que apareció también en la edición antes citada en la portada. Se trata de una máquina de escribir que estalla en pedazos. Ésta alude a la propuesta conceptual de proyecto. Fue realizada en Carrara 3D. Se trata de collages e intervenciones sobre imágenes diversas tomadas de distintas imágenes.

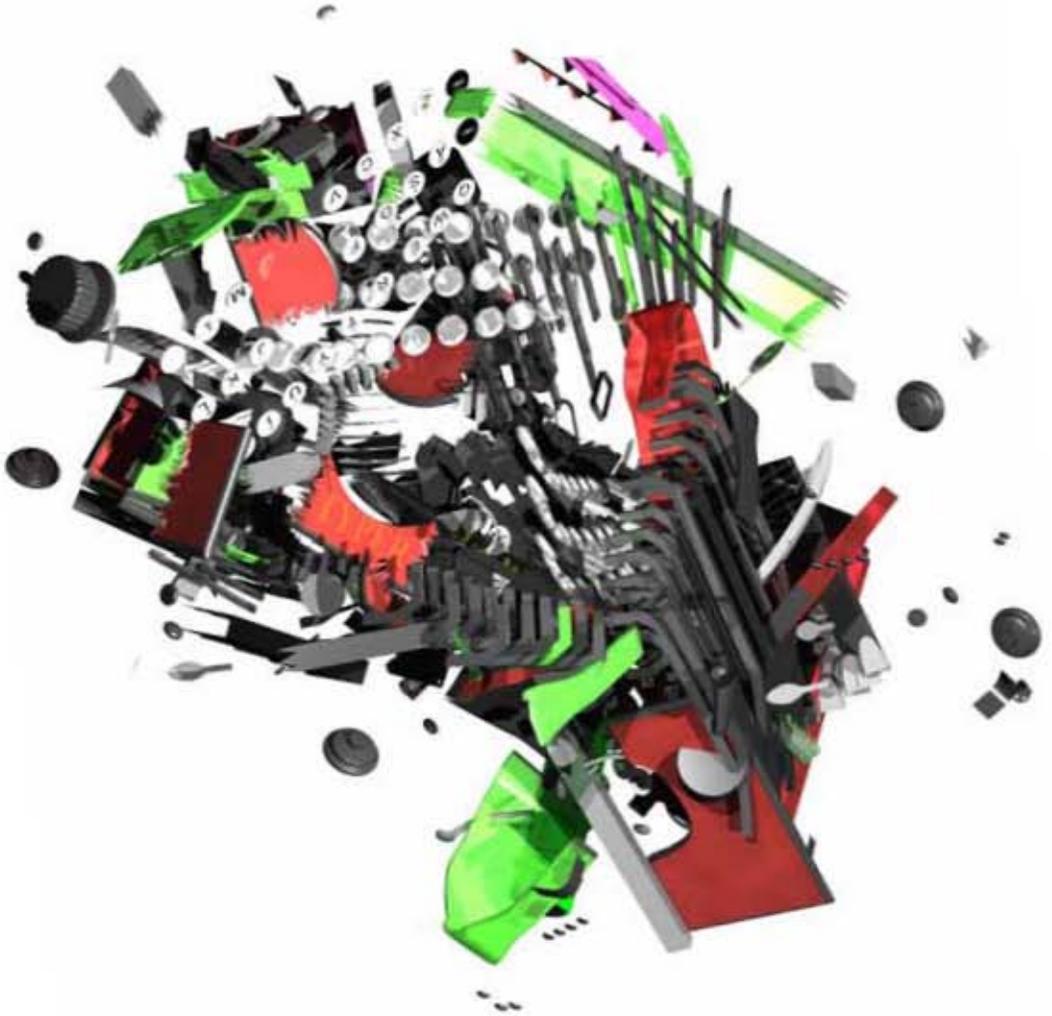


Ilustración de la serie “Máquinas”, César Cortés



**Encabezado principal**

En cuanto al segundo encabezado, de dimensiones mayores, se trata de un *slider* (deslizador) predeterminado diseñado en Flash en el que se pueden colocar fotografías independientes con vínculos inmediatos a artículos destacados. Cuenta con controles en ambos lados que permiten acelerar el movimiento del contenido, desplazarlo a la derecha o a la izquierda o detenerlo. En el caso del ejemplo presente se optó por realizar una ilustración que mezclara la anterior del encabezado principal con otra que apareció en los interiores de la misma edición citada, y que representa el *motherboard* de un ordenador, en el mismo proceso de destrucción. Al final del recorrido, aparece la composición tipográfica de la revista en “Franklin Gothic Medium”.



**Slider con flechas en los costados**



**Ilustración completa**

#### **3.2.2.4. Cuerpo**

El cuerpo de las entradas se presenta sobre fondo café oscuro (hex #572728).



hex #572728



Banner entradas

**Recuento narrativo postmediático**  
Nahum Torres

*Recordar el teclado. Ahora, hace un momento, no olvidar el teclado.  
Nunca, ni por un momento, olvidar el teclado.  
La materialidad de esto. Esta práctica. Escribir.  
Olvidar el teclado. Olvidarlo todo. Escribir.  
Fragmento de MANTRA EN INFINITIVO.  
Cristina Rivera Garza*

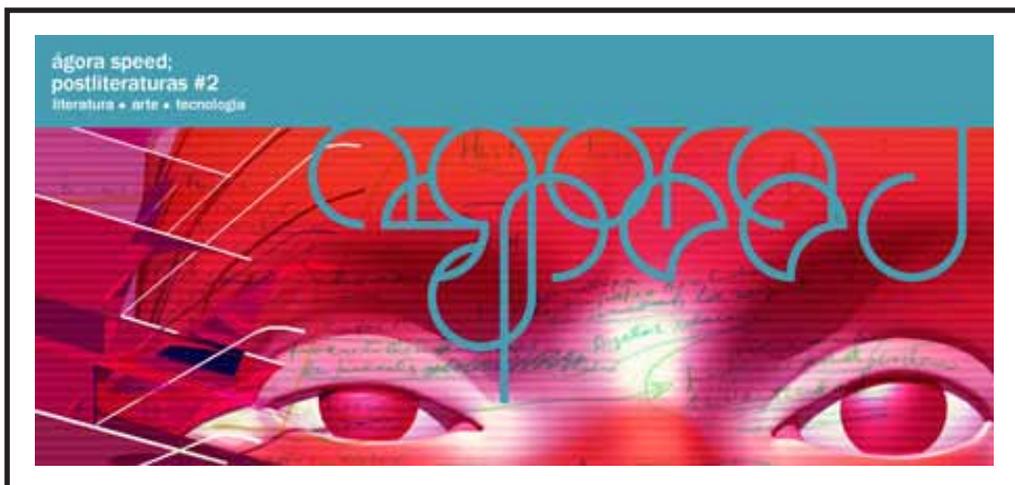
En 1998, Hollywood implementaba una política de mercado en favor de una compañía proveedora de Internet a partir de una comedia romántica dirigida por Nora Ephron: *You've Got Mail* (*Tienes un e-mail*), en la cual la propietaria de una pequeña librería de cuentos infantiles soluciona su vida emocional y afectiva mediante conversaciones vía correo electrónico con el dueño de la cadena de librerías que es su competencia. Un lustro después, Mike Nichols llevó a la pantalla grande una obra de teatro: *Closer*, en la que un periodista/escritor interactúa en cibernetas sexuales con otros hombres, aparentando mediante un disfraz tecnológico ser una mujer.

**¿Acaso los nuevos medios, producen nuevos miedos?**

Muestra de entrada

La tipografía es blanca en fuente Arial. El cuerpo del texto es justificado. Cada uno de los artículos está antecedido por un encabezado de distinto color según a qué edición pertenezca éste. Esto con el fin de referir las entradas a la edición en *page-flip* en el caso de que sean encontradas por medio de los *tags*.

Salvo en la página principal, en el caso de las entradas, las ilustraciones siempre tendrán las mismas dimensiones: 459 x 206 pixeles, colocadas de manera horizontal con un borde blanco.



### Muestra de ilustración en las entradas

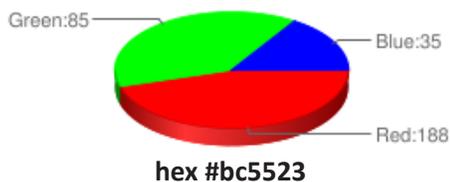
En la página principal se colocarán ilustraciones de distintas dimensiones según la organización editorial y los artículos destacados. La página se formará basándose casi por entero en estas imágenes, que también servirán para mandar boletines del contenido por correo electrónico.

#### 3.2.2.5. Barra lateral

Dado que se trata de un blog, los implementos en la barra lateral se modificarán según las necesidades. Sin embargo habrá elementos siempre presentes. Uno de los principales es el texto editorial que presenta un texto breve con las intenciones del proyecto. Irá sobre el mismo fondo que las entradas y con un logo del proyecto como titular.

Otros de los *gadgets*<sup>106</sup> fijos será una nube de *tags* para acceder rápido a las distintas entradas sin la necesidad de un índice específico, un apartado para la aceptación de suscriptores del servicio Google, una suscripción vía e-mail que permite recibir las actualizaciones del blog por correo electrónico, un archivo fechado de las entradas y un contador sencillo para registrar el número de visitas.

La tipografía de los títulos es Arial en altas, color hex #bc5523, justificados a la derecha.



<sup>106</sup> Dispositivos de función específica que se agrega a las páginas para agregarles atributos.



Detalle de barra lateral - editorial

### 3.2.2.6. Espacio inferior

El espacio inferior es amplio, con el fin de colocar *gadgets*. Funcionará para colocar nuevas referencias, una lista de *labels* a manera de índice organizado alfabéticamente y vínculos a distintas redes sociales.



Zona inferior

[principal](#)
[inicio](#)
[nube](#)
[webcam](#)
[vídeo](#)
[entorno](#)
[contacto](#)

# ágora speed; postliteraturas literatura • arte • tecnología

Etiquetas: internet, javier echeverría, literatura, postliteraturas, tercer entorno, video, videojuegos, ágora

ágora speed postliteraturas 1

ágora speed postliteraturas 2

ágora speed postliteraturas 3

en línea: octubre 31, 2011 0 comentarios

Etiquetas: internet, javier echeverría, literatura, postliteraturas, tercer entorno, video, videojuegos, ágora

Proyecto crítico relacionado con la creación de nuevos dispositivos mediáticos que funcionan como espaldas para la creación, realización y almacenamiento de la información electrónica sobre un área delimitada en la que las aplicaciones de origen público son "terceras". Situación de creación, a tono de forma crítica relacionada con el quebrantamiento del área ideal que se le reservaba al gráfico literario como territorio perteneciente a la ficción, un espacio independiente de la penetración de verbas, un el territorio de que hablar por internet. Recorrido por Internet, fuera de línea, de alta preferencia por ello es la obtención de contenidos de literatura y medios que apoyan formatos como recursos para generar contenidos literarios efectivos en el terreno de la participación pública. La intención es, por un lado, la obtención de tecnologías técnicas desde las que se han hecho estudios de problemas de las condiciones creativas en internet para la construcción de presente. A la vez, el estudio de técnicas representativas que, a partir de las bases técnicas disponibles, permitan crear nuevos medios de realizar estas interacciones. Uno de los objetivos centrales es crear un nuevo código que permita obtener medios de operar y de realizar nuevos trabajos que contemplen el problema desde un nivel que trascienda lo meramente formal. Se trata de superar la problemática contemplada que entender las respuestas de las experimentaciones contemporáneas desde el territorio de la literatura implica generar tecnologías para una serie de condiciones de las técnicas de las nuevas tecnologías.

**NUBE**

internet Javier Echeverría  
 literatura postliteraturas tercer  
 entorno video videojuegos  
 ágora

**LABELS**

- internet (1)
- Javier Echeverría (1)
- literatura (1)
- postliteraturas (1)
- tercer entorno (1)
- video (1)
- videojuegos (1)
- ágora (1)

Vista principal



Cada una de ellas da acceso a una pantalla central, muy similar a la pantalla *slide* de la versión lineal, en la que se podrá observar el contenido de la nota y a la vez acceder a una página donde se lea la nota entera.

Más allá de eso no habrá nada, ni logo, ni referencia adicional que no esté en las mismas entradas al azar, ni página de contacto.



**Muestra de la pantalla de contenido**

Esta versión no referirá todo el contenido editado en las demás versiones. Se trata de notas al azar que cambiarán todo el tiempo. Habrá referencia a otros proyectos, a fotografías y a anotaciones sin autor extraídas de la Red. Sin embargo, el contenido sí tendrá una tendencia específica representada en los demás proyectos desarrollados.

Una de las entradas contendrá el mismo texto de introducción publicado en la versión lineal:

*Proyecto crítico relacionado con la creación de nuevos dispositivos mediales que funcionen como agentes para la ubicación, reubicación y entendimiento de la información electrónica como un área indeterminada en la que las implicaciones de orden público son decisivas. Se ocupa de la difusión de creaciones, así como de textos críticos relacionados con el quebrantamiento del límite ideal que se le reservaba al producto literario como territorio perteneciente a la ficción; un espacio independiente de la construcción de verdad, en el entendido de que trabajar con elementos ficcionales era trabajar fuera de lo real. Se dará preferencia por ello al contagio de propuestas de literatura, medios y artes visuales que hayan servido como recursos para generar identidades eficaces en el terreno de la participación pública. La intención es, por un lado, la reunión de genealogías teóricas desde las que se haya asumido el problema de las creaciones construidas ex profeso para la realización de actos en el presente. A la vez, la reunión de trabajos representativos que, a partir de las líneas teóricas abordadas, discurren sobre variados modos de realizar estas intervenciones. Uno de los objetivos centrales es trazar un rumbo crítico que permita plantear modos de operar y de originar nuevos trabajos que contemplen el problema desde un modo que trascienda lo meramente formal. Se trata de asumir la problemática contemplando que entender los esquemas de las experimentaciones contemporáneas desde el territorio de la construcción de imaginarios que operen y afecten la vida cotidiana implica generar estrategias para una toma de conciencia de los alcances de nuestras nuevas identidades, propugnadas por los cambios tecnológicos.*

### **3.3. Forma y contenido**

La organización de los textos en Internet se da en función a los campos predeterminados de imagen en todas las publicaciones. Se parte de un índice elemental en el que los títulos están reforzados por el espacio que ocupan. Y ese espacio se convierte en imagen. En este sentido, el proyecto no-lineal busca una yuxtaposición que deje abierta la interpretación donde se pueda construir sentido desde la casualidad y, por ello, el usuario no opere con la sensación de que se encuentra dentro de una página relaciona-

da con un proyecto específico de arte, o de una revista cultural. Las referencias se irán encadenando y, por supuesto, posteriormente podrán llevarlo a sacar una conclusión. Asimismo, los artículos y muestra de obra estarán definidos desde esta perspectiva. Sin embargo, dado que la intención sí es discursiva, se ha planteado la página lineal como una búsqueda de dirección y toma de posición al que el lector podrá o no acercarse.

### 3.4. Comentarios sobre legibilidad

En este sentido, el uso del concepto de legibilidad cambiará en tanto no se desea una interpretación unívoca de la obra, sino justamente el quebrantamiento del discurso y por tanto cierta desorganización visual. En la medida de la aleatoriedad de los contenidos, el diseño se ciñe entonces a proporcionar espacios no concretos en los que las imágenes y textos aparecerán. Sin embargo, en esto hay ya cierto nivel de decisión en cuanto a los sitios en los que los textos aparecerán con el fin de darle cierta coherencia al discurso visual, de tal manera que ésta por unos momentos parezca ser el resultado de un producto cultural convencional. La idea es que, a medida que el usuario avance en la lectura de la publicación, esta coherencia pierda sentido.

Lo que se lee en este caso, no es tan sólo el discurso visual-escritural, sino la presencia del cambio, lo inasible en el discurso que de un momento a otro se modificará para no ser nunca más lo que era. Probablemente las definiciones de *legibilidad* que sólo contemplen las cualidades que tiene un texto para que pueda ser *comprendido* sin dificultad, deberían hacer más énfasis en la adecuación de éste respecto a lo escrito. Un poema visual, por ejemplo, en el que la tipografía se encima sin que pueda ser determinada la totalidad de lo que está ahí siendo *dicho*, sino solo fragmentos de frases ininteligibles, posee legibilidad si es posible *comprender* su función. En este caso, no estamos hablando de *facilidad* de lectura, sino de adecuación entre forma y contenido, y hasta cierto punto, integración inseparable e indiscernible entre la una y el otro, pues la disposición tipográfica genera la comprensión que es necesaria para lograr el resultado.

En lengua inglesa *legibilidad* puede traducirse de dos maneras. *Legibility* se refiere a aquellos aspectos relacionados con la forma de los signos de escritura y su disposición espacial, y *readability* está relacionado con la estructura lingüística, el número y tipo de palabras que se aplica y la manera en que se combinan para conformar el texto y hacerlo más claro y fácilmente comprendido.<sup>107</sup> La distinción ya puede prevenirnos

---

<sup>107</sup> Herrera Fernández, Eduardo. *La presentación gráfica de la palabra. Conexiones entre forma y legibilidad*. I Congreso Internacional Virtual de Educación Lectora. CIVEL: 7 de marzo 2011 – 18 de marzo 2011. Universidad del País Vasco.

sobre la disposición formal de los elementos en una configuración gráfica y la relación entre necesidad comunicativa y recursos para lograrla efectivamente.

El problema en el diseño, por tanto, es de discernimiento. Si en la labor de legibilidad (*readability*) se requiere de la desintegración del sentido como fin de la comprensión, luego existe una ambivalencia no del todo delimitada para que sólo se comprendan algunos textos y no otros, lo que a nivel general brinda un resultado caótico. El término *legibilidad*, por ello, es utilizable, puesto que sí se está leyendo y a la vez comprendiendo el discurso.

### **3.5. Comentarios sobre visualidad**

Se trata de un problema similar. Sin embargo, en la visualidad se habla más claramente de eficacia. Las imágenes no están supeditadas a un control fijo de lo que se debe comprender. O, en todo caso, se refieren más cabalmente a una cierta cantidad de datos visuales que en su conjunto sugieran un significado que no depende de una cantidad de enunciaciones fijas. Por eso es que desde la imagen es mucho más probable esta ruptura de significados, pero a la vez una alienación que sustituya la parte por el todo. Por eso un procedimiento de contra efectividad en los términos de venta es evidenciar la fragmentación, valerse de ella. Por ello, si la visualidad es lo que permite una lectura de la imagen cuando los signos son reconocibles, se puede pensar en que el quebrantamiento de estos signos como una práctica reconocida también conducirá a una visualidad en la que las imágenes posean un carácter descentrado, no universal.

Si bien la versión no-lineal dista aún de ser un medio por el cual esto suceda enteramente, pues de cualquier manera se trabaja desde un cierto deseo de interpretación, existe la apertura para que el discurso pueda no ser comprendido. Es decir, su eficacia no está medida en tanto coloque los elementos en un espacio adecuado para que el proyecto coopte al lector, sino que se plantea como un juego de reutilización de código para desviar cierta información.

### **3.6. Comentarios sobre usabilidad**

En cuanto a la facilidad de uso, el proyecto ha contemplado esta ampliación pensando en la accesibilidad. De manera particular, el aspecto que resultaba ser un obstáculo era el hecho de que los contenidos no estuvieran en línea y que por ello se perdieran lectores, siendo que justamente éstos versaban sobre el problema de la tecnología. Porque la reflexión sobre el uso de las nuevas tecnologías respecto al origen del trabajo y la

problemática que se deriva de la producción implica el involucrarse con las herramientas, no para asumirlas tal cual son, sino para transformarlas. Por eso, detrás de la idea de *usabilidad* están de inmediato los *para qué*s. ¿Para qué realizar una página Web, para qué tener una cuenta en Facebook, para qué crear una campaña publicitaria? Por eso, si se desatienden los usos concretos para los cuales ciertas estrategias objetuales están realizadas, la revisión de la efectividad de lo producido puede quedarse corta.

La usabilidad de la versión no-lineal de la página implica justamente que sea una herramienta incómoda para buscar información, cómoda para jugar un rato. Por eso es que en realidad el desarrollo del proyecto creado en el blog ha sido mucho más complejo, pues requiere de una categorización determinada, del empleo de elementos probados que tienen jerarquías específicas sobredeterminados –el código html podría leerse como una larga cantidad de información para lograr cosas en verdad simples–. Sin embargo, no dudo que probablemente sea más fácil lograr el objetivo deseado, esto es, la reflexión acerca de estos procesos o el acercamiento a determinadas líneas teóricas, desde la versión no-lineal, que decididamente ha sido mucho más sencilla.

### **3.7. Propuesta personal; difusión de contenidos y habilidades transdisciplinarias<sup>108</sup>**

Según Spinoza<sup>109</sup>, todo límite define los atributos de un espacio. El límite hace presentes las distinciones entre las cosas, permite una cierta clasificación y, a la vez, el desarrollo de una actitud frente a los entes materiales. Una cierta cantidad de acontecimientos determinados admiten la idea de representación como algo paralelo a la realidad del mundo, según la circunstancia natural de quien lo define, sus propios límites y las demás ideas circundantes. En este sentido, algo sin límite modifica el entendimiento del observador y le concede una participación imprecisa, pues a falta de sentido por definir, el papel de quien define queda trastocado o, por lo menos, transformado. Para Spinoza la única sustancia constituida *por una infinidad de atributos de los que cada uno expresa una esencia eterna e infinita<sup>110</sup>* es Dios, es decir un ser sin espacio definido. Todo lo demás es susceptible de ser determinado, ya sea como idea relacionada a un estado de cosas en el espacio o vinculada a la definición humana de los modos que una conciencia superior deposita en nosotros. Todo lo humano, pues, puede ser transformado en representación, ya sea de otras realidades o de una realidad ilimitada.

---

<sup>108</sup> Cortés Vega, César. *Net.art; la construcción del vacío*. Revista Digital Universitaria 10 de octubre de 2005 Vol.6, No.10 ISSN: 1607 – 6079.

<sup>109</sup> Spinoza. *Ética. Tratado teológico político*. Editorial Porrúa. México, 1998.

<sup>110</sup> Spinoza, Baruch. *Ética. Tratado teológico político*, Editorial Porrúa, México, 1998.

En cierto sentido, para Spinoza, todos somos intermediarios en la construcción de ideas que conforman una gran imagen del mundo, un plan universal, de estado indefinible en su totalidad desde las limitaciones humanas, pero con un sentido de *corpus* en potencia. A pesar de que el racionalismo de Spinoza es determinista, hay en su pensamiento claves que le hacen vislumbrar la expansión de los límites del entendimiento humano en coincidencia con el curso de las cosas, según una defensa de la libre interpretación que le acarrió la crítica de los filósofos cartesianos.

Por otro lado, la concepción del espacio en Kant, e incluso en Bergson, es la de una representación *a priori*, la condición de la posibilidad de los fenómenos, pura conciencia. En este sentido, así como en el del mismo Spinoza, se puede pensar que Internet no es sino la confirmación –burda, si se quiere– de los problemas que se planteaban ya los hombres desde tiempos de Plotino. Lo que se ha pretendido definir a lo largo de la historia de la filosofía con la idea de *espacio*, es el lugar que la concepción del mundo ocupa en un momento determinado para conformar lo que se entiende por realidad.

Si la transformación paulatina de los medios en postmedios sostenida por José Luis Brea<sup>111</sup> ha sido posible, es en gran medida gracias a que la idea de espacio trasciende una lectura meramente territorial. Y si, según Spinoza, los límites tan sólo están definidos por otros límites, su ruptura y su redefinición dependen de las relaciones que operan entre unos y otros. Dicho de otro modo; la configuración de una cosmogonía es la fundamentación de planos de realidad que, a pesar de la crítica y las diferencias que pueda haber en su interpretación, una gran masa de gente acepta como dada.

Internet es terreno fértil para la especulación, como lo es cualquier realidad. Es decir; un sitio propicio para que la afirmación de Bergson sobre el papel dinámico que la noción de *nada* tuviera en el impulso de toda reflexión filosófica, cobre mayor relevancia. Tratándose de un mismo espacio en el que cabe tanto texto como imagen en un mismo ámbito (un monitor conectado a una interface), la revisión crítica de las posibilidades de la Web se lleva a cabo de manera más activa por los artistas o creadores culturales, que popularizan desde sus ejemplificaciones formales la construcción de realidades distintas, que por los usuarios meramente teóricos. Por ello, en los últimos trabajos sobre el tema, comienza a ser evidenciada la idea de espacio de la Red como parte de un sistema activo que en la evolución de su uso va adquiriendo autonomía y conciencia *cyborg* multilateral. Cuando problemas como los de apropiación de la información, de invasión de realidades codificadas, de relaciones entre espacio público y

---

<sup>111</sup> Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. <http://www.laerapostmedia.net/>

espacio privado, son empleados por los creadores culturales para la conformación de piezas, una de las complicaciones que se hace más evidente es el de cómo explicarle a una masa de usuarios cuestiones que estaban ya planetadas desde siempre, pero que han sido discutidas en las academias y elites intelectuales que no habían tenido la necesidad de poner en claro muchas de sus investigaciones si no era frente a un concurso especializada.

Es en esta tensión en la que el arte electrónico se inscribe: una configuración de los nuevos mapas mediales que hacen cada vez más innegable que la realidad es una construcción de sentido. Si los postmedios son tal o cual cosa, si se usan dispositivos para la clonación de todo lo que en el mundo material se ha desarrollado a partir de la evolución de la técnica, esto es relevante en la medida en la que las relaciones de poder instauradas alrededor de dicho avance puedan o no transformarse. Esto porque, de nuevo citando el Anti-Edipo de Deleuze y Guattari:

*Siempre volvemos a caer en la monstruosa paradoja: el Estado es deseo que pasa de la cabeza del déspota al corazón de los súbditos y de la ley intelectual a todo el sistema físico que en él se origina o se libera. Deseo del Estado, la más fantástica máquina de represión todavía es deseo, sujeto que desea y objeto de deseo.*

El trabajo de los artistas relacionados con los nuevos medios, incluyendo a los diseñadores, puede por ello tener sentido más allá del acotado mundo del arte, en la medida en la que su producción se encamine a *la creación de supuestos relacionados con las sociedades de trabajo inmaterial, la implementación de imaginarios alternativos al proceso de globalización*, como lo sostiene el colectivo *La Société Anonyme* en su manifiesto *Redefinición de las prácticas artísticas*<sup>112</sup>. Es decir; la demostración de la existencia de territorios distintos que pueden ser posibles y deseables, al margen de una tendencia de territorialización del espacio de la Red que se interesa tan sólo por hacer de ella una repetición de lo que ocurre en sociedades postindustriales, donde *lo real* está definido como lo que los medios tradicionales presentan como tal. Por supuesto, esta reedificación de sentido se hace en un territorio que, a pesar de presentar ventajas como la accesibilidad o la utilización del hipervínculo como medio de intercambio, se ha desarrollado sobre las bases de una cultura que poco a poco ha ido

---

<sup>112</sup> La Société Anonyme. *Redefinición de las prácticas artísticas*. Revisado el 10 de febrero del 2010 en: <http://aleph-arts.org/lsa/lsa47/manifiesto.html>

obstruyendo espacios abiertos, sustituyéndolos por ambientes muy parecidos a ellos en los que toda norma está matizada por una aparente posibilidad de elección. Quizá sea en la ocupación de un espacio indeterminado, un espacio negado de sentido –valga decir; vacío–, en el que estas nuevas prácticas mediales den fe de que los límites del espacio pueden contemplar una posibilidad, ahí en donde todo sentido señalaba una imposibilidad.

No se trata de imaginar definiciones en una *nada* objetiva, pues ahí todo sentido sería inadmisibile. Hay, por otro lado, una *nada* nombrada como respuesta a un descontento con relación a los sucesos (Bergson). Esta noción de *nada* es una categoría del pensamiento. Es decir; un *algo* que tan sólo debería ser, aunque no sea. Se trata de la disolución de un juicio precedente, de la negación de una afirmación. En última instancia, no se trata sino de una estrategia reivindicativa de lo negado, una fractura del límite. Un vacío está íntimamente relacionado con lo que debería estar ahí, pues todo objeto negado está siendo supuesto antes de ser presentado como inexistente.

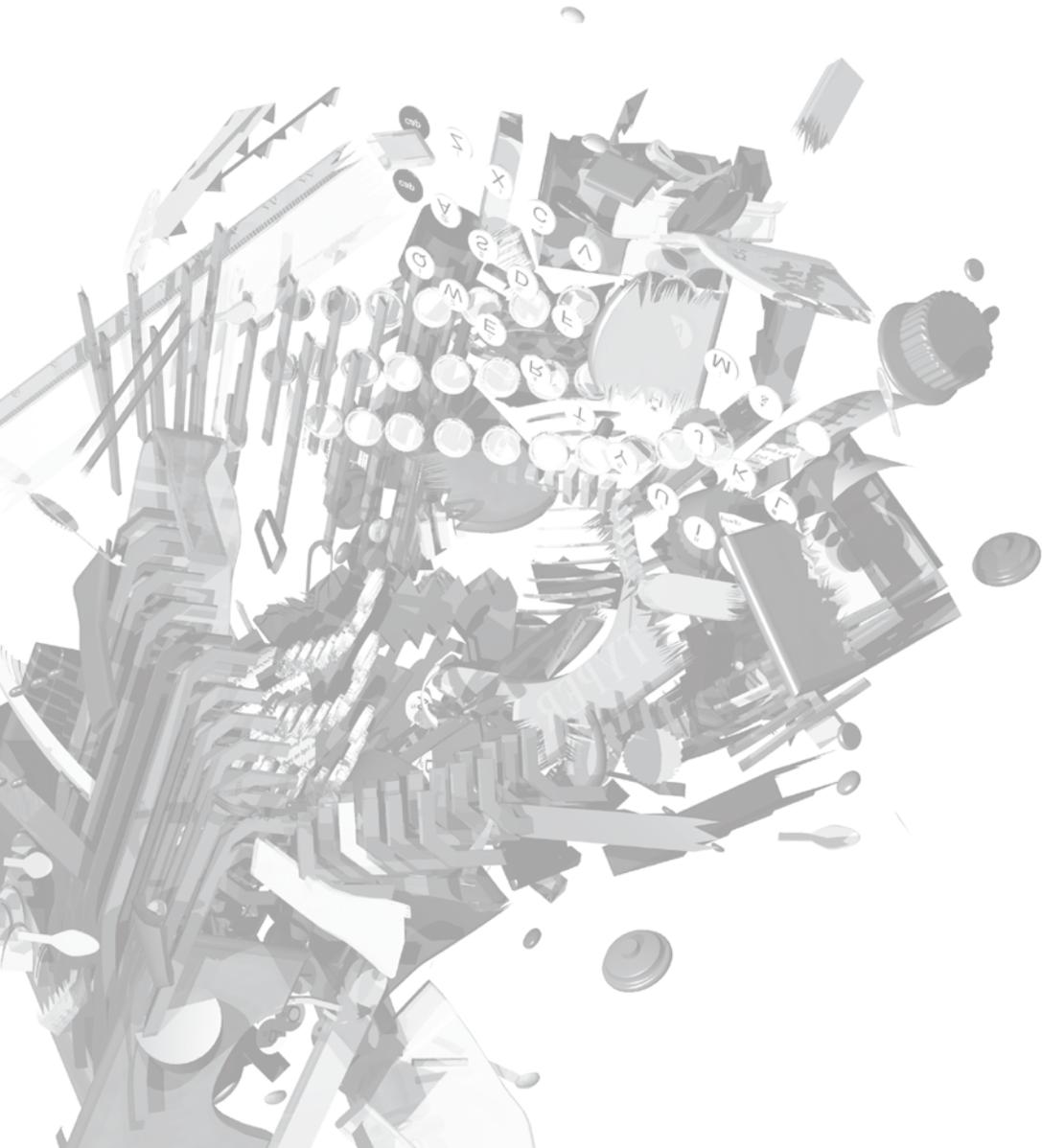
¿Qué es la Red, al fin y al cabo? Intercambio de sentido, tan sólo. Un lugar para representar el pensamiento, tan efectivo como el trazo de esquemas sobre una superficie de arcilla. Las técnicas que la sustentan son mercantilizadas como espectaculares, cuando en realidad son parte de una serie de sumas técnicas que en esencia constituyen lo que en todo pensamiento es cotidiano. Movimiento, sonido ininteligible, cadenas neuronales en una mezcla infinita de posibilidades. Las opciones que la tecnología brinda, posibilitan, si acaso, que este pensamiento emplee métodos en tiempo real para mostrar que son viables mezclas poco comunes, surgidas de pulsiones y naturalezas que prácticamente han permanecido inamovibles en el origen de la construcción de identidades a lo largo de la historia. Sabiendo esto, la importancia del trabajo en los nuevos medios que implica una multipolaridad de conocimientos indefinibles por cualquier disciplina antes de que ya hayan operado, radica no en un uso formal de la técnica, sino en su desmembramiento, que pueda mostrar a la vez que dado que la tecnología comienza a estar a la mano de todos, su uso en asuntos esenciales de la existencia es indispensable. Entonces la frase de Guy Debord es decisiva:

*De todos los acontecimientos en los que participamos, con o sin interés, la búsqueda fragmentaria de una nueva forma de vida es el único aspecto todavía apasionante.*<sup>113</sup>

---

<sup>113</sup> Debord, Guy E. *Introducción a una crítica de la geografía urbana*. Publicado en el # 6 de Les lèvres nues (septiembre 1955). Traducción de Lurdes Martínez aparecida en el fanzine Amano # 10.

## 4. Conclusiones finales



Existen una gran cantidad de proyectos relacionados con el arte y la literatura que presentan formas de interconexión que niegan la construcción de sentido lineal en la Red. El proyecto presente intenta plantear el hecho de que esta manera de experimentar el fenómeno editorial, el uso de texto y de imagen en formatos electrónicos se basa en la disyuntiva entre una edición múltiple y propositiva y la edición tradicional, donde los significados se clasifican y conducen hacia una comunidad acostumbrada a las estrategias del espectáculo y el mercado. Por ello las producciones de *Ágora Speed* están relacionadas con la creación de contenido, pues en el espacio electrónico, éste se inscribe en una suerte de semiótica abierta que involucra las experiencias emocionales y subjetivas del usuario como parte de una interpretación acertada. Se trata de generar sentido de dirección desde la negación de la misma, es decir; voluntad para recorrer el espacio electrónico, sin temor a perderse en él, con la idea de encontrar nuevos significados. Por ello una publicación que tome en cuenta esta falta de linealidad deberá plantear propuestas que desajusten las rutinas del usuario, justamente para que en ese proceso se co-construya el sentido. Por otro lado, la inclusión de ordenamientos como los de las artes visuales o la literatura, no ya sólo como contenido de la edición, sino como pautas que señalen las necesidades del proyecto, plantea el cuestionamiento de las habilidades posibles que un público especializado (como lo es todo consumidor de los productos llamados “culturales”) puede generar cuando se le plantean problemas que cuestionen sus hábitos de movimiento y sus rutinas de lectura. Según esta lógica, nunca se termina donde se comienza y las distintas partes en un todo, incorporadas de manera casi aleatoria, presentarán una mezcla que por sí misma tomará cuerpo, en la medida en la que el usuario se atreva a construir un entero desde las distintas partes.

Esta crítica de lo lineal, llevada a primer plano por la Escuela Situacionista, plantea que si se parte desde estas nuevas formas de desterritorialización (en oposición a la construcción de un territorio limitado y perimetral) a la vez se proponen nuevos caminos mentales y nuevas soluciones para resolver problemas de antaño.

El acercamiento de los diseñadores a estas problemáticas es necesario, no sólo desde un punto de vista formal, sino sobre todo conceptual, puesto que su especialidad comprende la aplicación de imágenes que son dispositivos para la toma de decisiones. En la medida en la que éstos, así como los profesionales de la edición, tengan conocimiento de las nuevos retos que enfrentan las disciplinas literaria y plástica, como lo es el conocimiento y libre desenvolvimiento en el espacio electrónico cada vez más común, pero que poca gente comprende a cabalidad, éstos podrán sumarse con mayor destreza a los procesos creativos en gestación relacionados con los productos concebidos para la difusión de la cultura.

Es por eso crucial no concebir al diseñador como un *productor* que en esencia tan sólo *reproduzca* la representación de la continuidad, sino como un colaborador que vea como su fin principal la expansión de mensajes no relacionados con lo meramente comercial, sino con la producción de sentido y la crítica de los imaginarios contemporáneos.

## 5. Bibliografía



- Adell , Joan-Elies. *Poéticas electrónicas: una aproximación al estudio semiótico de la “e-poesía”*, en *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*. Fundación San Millán de la Cogolla: Universidad de La Rioja. España, 2004.
- Alvarado, Maite. *Paratexto*. Instituto de Lingüística, Facultad de Filosofía y Letras, Cátedra de Semiología y Oficina de Publicaciones. Ciclo Básico Común. Universidad de Buenos Aires. 1ª. Edición. Buenos Aires, 1994.
- Barthes, Roland.
  - *El placer del texto y lección inaugural*. Siglo veintiuno editores. México, 2000.
  - *El grado cero de la escritura, seguido de nuevos ensayos críticos*. México, 1985.
  - *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós ediciones. Barcelona. 2003.
  - *Crítica y verdad*. Siglo XXI. 2000 (1º edición en francés 1966). México.
- Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1991.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca. México, 2003.
- Borràs Castanyer, Laura; Adell, Joan-Elies. *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*. Editorial UOC. Barcelona, 2005.
- Brea, José Luis.
  - *La era post-media. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca Salamanca, Colección Argumentos, 2002.
  - *Pequeña teoría de la independencia*. (Sobre las definiciones críticas que orientan la práctica desarrollada en aleph, Acción Paralela y arts.zin, como constelación *micro* de proyectos editoriales independientes) Publicación en Internet

- y dispositivos *neomediales*. Centro de Arte de Salamanca / Argumentos 1. Salamanca, 2002.
- Calello, Hugo y Neuhaus, Susana. *Método y antimétodo. Proceso y diseño de la investigación interdisciplinaria en Ciencias Humanas*. Colihue Universidad. Buenos Aires, 1999.
  - Cohen, Esther (editora). *Aproximaciones. Lecturas del texto*. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1995.
  - Cortés Vega, César. *Knowbotic Research; territorios del tercer entorno*. Fahrenheit. Arte contemporáneo. Páginas 11 y 12. Junio-julio 2006. Año 3 Num. 17 ISSN 1665-5532
  - Deleuze, Gilles y Guattari, Felix.
    - *Anti-edipo*. Seix barral. Madrid, 1998.
    - *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Barcelona, 1999.
  - Derridá, Jaques. *La reconstrucción de las fronteras de la filosofía*. Paidós. Barcelona, 1989.
  - Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ediciones G. Gilli S.A. de C.V. Barcelona, 1995.
  - Eco, Umberto. *Obra abierta*. Planeta-Agostini. Barcelona, 1992.
  - Fernández Rodríguez, José Julio. *Lo público y lo privado en Internet. Intimidación y libertad de expresión en la Red*. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Jurídicas. México, 2003.
  - Ferrer, Jaume y Gómez, David. *Arte, redes y cooperación*. Artículo publicado en el Diari de la Trobada de la UOC, marzo de 2002, número 7.
  - Foster, Hal (compilador). *La posmodernidad*. Editorial Kairós-Colofón, S.A. México, 1988.
  - Foucault, Michael.
    - *La arqueología del saber*. Siglo XXI editores. México, 1970.
    - *Microfísica del poder*. Ediciones de la piqueta. Madrid, 1992.
  - Genette, G. (1997): *Paratexts . Thresholds of Interpretation*. (Trad. Jane E. Lewin), Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
  - Greimas, A. J. y Courtés, J. "Texto" en *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Editorial Gredos. Madrid, 1990.
  - Hjelmslev, Louis. *Prolegómenos para una teoría del lenguaje*. Gredos. Madrid, 1971.
  - Landow, George. *Hipertexto*. Paidós. Barcelona, 1995.
  - Lévi-Strauss, Claude. *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica. México, 2010.

- Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa. *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web Gallud*. Anaya Multimedia-Anaya Interactiva. Madrid, 2006.
- Phillips, B. Meg. *Historia del diseño gráfico*. Madrid: Trillas, 1990.
- Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Editorial Losada. Buenos Aires, 1945.
- Sollers, Philippe. *La escritura y la experiencia de los límites*. Monte Ávila editores. Caracas, 1992.
- Spinoza, Baruch. *Ética. Tratado teológico político*, Editorial Porrúa, México, 1998.
- Trejo Delarbre, Raúl. *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la Red de redes*. Editorial Diana. México, 1996.
- Varios. *Manual de guerrilla de la comunicación*, Virus, Barcelona, 2000.
- Vouillamoz, Núria. *Literatura e hipertexto*. Editorial Paidós. Barcelona, 2000.
- Zizek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, Col. Cuestiones de Antagonismo 36. Barcelona, 2005.

### Otras fuentes

- Alonso Gamboa, José Octavio y Sánchez Islas, Liliana Andrea. Revistas electrónicas en América Latina: un panorama general. Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de febrero de 2005, Vol. 6, No. 2. [Consultada: 23 de febrero de 2011]. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.6/num2/art11/int11.htm> ISSN: 1607-6079.
- Argote Vea-Murguía, José Ignacio. *Historia net.art*. Instituto de Tecnologías Educativas. Última modificación: 16 de julio de 2008 - Actualizada por Álvaro Argote Martínez. En línea: <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/historia.htm>.
- Bookchin, Natalie y Shulgin, Alexei. *Introducción al net.art*. Traducción: David García Casado <http://easylife.org/netart/>
- Cortés Vega, César. *Net.art; la construcción del vacío*. Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de octubre 2005, Vol. 6, No. 10. [Consultada: 11 de octubre de 2005]. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art96/int96.htm> ISSN: 1607-6079.
- Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, trad. José Luis Pardo, en *Observaciones filosóficas*. Madrid, 2005. Consultado 25 de octubre 2010. En línea: <http://www.observacionesfilosoficas.net/sociedadespectaculo.htm>.
- Fernández Serrato, Juan Carlos. *Hipertexto electrónico e hiperlenguaje. Efectos dis-*

*cursivos y refracciones ideológicas*. Grupo de Investigación en Teoría y Tecnología de la Comunicación de la Universidad de Sevilla publicado en el portal de la Universidad Internacional de Educación a Distancia. España. Consultada: 15 marzo 2011. En línea: <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primeromodulos/teoria-de-la-informacion-y-comunicacion-audiovisual/hipertexto-electronico.htm>

- La Société Anonyme. *Redefinición de las prácticas artísticas*. Recuperado el 20 febrero 2010 en <http://aleph-arts.org/lisa/lisa47/manifiesto.html>.

- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios. Reflexiones teóricas de acerca de cómo desarrollar un nuevo lenguaje artístico adecuado a los nuevos medios*. Arte en la Red. Consultado 24 agosto 2011. En línea: <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/lenguaje.htm>

- Pajares Toska, Susana. *Las posibilidades de la narrativa hipertextual*. Universidad Complutense de Madrid. En línea: [http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s\\_pajare.htm](http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s_pajare.htm)

- Rosas Gutiérrez, Angélica María y Guevara Villanueva, Angélica. *Las Revistas Electrónicas en la Web: Consideraciones para su organización en la Biblioteca Digital*. Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de julio de 2004, Vol. 5, No. 6. [Consultada: 11 de julio de 2004]. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num6/art34/art34.htm> ISSN: 1607-6079.

- Travieso Aguilar, Mayelín. *Las publicaciones electrónicas: una revolución en el siglo XXI*. ACIMED. Revista cubana de los profesionales de la información y la comunicación en salud. Volumen II, Número 2, Marzo-Abril 2003. Consultada 30 octubre 2011. En línea: [http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11\\_2\\_03/aci010203.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_2_03/aci010203.htm)

- Vitor Magalhães. *Espacios de control y resistencia cultural*. Joystick. Consultado 12 septiembre 2011. En línea: <http://www.jstk.org/txt/espacios.html>

- Weibel, Peter. *El mundo como interfaz*. Revista Elementos, ciencia y cultura, No. 40, Vol. 7, Diciembre - Febrero, 2001, Página 23. Versión en línea: <http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>

- Valero Sancho, José Luis (2002): *Visualidad del producto gráfico*. Revista Latina de Comunicación Social, 51. Recuperado el 3 de noviembre de 2011 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2002junio5106valero.htm>

- Varios. *The New Encyclopaedia Britannica*.

Revisada: 17 octubre 2010. Entrada en línea: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/356421/magazine>

Dado que el presente trabajo se encuentra en medio de un proceso que comenzó y se hizo realidad antes de la elaboración de esta investigación, se trata en buena medida de la recapitulación de un hacer concreto y el reconocimiento de la resolución de sus problemas y contradicciones. Por otro lado, la naturaleza misma del discurso que propugna es muy similar a lo que Derrida denominara el anti-método implicado en el proceder deconstructivo. Sin embargo el camino por el cual una serie de ideas se han engarzado en la siguiente investigación, responde a las intenciones de cualquier proyecto que desee aclarar la genealogía de su intención primera. Darle coherencia a una serie de problemáticas que fueron surgiendo a lo largo de la configuración editorial de los tres números digitales y los boletines ya impresos de *Ágora Speed: postliteraturas*, ha sido en primera instancia una clarificación de sus líneas de influencia, lo cual ha reforzado sus raíces.

(...) si bien la realización de la propuesta de diseño que se expondrá a continuación está dada según una serie de conocimientos aplicados a una necesidad específica, la naturaleza de la publicación integra en un todo indiferenciado literatura, nuevos medios, artes visuales y diseño. Es decir, conforma un corpus en el cual sus distintas facetas se mezclan, de manera que no es del todo viable determinar qué corresponde a qué. En este sentido, se trata de un proyecto que contempla no sólo mis intereses como diseñador, sino como creador de cultura con preocupaciones respecto a la crítica de la estratificación del conocimiento y a la búsqueda de vasos comunicantes que permitan nuevos caminos de relación.



ENAP  
ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS