

Fecha de recepción:
octubre 2007
Fecha de aceptación:
noviembre 2007
Versión final:
febrero 2008

Arte Tecnomedial: Programa curricular*

Daniela V. Di Bella**

Resumen / Arte Tecnomedial: Programa curricular

Este trabajo se define como un estudio exploratorio tendiente a delinear los contenidos del programa para una carrera de arte tecnomedial y/o electrónico en Argentina. Surgirá del análisis de la situación del hombre y la cultura contemporánea, de valorar las razones por la que los artistas ingresan a los media como soporte expresivo y constitutivo de creación de la obra de arte; y de la evaluación del relevamiento de las propuestas teóricas y prácticas, del ámbito educativo y de la cultura, del medio local y el internacional que vienen definiendo el recorte de campo. La obra de arte de *media* adquiere a través del soporte, cualidades técnicas y expresivas que son propias de la materialidad, es decir del "dispositivo", traslada al campo del arte atributos de la topología de la interface y de la comunicación, que lo define como un arte mediado y mediático. Se inscribe en las prácticas del arte conceptual y su generación experimental lejos de ser estática, propone un universo relativo como variable fija del sistema.

Palabras clave

Amplificación sensorial - Amplificación reflexiva - Arte Tecnomedial - Comunicación - Creatividad - Cultura postindustrial - Diseño - Dispositivo - Experimentación - Interdisciplinariedad - Interface - Transdisciplinariedad.

Summary / Technomedial art: Curricular program

This work is defined as an exploratory study which aims to delineate the contents of the career program of technomedial and/or electronic art in Argentina. The program will arise from the situational analysis of the human being and the contemporary culture; the reasons for which artists enter to media as expressive support and constituent of creation of the art work; and from the evaluation of theoretical and practical proposals both educational cultural, local and international, that come define the field cut. The media art work acquires through that support, technical and expressive qualities that are own of the "device", transfers to the field of art attributes of the topology of the interface and the communication, defining it as a mediated and mediatic art. It is registered in the practices of conceptual art and its experimental generation far from being static, proposes a relative universe as a fixed driver of the system.

Key words

Sensorial amplification - reflective Amplification - Technomedial Art - Communication - Creativity - postindustrial Culture - Design - Device - Experimentation - Interdisciplinary nature - Interface - behind discipline

Resumo / Arte tecnomedial: Programa curricular.

Este trabalho define-se como um estudo exploratório tendente a delinear os contidos do programa para uma carreira de arte tecnomedial e/ou eletrônica em Argentina. Surgirá da análise da situação do homem e a cultura contemporânea, de valorar as razões pelas que artistas ingressam as médias como suporte expressivo e constitutivo de criação da obra de arte; e da avaliação do relevamento das propostas teórica e práticas, do âmbito educativo e da cultura, do meio local e do internacional que vêm definindo o recorte de campo. A obra de arte de media adquire através do suporte, qualidades técnicas e expressivas que são próprias da materialidade, esta é o "dispositivo" trasladada do campo da arte atributos da tipologia da interface e da comunicação, que o define como uma arte mediada e mediática. Inscreve-se nas práticas da arte conceitual e sua geração experimental, longe de ser estática, propõe um universo relativo como variável fica do sistema.

Palavras chave

Amplificação sensorial - Amplificação reflexiva - Arte tecnomedial - Comunicação - Criatividade - Cultura post industrial - Design - Dispositivo - Experimentação - Interdisciplinaridade - Interface

* Daniela V. Di Bella. Arquitecta. Magister en Diseño. (www.coroflot.com/danieladibella, www.elojosalvaje.wordpress.com).

** El trabajo que se publica es una síntesis de la presentación a la Universidad de Palermo del programa curricular de contenidos sugeridos para una carrera de Arte Tecnomedial, realizada en julio 2007 dentro del contexto de la defensa de tesis de la Maestría en Diseño. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

El presente proyecto tiene como objetivo definir una aproximación a los contenidos programáticos de una carrera de arte y medios tecnológicos en Argentina.

Será una tesis de carácter exploratorio del marco teórico-conceptual y la producción contemporánea de arte en su vínculo con los *media* tecnológico-digitales en los planos internacional y local, a partir del que se extraerán conclusiones tendientes a establecer un plano de acción, que permita el delineado de las bases teóricas, ideológico-conceptuales, delimitación de contenidos, implementación y dinámicas de aprendizaje, e inductores de un pensamiento crítico y creativo.

Se centrará sobre el panorama del arte contemporáneo y precisamente sobre la obra de arte cuyo soporte es el de los *media* surgidos de la tecnología. Por lo tanto no será abarcativa de todo el espectro del arte, no pretende abrir juicios de valor acerca de él y de las nuevas manifestaciones relacionadas; y las consideraciones que se desarrollen, analicen y describan acerca de la obra de arte de soporte tecnológico, del estado de la cultura que la propicia y la ha hecho surgir, no son extensivas a la práctica del arte en general sino que se consideran propias de aquellas obras que utilizan este soporte como medio de expresión de sus ideas de arte. El hecho de que la obra de *media* haya surgido, como parte de las manifestaciones de la cultura en sociedades que inicialmente se insertaron en el proceso de maquinización e industrialización y actualmente son parte de la globalización, según el criterio de esta tesis no las circunscribe exclusivamente a estos ámbitos, sino que si bien resulte obvio que su generación, expresión, comprensión y circulación encuentre mayor factibilidad bajo determinadas condiciones provistas por la existencia del soporte, no se descarta que una obra de este tipo, pueda encontrar espacios de migración e inclusión en otros entornos culturales, o de generación bajo premisas más compactas o circunscriptas de utilización de los *media* al alcance o disponibles, como tampoco que una sociedad globalizada solamente se exprese y encuentre goce estético a partir de este tipo de obras.

La incorporación de la informática y posteriormente de la electrónica en el campo de la comunicación y del arte, en lo que en la década del sesenta se denominó *computer art* y luego la incursión de los medios digitales según un uso diferenciado o fusionado, la posibilidad interactivo-gestual y el tratamiento de la idea de arte como una categoría de la información, hace surgir una obra que puede entenderse como un "dispositivo" dispuesto a generar y/o desplegar una instancia de arte, una instalación, intervención o simulacro lúdico, mediático e interactivo, situación que ha cambiado el concepto de la obra y su registro fenomenológico, la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja de los conceptos románticos que guiaron y guían aún parte de los ámbitos ideológicos del arte, y la extiende hacia el campo de la experimentación y la multiplicidad. La generación conceptual, poética y/o irónica, de estas obras propone un escenario crítico, creativo y experimental que lejos de ser estático deviene en un universo relativo como variable fija del sistema.

Se entiende que la obra de arte de soporte tecnomedial convive en un universo de propuestas de arte diverso y heterogéneo, aquellas que aún se rigen por los cánones de generación y goce más tradicionales tanto como por aquellas que se alejan de las premisas sostenidas hasta el romanticismo.

Esta tesis comprende que la tecnología es en estas obras, un nuevo soporte expresivo (como puede ser cualquier otro) y que por sus características espacio-temporales, mediáticas,

de circulación de la información e interactividad propone a los artistas y a los espectadores un universo exploratorio y de experimentación sensible en vínculo con la intencionalidad final del artista. No adhiere a un concepto de tecnología asociado con ideas redentoras respecto de sus posibilidades, ni tecnologizantes en el sentido de la exclusión de los otros soportes o la adhesión a las últimas novedades de moda o de uso, ni que una obra pueda surgir por la sustitución automática de la idea por las cualidades del soporte (recursos), sea este u otro el soporte utilizado.

Se verá que la obra de *media*, ahora definida como digital (ya que actualmente todos los *media* se manipulan en lenguaje binario) según el motivo del artista y sus intenciones de arte, puede utilizar la fusión de una o varias *media* (transdisciplinariedad), se enmarca fuera de los límites disciplinares tradicionales del arte (interdisciplinariedad) y no excluye la posibilidad de incluir otros soportes.

En el curso del trabajo se define a la obra como un "dispositivo" de arte, término tomado de los escritos de Michel Foucault en función de la red de relaciones que despliega y motiva una obra ejecutable y la idea de una obra de tipo compleja, cuyas imágenes ya no serán estáticas ni bidimensionales, ni su goce será en el sentido de la contemplación tradicional; de los atributos propios del soporte que trasladan a la esfera del arte otros provenientes de las áreas de la comunicación y la información; y de la idea de una obra mediada y mediática, que se inscribe dentro de las prácticas del arte conceptual.

La mención de la palabra dispositivo puede acusar ideas asociables con un mecanismo que reduciría el concepto que se pretende expresar, ya que con él se intenta hacer referencia al medio de transmisión de arte y al tratamiento y significación de las interfaces expresivas de la obra.

En cuanto a la manera de nombrar al arte que surge del empleo de soporte tecnológico, la terminología encontrada en los ámbitos de uso y ejercicio es el de *New Media Art*, *Media Art*, *Variable Media Network*, Arte de soporte multimedia o de *media*, *Novamedia*, Arte digital, Arte electrónico, etc. siendo el más utilizado en el medio internacional el de *New Media Art* y en el medio local el de arte digital. Se mencionará *New Media Art* en aquellos casos en que las fuentes de consulta así lo expresen, sino como arte de soporte tecnológico, de *media* o simplemente arte y medios tecnológicos y/o electrónicos. Este escrito incluye un análisis aproximativo de las premisas asociadas a la situación del hombre y la cultura de los últimos 50 años en la que se inscriben las estéticas del arte contemporáneo y por extensión del diseño surgidas de la integración de los *media* utilizados como soportes expresivos y constitutivos de creación.

Se define que el arte y su ejercicio es uno solo (no hay muchos artes) y los soportes de la obra variados y heterogéneos, por lo que se considera a los *media* como uno más de los soportes disponibles, aunque se advierte una circunstancia cultural que aún no ha propuesto una denominación para distinguir a este tipo de obras más allá de la mención del soporte. Acerca de las denominaciones antes citadas, hay autores que opinan que decir *New Media Art* conlleva en la palabra *New* un resabio neopositivista proveniente de la herencia de la modernidad al relacionar aquellas prácticas de arte con la palabra *nuevo* como sinónimo de progreso; para los que así piensan, esa herencia del término aportaría a esta denominación cierto tinte peyorativo.

En el curso de la tesis se distinguirá qué terminología es la apropiada y qué territorios involucran las diferentes definiciones, dado que *New Media Art* y arte digital no son expresiones equivalentes, y las obras surgidas dentro de esta última denominación están incluidas en la primera.

Los *media*, son aquellos surgidos de las telecomunicaciones, la comunicación de masas y los modos digitales de distribución del arte, que proponen para la obra, en virtud de las características y la utilización del soporte, un viraje hacia el concepto de dispositivo de arte, lo que presupone planos de vivencia y experimentación, creación de ambientes conceptuales de instalación o de intervención real y/o virtual, distintos niveles de inmersión espacio-temporal del espectador y una fenomenología diferente de comprensión y apropiación. A través de ella se exploran nuevas dimensiones de relación, entre las imágenes estéticas, la inmersión y vínculo del observador y sus aprehensiones perceptuales, la concretización en un soporte no convencional, el goce estético y la construcción de una nueva espacialidad y temporalidad del hombre unidos por la idea de arte.

La finalidad de este trabajo es arribar a un delineado de los ejes y contenidos sugeridos para un programa de estudio en arte de soporte tecnodigital y/o electrónico, el que tendrá una perspectiva abierta y exploratoria respecto del ejercicio del hombre en su vínculo con el arte, el diseño y la tecnología. Esta perspectiva se sostiene sobre la prevalencia de un estado profundo de complejidad e incertidumbre propio de la sociedad contemporánea y que puede estar planteando en el arte una materia riquísima de acción y creación, una cierta cuota de pensamiento anárquico, sin reglas ni límites precisos, situación que en el diseño instala nuevas exigencias de redefinición conceptual de sus procesos y objetivos dentro de la práctica social. Se pretende plantear en consecuencia la existencia de un dominio y/o apertura intelectual y práctica hacia un campo dedicado a establecer conexiones y superposiciones de interdisciplinariedad entre diferentes haceres mediante la obra de arte. Desde el delineado conceptual de este campo, la posible elaboración de un programa de contenidos para una carrera de grado en arte y *media* tendrá que tener en cuenta la lectura e interpretación del panorama actual en el que los campos de acción de las disciplinas del arte, del diseño y de los recursos de la tecnología entran en contacto y superposición conceptual y práctica, que aquello por enseñar deberá convivir y nutrirse de las dosis de ambigüedad propias de lo contemporáneo y de la definición que le aporta su recorte de campo; y que requerirá de individuos preparados en un pensamiento crítico y clínico del arte, su actividad y del uso de los *media* como soporte expresivo en su relación con las otras disciplinas.

Acerca de las fuentes de la investigación se advierte que es propio de este tipo de manifestación de arte, la generación de gran parte de la actividad teórica y soporte conceptual dentro de medios de consulta no tradicionales como el ámbito de la red. La web es un medio que si bien está inserto como parte de nuestros registros de información y de investigación, aún suele ser considerado "informal, variable y no siempre confiable". No obstante ello y con la sabida advertencia de que sí existen sitios web con datos "informales", mucha de la información relacionada se encuentra en sitios *online* de entidades e instituciones, entre ellos museos, fundaciones y revistas especializadas (de formato impreso y digital), que publican material de índole académica y precisa que hace al

desarrollo disciplinar de estas vertientes, cuya consideración resulta imprescindible para el desarrollo del trabajo.

Entre los objetivos de este trabajo se encuentran:

- Describir y fundamentar el estado de la cultura y del hombre contemporáneo como productor de un arte de soporte diverso y variable;
- Analizar los objetivos y búsquedas que se inscriben en los artistas de arte tecnomedial, manifestaciones, tipos de obra y su fenomenología;
- Analizar el tipo de pensamiento creativo, amplio, experimental y participativo que les da origen;
- Investigar y plantear la problemática de inter-transdisciplinariedad y de superposición con otros haceres que el vínculo con los *media* tecnológico-digitales parece propiciar;
- Definir los ejes y contenidos programáticos de una carrera de grado en arte y *medias* tecnodigitales y/o electrónicas;

El presente trabajo describe:

- un estudio del contexto cultural en el que surge la obra de arte de soporte tecnomedial, el estado del hombre y más concretamente una introducción a la descripción de las variables de la obra como dispositivo, tendientes a despejar las posibles variables a proponer como guía o ejes de un estudio formal de grado;
- una explicación de las razones por las que los artistas contemporáneos comenzaron a utilizar como soporte a los *media* surgidos de la tecnología, con un detalle de aquellas tipologías o clases de obras incluidas dentro de la definición de arte de *media*, junto con la mención de representantes y obras, y la repercusión y modalidad de expresión que estas manifestaciones ejercieron y ejercen en el marco local;
- una aproximación a la fenomenología de la obra como dispositivo de arte y la relación contemporánea entre obra, soporte tecnológico, goce estético y cuerpo;
- un estudio de campo de las propuestas nacionales e internacionales de carreras o estudios e iniciativas relacionados con el motivo de esta tesis, registros de opiniones de artistas, curadores, e instituciones;
- una introducción al planteo de los ejes sugeridos y programa de contenidos de estudio para una carrera de grado en arte tecnomedial;
- y como parte del desarrollo del escrito la mención de citas de autores de arte, diseño, teoría de sistemas y la investigación del uso de los *media* tendientes a sustentar el pensamiento acerca de los aspectos relacionados con los objetivos de la tesis.

Se espera que este escrito sea:

- un aporte al marco actual de discusión de las relaciones de arte-diseño-tecnología;
- una contribución, inductor y disparador de la comprensión del arte de *media*, clarifique o encauce el pensamiento acerca de los temas tratados, redefina y dinamice posturas referidas con los conceptos contemporáneos del arte y su ejercicio concreto;
- un aporte al marco de discusión y definición estética contemporánea, y a la construcción de un modo de enseñar/aprender arte de soporte en medios digitales y/o electrónicos;
- una definición del territorio de la variable tecnológica como parte del concepto generador de la obra dispositivo, integrada al percepto, lúdica de apropiación y completamiento de la obra por el observador;

I. Cultura, tecnología, posmodernidad, complejidad: diagnóstico de situación

Nuestra cultura intelectual no sabe cómo categorizar el entramado de los híbridos que nuestra ciencia produce, pues para ello es preciso cruzar repetidamente la división filosófica que separa la ciencia y la sociedad, la naturaleza y la cultura. [Los límites] se revelan, en la misma constitución de los híbridos, como fronteras inexistentes. (Latour, 1993)

Describir el cruce conceptual entre cultura y nuevas tecnologías implica ingresar en las definiciones contemporáneas de cultura en virtud del alcance que la tecnología ha adquirido en las sociedades actualmente globalizadas y su proyección vertiginosa casi dotada de una cierta autonomía. Las actuales definiciones acuñan una variedad de palabras, todas emparentadas y representativas del mismo escenario: tecnocultura, cibercultura, hipercultura, *network culture*, cultura digital, cultura tecnológica. Entre las citadas, la cibercultura, como en el caso de los otros términos, hace referencia a la emergente de aquellos sectores de la sociedad que siendo parte de globalización se agrupan en comunidades *online*, como expresión del proceso de consolidación y penetración que las tecnologías digitales han tenido desde la segunda mitad del siglo XX; y donde desde el acceso y asociación de terminales (computadoras) a través de la red de internet, generan una subcultura con comportamientos específicos para realizar actividades de comunicación, intercambio de experiencias, interacción, entretenimiento y negocios.

La tecnología admite dos campos básicos de tratamiento: el del saber y ejercicio de ese saber y el de la razón de la herramienta tecnológica y su aplicación, en síntesis, la ciencia y los artefactos. Se distingue entonces un enfoque herramental de la tecnología y otro conceptual derivado de esa práctica instrumental y de las construcciones ideológicas que se proyectan, cuando la tecnología es utilizada como recurso o contenido de los discursos, sean del arte, el diseño, el mercado o la tecnología misma.

Para describir un escenario cultural Martin Heidegger apela a la comprensión del vínculo entre la sociedad y la construcción de la cultura asociada, y desde esa postura considera al eje *teológico* como guía en la estructuración del pensamiento y funcionamiento de la sociedad medieval (Heidegger, 1999); del mismo modo y estableciendo un paralelismo, se puede decir que el eje de la revolución *tecnológica* viene haciendo lo suyo este último siglo y medio, y más intensamente en estas últimas décadas en aquellos sectores de la sociedad contemporánea que están incluidos dentro del proyecto de la globalización.

El hombre actual está situado en la unión de los pares materialidad-consumo y mecanicismo-automatismo, *tecnocracia* para algunos, o también según otros *capitalismo virtual* (Kroker, 2006: 11) lo que impacta directamente sobre sus criterios de identificación, la construcción del cuerpo social, los discursos de las instituciones, y por ende en el desarrollo del saber y hacer del hombre. Lo que la cibercultura encarna y manifiesta son en cierto modo los estandartes de la globalización a través de la formación de una cultura paralela, para algunos una subcultura de incluidos, que bajo los parámetros de la virtualización de las relaciones sociales ostenta reglas, funcionamiento y pautas del sistema que le da origen. La

internet y sus recursos son y seguirán siendo materia de discusión filosófica y ontológica en la construcción del tipo de hombre actual y de sociedad en el que estamos insertos, la que seguirá deviniendo como parte de estas condiciones. Las implicancias y las consecuencias de algún modo se hacen presentes no sólo en los relatos de ficción sino que en algunas situaciones parecerían convertirse en una realidad cada vez más cercana. La frase de Jean Baudrillard, *bienvenido al desierto de lo real*, que se hizo famosa en el film *The Matrix* no hace más que definir una posición un tanto extrema pero por cierto una tendencia o dirección hacia la que se dirigen algunos sectores más involucrados. La discusión que se sienta sobre los que pueden considerarse incluidos, frente a los que deben quedar fuera del sistema, remite a la construcción de un cibercuerpo y/o a una serie de technoapéndices que no se pueden desprender ni rechazar si es que se debe o elige pertenecer a este sistema. El centro de la cuestión es, que las discusiones que se tratan en relación al tema, la mayoría de las veces apuntan en dirección a la tecnología, la que suele ser vista como una amenaza o producto de una alienación progresiva, pero olvida que las razones deben buscarse en los objetivos que están por detrás del recurso y de las herramientas.

La tecnología vista como recurso de los objetivos de la globalización que la emplea para garantizar el flujo de mercancías, inversiones, producción, intercambio e interdependencia entre naciones, y el propio anclaje que el individuo construye en su relación con la herramienta, según se viene expresando, define marcos de influencia fenomenológicos y ontológicos que afectan la experiencia humana de modo directo y, sin la mediación de una construcción teórica y práctica humanizante, incide de modo tan definitivo que el estado actual de la cultura puede decirse que supera lo tecnocultural.

Desde esta concepción, la tecnología (sobre todo la referida con el campo de la informática, procesos digitales y dispositivos) adquiere una dimensión antropológica dentro de la definición de cultura y, en consecuencia, cabe la posibilidad de definirla como instrumento de cambio o de transformación cultural.

Al respecto Umberto Eco define que *toda modificación de los instrumentos culturales se traduce en una profunda puesta en crisis del modelo cultural precedente* cuyo alcance se manifestará y operará en el contexto de una humanidad profundamente modificada, sea por las causas que motivaron la aparición de los instrumentos o por el uso de ellos (Eco, 1968)

La globalización, también definida como un mapeo mundial del mercado, opera a partir de la libertad de inversión y de la voluntad del capital en función de la obtención máxima de rendimiento económico. Esta voluntad de inversión admite un juego liberado de reglas, muy competitivo, abierto al mercado mundial productor de las necesidades y también de las demandas. Como resultado se advierte la definición de un hombre que según Fredric Jameson, está cruzado o barrado por el concepto de materialidad:

...es un periodo en el que la extinción de lo sagrado y lo espiritual ha provocado que la profunda materialidad subyacente de todas las cosas se manifieste, chorreando y convulsa, a la luz del día; y está claro que la cultura misma es una de esas cosas cuya materialidad fundamental nos es ahora no sólo evidente, sino absolutamente ineludible. (Fernandez Serrato, 2006)

En virtud del alcance de la penetración que la tecnología tiene a través de los procedimientos y comportamientos de las sociedades que las detentan y de aquellos que dirigen estas estrategias, se asiste a una nueva manera de construir la cultura y por ende de la sociedad ya que los parámetros de espacio (conceptos de territorio y fronteras y/o de interno y externo) y de tiempo (concepto de velocidad como sinónimo del poder y de valor dados por la instantaneidad y la simultaneidad) han alterado la configuración aprendida. Parafraseando a Lechter este fenómeno de las conexiones obliga a una redimensión de los mapas cognitivos para comprender el espacio y el tiempo, parámetros que al parecer continuarán deviniendo progresivamente, situación que por el momento no contempla una posible reversibilidad. (Lechter, 1995)

Toyo Ito, en su escrito acerca de la imagen de la arquitectura en la era electrónica publicado en el portal de diseño *Designboom* expresa:

...From the primitive age, the human body has been linked with nature as a member in which water and air circulate. People today are equipped with an electronic body in which information circulates, and are thus linked to the world through network of information by means of this other body. This virtual body of electron flow is drastically changing the mode of communication in family and community, while the primitive body in which water and air flow still craves for beautiful light and wind. The biggest challenge for us is how we can integrate these two types of body (...). The question is how we can integrate the primitive space linked with nature and the virtual space which is linked with the world through electron network. Space which integrates these two types of body will probably be envisaged as an electronic biomorphic one. For, just as the figure of a living body represents the loci of movements of air and water, the virtual space will most likely be figured as the loci of human activities in the electron flow. (Toyo Ito, 2006)¹

Sin tocar el tema central de la reflexión de Toyo Ito, se advierten dos aspectos presentes en la cultura contemporánea desde que se incorpora masivamente el uso de la computadora: uno el de la apendicularidad del dispositivo o cuerpo electrónico (concepto de interface como ampliación de la sensorialidad, acción y conectividad), la idea de un cibercuerpo individual y otro mayor formado por todos los interconectados; y el segundo es una consecuente falta de poesía, como resultado de la integración del cuerpo y el ejercicio de la corporalidad en un medio ajeno a la naturaleza a la que pertenece.

Un artículo de Lucien Sfez lanza una crítica a la utilización de los dispositivos electrónicos y a las tecnologías de la comunicación, refiriéndose irónicamente a un *homo communicans* que se define por la unión indisoluble con los dispositivos, relación en la que cree detentar el control pero en la que en realidad es esclavo de la ociosidad por delegar el respaldo de sus actividades al soporte informático, la utilización y adquisición de las nuevas tecnologías; cuyo principal temor es la desconexión individual y/o masiva donde la interrupción del sistema se imagina como un *apocalipsis*.

Otro artículo del mismo autor (sin querer desviar y/o profundizar el contenido de este capítulo hacia otros de tipo político y económico que pueden ser parte de otro estudio), alega que las nuevas tecnologías ingresan en la cultura como parte de estrategias de dominación y colonización ideológica.

...Es, en definitiva, por el pensamiento que América domina, al menos tanto como por la economía. La soberanía económica no podría realizarse sin la soberanía conceptual. Prueba que estas tecnologías del espíritu son tecnologías políticas... (Sfez, 1999)

Si bien no se está ajeno a estos pareceres y cada uno puede detentar su opinión personal al respecto, se desea clarificar que estos aspectos no serán profundizados, pero sí se los menciona, porque mucha de la actividad del arte que utiliza a los *media* como soporte, parafraseando al videoartista Lucas Bambozzi, encuentra motivos conceptuales e ideológicos en la crítica al *sistema* (subversión), o por el contrario en la adscripción a ellas (apropiación) como parte de las estrategias para crear visibilidad según el sentido de lo que se desea expresar. (Bambozzi, 2006)

El entorno descripto hace referencia al tipo de sociedad que se viene delineando también como parte del envejecimiento de los postulados que sostenía la modernidad y que acusa síntomas de disconformidad o desilusión sobre la construcción y objetivos de un modelo cuyos parámetros no alcanzaron a dar las respuestas esperadas y en el campo de las disciplinas emparentadas con el arte *...una ruptura con el campo estético del modernismo...* y la consecuente aparición de otros parámetros como parte de las búsquedas por encontrar respuestas. (Foster, 1987:7)

Fredric Jameson en un texto sobre la posmodernidad expresa,

...Lo que debemos retener de todo esto es más bien un dilema estético: porque si la experiencia y la ideología del yo único, una experiencia e ideología que informaron la práctica estilística del modernismo clásico, está terminada y agotada, entonces ya no está claro lo que se supone que hacen los artistas y escritores del presente período... (Jameson, 1987:171)

A casi 20 años de esta pregunta, el dilema se sucede dentro de las sociedades posmodernas, en mayor o menor medida, según los grados de adscripción, resistencia o indiferencia a la definición inicial (o quizás más difundida) de posmodernidad dada por Lyotard sobre la puesta en crisis o incredulidad de los metarrelatos y la construcción de una ciencia entendida como la investigación de inestabilidades. (Lyotard, 1983:10)

Pensadores y escritores aún con sus diferencias ideológicas (Habermas, Lyotard, Jameson, Huyssen, etc.) coinciden en describirlo como un estado de transición, de inestabilidad y relatividad; de inquietud y revisión de los supuestos, de conflicto entre lo determinado, lo indeterminado y de aquellos intereses que se relacionan o surgen en esta búsqueda.

En este contexto se suele propiciar en algunos ámbitos cierta atribución superlativa al medio tecnológico y a sus propiedades, en el sentido de la profecía, la credibilidad y la imediatez, una propuesta que se ancla en el postulado de lo *sublime tecnológico* (Baudrillard, 1998) como un territorio sobredimensionado y que desde una postura tecnoprogresista pretende dar respuestas sobretudo a los desprevenidos y a los seriamente mimetizados con el sistema.

Lo que Baudrillard denominó el *estado Xerox de la cultura* (Baudrillard, 1998) puede estar dando cuenta de un estado de absoluta seducción tecnológica que puede encontrar según los ámbitos de acción, un individuo con bajas defensas reflexivas, fácilmente seducible quién sin reparar en el sentido del recurso lo sustituye, en un acto de automatismo industrial, por el del discurso sin mediar un nivel de reflexión, y por ende,

se acusa una cierta levedad discursiva en el que la tecnología deba expresarse desnuda y *per se*.

Esto puede revelar un hacer al estilo *avatar*, la expresión de un hombre que requiera sentirse infomediado, en cierto modo teledirigido y tecnofascinado por la seducción instrumental de la tecnología, donde le será fácil *confundir lo trivial con el conocimiento profundo* (Baudrillard, 1998), e instalar pantallas en las que *no hay forzosamente una mirada*. (Levy, 2001)

Sin que todo lo dicho pueda parecer una pretensión de disminuir o desestimar los logros y capital de innovación humanos que suponen los avances tecnológicos en su relación con el área de las ciencias y de la cultura, se puntualiza que el *discurso de poder tecnológico* (Foucault, 1991) que se hace presente en la sociedad contemporánea, hace surgir un hombre cuya humanidad está *profundamente modificada* (Eco, 1968) debido a la crisis que supone la reconstrucción de su esquema de identidad espacio-temporal, la redefinición de su individualidad en sí mismo, y social (identidad-espacio) y de su permanencia (tiempo), como resultado de una propuesta que instala un marco de confusión entre tecnología y herramienta tecnológica, y de discurso con recurso.

De la mano del cruce que la sociedad contemporánea enfrenta con el eje del fuerte desarrollo tecnológico, en la primera mitad del siglo XX con la industrialización y luego de la segunda mitad del siglo XX con la instalación del *mass media* y la irrupción del campo digital hacia la década del noventa, se fueron estableciendo en el ámbito del arte contemporáneo aquellos artistas posicionados en la búsqueda y producción de obra de experimentación artístico-tecnológica como emergente de nuevas modelizaciones expresivas y también desde la construcción de un imaginario utópico que comenzó a expresarse en algunos casos desde una crítica a una sociedad cada vez más mediada. En estas obras los artistas fueron ingresando en un campo, que desde una posición experimental y/o en otros *antimedia*, fueron renunciando parcial o totalmente al uso de los soportes tradicionales, para utilizar aquellos cuya naturaleza fue y sigue describiéndose como no convencional y variable, donde el acto de creación artística se verá influido de manera decisiva por las consideraciones culturales que se vienen describiendo.

Parte del objeto de estudio del tema de tesis es la obra de arte de soporte de *media*, la que se define como aquella que *...utiliza como soporte a los medios surgidos de las telecomunicaciones, la comunicación de masas (mass media) y los modos digitales de distribución del arte, en relación con las prácticas del arte conceptual, arte virtual, performance e instalación...* y se inscribe en un hecho de arte conceptual. (Answers.com, 2007)

...en el arte conceptual la idea o concepto es el aspecto más importante de la obra. Cuando un artista usa una forma artística conceptual, significa que todos los planes y decisiones se toman previamente y la ejecución es un asunto secundario. La idea se transforma en una máquina que hace arte... (Lewitt, 1967)

Aún fuera del soporte (en este caso se analiza el soporte de tipo tecnológico), el concepto es para la obra de arte conceptual, el portador de un comportamiento generador, determina la idea de un arte que puede o no expresarse a través de un objeto concreto, y será el camino iniciático hacia la desmaterialización de la obra de arte.

El arte conceptual es un movimiento que toma fuerza en las décadas de 1960 y 1970, cuyos postulados sostenidos

en relación con el texto y el lenguaje, se fundamentan en la necesidad de equiparar al concepto con la materialidad de la obra, con una resistencia al pensamiento dogmático de la modernidad que planteaba que era o no válido en el arte, los condicionamientos que las instituciones del arte imponían a la obra para su presentación en sociedad, y el descubrimiento de la potencia de los procesos seriales, de repetición y de secuencia usados por los medios de comunicación entre ellos la publicidad, la fotografía y el cine.

La idea de dispositivo (máquina de hacer o que hace arte...) está presente en el arte conceptual y el soporte de tipo tecnológico es y será uno de los caminos facilitadores y expresivos, al manipular contenidos mensurables en información en un formato ajeno a la expresividad tradicional del arte pero afin con los procesos mentales.

La incorporación de la electrónica y de la informática en el campo de la comunicación y de las artes, en principio en lo que se denominó en la década del 60, *computer art* y en la actualidad la incursión de los *media* diferenciados o fusionados, su posibilidad interactiva y el tratamiento automático de la idea de arte como una categoría de la información, ha reforzado la idea de un dispositivo de arte, que cambia el registro de la obra y su fenomenología histórica, condición que la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja del concepto romántico y la abre al campo de la experimentación y la multiplicidad.

Estas obras también llamadas de ejecución o de estado *on* (Alvarez Basso, 1988) presuponen un arte vivenciable a través de la formulación de entornos conceptuales, reales o virtuales, de instalación o de intervención, mediante el uso de herramientas informáticas y/o electrónicas.

Al respecto Deleuze afirma *...Ariadna se ha ahorcado... la obra de arte abandona el reino de la representación para hacerse experiencia (o experimento), empirismo trascendental o ciencia de lo sensible...* (Rachjman, 2004:124)

Se considera que el hecho de que la obra de *media* haya surgido, como parte de las manifestaciones de la cultura en sociedades que inicialmente se insertaron en el proceso de maquinización e industrialización y actualmente son parte de la globalización, no las circunscribe exclusivamente a estos ámbitos, sino que si bien resulte más factible que su generación, expresión, comprensión y circulación se encuentre facilitada bajo determinadas condiciones provistas por la existencia del soporte, no se descarta que una obra de este tipo, pueda encontrar espacios de migración e inclusión en otros entornos culturales, o de generación bajo premisas más compactas o circunscriptas de utilización de los *media* al alcance o disponibles, como tampoco que una sociedad globalizada solamente se exprese y encuentre goce estético a partir de este tipo de obras.

Acerca de las transferencias que se suceden y conviven de una cultura *en y con* otras dentro de la sociedad global, Andreas Huyssen expresa:

...no seamos ni apocalípticos ni triunfalistas. No vivimos tan globalizados como creen los teóricos y fundamentalistas de la globalización. Más bien, estamos atravesados por las tensiones entre lo global y lo local, esa mezcla e interacción que Ronald Robertson definió como "glocal". Parece, entonces, que el mundo está glocalizado en múltiples estratos y jerarquías que existen en el intercambio cultural transnacional... admito que hay una obsesión con la palabra global. Lo que está emergiendo ahora es un estilo global de memorialización

en los monumentos y una aceleración de la cultura memorial, que es al mismo tiempo global y local" (Huyssen, 2006)

A este acontecimiento de recuperación de la memoria, Huyssen lo llama *musealización* de la cultura, y se expresa sobre todo en las temáticas de arte contemporáneo que se relacionan con los sucesos históricos que la memoria local de una cultura debería recordar sobre la construcción de su identidad y hacer extensivo al mundo (por ej. el holocausto en Alemania, la represión en Latinoamérica, etc.) hechos que al ser narrados a través de obras de arte y expuestos en museos, quedan descontextualizados y congelados como en una *vitrina*, sin servir a los significados del aprendizaje que supone el ejercicio de la memoria, sino a la levedad del fragmento que en general instala el pensamiento posmoderno.

Parafraseando a Longoni, Huyssen entiende que lo moderno fue un proyecto que sostuvo la división entre arte moderno y la cultura de masas, donde el arte era para la élite y erige como teórico de esta postura a Theodor Adorno quien buscaba preservar al arte del mercado y la política. Según Huyssen, las vanguardias son las que postularon una rearticulación entre la cultura de élite y la de masas, pero que la industria cultural con la posmodernidad (y no las vanguardias) es la que tuvo éxito en transformar la vida cotidiana y terminar con esta división, aunque todavía persista en el pensamiento y formación de universidades y museos. (Longoni, 2002)

Entonces se entiende que la obra de arte de soporte tecnomedial convive en un universo de propuestas de arte diverso y heterogéneo, aquellas que aún se rigen por los cánones de generación y goce más tradicionales tanto como por aquellas que se alejan de las premisas sostenidas hasta el romanticismo.

La tecnología es en estas obras, un nuevo soporte expresivo (como cualquier otro) que por sus características espacio-temporales, mediáticas, de circulación de la información e interactividad propone a los artistas y a los espectadores un universo exploratorio, de experimentación sensible en vínculo con la intencionalidad final del artista.

Acerca de esta nueva manera de conceptualizar la obra, Zaha Hadid expresa:

...I love painting, but the idea of art has changed from painting. The spaces in these centers don't have to be defined by the need for walls to hang pictures on. (...) Minimalism, conceptualism, performance, installation art have sought to disrupt the chain that leads from artwork to commodity to collecting institutions. The legacy of 'objectless' art production must be confronted in any attempt to conceive of a new museum or gallery. (Hadid, 2007)²

La obra de arte y *media* se inscribe dentro de las prácticas del pensamiento posmoderno como parte de las críticas a los sistemas tradicionales de validación y consagración de la obra, lo que deviene en el debilitamiento de la noción de autoría y la posibilidad de su reproducibilidad técnica diluye el concepto de aura explicado en el conocido manifiesto de Walter Benjamin. A través de estas obras los artistas enmarcan y expresan una serie de búsquedas conceptuales que unidas al nuevo soporte inician un camino de experimentación perceptual y estética.

...Las consecuencias del arte conceptual llegan muy lejos... en las siguientes décadas se registró una diferenciación pluralista del arte, que según las diferentes posiciones fue aceptada frenéticamente unas veces bajo el lema de la posmodernidad y anatemizada otras como la caída en la arbitrariedad. En cualquier caso desde entonces es imposible establecer cri-

terios vinculantes para enjuiciar al arte. Sin embargo, nada de esto impresiona ni al mercado del arte ni a las instituciones... (Marzona, 2005:25)

Para muchos el camino hacia la arbitrariedad en el arte es resultado de la posmodernidad y encontraría sus inicios en una de las interpretaciones que algunos artistas conceptuales hicieron de los *ready made* de Duchamp, que contrariamente con sus búsquedas, derivó en la idea de un arte por el arte mismo.

En paralelo el nacimiento y auge del arte conceptual se atribuye a la necesidad de dar una fundamentación teórica a la obra de arte a través del lenguaje, tema que para muchos fue propiciado por los estudios de semiótica de Roland Barthes entre otros, lo que dotó a este arte de una alta carga teórica e intelectual. (Marzona, 2005:7)

En referencia al arte conceptual y a la instancia histórica que diagnosticó el fin del arte, Danto expresa

...A fines de 1969 los conceptualistas podían considerar cualquier cosa como arte y estaban dispuestos a considerar a cualquiera como artista... (Danto, 2005:24)

En relación con lo dicho, el pensamiento posmoderno se sostiene sobre un estado profundo de incertidumbre que para unos plantea en el arte una materia riquísima de acción y creación, una cierta cuota de pensamiento anárquico, sin reglas ni límites precisos, como así también para muchos otros y sobre todo en la obra de arte y *media*, un estado de preocupante hibridez que se traduce en obras de concepto anodino y de lenguaje variable no siempre comprensible ni asociable con lo aprendido por arte, posiblemente acentuado por el uso de un soporte que ha servido originalmente y sirve a otros fines. El soporte tecnológico-digital a primera vista no se parece a un medio plástico asimilable al óleo o a la arcilla, en sí se revela como un soporte complejo cuya manipulación sensible también resulta ser compleja, la apreciación de la obra puede encontrar resistencias en el observador relacionables con la falta de experiencia previa y la asociación que se haga del soporte con contenidos que puede considerar lejanos al concepto aprendido de arte. Desde este punto de vista se entiende que resulta necesario recurrir a un tipo de pensamiento espacial y metafórico, más bien háptico, como disparador de conceptos de creación y comprensión de la obra, no solo para la sustentación de la idea y su significado, sino también para desarticular aquellos presupuestos asociados al soporte que según los casos pueden teñirlo de frío, distante, maquinal o no empático.

La articulación de la noción de arbitrariedad, la intelectualidad a ultranza en la generación de los mensajes, la hibridación del lenguaje, y un soporte poco empático o entendido como no convencional, entre otros condimentos aportan complejidad a la obra y al escenario contemporáneo que estas describen.

En referencia a la *Caja Brillo* de Andy Warhol, Arthur Danto se pregunta

...Ya costó en 1964 que muchos la aceptaran como obra de arte y eso que, para entonces, se había abierto una brecha para que determinada franja del mundo artístico pudiera aceptarla sin reservas como arte. Así pues, la pregunta que despertó inicialmente mi interés como filósofo era qué había hecho posible que algo se convirtiera en obra de arte en determinado momento histórico sin que hasta entonces hubiera podido aspirar a ese mismo estatus. Pregunta que, para empezar, planteaba el interrogante filosófico general de qué aporta la situación histórica al estatus artístico de un objeto (Danto, 2005:16)

Sin lugar a dudas los *ready made* de Duchamp indican un antes y un después en la configuración de las ideas de arte frente al juego de los límites impuesto por el juicio estético preestablecido por las instituciones. Se plantea desde Duchamp entonces que las convenciones dejan de tener validez y pasan a ser redefinibles y flexibles según el contexto y la cultura de la práctica de arte.

A continuación se mencionan algunas de las premisas centrales que caracterizan al arte propio de sociedades posmodernas y que son extensivas a la obra que utiliza soporte de *media*:

- Desmontaje del rito contemplativo, pérdida de la sacralización de la obra.
- Cuestionamiento del marco institucional de validación y consagración de la obra de arte como objeto atesorable (obra sin aura, efímera, reproducible, transmisible, ejecutable)
- Combinación de varios sistemas de producción (texto, imagen dinámica, gesto, interactividad, etc.) o mezcla transdisciplinaria que aporta una nueva complejidad perceptual, de formato técnico de ejecución y de conservación.
- Hibridación y transposición de los lenguajes. Collage, pastiche.
- Indistinción de las fronteras entre espectador y el acontecimiento (Happening, Body Art, Instalaciones de *media*, Arte de realidad virtual, etc). Pensamiento espacial del arte.
- Debilitamiento de la noción de autoría y originalidad tradicionales, con lo que la postmodernidad provoca cambios en la idea histórica de vanguardia; para algunos pensadores la posmodernidad implica la disolución o muerte de las vanguardias.
- Reivindicación de las ideas de las minorías (étnicas, raciales, sexuales, de género, etc.) como exaltación e integración de la diferencia.

Estas son algunas de las variables que intervienen, y que desplazan la idea de la obra de arte única y acabada, para instaurar en aquellas producidas con soporte de *media* la idea de otra estética de arte ligada al evento y a la interacción, por lo tanto una obra que se reformula con su ejecución y que en sí tiene variables inestables. La dimensión plural de la obra supone descubrir la propia toma de posición dentro de lo múltiple.

Como parte del escenario el estado actual de la cultura se desarrolla sobre la base filosófica que se sustenta sobre los conceptos de incertidumbre y complejidad, situación que deja muy atrás los postulados que tenían cierta fijeza paradigmática o seguimiento incondicional y adscribe a una modalidad de pensamiento que permite la reescritura, la duda, la no secuencialidad, la reversibilidad de una cadena conceptual, por ende, un espacio de desdobles de la realidad que suelen propiciar la reflexión y la interdisciplinariedad. Al respecto Edgar Morin expresa que

...el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento. (Morin, 2004:23)

II. Por qué los artistas incorporan los *media* como soporte expresivo. Antecedentes. Repercusiones locales. Relación del arte conceptual con la obra de *media*.

Las diferentes configuraciones estéticas del siglo XX han sido definidas por la superposición, interrelación y sucesividad de las que en arte se llaman vanguardias contemporáneas y sus corrientes asociadas de pensamiento. Para su identificación y estudio, las fuentes establecen ciertos límites, las sucedidas antes y después de la primera y segunda guerra mundial, la incorporación e influencia del pensamiento y acción de los artistas norteamericanos al plano de las vanguardias posteriores a la segunda guerra, (territorio exclusivo de los artistas europeos en la primera mitad del siglo XX) y la expansión de los márgenes perceptuales del público, habituado a la expresividad de los géneros clásicos del arte como la pintura, la música y el teatro, promovidos por la incursión de los *media* derivados de los descubrimientos tecnológicos. Esta expansión encuentra sus inicios hacia el final del siglo XIX e inicios del XX con el descubrimiento de la fotografía, la imagen en movimiento, los comienzos del cine y la industria del film y la radiodifusión; un segundo nivel de intensificación con la incorporación de la televisión y el concepto de *mass media* hacia mediados del siglo XX, y un tercer nivel de aceleración y apertura hacia inicios del noventa hasta hoy, con el uso masivo de las computadoras, recursos digitales, disponibilidad y accesibilidad a internet, desarrollo de plataformas, software y periféricos amigables, tecnología móvil, concepto de multimedia, interface y realidad virtual.

Como parte del comportamiento e intención, las vanguardias se han manifestado como instancias rupturistas frente a la vigencia de determinados postulados de la época de origen y a través de ellas pensadores, artistas e instituciones relacionados en algún sentido con el espectro del arte, vincularon aspectos de orden social, político y filosófico al ejercicio concreto de la expresividad del arte y la elección de un modo de vida y acción sociopolítica, que pretendía sustituir o reemplazar por su pensamiento y acción, lo que consideraba fuera de sus parámetros e ideales.

La historia del arte establece como punto de partida de las corrientes del siglo XX, al impresionismo y posimpresionismo ya que con ellas se inician los caminos de experimentación escénica, técnica y temática en la composición y lenguaje de las obras pictóricas. La obra *Desayuno sobre la hierba* de Edouard Manet de mediados del siglo XIX, es considerada emblemática y se fija como inicio del cambio en la postura y pensamiento del artista, ya que si bien la composición escénica y resolución técnica evoca los usos renacentistas de la *Fiesta Campesina* de Giorgione, en ella se muestran dos personajes masculinos vestidos según la moda de la época y dispuestos al ocio de un desayuno de campo entre los que destaca un desnudo femenino en primer plano mirando hacia el observador. La obra fue considerada por los críticos del momento como obscena e insultante, no por el desnudo femenino sino por la significación que añade la solución técnica de Manet al resolver la obra, con cierto realismo fotográfico, collage compositivo y salto narrativo que pone en evidencia una denuncia al comportamiento moral francés.

La mención de esta obra y de su autor, tiene la intención de dejar constancia que según el pensamiento de esta tesis uno de los ejes que signan el arte contemporáneo, y

en este caso al de *media*, es el de la descontextualización y sustitución, conceptos que ya se manifiestan de manera iniciática en la postura artística de Manet, y que luego, unos sesenta años más tarde, Marcel Duchamp definirá del modo más irreverente a través de sus *ready made*, con los que se altera formalmente el curso del pensamiento, postulados y cánones tradicionales del arte.

Las vanguardias fueron definiendo en poco tiempo una diversidad de modos de lectura y expresiones de la realidad, tendientes cada vez más hacia el subjetivismo, a cuya superposición, velocidad y recursos, la sociedad en general no lograba acomodarse, ni entender en profundidad. El arte del siglo XVIII producto de la imitación y resultado de la discursividad, relato de la historia y la mitología, la naturaleza y la destreza técnica del artista, fue reemplazado paulatinamente por otro que en un primer momento descompuso el color en múltiples partículas, luego en planos, distorsionó la composición perspectívica y el espacio, apoyó búsquedas estéticas de movimiento y sonido en las máquinas, transversalizó contenidos de una sociedad en creciente apertura a la industrialización, ingresó en la psiquis, los sueños y los datos del automatismo psíquico individual y el asociacionismo libre de ideas, se internó en la violencia expresiva del dolor de las posguerras en un camino que finalmente se encriptó en la abstracción.

Uno de los autores consultados para resolver las premisas involucradas en este capítulo fue Dieter Daniels (1957, Alemania), cofundador de la *Videonale* de Bonn (1984, Alemania); Director de la Mediateca del *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM) Karlsruhe, Alemania (período 1991-93); Profesor de Historia de Arte y Teoría de *Media* en la *Hochschule für Grafik und Buchkunst* (HGB) Leipzig, Alemania (1993 a la fecha); y Director del *Ludwig Boltzmann Institute Media Art Research*, Linz, Austria (2005 a la fecha).

Según Dieter Daniels hay dos razones por las que muchos de los artistas de comienzos de siglo XX inician la utilización de los *media* como soporte de la obra de arte: la primera es este cierto alejamiento expresivo del artista de lo que él denomina *sentido común popular*, un pasaje vertiginoso del objetivismo al subjetivismo, que la sociedad de fines del XIX y comienzos del XX apenas pudo asimilar, lo que podría denominarse una cierta *elitización* de las ideas, recursos y lenguajes, frente al descubrimiento de los *media* que prometían un alto nivel de impacto y comunicatividad social; la segunda razón fue el nacimiento de un fuerte afán experimental motivado por los descubrimientos de la tecnología, el deseo de mostrar lo nunca visto o lo antes jamás desarrollado, una necesidad de generar asombro, lo que en definitiva fue sustentando el espíritu de la modernidad.

Sin establecer márgenes estrictos, Daniels define algunas etapas asociadas al uso de los *media*, las dos primeras relacionadas con las llamadas primeras vanguardias o lo que se conoce por Futurismo, Constructivismo, Abstracción, Cubismo, Dadaísmo, entre otras:

1. **la utópica hacia 1920** o la etapa de los precursores del arte de *media*, anterior a la segunda guerra mundial, en la que los artistas recurren a los *media* con la esperanza de generar un arte social, más comprensible y cercano a las masas populares. En esta etapa todo arte que se considerara *moderno* debía apelar a los *media*, como camino para reconciliar al arte con la comprensión de la gente común.

2. otra **hacia 1930** donde los artistas se pliegan a un uso político del arte a través del uso de los *media* y los recursos de los comienzos de la propaganda, para movilizar en algún sentido la voluntad de la audiencia (época del constructivismo ruso, nazismo y fascismo). Daniels puntualiza aquí el paso de la voluntad emancipadora y revolucionaria inicialmente otorgada a los *media* de la primera etapa, hacia otra donde las propiedades de comunicación e impacto de los *media* fueron utilizadas deliberadamente junto con la propaganda, con fines de implementación política e ideológica del sistema.

*...Hopes for an emancipatory function for the media were quickly dashed by their propaganda use under Fascism and Stalinism in Germany, Italy and the USSR. Here artists from the pioneering days like Ruttmann, Vertov, Eisenstein and the Italian Futurists devoted themselves to political propaganda. The 1920s pioneers who emigrated to the USA had very little opportunity to continue their experimental work, but like Brecht or Fischinger found that all the media formats there were just as heavily commercialized.*³

3. **y una tercera** desarrollada con posterioridad a la segunda guerra y concretamente hacia 1960 época de las también llamadas segundas vanguardias como el arte Pop, arte Povera, arte Conceptual, Minimalismo, Objetos específicos, Expresionismo abstracto entre otras, que junto al concepto de *mass media* fijará en los artistas, una cierta postura crítica, irónica y humorística, respecto al significado socio-político de los *media* y que sentará las bases espirituales de lo que hoy conocemos como *media art* o *new media art*, ideas que se basan en que todo arte que use los *media* debe ser promovido por una actitud *antimedia*.

Daniels observa que la actitud, opinión y utilización de los *media* por parte de los artistas de las dos primeras etapas difiere muchísimo de los de la segunda posguerra (tercera etapa). En las dos primeras los artistas consideraban a los *media* como formas potenciales de arte, posición que paulatinamente fue cambiando hacia otra relacionada con la desilusión, o la sensación de una *causa perdida*, a medida que los *media* se vieron cada vez más incorporados e involucrados dentro de los objetivos del comercio, el consumo y la política. Este espíritu *inicialmente desilusionado*, se expresó a través de una marcada actitud *antimedia*, para luego convertirse en una crítica *provocativa, humorística e irónica*. Esta última postura perdura hasta hoy en muchos de los artistas de *media*. Al respecto el videoartista brasileño Lucas Bambozzi en una entrevista que le realizó la Revista Sonar Online del portal español *Sonar: Música Avanzada y Arte Multimedia*, expresa:

...hablar sobre nuevos medios implica que se hable sobre la política de los nuevos medios. Se trata de un nuevo contexto que caracteriza a buena parte de los años 90... el propio concepto de media-art hace ya mucho que incluyó en su definición las ideas de subversión y apropiación, dos estrategias comunes a un uso de los medios claramente más táctico. Así, el papel del arte en contextos mediáticos tendría que ver naturalmente con los conceptos que de ahí se derivan... Otra aptitud de esas obras (new media) sería la de crear visibilidad, apuntar cosas, dirigir la atención hacia el propio sistema, a veces perverso y opresivo, de los medios. La obsolescencia tecnológica, el consumismo unido a esos soportes y su conexión con grandes corporaciones, son cuestiones que no se pueden evitar. Además, la idea de contaminación mutua, de convergencia, está lejos de agotarse, a pesar de que estamos muy familiarizados con ese discurso, especialmente después

de *Understanding Media*, de Mc Luhan. Internet utiliza todo un soporte procedente de otros muchos medios, de los videojuegos, del video, del cine, del texto, del hipertexto... Internet hizo converger todo eso y al mismo tiempo lo hizo visible... (Bambozzi, 2007)

A continuación se detalla una síntesis descriptiva y recordatoria de los representantes, obras y aportes significativos según cada etapa en Europa, Estados Unidos y Argentina.

Pertenecen a la época de las utopías

Filippo Marinetti (1909, Italia) fundador y creador del manifiesto al Futurismo, movimiento inicialmente literario que se extendió luego al plano de las artes visuales, que promovía un arte basado en las propiedades de la máquina (energía, movimiento, electricidad, dinamismo, velocidad, etc.) que por entonces era lo que se entendía por promesa del futuro; del mismo modo Marcel Duchamp durante su época futurista estudió y desarrolló una serie de investigaciones sobre el movimiento, su descomposición, plasmación geométrica, relación con la alquimia, y expresión de un arte *maquinico*; Luigi Russolo (*Futurismo 1913, Italia*), que con su invención del *Intonarumori* o máquinas de ruido y su manifiesto *The art of noise* centra la escucha musical en una dimensión experimental, rompe con las convenciones tradicionales de la música, propone un aumento de actividad e interactividad del escuchante, plantea la apertura hacia un pensamiento que integra la *máquina* y los conceptos de *móvil* y *disponible* en un todo con los acontecimientos de la vida cotidiana, e inicia un sistema de notación musical (*Enharmonic Notation for the Futurist Intonarumori*) que luego será utilizada por los compositores de música electrónica. Russolo en *The art of noise* expresa: *...Ancient life was all silent. In the nineteenth century, with the invention of machines, Noise was born...* (Föllmer, 2007)⁷. Las composiciones y experimentaciones de Russolo serán de influencia decisiva para compositores como Edgar Varèse o John Cage; Tristán Tzara (1918, Zurich, Alemania) creador del manifiesto al Dadaísmo, movimiento que inicialmente tuvo sus precursores en lo que se llama el grupo del Cabaret Voltaire fundado por Hugo Ball en 1916, en cuyas reuniones con fines de arte se propugnaban ideas antiartísticas, antiliterarias y antipoéticas. El espíritu de los artistas del Cabaret Voltaire será elevado a su máxima expresión por Marcel Duchamp, ya como parte del Dadaísmo, a través de la invención de los *ready made* (1913, Nueva York, EEUU), circunstancia que promovió una fuerte movilización de los cimientos y convenciones de lo que era considerado arte, situación que fue y es actualmente un determinante del pensamiento y conceptualización del juicio de arte, y que instala hasta hoy el dilema de la definición de "que es o no arte"; Walter Ruttmann (1927, Dadaísmo, y Expresionismo Alemán) se considera uno de los precursores del cine experimental alemán. Dentro de una ideología fuertemente abstracta experimentó con las variables espacio y tiempo, técnicas de manipulación del film para lograr nuevos lenguajes expresivos. Una de sus películas más nombradas *Berlin, Sinfonía de una ciudad* (1927) utiliza conceptos musicales unidos al desarrollo de un sistema propio de montaje que narra los ritmos de la creciente industrialización de Berlín en su transición de usos y costumbres de la vida cotidiana de la ciudad, heredados del siglo XIX, hacia los de la gran urbe del XX; Velimir Chlebnicov (1921, Futurismo en Rusia) poeta ruso, creador del

manifiesto *The radio of future* en el que presenta la visión de un modelo utópico o *Radio-Eye* (*radio-ojo*) como posibilidad de formación de una comunidad mundial comunicada, un sueño de unión entre las culturas sin distinción de clases, distancias, ni diferencias político-ideológicas. Muchos de los actuales intérpretes de Chlebnicov, visualizan en sus escritos una antesala de proyecto de comunidades en red, similar al que hoy entendemos por internet o sinónimo de comunidad global. Estos análisis lógicamente dejan de lado la profunda diferencia ideológica que los distinguen, pero ponderan las ideas y visiones del poeta, la valoración y penetración de la tecnología que anticipa y proyecta en la vida social en relación con su proyecto.

If the radio has once been the ear of the world, today it is going to be the eye, for which no distances exist any longer. [...] The proud skyscrapers, which drown in the clouds, two people, playing chess being located at opposite sites of the world, a lively chat between people in America and people in Europe [...]. This is how the radio will scow together the inseparable parts of the world soul and reunite humanity. (The Radio of the Future, Velimir Chlebnicov, 1921)⁸;

Sergei Eisenstein definido como el padre del montaje, por sus estudios, experimentaciones y conceptualizaciones acerca de los recursos técnicos en relación con el lenguaje fílmico, su significación, vínculo con la emoción y el poder de la imagen; Dziga Vertov (1925, Rusia) director de cine ruso, iniciador del documental y sus experimentaciones con el montaje fílmico y de sonidos en sus *reels* de *Cine Pravda*, en los que captura fragmentos de la vida cotidiana de la Rusia de comienzos de siglo XX; Vladimir Tatlin y Eliezer Lizzitsky (1922, Constructivismo en Rusia), promovieron un arte (arquitectura, plástica y escultura) unido fuertemente a los conceptos de la abstracción y la geometría, experimentación con materiales nuevos como el vidrio, metal, plástico, etc. en relación con la idea de una sociedad cuyo desarrollo y crecimiento iba unido con los avances de la industria, y el desarrollo tecnológico. El constructivismo es el antecedente ideológico de otras repercusiones del arte en Europa, sobre todo en Alemania con el nacimiento de la escuela de arquitectura, arte y diseño Bauhaus (Alemania) la que transitó por las tres etapas que se vienen describiendo en sus diferentes momentos: 1919 a 1923 fundacional e idealista en Weimar en manos e idea de Walter Gropius; 1923 a 1925 Neoplasticista y Racionalista; 1925 a 1929 se traslada de Weimar a Dessau; 1930 asume la dirección Mies Van der Rohe y la traslada a Berlín; 1933 la clausura el partido nazi; 1951 Max Bill funda la Nueva Bauhaus o Escuela de Ulm en EEUU. Es importante destacar que Daniels analiza la obra de *media* de las dos primeras etapas y observa que los artistas tenían un compromiso muy alto con la estética, la que resolvían mediante el estudio de la solución técnica de la obra; que muchos de los emprendimientos no eran posibles con la tecnología disponible al momento, y para dar solución a lo que parecía imposible los artistas reunían esfuerzos económicos e intelectuales, tema que la creación de la escuela Bauhaus encaminó hacia la cooperación entre los esfuerzos de los artistas, los técnicos y el soporte del desarrollo de la industria.

...Even in the 1920s, these manifestos and utopias led to concrete technical experiments and early works, some of which were possible only because of the artists' enormous commitment. Here questions of aesthetics and feasibility are very closely linked. There were no adequate industrial

devices available to the pioneers for carrying out their ideas. They had to become inventors and handymen to make their utopias visible and audible... (...) Bauhaus for cooperation between artists and technicians with support from industry, and with results that might possibly lead to real products... (Daniels, 2007)⁴

Laszlo Moholy Nagy (1927, *Bauhaus, Alemania*) representante del artista polivalente: fotógrafo, cineasta, pintor, escultor, escritor y diseñador gráfico. Entre sus tantos desarrollos de arte y técnica, destaca el *Light Space Modulator*: escultura cinética con mecanismos y movimientos impulsados por motores eléctricos que desplegaba acciones en relación con una o varias fuentes luminosas y que arrojaba proyecciones de luces y sombras simultáneas. Daniels menciona que este dispositivo realizado a gran escala podría ser considerado como una antepasada hacia los primeros conceptos de un arte inmersivo. A partir del particular ejercicio profesional y manifestación personal de arte y experimentación, Moholy Nagy fijó una manera de ejercer y establecer relaciones entre el arte y la presencia de la máquina.

...The reality of our century is technology: the invention, construction and maintenance of machines. To be a user of machines is to be of the spirit of this century. Machines have replaced the transcendental spiritualism of past eras... (László Moholy-Nagy, 2007)⁵

Walter Benjamin (1936, *Alemania*) y su escrito, *La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica*, definido como un manifiesto antifascista dedicado a convocar las ansias de renovación social e ideológica de los futuristas de Marinetti. En este manifiesto expresa la necesidad de generar una nueva expresividad que se distinga del sistema, analiza y describe como las máquinas erigen el valor de una ideología que se va haciendo parte, encarna y altera negativamente la vida social, y advierte de la modificación que sufre la obra de arte cuando es reproducida o duplicada mecánicamente, la que define como una pérdida de *unicidad o del aura*.

...La unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición. Esa tradición es desde luego algo muy vivo, algo extraordinariamente cambiante. Una estatua antigua de Venus, por ejemplo, estaba en un contexto tradicional entre los griegos, que hacían de ella objeto de culto, y en otro entre los clérigos medievales que la miraban como un ídolo maléfico. Pero a unos y a otros se les enfrentaba de igual modo su unicidad, o dicho con otro término: su aura... (Benjamin, 1936:4)

Pertenecen a la segunda etapa

Walter Benjamin define a esta etapa como la *ideologización de las utopías* y al Fascismo imperante, como un período de *estetización de la política* (Daniels, 2007). Italia será uno de los sitios en donde los mismos artistas involucrados inicialmente en las utopías futuristas de la primera etapa, se verán seducidos por los recursos y el impacto de la propaganda y pasarán a trabajar para un concepto de arte ligado al ejercicio político, al poder de un sistema y su implementación, en el que la tecnología estará seriamente involucrada.

La televisión definirá su papel protagónico cuando en 1936 el Nacional Socialismo transmitió las olimpiadas de Berlín a través de veinticinco estudios de televisión, que juntamente con la radio dieron forma a la idea de la simultaneidad, masividad e impacto a las ideas de poder, contundencia y progreso que implementaba el sistema y en consecuencia la

nación alemana, cuya tradición está muy ligada al desarrollo y avances de la tecnología. Es importante situarse en el contexto de la década del 30 donde muchos aspectos técnicos se cubrieron con la tecnología disponible que no siempre era suficiente (por estudio, envergadura o desarrollo), pero también advertir del despliegue tecnológico y su significación ideológica: amplificación del sonido de comentaristas mediante micrófonos labiales evitando la captación del sonido ambiente; grabación del sonido para posterior edición en disco por medios mecánicos; telegrafía basada en cables submarinos y líneas terrestres, para enviar noticias a los radiodifusores extranjeros; transmisión por télex; telefonía para proporcionar los circuitos (que eran insuficientes) de las posiciones de los comentaristas; filmación como medio más pertinente para el registro de los atletas en movimiento y la producción de Leni Riefenstahl para la película oficial de los Juegos Olímpicos: *Olympia*; utilización de dirigibles Zeppelin para enviar las películas con noticias de los Juegos de Berlín a los Estados Unidos.

Dentro de este escenario Marinetti en su escrito *La radio (1933)* expresaba:

...We now possess a television of fifty thousand points forever large image on a large screen. As we await the invention of teletouch, telemell and teletaste we Futurists are perfecting radio broadcasting which is destined to multiply a hundredfold the creative genius of the Italian race, to abolish the ancient nostalgic torment of long distances... (Daniels, 2007)⁶

Bertold Brecht en su escrito *Radio as Communication Apparatus (1932)* asignaba a la radio un carácter revolucionario no como hasta ese momento se la veía, un *aparato de distribución*, sino como un *aparato de comunicación* cuya interacción estuviese destinada al progreso social a través de un uso didáctico del *media*.

La radio tiene una dirección, cuando puede tener dos, proponía no sólo emitir, sino recibir, no sólo hacer escuchar, sino hacer hablar; no aislar, sino comunicar. (Brecht, 1932)

James Joyce hacia 1938 presenta una novela *Finnegans Wake* de características inusuales que anticipa el uso del lenguaje de construcción hipertextual a través de un tipo de narrativa que trabaja sobre la evocación del espacio del sueño y la lectura por asociación en distintos niveles, de una colección de intertextos, entre ellos fragmentos de información científica, pasajes de otros textos, dibujos, recortes de revistas y periódicos, canciones, juegos, bromas, mitos, leyendas, etc. que generan relaciones entre la ficción, los personajes y la realidad.

Pertenecen a la tercera etapa

Siguiendo a Daniels, hacia 1950, después de la segunda guerra mundial, las intenciones de los artistas respecto al uso de los *media* como soporte de la obra vuelven a punto cero, y esta situación renueva las búsquedas en torno al tema y fija un nuevo comienzo en el uso de la radio, la TV y el film, hacia lo que actualmente se conoce como arte de *new media*, alrededor de tres estrategias básicas: *utópica* en manos de Lucio Fontana, otra *receptivo-analítica* visible en los trabajos de John Cage y una tercera *crítica* con Guy Debord.

Lucio Fontana (1951, *Italia, Espacialismo*) planteará que la televisión debía cambiar y convertirse en un instrumento en manos de los artistas, comienza a trabajar con la idea de un "concepto espacial" y desarrolla una serie de investigaciones

y experimentos en torno a la luz: emisión lumínica, luz de neón, luz negra, pintura fluorescente, etc., realiza instalaciones de neón y redacta el Manifiesto al Espacialismo en TV, en el que revive el espíritu de las utopías de los futuristas italianos. Tal como los futuristas consideraban el ritmo que provenía de las máquinas como la cualidad expresiva de su época, Fontana pensaba en la TV como un dispositivo a través del que se podía hacer un *broadcasting* de nuevas formas de arte.

Los trabajos de Russolo en relación con el ruido, los *intonarumori* y el *Art of noise* será de influencia para los trabajos de músicos como John Cage y Edgard Varese. Cage (1950, Estados Unidos) trabajará en el *radio art* a través de la yuxtaposición de música con ruidos provenientes de emisiones de radio en una misma composición, y tematizará mediante el collage accidental sobre los efectos estéticos de la retransmisión y la percepción del sonido a través de la radio, su producción y consumo. Del mismo modo y siguiendo los desarrollos de Pierre Schaeffer, trabajará sus composiciones a partir de sonidos fuera de contexto y significado connotado en manipulaciones de registro absolutamente anticonvencional, abstracto y experimental.

Los parámetros de indeterminación musical definidos por Cage que centran al compositor como decidor de la pieza musical dejando fuera al juicio de la audiencia y la integración del espacio como variable compositiva generada por Nam June Paik (1963) del grupo Fluxus originan nuevas formas expresivas como instalaciones sonoras y música ambiental. La evolución de los postulados de la música concreta de Pierre Schaeffer desarrollados hacia 1948 y la definición de los métodos de producción de su *objeto sonoro: cut and paste*, fragmentación, yuxtaposición, variación de la velocidad y ritmo, agregado de otras capas de sonido, entre otros, serán la antesala de los actuales métodos empleados por los DJ en las experimentaciones de música electrónica.

Guy Debord (1968, Francia, *Situacionismo*) inicialmente adscribió al Letrismo (1950) cuyo manifiesto y film *Traité de bave et d'éternité* de Isidore Isou se proyectó en el Festival de Cannes de 1951: dos horas de imagen y sonido de montaje disonante y experimentación filmica que el público rechazó y que tuvo muy mala recepción en la crítica general. El letrismo fue un movimiento de vanguardia emparentado y surgido del dadaísmo y el surrealismo, caracterizado por sus ideas relacionadas con la anarquía. Debord, luego de ver el filme lanzará sus críticas contra los postulados de lo que denominó *La sociedad del espectáculo* (1967), título de su libro y manifiesto situacionista. El situacionismo fue un movimiento que propugnó la revolución contra el capitalismo generador para Debord de una sociedad masivizada por lo industrial, que acusa una serie de síntomas, como la descomposición de la cultura, la alienación (concepto que toma de Marx) y la simulación.

Panorama local

En una brevísima síntesis cuya fuente principal se toma de una revisión histórica del curador argentino Rodrigo Alonso publicada en el Cuaderno 20 del Centro de Estudios de la Universidad de Palermo (Alonso, 2006), el desarrollo del arte en el ámbito local estuvo signado por las fuertes influencias provenientes de las culturas de inmigrantes y la corriente de contactos y desplazamientos que estos establecieron con sus lugares de procedencia en Europa. Así el futurismo y el cubismo se vieron representados por Emilio Petorutti y Xul Solar; hacia 1945 el *arte madí* y el *perceptual* propiciará los

primeros contactos entre la expresividad del arte y la tecnología (campo de las ciencias específicamente matemáticas y física) en el que destacará Gyula Kosice como propulsor de la obra participativa y lúdica. Para cuando Lucio Fontana desarrolla los conceptos del Manifiesto al *Spazialismo* (con los que inicia los rudimentos del videoarte) Kosice comienza a realizar sus primeras *hidroesculturas* en las que incluye dispositivos diversos (motores, palancas, etc.) como testimonio de su alta preocupación experimental.

La explosión artística de la década del sesenta significó una abundante serie de trabajos de experimentación, entre ellos de *arte óptico* con uso materiales industriales, *arte cinético* representado por el grupo GRAV (*Groupe de Recherche d'Art Visuel*) integrado por artistas como Julio Le Parc y Horacio García Rossi quienes promovieron la concepción del artista colectivo, la democratización de la experiencia estética (no al arte de élite), poniendo énfasis en las cualidades sensoriales de la obra de arte.

La desmitificación de la relación del espectador y la escena cinematográfica generada por la irrupción y masividad de la inclusión de aparatos de televisión en la escena familiar, inició un nuevo espacio destinado al rito televisivo. El *pop art*, el *minimalismo* y el *arte conceptual* serán las vertientes que tomarán de esta nueva instancia cultural, los mensajes y temáticas que se trasladarán a una obra cada vez más espacial y lejana del plano (instalación, videoinstalación, etc.) que buscará la exaltación de la relación sensorial y/o conceptual entre imagen y espectador. Sus representantes se manifestarán mediante las acciones del prestigioso Instituto Di Tella el que se erigió como un laboratorio de arte argentino de gran repercusión y reconocimiento internacional; entre sus artistas se mencionan a Marta Minujin y su vasta variedad de exploraciones: lúdicas, espaciales, psicomotrices, mediáticas, simultáneas, transmitidas, actings, happenings, etc; Eduardo Plá con el desarrollo de manifestaciones de arte de instalación y computadoras (arte digital); Oscar Bony y sus experiencias visuales que unían cortometrajes producidos fuera de las cualidades narrativas, la instalación, la proyección y la experiencia lúdica del espectador; Leopoldo Mahler y sus obras de teatro en las que incluye videoinstalaciones y performances; David Lamelas y sus intervenciones con imágenes provenientes de una multiplicidad de aparatos de TV, emisión de sonido y proyecciones.

Según cita Alonso, la relación entre imagen digital y arte, provendrá de la muestra que Jorge Glusberg organizó hacia fines de la década del sesenta: *Arte y Cibernética*, en la que intervinieron los artistas Luis Bénédit, Antonio Berni, Ernesto Deira, Eduardo Mac Entyre, Osvaldo Romberg y Miguel Ángel Vidal. La Fundación Centro de Arte y Comunicación (CAYC) fundada por Jorge Glusberg y cuyo objetivo fue propiciar las relaciones entre arte y tecnología, contaba con presencia de equipamiento de video y de sistemas de circuito cerrado de televisión, lo que permitió a los artistas del grupo como Luis Bénédit, Leopoldo Mahler y Víctor Grippo, experimentar con la imagen electrónica.

Alonso menciona que a partir de mediados de la década del ochenta el videoarte será una forma de arte alentada y propiciada para su aceptación artística por artistas y teóricos del arte como Carlos Trilnick, Jorge La Ferla, Laura Buccellato, Jorge Glusberg, Diego Lascano, e institucionalmente, por el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI), y Laura Buccellato por el Museo de Arte Moderno.

Como cierre de esta síntesis la década del noventa en palabras de Alonso:

...al igual que la fotografía, el videoarte atrae a creadores noveles provenientes de los medios tradicionales... el fin de la década asiste al surgimiento de una camada de realizadores formados en las numerosas escuelas de cine y video que se instalan en Buenos Aires. Desde estéticas muy diversas, sus obras aluden a un universo híbrido y fragmentario, incompleto e inaprensible... la identidad, la errancia, las contaminaciones estéticas, la mutación de los afectos y las relaciones personales, las nuevas estrategias políticas y económicas, la globalización, las modificaciones del espacio público. (Alonso, 2005)

Para complementar y completar la magnitud y espacio que las manifestaciones de arte y tecnología, vienen cobrando en estas últimas dos décadas dentro del espectro local (en especial en su vínculo con el ámbito digital y electrónico, y en relación con la hibridación de los lenguajes de arte), en el capítulo en el que se desarrollan las *Propuestas existentes de carrera en arte y media: Diagnóstico*, se retoman aspectos relacionados con el hacer de las instituciones, personalidades y aquellos afines con el apoyo, promoción, espacio de creación, laboratorio y difusión de propuestas de arte y *media*.

Relación del arte conceptual con la obra de *media*

El arte conceptual es un movimiento de vanguardia que toma fuerza en las décadas de 1960 y 1970, la denominación *conceptual* parte de Henry Flint, artista del Grupo Fluxus, y sus postulados establecen:

- una relación del arte y la obra, con el texto y el lenguaje hablado y escrito, donde el concepto puede separarse de la *realización material* de la obra, y que se fundamenta en la necesidad de equiparar al concepto con la materialidad de la obra, o de la existencia de la obra de arte mas allá de su materialidad objetual y que se convierte en *información*. Según el criterio de esta tesis la idea de dispositivo (máquina de hacer o que hace arte...) está presente en el arte de *media* y el soporte de tipo tecnológico es y será uno de los caminos facilitadores y expresivos en la generación de estas obras, al manipular contenidos mensurables en información en un formato ajeno a la expresividad tradicional del arte pero afín con los procesos mentales.
- un tipo de arte donde es necesaria la fundamentación y explicación de la obra. Para ello recurrió a modelos teóricos de otras disciplinas como la filosofía. Los textos de pensadores como Wittgenstein, Marcuse o Barthes son los que inspiraron la fundamentación de una modalidad de arte considerada como una forma de arte intelectualizada.
- una resistencia al pensamiento dogmático de la modernidad que planteaba qué era o no válido en el arte y a los condicionamientos que las instituciones del arte imponían a la obra para su presentación en sociedad.
- el descubrimiento de la potencia de los procesos seriales, de repetición y de secuencia usados por los medios de comunicación entre ellos la publicidad, la fotografía y el cine.

Los antecedentes que conducen hacia las formas de arte conceptual son las vanguardias de la abstracción (cubismo, suprematismo) y el dadaísmo. En el caso del cubismo por su búsqueda de un arte puro fuera de los cánones de la representación. En palabras de Guillaume Apollinaire

...la semejanza no tiene significación alguna, pues el pintor sacrifica todo a las verdades, a las leyes de una naturaleza

superior que presupone descubrirla. (...) Existe un arte absolutamente nuevo, lo que para la pintura es equivalente a lo que hasta ahora venía considerándose como la función de la música respecto de la literatura. Será una pintura pura, al igual que la música es literatura pura... (Marzona, 2005:13)

El concepto de *pureza* del que habla Apollinaire hace referencia a la separación del objeto real de su representación fiel, según los cánones establecidos por la perspectiva, y la idea de un artista que trabaja en su estudio dejando atrás las prácticas del pintor de *plain air* francés. La separación que realizan los *cubistas* dista muy poco de la de los *conceptuales* donde se ejerce una separación del *concepto o idea de un objeto* del objeto mismo, ambas comparten un alto nivel de abstracción. Las obras de arte cubistas podían ser más geométricas, diríase más inocentes, las unidas a una metodología de despiece del modelo volumétrico del objeto en una multiplicidad de planos, como en el caso de Picasso, o recurrir a una visualidad más hermética y sintética como en el caso del suprematismo de Malevich donde se renunciaba a la objetualidad para representar una espiritualidad pura.

Estos devenires en las prácticas de arte condujeron en poco tiempo a la encrucijada de tener que definir, desde la posición de apertura y libertad de las formas propiciada por la abstracción, *qué se entendía por una obra de arte*, cuáles eran los *criterios* que la definían, si intervenía el juicio de un crítico de arte, de un artista o del público...

...Si los exégetas del momento coincidían en afirmar que el cubismo incubaba una revolución en la deconstrucción del espacio ilusionista tradicional, hoy en día nadie pone en duda que ha marcado una inflexión decisiva en la renuncia al espacio ilusionista. Sin embargo, las interpretaciones varían en atención a las fases sobre las que se ciernen los análisis, mientras éstos a su vez desde los textos fundacionales suelen remitir a un debate teórico complejo sobre las premisas estéticas y epistemológicas del nuevo espacio... (Marchan Fiz, 2006:13)

Marcel Duchamp es el que lleva al extremo la temática del juicio estético de la obra de arte, quién comenzó a sentirse encorsetado por el criterio estético de las instituciones y por la chatura argumental de la educación formal de las escuelas de arte de su tiempo y según sus palabras *...me propuse volver a poner a la pintura al servicio del espíritu...* (Marzona, 2005:10)

Duchamp postula con su obra dos aspectos fundamentales que se consideran como los precursores de lo que después se llamará arte conceptual:

- a. La obra que se adscribe, no únicamente al aspecto visual, sino también a elementos lingüísticos, plásticos y objetuales.
- b. El gesto *antiarte*, concretamente el *ready made* que postula la idea de interrumpir el flujo habitual de la cotidianidad, la resignificación de los objetos a partir de un cambio del contexto o de la denominación formal. Sus acciones de arte produjeron una sacudida en las estructuras de un pensamiento que era estanco, hecho de convenciones de arte, e inauguró otro móvil y dinámico, redefinible según el contexto en el que se producen y perciben las obras de arte.

Como se advierte Duchamp retoma y lleva al extremo, la búsqueda iniciada algunas décadas antes por Manet sobre la descontextualización de un elemento, un uso o de un concepto y su sustitución por otro de características audaces o inusuales, con objetivos de denuncia, planteo, juego, crítica o ironía. Manet lo expresó con su obra *Desayuno sobre la*

hierba dando cuenta del cambio espiritual experimentado por los artistas, en el pasaje del siglo XIX al XX, actitud que se considera anticipatoria de lo que luego en Duchamp será una provocación y una definición del pensamiento de los artistas de la segunda posguerra hasta nuestros días.

El dadaísmo es una vanguardia artística iniciada por el grupo del *Cabaret Voltaire* (*Hans Arp, Hugo Ball y Tristán Tzára; Zurich 1916*) y luego integrada por artistas como Francis Picabia, Marcel Duchamp y Man Ray, que reunía artistas mayoritariamente de París y Berlín, en torno a la idea de un arte *antiarte*, irracional, dudoso, polémico e irónico. El movimiento dadaísta actuó con fines de arte pero en asociación con objetivos de denuncia social, manifestación y agitación política, provocación y puesta a prueba del buen gusto del público.

En paralelo a este movimiento, otra vanguardia cobró fuerza en Rusia, como evolución de la expresión hermética del suprematismo, y se conoce como el constructivismo ruso (*Alexander Rodchenko, Vladimir Tatlin, Los hermanos Stenberg; Rusia, 1917*) que promovieron un arte cuyo motor interior guarda algunas líneas similares a las dadaístas, pero con objetivos de mayor acción visual, contundencia expresiva, afán comunicacional, en asociación con la técnica, la matemática y la experimentación con materiales.

Según palabras de Marzona, será el *Grupo Fluxus* (*George Maciunas; Nueva York, 1961*) el que retomará las ideas de los constructivistas de comienzos del siglo XX, para la generación de un arte de laboratorio de sesgo experimental en unión con los objetivos dadaístas como la ironía, el humor y la provocación.

...George Maciunas (...) acuñó el término Fluxus (flujo de la creación, flujo de la vida), para bautizar un movimiento internacional que agrupó a norteamericanos y europeos (...) sus principales protagonistas presentaron, bajo el paraguas de Fluxus, performances musicales, sonoras, visuales y poéticas, así como todo tipo de obras realizadas con objetos encontrados (...) Fluxus, según Higgins, no tiene objetivos estéticos sino sociales; más aún, se propone la eliminación progresiva de las "bellas artes" y de la práctica profesional del arte (...) está contra el objeto artístico tradicional como mercancía y se opone a la cultura de elite, como la ópera y el teatro (...) se manifiesta a favor de las artes populares como el circo y las ferias (...) Maciunas redactó un manifiesto, con definiciones del "mundo flux", que resumía los objetivos de grupo: "Purguemos el mundo de la enfermedad burguesa, la cultura intelectual, profesional y comercializada. Purguemos el mundo de arte muerto, de imitación, de arte artificial, arte abstracto, arte ilusionista, arte matemático (...) Promovamos el arte vivo, el antiarte, la realidad no-artística para que esté al alcance de todo el mundo... Por el contrario, para Maciunas y sus compañeros nada es puro, todo se mezcla: música, acciones, artes visuales y palabras. Los ejemplos de dadá y Duchamp habían sido fundamentales (...) para comprender a Fluxus hay que ubicarlo junto a otros colectivos o movimientos emergentes desde los años sesenta con los que tiene coincidencias evidentes: Nouveau Réalisme, arte conceptual, environment, instalación, décollage, letrismo, situacionismo, Gutai, Arte Povera, body art.... (López Anaya, 2006)

Paralelamente a Fluxus, varias expresiones de arte se hacen parte del escenario, una será desarrollada desde el concepto de *Specific Objects* (*Objetos específicos*) creado por Donald Judd quién ingresa la idea de la reducción de la obra de arte (concepto y/o expresión) a lo mínimo, el uso de formas abs-

tractas y materiales industriales (acero, hierro galvanizado, plexiglás, contraplacado, cobre, latón, etc.), la instalación de la obra en el espacio y la producción seriada. Se denominó minimalismo y en estas obras el objeto no es más que lo que el objeto es, renunciando a la exhaustiva teorización de los conceptuales.

Otra expresión paralela fue la del arte *pop*, que a través de Andy Warhol generará un arte adherido a las ideas publicitarias y gráficas (cuyas acciones en general no distan demasiado de reiterar la presentación de los *ready made* de Duchamp) y que desde una posición de aparente *anticonsumo* ingresa a la obra de arte en todos los circuitos comerciales de la sociedad capitalista, generando una obra reproducible en serie (serigrafía) que será definida como masiva y popular.

Los artistas de arte conceptual trabajaron alrededor de ejes siempre relacionados con la ponderación de la idea como motor de arte y única razón de la obra, y se pueden sintetizar en los que siguen:

1. Una obra que parte del análisis de la idea escrita y de juegos lingüísticos creados a partir de enunciados, alteración de la sintaxis y oraciones redactadas con el verbo en pasado indicando una acción, un hecho, un proceso o un estado material. La idea de un lenguaje que según su utilización podía ostentar cualidades *esculturales* y podía ser en sí mismo la obra renunciando a su materialidad. Esto generó artistas altamente intelectuales y teóricos con falta de destreza técnica.
2. Obras a la medida del comprador, dejando a la libre elección los atributos de color, tamaño, soporte, etc. para generar una visión de una obra estandarizada y accesible al público en general.
3. Una obra que puede ser realizada por manos del artista, por manos ajenas no necesariamente vinculadas al arte, o simplemente no realizarse a nivel material (plasmación).
4. Obras de trabajo y experimentación con materiales invisibles como hilos de nylon, gases como el helio, emisión de señales como ondas radioeléctricas inaudibles, etc. que unidos a la idea o concepto, construyen una obra prácticamente inmaterial, o simplemente de obras imaginadas sustentadas en frases como *este cuadro es invisible*. En la mayoría de los casos estas obras demandaban gran esfuerzo intelectual de los observadores para su apreciación.
5. Obras generadas a partir del registro del tiempo y del espacio, donde se documenta un acontecimiento sucedido en un espacio mediante una secuencia conceptual (fotografía, narración, pintura, postales, fechas, etc.), concebidas como series y/o secuencias trabajadas sobre el concepto serial de la pieza dando cuenta que la importancia del registro del tiempo y del espacio estaba finalmente por sobre el resultado material y técnico de la obra misma.
6. Obras donde la idea del arte se piensa como un *proceso* donde los artistas podían filmar acciones cotidianas, recorridos prefijados, secuencias absurdas físicamente o psicológicamente exigidas o someter a los observadores a ellas. *Work in progress*
7. De las actividades del Grupo Fluxus derivan aquellas prácticas de arte que hacen uso del cuerpo como materialidad de una obra, dando origen al *happening* y la *performance*. A través sobre todo de la *performance* se trabajó la denuncia social y política por ejemplo de clichés, estereotipos, conductas sociales, costumbres, etc.

...Las consecuencias del arte conceptual llegan muy lejos... en las siguientes décadas se registró una diferenciación pluralista

del arte, que según las diferentes posiciones fue aceptada frenéticamente unas veces bajo el lema de la posmodernidad y anatemizada otras como la caída en la arbitrariedad. En cualquier caso desde entonces es imposible establecer criterios vinculantes para enjuiciar al arte. Sin embargo, nada de esto impresiona ni al mercado del arte ni a las instituciones... (Marzona, 2005:25)

Para muchos el camino hacia la arbitrariedad en el arte es resultado de la posmodernidad y encontraría sus inicios en una de las interpretaciones que algunos artistas conceptuales hicieron de los *ready made* de Duchamp, que contrariamente con sus búsquedas, derivó en la idea de un *arte por el arte* (definición tautológica de arte) en combinación con la necesidad de dar una fundamentación teórica a la obra de arte a través del lenguaje, tema que para muchos fue propiciado por los estudios de semiótica, lo que dotó a este arte de una alta carga teórica e intelectual. (Marzona, 2005:7)

En referencia Danto expresa:

...A fines de 1969 los conceptualistas podían considerar cualquier cosa como arte y estaban dispuestos a considerar a cualquiera como artista... (Danto, 2005:24)

En relación con lo dicho, el pensamiento posmoderno se sostiene sobre un estado profundo de incertidumbre que para unos plantea en el arte una materia riquísima de acción y creación, una cierta cuota de pensamiento anárquico, sin reglas ni límites precisos, como así también para muchos otros y sobre todo visualizable en la obra de arte y *media*, un estado de preocupante hibridez que se traduce en obras de concepto anodino y de lenguaje variable no siempre comprensible ni asociable con lo aprendido por arte, posiblemente acentuado por el uso de un soporte que ha servido originalmente y sirve a otros fines. El soporte tecnológico-digital a primera vista no se parece a un medio plástico asimilable al óleo o a la arcilla, en sí se revela como un soporte complejo cuya manipulación sensible también resulta ser compleja, la apreciación de la obra puede encontrar resistencias en el observador relacionables con la falta de experiencia previa y la asociación que se haga del soporte con contenidos que puede considerar lejanos al concepto aprendido de arte. Desde este punto de vista se entiende que resulta necesario recurrir a un tipo de pensamiento espacial y metafórico, más bien háptico, como disparador de conceptos de creación y comprensión de la obra, no solo para la sustentación de la idea y su significado, sino también para desarticular aquellos presupuestos asociados con la apreciación y el soporte de la obra que según los casos pueden teñirlo de frío, distante, maquinal o no empático.

Walter Benjamín en su conocido manifiesto se anticipa y advierte de la dependencia de la sociedad de los recursos de la máquina, de los circuitos de reproducibilidad técnica de la obra de arte, de la relativización de la obra ya no más atesorable y original y la consecuente pérdida del aura.

La obra de arte y *media* adquiere a través del soporte cualidades que son propias de la de la materialidad con la que está hecha, por lo que queda vinculada a las cualidades técnicas y expresivas del soporte, traslada al campo del arte atributos de las áreas del consumo, de la comunicación y de las topologías de la interface, que lo definen como un arte mediado (por los *media*) y mediático (por la transmisión).

Así muchos artistas y curadores que eligen como soporte a los *media*, ingresan al mercado sus obras de arte o sus nombres convertidos en marcas o asociados al prestigio y significado

simbólico de otra marca por razones de mecenazgo, contratación o concepto.

La articulación de la noción de arbitrariedad, la intelectualidad a ultranza en la generación de los mensajes y explicación de la obra, la hibridación del lenguaje, y un soporte poco empático o entendido como no convencional, entre otros condimentos aportan complejidad a la obra y al escenario contemporáneo que estas describen.

Desde el punto de vista conceptual lo que hoy llamamos "new media" (...) tiene su origen más preciso en la fusión progresiva de las vanguardias formalistas, plásticas y musicales, del siglo XX (el abstraccionismo pictórico en general, el atonalismo de Arnold Schoenberg, Alban Berg y Anton Webern, y el serialismo de Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio o Krzysztof Penderecki) con el experimentalismo tecnológico y social oriundo de artistas de la imagen como Moholy-Nagy, Nam June Paik (especialmente motivado por John Cage e Georges Maciunas) y Andy Warhol. Los primeros años del grupo inglés Art & Language, las estructuras de Sol Lewitt y buena parte del minimalismo norteamericano (Judd, Andre, Bochner, Flavin, Michael Heizer, James Turrell), las inmersiones video/cine/fotográficas de Douglas Gordon, o aún las pinturas de Blinky Palermo, son otras tantas referencias a tener en cuenta a la hora de describir la genealogía de este nuevo frente tecnológico y generativo de la cultura artística. (Cerveira-Pinto, 2004)

En síntesis la obra de arte y *media* se inscribe dentro de las prácticas del pensamiento posmoderno como parte de las críticas a los sistemas tradicionales de validación y consagración de la obra, lo que deviene en el debilitamiento de la noción de autoría y la posibilidad de su reproducibilidad técnica que diluye el concepto de aura, enmarca y expresa una serie de búsquedas que se inscriben dentro del arte conceptual, que unidas a las condiciones del soporte inician un camino de experimentación perceptual y estética.

III. New Media Art. Manifestaciones, tipos de obra y artistas.

A continuación se detalla un recorrido conceptual del área que ocupan las manifestaciones expresivas del arte de *media* (nombres, definiciones, superposiciones y representantes) con el fin de presentar una descripción somera de la territorialidad heterogénea en las que se inscriben estas experiencias entre el arte y la tecnología. La denominación *new media art* o *media art* abarca todas las manifestaciones que se detallarán seguidamente, pero antes de comenzar la descripción es importante definir qué se entiende por arte de *media* o *New Media Art* y se advierte que no parece haber una definición única para el término, ya que el significado de la palabra *media* ha cambiado con el paso de las décadas desde el 1900 a la actualidad. Se expondrán definiciones seleccionadas, que se han considerado como las más abarcativas de las consultadas, y que son con las que se guiará este trabajo, la primera proviene del diccionario en línea *Answers*:

...New media art (also known as media art) is a generic term used to describe art related to, or created with, a technology invented or made widely available since the mid-20th Century.

The term differentiates itself by its resulting cultural objects, which can be seen in opposition to those deriving from old media arts (i.e. traditional painting, sculpture, etc.) New Media concerns are often derived from the telecommunications, mass media and digital modes of delivery the artworks involve, with practices ranging from conceptual to virtual art, performance to installation. The term is generally applied to disciplines such as: Cell phone art, Computer art, Digital art, Electronic art, Generative art, Hacktivism, Information art, Interactive art, Internet art, Performance art, Robotic art, Software art, Sound art, Video art, Video Game Art...

...The origins of new media art can be traced to the moving photographic inventions of the late 19th Century such as the zoetrope (1834), the praxinoscope (1877) and Edward Muybridge's zoopraxiscope (1879). During the 1960s the divergence with the history of cinema came with the video art experiments of Nam June Paik and Wolf Vostel, and multimedia performances of Fluxus. More recently, the term "new media" has become closely associated with the term Digital Art, and has converged with the history and theory of computer-based practises.

Some important influences on new media art have been the theories developed around hypertext, databases, and networks. Important thinkers in this regard have been Vannevar Bush and Theodor Nelson with important contributions from the literary works of Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Julio Cortázar and Douglas Cooper. These elements have been especially revolutionary for the field of narrative and anti-narrative studies, leading explorations into areas such as non-linear and interactive narratives. (Answers, 2007)⁹

Siguen definiciones aportadas por el sitio *Nettime*, en las que se precisan datos acerca de la utilización del término *media* y su variación a medida de transcurridas las décadas. También se distingue entre lo que se entiende por *estudios de new media*, de la aplicación de los *media* al arte. Los autores de *Nettime* son surgidos del entorno de la Bienal de Venecia y a partir de 1995 compilan comentarios, publican materiales impresos y *online* tendientes a formular un discurso en red de tipo internacional que clarifique los aspectos relacionados con el *new media art*.

...New Media is the field of study that has developed around cultural practices with the computer playing a central role as the medium for production, storage and distribution... (...) New Media studies reflect on the social and ideological impact of the personal computer, computer networks, digital mobile devices, ubiquitous computing and virtual reality. The study includes researchers and propagators of new forms of artistic practices such as interactive installations, net art, software art, the subsets of interaction, interface design and the concepts of interactivity, multimedia and remediation... (...) New media is an umbrella term for media that are based on new technologies. Triggered by the media theories of Siegfried Kracauer and Marshall McLuhan, film, radio and television were subsequently understood as new media in the 1940s to 1960s. In the 1970s and 1980s, the term was primarily identified with video, since the 1990s with computers and the Internet. The term "media" is sometimes used as an abbreviation of "new media"... (...) New media are also the common denominator of such disciplines as (new) media art (from Nam June Paik to net.art), (new) media activism, (new) media studies (from Marshall McLuhan to Lev Manovich) and

journalistic media criticism (from Neil Postman to Howard Rheingold). (*Nettime*, 2007)¹⁰

Los estudiantes de la Facultad de Industrias Creativas (*Creative Industries Faculty*) de la Universidad de Queensland en Australia, desarrollaron una enciclopedia *online* que llaman *M/Ciclopaedia of New Media*, en ella se citan muchas de las fuentes impresas y en línea aquí mencionadas, e incorporan información con marcada tendencia tecnodigital que revela el uso del término *media* comprendido de desde 1990 a la fecha, y que hace referencia a las 3C: *Computación, Comunicación y Contenido*, donde la relación entre las tres C lidera la tecnología y contribuye con la revolución del *New Media Art*. Por ejemplo las ecuaciones de las 3C serían: *Comunicación en red + Computadoras = Teléfonos celulares; Comunicación en red + Contenido = TV por cable, TV interactiva; Contenido + Computadoras = DVD, CD ROM; Comunicación en red + Computadoras + Contenido = WWW, Internet* (*M/Ciclopaedia of New Media*, 2007)

Siguen a continuación una serie de explicaciones y descripciones de los territorios de arte y *media* incluidos en la definición de *Media Art*, cuyas denominaciones y contenidos, como la acción de los artistas que las representan, no están estrictamente delimitados sino que resulta conjunta, superpuesta y variable.

- Arte Digital (*Digital Art*), el término se origina en las décadas del setenta y ochenta con la incorporación de la computación, equipamiento de software y video, mezcladoras de sonido y cámaras digitales, y sobre el cierre del siglo XX con la presencia de herramientas digitales sofisticadas. El artista genera su obra mediante *films*, fotogramas, diseño digital, video, arte de instalación, escultura, animación y sonido; y en general puede presentarla en formato de video para ser visto en pantalla, *web* o proyecciones. El artista es libre de manipular todas las variables del modelo según sus ideas de intervención (color, forma, volumen, sombra, animación, etc.). Representantes son Jeremy Blake y sus videopinturas o pinturas en secuencias de video; Carl Fudge y sus *screenprints* o impresos de pantalla, los paneles geométricos de John F. Simon Jr. que sitúa sus búsquedas experimentales entre las tensiones que se generan entre el arte, su interés por la ciencia, en especial la geología, y la tecnología digital como medio expresivo; Janet Cardiff que realiza instalaciones en tiempo real, basadas en audio y video, con participación del público; Robert Lazzarini, Jim O'Rourke, Marina Rosenfeld, Inez van Lamsweerde, y Adrienne Wortzel entre otros. En Argentina, Eduardo Plá, es el representante del arte digital local, quien viene desarrollando obras digitales dentro de los cánones tradicionales del arte sin apartarse ideológicamente de lo que en algún momento fue de la vanguardia americana pop de los sesenta. Plá concibe la obra de arte a la que le aplica tratamiento digital del mismo modo que si se tratara de pinceles y óleo, donde la herramienta digital pinta superficies y destaca volúmenes valiéndose de los recursos que los nuevos *software* y la animación por computadora.

Dentro del arte digital se distinguen las categorías que siguen: generado por computadora es decir modelos creados y rendereados por el artista; ilustración digital con herramientas vectoriales; el que se expresa mediante fotografía digital, efectos cinematográficos, imagen digital, manipulación foto-

gráfico digital; pintura digital generada imitando a la tradicional pero con herramientas digitales; *Game Art* relacionado con los juegos de computadora y desarrollo de los fotogramas de diseño de *videogame*, modificaciones artísticas de juegos por computadora (*Artistic computer game modification*), demoescenas y *machinima* (narrativa o abstracta según se trate) o las imágenes y/o secuencias de escenarios con sus actores en arte digital, *sonichima* en el caso del desarrollo de los sonidos ambientales asociados y *Pixelart* aquel que se resuelve mediante la composición con píxeles (similares a los *sprites*). Conocidos artistas de *Game Art* son Brody Condon cuyos trabajos tienen una marcada estética pop y Cory Arcángel, quién en sus trabajos más conocidos intervino varios juegos de la firma *Nintendo*, *Tetris*, *Super Mario Bros*, alterando sus funcionalidades características y reemplazándolas por otras de significación irónica y desconcertante; *Software Art*, que se vale de los lenguajes de software caídos en desuso para generar piezas de arte, por ejemplo *Tree Wave* es una banda de Dallas, que crea música *noisy pop* (pop ruidoso) y presentaciones en video con estética de videojuegos Atari®. Para la realización de las obras utiliza tecnología obsoleta de las décadas del ochenta y noventa como computadoras *Commodore 64s*®, placas de sonido de PC caídas en desuso (*OPL3*), sonidos de impresoras de matriz por puntos (*dot matrix printers*) e imágenes de video de computadoras *Atari2600*®; y el *Code Poetry*, que utiliza código de máquina y sentencias informáticas para la generación de poemas; por ejemplo la *Digital Poetry Exhibition* en el sitio *p0es1s.net* está dedicada a presentación de trabajos de reflexión y experimentación sobre el uso del lenguaje de computadora y las redes, la expresividad de textos en interfaces o *scripts* con imagen, sonido, programación y código. Este sitio autodefine su actividad como un lenguaje de arte creativo, experimental, lúdico y crítico que usa la interacción, multimedia, animación, programación y la comunicación de redes. En el *Whitney Museum Portal to Net Art*, museo virtual de trabajos digitales y de *Net Art*, se expone la obra realizada mediante lenguaje de máquina o código llamada *CODEDOC* en la que se exhibe la selección de trabajos realizada para el *Ars Electronica Festival "CODE - The Language of our Time"* realizada en el 2003. En este museo el/los artistas pueden ser convocados o proponer un espacio para su obra, para ser catalogada, archivada y publicada *online*; y brinda acceso libre a las obras, provee *links* a otros espacios de exhibición, festivales y actividades de museos, galerías y redes.

Como parte del arte digital en Argentina se destaca el Colectivo Doma. Doma es un grupo de artistas que comenzó con acciones de arte callejero, a través de stencils, instalaciones urbanas y campañas absurdas. Sus integrantes provienen de la ilustración, el Diseño Gráfico y la Imagen y Sonido. Sus trabajos se sitúan en el límite del diseño y el arte. Producen arte de instalación, *Art-Toys*, *Motion Graphics*, *Vjeing*, cortos en video, y libros. El grupo se autodefine como una compañía que acepta "proyectos comerciales de arte" con libertad artística.

- Arte Electrónico (*electronic art*) es aquel que usa los *media* vinculados a la *electrónica* o más precisamente los que se relacionan directamente con la tecnología como el video, la interacción, la internet y la música. Si bien los términos electrónico y digital suelen emplearse frecuentemente de manera indistinta, no son sinónimos. Habitualmente se define arte

digital como el que es generado mediante computadoras a diferencia del electrónico cuyos trabajos de arte incluyen algún tipo de componente electrónico asociado con música, danza, arquitectura y performance, cuyos proyectos generalmente surgen de la colaboración interdisciplinaria de varios campos: artistas, diseñadores, científicos e ingenieros. Puede ser interactivo aunque no es una condición excluyente. Cuando se incluye interactividad en el arte electrónico se puede utilizar la provista por internet, redes, robótica, comunicación por aire o *wireless* y realidad virtual. Festivales de arte electrónico son el *Internacional Symposium for Electronic Art (ISEA)*, *Ars Electronica Symposium* en Austria y su premio *Prix Ars Electronica*, y el *Dutch Electronic Art Festival (DEAF)* de Nederland.

Artistas de arte electrónico son: Laurie Anderson, Marceli Antúnez Roca de *La Fura dels Baus*, Roy Ascott, el músico y artista multimedial Peter Gabriel, Eduardo Kac, Stelarc, Yves Netzhammer, y el artista de internet JODI entre otros. JODI es el nombre comercial del grupo de artistas Joan Heemskerck y Dirk Paesmans quienes desde mediados de 1990 vienen creando proyectos de arte para web, piezas de software absurdo, *scripts* de hackeo para juegos, instalaciones que utilizan imágenes de pantalla (*screenprints*) de sistemas de computadoras caídas en desuso y que hacen referencia a comportamientos de viejos virus informáticos, salidas de mensajes de error, caída y colapso (*crashes*) de sistema. Una de las constantes del trabajo de Jodi es la utilización de principios irracionales de navegación, en un tratamiento irónico, confuso, absurdo que intenta construir el concepto de *anti-interface*.

La *fura dels Baus* del artista electrónico Marceli Antúnez Roca y otros, es un espectáculo de arte performático que a través de un espacio escénico no tradicional, trata los temas de la relación e interacción humana con la máquina, la incorporación de la máquina al cuerpo humano a través de prótesis o tecnoapéndices, la objetualización del cuerpo y su alteración a través de una interface colectiva. La *fura dels Baus* es arte de *media* y también un mega producto cuyo mercado centrado en los valores del teatro urbano transgresor, marginal y alternativo, crea un sistema identitario, un lenguaje artístico y marcario (lenguaje furero), difusión en prensa, página web y merchandising. Fueron la imagen de la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos Barcelona'92, participan de proyectos cinematográficos y marcas como *Pepsi* o *Mercedes Benz* los contratan para acciones promocionales de sus productos.

- Net Art (Arte a través de internet) es el arte o la producción cultural que utiliza a la internet como el medio primario y más importante de generación, publicación y difusión de sus proyectos de arte, donde *...la red es la condición suficiente y necesaria para la visualización, expresión y participación de la obra...* (Steve Dietz, 2006)

El término *net art* hace referencia a un grupo de artistas de la década del noventa (1994 al 99) que trabajaron con internet en proyectos experimentales de arte como Vuk Ćosić, JODI, Alexei Shulgin, Ben Benjamín y su proyecto *superbad*, Snarg, Michael Samyn y su proyecto *Zuper*, el colectivo de artistas I/O/D, Annie Abrahams y Ruth Catlow, entre otros. A partir de la acción de estos artistas las obras de *net art* expresan y reescriben nuevas búsquedas derivadas de las ideas que guiaron al Pop Art, el arte conceptual, la performance y las iniciativas del grupo Fluxus. La obra puede manifestarse

como un *website*, la propagación de una serie de e-mails, una obra de *software art*, instalaciones y/o performances *on-line*, videoarte, audio y/o radio soportados bajo la plataforma que provee internet. El *Net Art* está considerado una de las manifestaciones de arte electrónico y los subgéneros son el *software art*, el arte generativo, la *net radio*, el *spam art*, los *click environments* y el *code poetry*. Las obras pueden ser interactivas, participativas y multimediales aunque no son premisas excluyentes.

Colectivos de artistas de *Net Art* en Argentina son *Terraza Red* y *Fin del Mundo*; en Brasil, *Site específico* y en Uruguay, *Netart*.

- Arte Generativo (Generative Art) es aquel generado o construido a través de la programación de algoritmos matemáticos, mediante software o procesos mecánicos. Generalmente la salida o modelización es gráfica, donde la máquina adquiere un cierto grado de autonomía gracias a la programación y reglas implementadas en su sistema generativo para representar procesos complejos de cualquier tipo, movimiento, partituras de música o composiciones poéticas basadas en lenguaje o código de máquina. Muchas de las aplicaciones se usan también para modelizaciones del campo de la arquitectura, ciencia, genética, biología e inteligencia artificial.

El arte generativo ha evolucionado hacia uno nuevo que se guía por los principios *Swarm* o de autogeneración. Para muchos de los que han sido pioneros de estas exploraciones, no acuerdan con la idea de considerar a este tipo de *output* o salida aleatoria programada, como una forma de arte. Un artista de arte generativo es Aldo Giorgini en cuyas obras presenta la experimentación digital como conector del arte con la ciencia. De generación programada, y en relación con una acción de arte pero también de diseño, *Typorganism* es el nombre de una serie de experimentos y exploraciones gráficas de comunicación *online* basadas en la aplicación de una noción metafórica, cinética e interactiva de la tipografía. El *manifiesto* de esta propuesta sostiene que la tipografía es un organismo vivo que habita en la *net*. Las ideas son trabajadas a través del concepto del estímulo y la participación activa y lúdica del espectador, y generadas técnicamente mediante algoritmos matemáticos de tipo *Swarm*. (*Swarm* es un término inglés que significa la reunión de gran número de insectos u otros organismos pequeños especialmente en movimiento.)

- Arte y robótica (*Robotic Art*) es aquel en el que se utilizan computadoras, sensores electrónicos, actores y programación. La obra puede ser tratada como una escultura o como una instalación en el caso de varias esculturas trabajadas dentro de un espacio intervenido. Algunos de los tópicos que se tratan en las obras son: la relación e interacción humana con la máquina, la estética del movimiento armónico: secuencialidad y elegancia, la escala humano vs. máquina, la simpatía por lo maquinico, la incorporación de la máquina al cuerpo humano. El *feedback* que un artista puede proponer para sus obras de *robotic art* refieren el aprendizaje y participación del espectador en el sistema propuesto para la obra: reconocimiento, activación, luz, sonido, movimiento, funcionalidad, etc. por lo que se diferencia del arte cinético donde la obra no esta previamente programada y una vez activada suele ser repetitiva. Edward Ihnatowicz es un escultor cibernético, uno de los primeros representantes que hacia 1971 trabajó sensores de sonido e hidráulicos en una instalación

espacial y la reacción que su activación generaba en los visitantes; él distingue tres etapas evolutivas en este arte: el de la máquina o robot generador de arte, un ejemplo son los trabajos de Harold Cohen y sus exploraciones de máquinas que hacen arte, y el Proyecto *Drawbots* donde *robots* logran tener comportamientos creativos a partir de su interacción con el medio, la escultura cibernética, y el *robot* incorporado a un acto de performance, de este último son famosos Stellarc y Marcell Antúnez Roca de *La Fura dels Baus*. Artistas contemporáneos de *Robotic Art* son María Verstappen, Ken Rinaldo, Bill Vorn, Simon Penny, Sabrina Raaf, Amy Youngs and Leonel Moura entre otros.

En 1996 en la exposición, *Metamáquinas, ¿Dónde está en cuerpo?*, realizada en Helsinki, Eduardo Kac y Marcell Antúnez Roca escribieron el primer manifiesto de *Robotic Art*. Algunos pasajes interesantes expresan:

...Al expandir la definición limitada de robot en campos como la ciencia, la ingeniería y la industria, los robots artísticos abren una puerta a la crítica social, las preocupaciones personales y el libre juego de la imaginación y la fantasía. (...) incluyen agentes autónomos de espacio real, autómatas biomórficos, prótesis electrónicas integradas con organismos vivos y telerobots (incluyendo a los webots). (...) manifiestan comportamientos. (...) puede ser mimético, sintético, o una combinación de ambos. Al simular aspectos físicos y temporales de nuestra existencia, los robots pueden inventar nuevos comportamientos. Una de las principales preocupaciones del arte robótica es la propia naturaleza del comportamiento de un robot: ¿Es autónomo, semi-autónomo, sensible, interactivo, orgánico, adaptable, telepresencial o de algún otro tipo? (...) Los robots no son esculturas, pinturas o video arte. (...) no deben confundirse con las estatuas o esculturas estáticas y antropomórficas de aspecto mecánico (ni siquiera con las que muestran imágenes de video en movimiento). (...) El arte robótica puede darse en espacios físicos, en el espacio telemático, en entornos virtuales o en cualquier combinación de estos espacios que incluya una ubicación real. (...) (Kac y Antúnez Roca, 1996)

Es importante destacar que este manifiesto define como precursores del *Robotic Art* al artista experimental de las décadas del cincuenta y sesenta Jean Tinguely, cuyas esculturas dadaístas de arte cinético, estaban activadas por motores eléctricos a las que denominó *meta-mecánicas*, o varias otras ya cercanas al setenta las situó sobre plataformas que se trasladaban sobre rieles como expresión de su crítica al comportamiento de una sociedad cada vez más tecnoddependiente; y Nam June Paik considerado el padre del video arte, conocido por sus obras experimentales realizadas con emisiones televisivas, video esculturas, instalaciones y performance en las que ataca la ritualidad y significación de la TV. Paik recientemente desaparecido, trabajó en uno de sus últimos trabajos, para Nokia® en el proyecto *Connect to art*, para el que creó una serie única de piezas de videoarte y sonido de quince a veinte segundos con sonido creado para ser visto y bajado desde dispositivos celulares Nokia. *Connect to Art* fue un evento de arte realizado en el 2004 a través de celulares Nokia en el que participaron obras de artistas invitados entre los que se encuentran Louise Bourgeois, Nam June Paik, David Salle y William Wegman.

La publicación cordobesa, *Beta_test* (de distribución gratuita y por e-mail) dedicada a las relaciones entre las artes, la tecnología y los medios, dedicó el artículo #0005 al artista

coreano Nam June Paik, y publica la traducción al castellano de una entrevista telefónica publicada en inglés por la revista digital *Rhizoma*. Algunos pasajes especiales que merecen destacarse son: TB: *¿por qué usar satélites para una transmisión de arte? NJP: Los satélites se usaban en las artes aplicadas, pero no para “el arte elevado” [high art]. Quería usarlos en arte, y ver qué podía hacer con ellos como artista. Quería crear arte con materiales nuevos. Quería trabajar con el elemento temporal de las artes populares, el ritmo, que es tan importante en videoarte. También los satélites eran usados por los militares, y yo quería usarlos para propósitos pacifistas: performances, danza, música, videoarte.* TB: *Entiendo que ahora está trabajando con láser. NJP: Sí, queremos hacer una catedral láser para John Cage en el PS 1 de Queens. Quiero que parezca Notre Dame, y podríamos tocar allí música de John Cage y transmitirla al mundo. En el 2012 es el centenario del nacimiento de John Cage y me gustaría alquilar el Carnegie Hall y hacer un gran festival en su honor. John Cage solía visitar Alemania a menudo. Quiero tener un grupo alemán en Colonia y participar vía satélite en New York. Y tal vez podría haber otros participantes en Berlín o Seúl o Moscú.* (Beta_test, 2007:#0005)

- Arte Interactivo (*interactive art*) es el que ejerce una acción sobre el espectador con la intención de provocar su participación. De este modo la obra puede ser navegable mediante la generación de ambientes hipertextuales, interfaces con ingreso de datos de texto y/o visuales, o quizás mediante la participación de actos performativos o lúdicos. En otros casos se incluyen sensores que responden al movimiento del espectador, al sonido o a otro tipo de manifestación humana, como en el caso de algunas esculturas u objetos que poseen comportamientos según el recorrido y proximidad del espectador. El arte interactivo se distingue del arte reactivo y del arte inmersivo o de realidad virtual (una posibilidad del electrónico) ya que en el inmersivo, la pieza de arte puede invitar y/o incluir al espectador en un contexto que permite la interacción y en el arte reactivo, la pieza de arte tiende más bien al monólogo y puede cambiar de forma frente al espectador sin que este haya sido invitado a ejercer una acción o reacción sobre ella (arte cinético). La forma popular del arte interactivo son los *videogames*, que en términos de creación pueden ser entendidos como una exploración artística del concepto de interactividad. El *Prix Ars Electronica* y la conferencia anual *SIGGRAPH (Association of Computing Machinery's Special Interest Group in Graphics)* son los generadores de los premios internacionales abiertos a muchos artistas que presentan obras de arte interactivo también llamado *technology driven* o arte con tecnologías emergentes.

- Arte de Hacking (*Hacktivism*) es un término y una práctica de arte que se presta a controversia. Se define como una acción electrónica que parte de un pensamiento crítico directamente dirigido a generar un cambio social, y que se realiza a través de la escritura y manipulación de código de programación con el fin de promover una ideología política, un acto de libre expresión, derechos humanos o la circulación de información de tipo ético. También puede involucrar actos maliciosos y destructivos para vulnerar la seguridad de una plataforma de tipo política, económica o técnica en internet. El *Hackeo* o actividades de *hacking* relacionadas o no con el arte, son una nueva forma de ejercer y generar conductas de

activismo con una intención ideológica determinada a través de la plataforma que ofrece internet y más recientemente a través de dispositivos celulares.

Hay artistas que trabajan obras de *hacking* como referencia al potencial creativo y de juego social que puede tener una acción de *hackeo* en la sociedad.

- Performance (*Performance Art*) es un modo de expresión de tipo individual o grupal, que involucra cuatro aspectos fundamentales: tiempo definido, espacio definido, el cuerpo del *performer* y la relación establecida por el *performer* con el público. La obra puede incorporar una cantidad de elementos en la composición como música electrónica, cantantes, teatro, circo, danza, gimnasia, televisión, filmes, escultura, computadoras, simuladores, diálogos y narrador. Los inicios de la *performance* se remontan a los proyectos experimentales del dadaísmo en los comienzos del siglo XX, hasta derivar en las décadas del cincuenta y sesenta, bajo una modalidad eventual de gran libertad formal, estructural y compositiva, en el *happening*. Las acciones desarrolladas en la *performance* constituyen la obra de arte, contrariamente al carácter objetivo de la escultura o la pintura tradicional.

La *performance* es un arte que incluye varios géneros como el *body art*, el *antiarte* generado por el grupo Fluxus, poesía de acción (*action poetry*) y arte de *media*. Algunos artistas de origen neo-dadá y los que se denominaron los Accionistas de Viena prefieren usar los términos de arte de acción (*action art*) o intervención.

En la *performance* el cuerpo, se manifiesta como medida del espacio e identidad y narrativa. Hay otras denominaciones aplicadas en relación con el término *performance*: arte en vivo o *live art* también arte basado en el tiempo o *time-based art* (Inglaterra).

Según las ideas actuales de los críticos de arte, se considera que el espectador, el lector, la audiencia son todos *performers*, o de algún modo actores activos, y no receptores pasivos, sino cinéticos, de la construcción de la idea de arte. Artistas que han trabajado el arte a través de la *performance* son Yves Klein, Piero Manzoni, Joseph Beuys y Hermann Nitsch (Europa); Yoshihara Jiro, Yoko Ono, Atsuko Tanaka, Shigeo Kubota y Yayoi Kusama (Japón); Carole Schneemann, Robert Whitman, Claes Oldenburg, Robert Morris, Ivonne Reiner, y Allan Kaprow (Estados Unidos).

- Videoarte (*Video art*) es un tipo de obra artística que se resuelve mediante el empleo de la imagen en movimiento a la que se le puede incorporar audio, y se diferencia de la de la imagen televisiva (TV) y la filmica (cine). Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que este no necesariamente debe cumplir con las convenciones del cine: puede no emplear actores y diálogo; no tener narrativa o guión; no fijar objetivos o convenciones relacionables con el entretenimiento o lo comercial. El soporte es variable, puede ser el tradicional en caso de utilizarse cinta de *videotape*, o ser digital en el caso de filmación y postproducción con computadoras, y utilizar registros de imagen provenientes de medios diversos (filmadoras en cinta, digitales, webcams, cámaras fotográficas, cellcams, etc). Nam June Paik se considera *el padre del videoarte*, quien hacia 1963 presenta trece televisores que exhibían una serie desordenada de latidos y rayas generadas de manera electrónica, sin incluir ninguna imagen real (Exposición *Música y Televisión Electrónica*, Galería Parnass, Wuppertal). Desde

esta exposición, Paik fijó los parámetros de este arte: experimentación a partir de elementos mecánicos, cuestionamiento del rito televisivo y del espectador de TV. Otras contribuciones relevantes al videoarte proceden de artistas del grupo Fluxus como Wolf Vostell con sus *decollages* electrónicos (1963). Muchas veces el videoarte se asocia con acciones de tipo performativa, por ejemplo la filiación de una performance, que luego puede ser intervenida y/o editarse; también el videoarte trabaja sobre la experimentación de espacio y tiempo entendidas como variables de modificación. En Argentina el videoarte es una de las disciplinas más desarrolladas desde la década del setenta, hecho que denunció y acompañó muchos sucesos históricos locales en Argentina y Latinoamérica (represión, gobiernos militares, golpe de estado, madres de plaza de mayo, etc.) y que como vehículo expresivo de arte fue inicialmente resistido. Según Alonso, curadores y críticos de arte local (activos del CAYC, Museo de Arte Moderno, etc.) promovieron la acción y expresión de estos artistas hasta generar marcos de aceptación y comprensión en el público. (Alonso, 2006) Una videoartista argentina que trabaja con temáticas relacionadas con la denuncia social y política es Graciela Taquini.

- Audio Art es considerado una práctica de new media que se inicia dentro de los caminos de experimentación sonora de comienzos del siglo XX en el futurismo italiano con Luigi Russolo. Es interesante notar que las composiciones de arte sonoro se diferencian de lo que se entiende por música en el sentido tradicional, debido a la variedad, libertad formal y conceptual en el uso y aplicación de técnicas de edición de sonido como collage, repetición, manipulación espacial, generación electrónica, y procesamiento de señales sonoras entre otras. Las primeras experimentaciones pertenecen al dadaísmo, al surrealismo, al movimiento de arte Fluxus, y varias otras manifestaciones y artistas contemporáneos que se inspiraron en sus principios como John Cage, Karl Stockhausen, Iannis Xenakis, León Theremin y Pierre Schaeffer.

Las formas en que el arte se vincula con lo sonoro, han sido múltiples desde comienzos del siglo XX: *art of noise* (Luigi Russolo); *radio art* (Bertold Brecht); *estetización y yuxtaposición* (John Cage); *música concreta* (Pierre Schaeffer) o abstracción del sonido fuera de los significados connotados y la creación de *objetos sonoros* (que anticipa con sus técnicas de *cut and paste* a los métodos de los actuales DJ); *música de amoblamiento* (Nam June Paik, Eric Satie, Fluxus); *Instalación sonora y música ambiente* (John Cage, Nam June Paik, Eric Satie, Brian Eno); *Síntesis y música dodecafónica* (Leon Theremin); *Serialismo* (Karl Stockhausen); *Score síntesis* (Iannis Xenakis); *Poema electrónico* (Edgar Varese); *Música electróacústica* (Autechre, Granular Síntesis); *Música Generativa* (John Cage, Matthew Rogalsky, Anne Wellmer, Jem Finer); *Temporalización y Performance* (Max Neuhaus, Gordon Monahan); *Mediá Narration* (Paul de Marinis); *Destemporalización* (Alvin Lucier); *Virtualización* (Bernhard Leitner) o arte sonoro para instalaciones y performances virtuales.

- Arte inmersivo o de RV (realidad virtual)

El arte inmersivo es aquel que trabaja con imágenes complejas en la generación de un ambiente virtual (VE: *virtual environment*) dentro de una configuración de realidad virtual (VR: *virtual reality*) en la conceptualización de una experiencia estética donde intervienen interactividad con el ambiente, sonido

espacializado y tiempo real en gráficas de tres dimensiones. Estos elementos deben proveer estados indicativos de *presencia* propia y ambiental. Se lo define como arte inmersivo ya que el espectador manifiesta indicadores de estar *rodeado o inmerso* en una realidad, diferente a la del mundo circundante. Las experiencias con mundos virtuales de generación digital pueden hacerse bajo diferentes niveles de inmersión dentro de la interface digital los que estarían estableciendo diferentes registros de *presencia* personal y ambiental:

- a. generación de simulaciones de entornos o ambientes 3D interactivos (animaciones 3D, Modelados Vítora, Quicktime VR, Panview, etc.) visualizables en pantalla. (ej: presentaciones digitales de ambientes diseñados para juegos electrónicos, interiores y exteriores de escenografía o arquitectura, etc.)
- b. obturación parcial o total de uno o más sentidos a través de amplificadores perceptuales que brindan la sensación de estar inmersos en un ambiente virtual (lentes 3D, auriculares, sensores, etc.)
- c. inclusión de personajes virtuales con atributos de presencia e interacción dentro de entornos reales (proyecciones holográficas, etc.); (ej: personajes de la banda Gorillaz en su presentación en público)
- d. simulaciones de tipo CAVE *environment* (ambiente cueva, o *Cave Automatic Virtual Environment*) donde la inmersión del espectador es total y pasa a vivenciar parámetros de presencia personal y ambiental 3D, sonido espacializado, imagen estereocópica, interactividad adaptativa en tiempo real, e interface multimodo. (ej: Proyecto CAVE, de Thomas De Fanti and San Sandin; Proyecto *True VE art installation* de Rita Addison llamada *Detour: brain deconstruction ahead*, expuesta durante la Siggraph de 1994, simuladores para aprendizaje de conducción de aviones, etc.)

IV. Reflexiones sobre el arte, la obra de arte y media como producto de circulación cultural. Lenguaje y fenomenología de la obra como "dispositivo". Relación de la obra de arte de media con los ámbitos del diseño, la comunicación y el mercado.

Por un lado se consumó el debilitamiento y la pérdida de eficacia de los valores de la Ilustración que encarnaban el imaginario de izquierda en general. Y como lo esbozó Adorno en el prólogo de la Dialéctica de la Ilustración, durante el capitalismo tardío, la consagración de la industria cultural se impuso casi definitivamente en reemplazo de la imaginación artística. Desde esta perspectiva, la vivencia de la autonomía prometida por la razón occidental se encuentra amenazada y, en ese contexto, el debate intelectual es reemplazado por un discurso economicista de tono empresarial, estrechamente vinculado al marketing y el management masivamente aceptados.
(Wortman, 2006)

Partiendo de la semiología como la ciencia que estudia los signos y que según Barthes está llamada a abarcar el estudio de todas las variaciones del signo en virtud de la relación o *semiosis* entre un intérprete y un signo... *todo lo que, a partir de una convención aceptada previamente pueda entenderse como alguna cosa que está en lugar de otra, donde un intér-*

prete lo interpreta como signo de algo..., podemos decir que la *obra de arte* como expresión del concepto *arte* puede ser parte de una relación o semiosis con un intérprete que la perciba, o con su creador. (Barthes, 1971)

Según Verón *...toda semiótica es necesariamente social...*, y deja en claro que lo es considerada en sentido *general* ya que en lo *particular* no le interesan los factores relacionados con lo específicamente social, y desde ese lugar define su área de interés inscrita dentro de lo que denomina sociosemiótica. (Verón, 1998)

Desde la sociosemiótica y la *teoría de los discursos sociales*, se establece una metodología que puede analizar al *producto* generado en un contexto de *actualidad* (ajeno al subjetivo), es decir el de la producción industrial, de masas o mediático. Este se constituye en un *texto* cuyo discurso vendrá dado por las aproximaciones o preguntas que efectúe un analista al texto en relación con otros de su misma especie, clase o género, definiendo así un *corpus* o muestra de estudio. Estas preguntas se realizarán en el marco de las condiciones sociales de producción y reconocimiento de los discursos sociales los que se encuentran condicionados por las dimensiones del poder y la ideología, e intentarán dar cuenta del hallazgo de marcas y huellas que determinarán las variantes e invariantes del género. Como resultado se podrá obtener una *gramática* de producción y de reconocimiento del producto en cuestión, que pueda aportar datos para encontrar respuestas posibles a las consultas o problemas concretos de funcionamiento surgidos de la relación entre uno o varios productos, con el estado de producción y reconocimiento concretos traducibles en *consumo*, dentro de un sector definido de la sociedad. (Verón, 1998)

Según el modelo propuesto por esta metodología cabe preguntar si una obra de arte puede ser considerada un producto y desde ese lugar constituirse en un *texto* posible de éste análisis, en relación con otras de una misma especie.

Parte del objeto de estudio del tema de tesis es la obra de arte de soporte de *media*, la que fue definida, como una práctica de arte conceptual, según Sol Lewitt:

...en el arte conceptual la idea o concepto es el aspecto más importante de la obra. Cuando un artista usa una forma artística conceptual, significa que todos los planes y decisiones se toman previamente y la ejecución es un asunto secundario. La idea se transforma en una máquina que hace arte... (Lewitt, 1967)

El arte conceptual es un movimiento que toma fuerza en las décadas de 1960 y 1970, cuyos postulados sostenidos en relación con el texto y el lenguaje, se fundamentan en la necesidad de equiparar al concepto con la materialidad de la obra, con una resistencia al pensamiento dogmático de la modernidad que planteaba qué era o no válido en el arte, los condicionamientos que las instituciones del arte imponían a la obra para su presentación en sociedad, y el descubrimiento de la potencia de los procesos seriales, de repetición y de secuencia usados por los medios de comunicación entre ellos la publicidad, la fotografía y el cine.

Como se infiere la idea de dispositivo (máquina de hacer o que hace arte...) está presente en el arte conceptual y el soporte de tipo tecnológico es y será uno de los caminos facilitadores y expresivos, al manipular contenidos mensurables en información en un formato ajeno a la expresividad tradicional del arte pero afín con los procesos mentales.

La incorporación de la electrónica y de la informática en el

campo de la comunicación y de las artes, en principio en lo que se denominó en la década del 60, *computer art* y en la actualidad la incursión de los *media* diferenciados o fusionados, su posibilidad interactiva y el tratamiento automático de la idea de arte como una categoría de la información, ha reforzado la idea de un dispositivo de arte, que cambia el registro de la obra y su fenomenología histórica, condición que la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja del concepto romántico y la abre al campo de la experimentación y la multiplicidad.

Como consecuencia de lo que se viene explicando y sobre todo a partir de las ideas sostenidas por el arte *pop* el estado de la cultura ha ingresado a la obra de arte al mercado de los productos o bienes de consumo, para hacerla ofertable y vendible por curadores de arte y por sus mismos artifices, tanto en entornos reales y virtuales, en su versión original (las que así aún se vendan) y en su versión reproducible (soporte real o virtual) bajo las condiciones de un mercado que aplica las cualidades de consumible, descartable, renovable y reproducible, en sentido estricto, a todos los entornos de la vida humana. Al respecto Bourdieu describe un mercado de bienes simbólicos donde los sujetos sociales están organizados en clases o niveles culturales de acuerdo a su *elección estética* según tres escalas de gusto: legítimo o *burgués* (legitimado por los decisores oficiales), medio y popular. (Bourdieu, 1991)

Puede decirse que obra de arte y *media* adquiere a través del soporte cualidades que son propias de la materialidad con la que está hecha, por lo que queda vinculada a sus cualidades técnicas; y traslada al campo del arte atributos de las áreas de la comunicación que lo definen como un arte mediado (por los *media*) y mediático (por la transmisión, masividad, repetición, publicidad, interacción, etc. que estos suponen) ya que puede valerle de todas las cualidades de lenguaje de *media*.

Así muchos artistas, colectivos de artistas y curadores eligen como soporte a los *media*, e ingresan al mercado sus obras de arte o sus nombres convertidos en marcas o asociados al prestigio y significado simbólico de otra marca por razones de mecenazgo, contratación o concepto.

En este mercado *la relación de un creador con su obra y la obra misma son afectadas por la posición del creador en la estructura del campo intelectual* donde los artistas son considerados como partes del campo pero también los curadores de arte, editores, empresarios teatrales, responsables de los sellos discográficos, etc. y todos los que intervienen en la producción y la comunicación de la obra reconocida socialmente como *legítima*. Según Beatriz Sarlo las relaciones establecidas dentro de esta esfera de mercado legítima o deslegítima al autor, lo define como artista oficial, de vanguardia, integrado o marginal, según la posición que ocupe dentro del campo intelectual y la participación que tenga en lo que denomina el *capital cultural*. (Sarlo, 1988)

Según las líneas de Verón y específicamente en relación con la obra de *media* ¿Será posible analizar al arte de *media* desde una perspectiva que de cuenta de una clasificación en géneros o clases de obras de arte? ¿Sería desde una clasificación sobre las cualidades del soporte, de los mensajes de las obras, de los tipos de lenguajes? ¿Es posible definir marcas y huellas de variantes e invariantes para estos géneros? ¿Es posible analizar una obra de arte en recepción? ¿Es posible decir que una obra de arte tiene al igual que un producto del consumo un análisis en recepción?

La respuesta es: “sí es posible”, “no, no es posible” ya que estamos en un universo donde las respuestas son duales porque conviven en una misma cultura elementos aprendidos provenientes de una manera de resolver el mundo que en este momento no es la funcional y pragmática a los objetivos del mundo que se plantea.

La respuesta es negativa cuando se piensa que el soporte, es solo en función de la expresión de la subjetividad del artista, que no siempre espera o pretende comunicarse con otro a través de ella..., y en el caso de la recepción, la comprensión de la obra habla de una lectura por completamiento de carácter individual, aún en contextos colectivos e intencionadamente colectivos de apreciación...

Es negativa si se piensa que en la teoría de los discursos sociales, Verón expresa que existe un desnivel producto de la subjetividad en el análisis de recepción o *la constatación de la no linealidad de la circulación del sentido* y que en la obra de arte la subjetividad está presente en producción, en reconocimiento y en el producto, si esta terminología tan propia de entornos de la empresa, la evaluación de la rentabilidad y del marketing son realmente aplicables en sentido estricto al arte. (Verón, 1998)

Pero éste análisis posiblemente cargue cierta resistencia romántica e ideal al tratar a la obra de arte desde el punto de vista de la subjetividad cuando en verdad su campo de acción dentro de la cultura contemporánea se ha vuelto producto deliberadamente desde que la sociedad de consumo lidera prácticamente todos los objetivos primeros y últimos de la movilidad humana, lógicamente en aquellas sociedades cuyos individuos desean insertarse dentro de estos afanes.

Al respecto Bourdieu define que la obra de arte está dentro del *mercado de los bienes simbólicos*, donde la producción, reproducción y difusión de bienes culturales esta ejercido a través de *luchas simbólicas* por el poder, ya que define que un objeto cultural (entre ellos la obra de arte) además de ser y tener un valor cultural tiene un valor comercial. Define dos campos, uno de producción masiva o de gran escala dirigida al gran público y otro de producción restringida donde el producto (obra de arte) a través de la estrategia de circulación cultural que delinea un productor, encuentra su valor con el significado público que va adquiriendo en la circulación, según el reconocimiento cultural de las instituciones, las universidades, la crítica, las academias, los premios, etc. los que se erigen en decisores y proveedores de la escala de legitimidad cultural y del modelo social de lo estéticamente legítimo.

Así clasifica distintos grupos de artes: las *consagradas* que ingresan directamente en el canal de legitimación de las instituciones mencionadas, como el teatro, pintura, escultura, y la música clásica; las que *quieren ser legitimadas* dentro de este mismo orden, como el cine, la fotografía, la música de jazz; las *arbitrarias* como la decoración, la moda, el diseño, en las que intervienen canales de legitimación no consagrados como la publicidad, el mundo de alta costura, las tendencias, los rankings, etc.

El camino de la legitimación de producir y apreciar el arte, en si una manera de ordenar qué se consume y qué no, organiza simbólicamente las diferencias entre las clases de una misma sociedad, y la educación formal de las instituciones (escuela, universidad, museo, etc.) participa de la construcción de estos estratos al enseñar los criterios de sensibilidad y de entrenamiento intelectual para apreciarlas o crearlas.

...suponen que las diversas acciones pedagógicas que se ejercen en una formación social colaboran armoniosamente para reproducir un capital cultural que se imagina como propiedad común... (Bourdieu, 1990: 24)

pero lo que se “imagina” es un supuesto que en definitiva “no es una propiedad común” ya que hay que tener las posibilidades y aprender los códigos para acceder a ese capital artístico o científico.

De alguna manera la cultura de *élite* sigue vigente frente a la popular cuya estética según Bourdieu será la resultante de la lectura que provea la industria cultural y la mediación de los medios masivos de comunicación.

La obra de arte se soporta sobre la idea de la pluralidad de sentidos y al respecto Barthes define

...cada época puede creer, en efecto que detenta el sentido canónico de la obra, pero basta ampliar un poco la historia para transformar ese sentido singular en un sentido plural y la obra cerrada en obra abierta. La definición misma de la obra cambia; ya no es un hecho histórico pasa a ser un hecho antropológico que ninguna historia lo agota. La variedad de los sentidos no proviene pues de un punto de vista relativista de las costumbres humanas; designa no una inclinación de la sociedad al error, sino una disposición de la obra a la apertura; la obra detenta al mismo tiempo muchos sentidos, por estructura, no por la invalidez de aquellos que la leen. Por ello es pues simbólica: el símbolo no es la imagen, sino la pluralidad de los sentidos. (Barthes, 1971:52)

Situados desde el valor antropológico que la acción de arte supone ¿es posible un análisis que intente dar con las “invariantes” del arte?

Es posible que las invariantes se enuncien a partir de la necesidad de expresividad humana pensada sin un tiempo ni espacio definidos, propios de la constitutividad “hombre” en permanente estado de cambio, y el *corpus* sea el hombre mismo, el territorio de su propia existencia entendida como su posibilidad de ser, expresada a través de su engrama espacio-temporal individual cada vez que crea o se apropia de lo creado (hecho diacrónico), y a través de la huella colectiva que lo determina desde los tiempos iniciales como un ser que expresa la complejidad de la naturaleza humana a través del arte (hecho sincrónico)...

Continuando con Barthes, admite un análisis de la obra establecido por la *crítica* o *...un lugar intermedio entre la ciencia y la lectura...* donde resulta imposible *...pretender traducir la obra, porque nada hay más claro que la obra...* que debe hacer *...una lectura profunda (o mejor dicho, perfilada), lo que devela que no puede ser un significado (por que ese significado retrocede sin cesar hasta el vacío del sujeto, sino solamente cadenas de símbolos, homología de relaciones...* (Barthes, 1971:74)

Revisando la opinión de Deleuze, este supera el concepto de crítica y define al de *clínica* según una idea *cuasi* diagnóstica de “buena salud” aplicable a la obra de arte, mediante la que se propone *quitarle a la estética su ropaje de tribunal y de juicio y hacer de ella un juego afirmativo de experimentación y novedad conceptual.* (Rachjman, 2005)

Habiendo definido una aproximación a la obra de arte y *media*, su inclusión en el conceptualismo, su vínculo con el mercado, la marca y sus lenguajes a través de las cualidades del soporte, y como parte de estas reflexiones se recurre a la ayuda de algunos autores para revisar si existe una definición

de arte, pareceres que una vez más no ostentan la cualidad de invariantes sino que hablan de arte como aproximaciones al concepto, sin dar cuenta de verdades absolutas, sino de su naturaleza.

Morris Weitz expresa que el arte es un *...concepto abierto y cambiante...* que toda teoría para definirlo resulta inadecuada y reductiva, ya que un concepto es abierto cuando puede cambiar y corregirse mientras que un concepto cerrado anularía la posibilidad de la creación. (Weitz, 1956)

Umberto Eco define a la obra de arte como *obra abierta* o *...un sistema de relaciones, y de relaciones entre sus diferentes niveles... que se sitúa en determinada relación de disfrute con sus receptores...* Donde tal apertura supone un aumento de información de la obra que permita una multiplicación sensorial de apreciación. (Eco, 1992)

Para Deleuze,

...el arte tiene sentido antes de adquirir significaciones, referencias, o intenciones identificadas a través de las instituciones... la obra o una forma de obra de arte determinada intenta construir una multiplicidad... las obras de arte están formadas por sensaciones prelingüísticas y presubjetivas que se combinan en un material expresivo por medio de un constructo que tiene un plan anorganizado, con el cual se mantienen relaciones peculiares... es el artista es el que detenta una voluntad de arte que tiene ...que ver siempre con la aparición de algo nuevo y singular que nos precede y nos exige inventarnos como otro pueblo (...) en el momento de la concepción de la obra, el pueblo no está ahí, para demostrar por qué el arte (y el pensamiento) no son nunca una cuestión de la comunicación... que supone una condición no trascendental sino experimental. (Rachjman, 2005:119)

La definición de Deleuze es interesante porque fija un punto cero o espacio trascendente destinado a la creación de *algo nuevo* más allá de las instituciones y la cultura de pertenencia, siendo lo experimental el espacio preponderante del hecho de arte. Pero, la obra de *media* se inscribe dentro de las prácticas del pensamiento posmoderno como parte de las críticas a los sistemas tradicionales de validación y consagración de la obra, lo que deviene en el debilitamiento de la noción de autoría y la posibilidad de su reproducibilidad técnica y diluye el concepto de aura explicado en el conocido manifiesto de Walter Benjamin. A través de estas obras los artistas enmarcan y expresan una serie de búsquedas conceptuales que unidas al nuevo soporte inician un camino de experimentación perceptual y estética, pero ese *algo nuevo* de la obra que explica Deleuze en opinión de este escrito *no escapará* a la cultura de origen desde la que es creada, y en consecuencia formará parte del sistema, estando inserta en las ideas de las instituciones culturales o fuera de ellas desde una posición de asimilación o de reacción, pero siempre dentro de un cruce de espacio y tiempo concretos que no escapa a la cultura, que reinventa al hombre dentro de su cultura.

Barthes expresa de un modo parecido pero más preciso:

...una obra es eterna no porque imponga un sentido único a hombres diferentes, sino por que sugiere sentidos diferentes a un hombre único, que habla siempre la misma lengua simbólica a través de tiempos múltiples... (Barthes, 1971:53)

Según el criterio de esta tesis, la obra de arte nunca escapa a su temporalidad, y lo nuevo es de verdad *nuevo y diferente* siempre en relación con un contexto. Las obras de arte no son eternas ni atemporales, el postulado de la *atemporalidad del arte* se debilita en el momento que necesitamos recurrir a la

investigación del pensamiento de una época para comprender el pensamiento del creador en el momento de la creación y aún así no podemos reconstruir de manera completa la significación real de la obra; pero sí podemos comprender una relación particular del hombre de esa época con esa creación que a su vez construye una nueva relación hombre-arte para aquel que analiza, en eso consiste su eternidad, reposa en el valor antropológico del arte.

En relación con esto Danto analiza un *experimento mental* en el que plantea la posibilidad de insertar la Caja Brillo de Andy Warhol, cien o doscientos años antes de su invención

...lo que se perdería en ese tránsito imaginario es eso a lo que me he referido yo como los significados que dan vida a la obra (...) Es la obra de arte en ese curioso sentido, algo distinto al objeto físico... (Danto, 2005: 19)

Deja en claro aunque no categóricamente que la obra perdería parte de los correlatos estéticos que le dan significado según la interpretación contextual de origen, y que probablemente no sería reconocida en este contexto como una obra de arte.

...Estas reflexiones nos hacen dudar de la atemporalidad del arte, sino de una manera más inmediata, cuestionan el modo en que debemos abordar a las obras de arte desde una óptica crítica y estética... (Danto, 2005: 18)

Como se dijo, la obra de arte y *media* se inscribe dentro del arte conceptual cuyo auge se atribuye a la necesidad de dar una fundamentación teórica a la obra de arte a través del lenguaje escrito y hablado, tema que para muchos fue propiciado e incentivado por el surgimiento y aplicación de los estudios de semiótica de Roland Barthes entre otros, lo que dotó a este tipo de arte de una carga muy alta de teoría e intelectualismo. (Marzona, 2005:7)

Danto dice que el arte conceptual se asoció a la instancia histórica que diagnosticó el fin del arte *...a fines de 1969 los conceptualistas podían considerar cualquier cosa como arte y estaban dispuestos a considerar a cualquiera como artista...* (Danto, 2005:24)

...Las consecuencias del arte conceptual llegan muy lejos... en las siguientes décadas se registró una diferenciación pluralista del arte, que según las diferentes posiciones fue aceptada frenéticamente unas veces bajo el lema de la posmodernidad y anatémizada otras como la caída en la arbitrariedad. En cualquier caso desde entonces es imposible establecer criterios vinculantes para enjuiciar al arte. Sin embargo, nada de esto impresiona ni al mercado del arte ni a las instituciones... (Marzona, 2005:25)

Según se dijo, para muchos el camino hacia la arbitrariedad en el arte es resultado de la posmodernidad y encontraría sus inicios en una de las interpretaciones que algunos artistas conceptuales hicieron de los *ready made* de Duchamp, que contrariamente con la búsqueda particular de este artista, derivó en la idea de un *arte por el arte* mismo.

Como parte de este recorrido de reflexiones, la elaboración de un programa de contenidos para una carrera de grado en arte y *media* tendrá que tener en cuenta la lectura e interpretación del panorama actual en el que los campos de acción de las disciplinas del arte, del diseño y de los recursos de la tecnología entran en contacto y superposición conceptual y práctica, y que lo por enseñar deberá convivir y nutrirse de dosis de definición pero también de cierta complejidad y ambigüedad propias de lo contemporáneo. Sin duda requerirá de individuos preparados en un pensamiento crítico y clínico

del arte, su actividad y del uso de los *media* como soporte expresivo y su relación con las otras disciplinas.

...Es el signo de los tiempos de la historia del arte que el concepto de arte no imponga restricciones internas en cuanto a qué cosa son las obras de arte, así que ahora no es posible decidir si algo es una obra de arte o no. Peor aún, algo puede ser una obra de arte y otra casi idéntica a ésta no serlo, puesto que resulta imposible encontrar la diferencia mediante algún dato visible para el ojo. Lo que no implica que la cuestión de si algo es una obra de arte sea arbitraria: sucede, simplemente que los criterios tradicionales han dejado de tener validez... (Danto, 2005:53)

El soporte tecnológico-digital a primera vista no se parece a un medio plástico asimilable al óleo o a la arcilla, en sí se revela como un soporte complejo cuya manipulación sensible también resulta ser compleja, la apreciación de la obra puede encontrar resistencias en el observador relacionables con la falta de experiencia previa y la asociación que se haga del soporte con contenidos que puede considerar lejanos al concepto aprendido de arte. Desde este punto de vista se entiende que resulta necesario recurrir a un tipo de pensamiento espacial y poético, más bien háptico, como disparador de conceptos de creación de la obra, no solo para la sustentación de la idea y su significado, sino también para desarticular aquellos presupuestos asociados al soporte que según los casos pueden teñirlo de frío, distante, maquinal o no empático.

Cuando Magritte dibujó una pipa, y escribió debajo *esto no es una pipa*, Picasso dijo al ver la foto de una mujer de un conocido *su esposa es muy pequeña y chata*, o Matisse dijo *esta no es una mujer sino un cuadro* sin duda apelaban a la construcción háptica de la imagen dibujada o fotografiada de los objetos en cuestión. Lo háptico definido por Riegl, es el aquel espacio dedicado a la deconstrucción de la imagen, y a su reconstrucción en algo nuevo, o la posibilidad de desplazar según Deleuze *lo que se dice de lo que se ve (forma de contenido)*, o *separar sensación de representación*, circunstancia que hace posible tanto la ironía como la poesía. (Rajchman, 2004: 125)

Al ingresar en la obra como dispositivo de arte, hablamos de imagen, ya no en referencia al espacio bidimensional de un retrato, un cuadro, un dibujo o una foto, sino de una secuencia de acontecimientos cuya *variabilidad* puede ser acústica y/o visual (y/o táctil, olfativa, cenestésica, etc.) cuya materialidad es guardada como información. Según Peter Weibel que fue profesor de medios visuales en la Universidad de Artes Aplicadas de Viena (1984); de video y arte digital en el Centro de Estudios de los Medios de Comunicación en la Universidad de Nueva York (1985); Director del Instituto para Nuevos Medios en la Städel Schule, Frankfurt, Main (1989-1993); y actualmente es el director del Museum Neue Galerie en Graz en Austria; esta imagen se desarrollará mediante una serie de comportamientos (*behaviors*) o *viabilidad* dentro de un contexto determinado, en sí mismo un sistema, el que puede ser visual/sonoro, una máquina, un espacio, una instalación real, una intervención, un acontecimiento de realidad virtual, etc. (Weibel, 2001: 23)

La definición es de Peter Weibel, proviene de la endofísica una ciencia que investiga los sistemas donde el observador se vuelve parte de él, ciencia que intenta definir hasta qué punto la realidad objetiva depende necesariamente del observador y ofrece una aproximación a un modelo general de teoría de la simulación. (Weibel, 2001)

De este modo para comprender la definición de Weibel hay que comprender el concepto de interface proveniente del campo de la informática. Interface o GUI (*Graphic User Interface*) o Interface gráfica del usuario, es según la *Human Interface Guidelines* publicada por Apple Desktop Interface, *la suma de los intercambios comunicativos entre la computadora y el usuario. Es lo que presenta información al usuario y recibe información del usuario.* Según *The Open Look User Interface Style Guide* de Sun Microsystems: *la interface gráfica con el usuario es la especificación del Look and Feel de un sistema computacional.* (Bonsiepe, 1999)

Según Rossler *...La noción de interface es una de las nociones más difíciles de comprender de la historia. Por ejemplo, el –ahora– es pura interface. El mundo es pura interface. Solo nuestro estado de conciencia es más (pura sustancia)...* (Rossler, 2007)

La endofísica se convierte en la explicación científica del cambio transicional experimentado por el hombre de la modernidad hacia el de la posmodernidad, etapas en las que pasa de ser parte de sistemas cerrados, completos y absolutos a sistemas abiertos, indefinidos e incompletos; un pasaje del texto al contexto, de lo hegemónico a lo plural.

Weibel define entonces que la obra de arte de *media* está lejos de constituirse en acabada y estática, incorpora una visión dinámica, interactiva y sistémica, donde la obra y su observador no pueden ser más vistos de manera separada, sino que están integrados en un mismo sistema

...la información virtual-digital, la variabilidad de la imagen objeto, y la viabilidad del comportamiento de la imagen están en realidad animados a través de la generación de un sistema visual interactivo. En las instalaciones de New Media Art es posible incorporar uno o varios observadores dentro de escenarios virtuales/digitales cuyas funciones están controladas por interfaces multisensoriales...

...El rol tradicionalmente pasivo atribuido al observador de arte está absolutamente perimido... () ...La endoapropiación de lo electrónico implica la posibilidad de experimentar la relatividad del observador como dependiente de la interface y que el mundo pueda ser descrito como una interface desde la perspectiva de un observador explícitamente interno... () ...El arte electrónico desplaza el estado del arte centrado en los objetos hacia un contexto de arte orientado a un observador. (Weibel, 2001: 23)

En estas obras el hecho de que la distancia sujeto-objeto de apreciación se haya acortado y bajo las propiedades que le aporta el soporte ambos están en un mismo plano de interacción y fusión, no de alteridad o de expectación sino de juego, revela que el contexto y la viabilidad serán para el observador el espacio significativo de la obra.

Según se viene explicando, se define que una obra de arte de *media* apela a un tipo de construcción sensible que es posible gracias a la *integración sensorial*, ya que a diferencia de las obras tradicionales puede plantear un universo contenedor ambiental para el sujeto, sea por instalación y/o intervención de un ambiente real, o por inmersión en el caso de la realidad virtual. Se entiende por integración sensorial al producto de un *proceso de la información*, donde los *aspectos espacial y temporal de las aferencias de diferentes modalidades sensoriales son interpretados, asociados e unificados*; este proceso es posible a través del proceso neuropsicológico que organiza la sensación y la relación del cuerpo con el ambiente. (Willard, 2003)

La relación fenomenológica que guarde el observador con la obra de arte será la nueva materialidad estética a estudiar, ese *quantum* o constructo perceptual es el que define y afianza que el componente sensible, corporal, dimensional y espacial es esencial en la obra de *media*.

Al respecto Deleuze afirma

...esa combinación de sensaciones que es la obra de arte (o la obra en el arte) no debe confundirse así con su soporte material (como ocurre con las ideas "minimalistas" del medio) ni con las técnicas (como ocurre con la idea informática del medio). Es una cosa peculiar que precede a los soportes físicos y medios tecnológicos sin los cuales, empero, no existiría, y que puede incluso sobrevivirlos... (Rachman, 2004:130)

Siendo que la electrónica y la tecnología digital ha cruzado en estas últimas décadas todos los campos del hacer humano, los recursos del soporte se vienen utilizando como modelizadores visuales y expresivos proyectuales en disciplinas de la comunicación y el diseño, herramientas que han reemplazado en gran medida el trabajo manual del dibujo y la maquetización. Como parte de algunas de las iniciativas estéticas, y citado como ejemplo de las ideas que siguen, muchos artistas de arte y media, trasladan atributos de imagen propios de los ámbitos de las soluciones de diseño y de información gráfica con su correlato expresivo propio, al ámbito de la obra de arte. Estas traslaciones que descontextualizan atributos del lenguaje específico del diseño y de la información gráfica, se nutren de las topologías expresivas y las territorialidades del discurso audiovisual de estas disciplinas para generar en el arte sus propios sistemas gráficos. Así una obra de arte y media podrá, entre muchas otras cosas y si las intencionalidades del autor lo requieren, valerse de elementos morfológicos y compositivos extraídos del lenguaje visual del diseño como gráficas, señales, íconos, menús web, planimetrías arquitectónicas, tipografías, banners, interfaces de videojuego, etc.; reproducir interfaces de sistemas o lenguajes de máquina caídos en desuso como la visualidad histórica del sistema DOS, de los juegos ATARI®, de la construcción de sprites, de juegos en *cartdridge*, etc.; y/o utilizar softwares en desuso, máquinas obsoletas, etc. para reutilizarlos resignificados y con nuevos fines expresivos en la obra. Este ejemplo de transposición de significantes, con otros correlatos de valor y significación (entre otras consideraciones) genera áreas de ambigüedad y superposición, que admiten una reconsideración conceptual no de carácter clasificatorio sino aproximativo entre el diseño y el arte.

Estas limitantes durante el movimiento moderno definían a la función como una de las líneas divisorias entre arte y diseño, y en virtud de los principios románticos definía a la obra de arte como única, original, irreproducible y fuera de los parámetros fácticos e industriales del mercado en la actualidad y como parte de los conceptos ya explicitados por Walter Benjamín a comienzos del siglo XX y reforzados por el estado actual de la cultura, la obra de arte es parte de los circuitos de reproducibilidad y del mercado de bienes culturales, por ende no es única ni atesorable en virtud de una objetualidad preciosa, no necesita ser la obra original, y puede recurrir al diseño para desarrollar su propio *merchandising* de difusión y venta para hacerse accesible y recirculable, según su soporte multimediático.

Del mismo modo se asiste a un estado del diseño, donde un objeto con un plan de diseño concreto, resultante de la complejidad de las premisas de una concepción que de respuesta

a los requerimientos del mercado y la cultura que lo genera, puede en virtud de ciertas cualidades, estéticas y no estéticas, rebasar sus propios límites y convertirse en un objeto de arte, resignificado, referente de status y exclusividad, un representante objetual de arte-diseño contemporáneo para ser exhibido y vendido como tal, luego de haber sido inicialmente un objeto de generación industrial de diseño, con objetivos precisos de producción en serie.

Respecto de este tema y en referencia a la *Caja Brillo*, obra de Andy Warhol del año 1964, Arthur Danto se pregunta:

...qué había hecho posible que algo se convirtiera en obra de arte en determinado momento histórico sin que hasta entonces hubiera podido aspirar a ese mismo estatus... qué aporta la situación histórica al estatus artístico de un objeto... (2005: 16)

...lo que despertó mi interés en la Caja Brillo no sólo fue lo que la convertía en arte, sino como era posible que, siendo una obra de arte, los objetos exactamente iguales (o casi) a ella, esto es, el conjunto de envases diseñados para contener esponjas Brillo, no lo fueran... (Danto, 2005: 23)

Esta existencia de zonas grises de ambigüedad conceptual y expresiva puede ser considerada por algunos como una consecuencia negativa del paso de la modernidad a la posmodernidad que iguala y degenera los quehaceres sin establecer distinciones ni categorías, y es para otros una condición positiva que alienta la puesta en duda de los valores tradicionales, que mueve hacia un espacio de resistencia y consulta intelectual del hecho en sí e irrumpe en una búsqueda creativa y experimental de respuestas.

Según Bourdieu cada hacer del hombre tiene un campo de acción determinado dentro de la actividad social (en este caso podríamos hablar del campo del arte y del campo del diseño), en el que los individuos o *agentes* participantes del campo, definen las reglas de juego de ese campo específico y juegan entre ellos un juego competitivo por la adquisición de beneficios, poder y dominación. En el campo definido, la aplicación de las reglas de juego definirán las actividades que los agentes desarrollen dentro de él, constituyendo un *habitus* y aquellos que mejor jueguen ese juego detentarán el *habitus* dominante por sobre el resto de los participantes. El reconocimiento que la mayoría de los agentes defina hacia los procedimientos del sector dominante y los bienes adquiridos en su competencia definen el capital simbólico, que brindará los mecanismos de validez y legitimación de los *haceres* dentro del campo. (Bourdieu, 1988)

Según esta concepción podemos decir que el arte y su actividad detentan una serie de procedimientos o reglas relacionadas con la producción de obras de arte, gestión y curaduría, crítica artística, selección fundamentada del material de exposición en galerías y museos, visita y explicación guiada a exposiciones, pensamiento sobre el arte y su ejercicio, qué y cómo enseñar arte, instalación de comentarios acerca de los artistas y su arte en medios masivos, soportes tradicionales y no tradicionales, concepto de belleza, compra y venta de obras de arte, circuitos de valoración y gusto, inclusión o exclusión de obras, etc.

Si se retoman las ideas de Bourdieu se podría decir que hay un estado propiciado por los ámbitos dominantes de ambos campos de arte y diseño tendientes a instalar *haceres de juego y dominación* en el límite o sectores de contacto de ambos campos (si es que los campos en cuestión son limitantes...).

En lo que refiere al marco conceptual se considera que la primacía de la función como un postulado que hizo referencia a una instancia histórica pasada (extremo racionalismo), donde fue necesario imponer una restricción y economía del material en el producto del diseño de arquitectura y de los objetos industriales, en sí misma un desafío y que como postulado histórico posee la validez propia dentro de su tiempo y espacio propios, pero lógicamente resulta incompleta si en la actualidad se pretende establecer a la función como variable excluyente para definir al diseño y limitante para definir arte.

Esta además decir que el diseño es una actividad en la que intervienen una cantidad de variables en las que está incluida la función, por lo que supera ampliamente la solución de una funcionalidad, y si bien se habla de praxis del diseño no se entiende por esta a una actividad exclusivamente pragmática, tema en el que no nos detendremos por ser conceptos del dominio de otro escrito.

Cuando hablamos de la obra como dispositivo o intervención ejecutable e interactiva que puede estar en estado ON/OFF, cabe preguntarse acerca de la identidad y singularidad de la obra. La ejecución de la obra, su carácter eventual (evento de arte) presupone lo que se denomina *el sujeto del eterno retorno*, o que según *su repetición en tiempo y espacio* no se estaría hablando de la misma obra. Al respecto *...el sujeto del eterno retorno no es lo mismo sino lo diferente, ni lo semejante sino lo disímil, ni el uno sino lo múltiple, ni la necesidad sino el azar...* desde aquí podríamos decir que el sistema de estas obras es de tipo ficcional y narrativo, donde las ficciones están soportadas por el *eterno retorno o la repetición*, y que la identidad está basada en la *diferencia de la diferencia de las sucesivas narraciones espacio temporales* como soporte del simulacro, en sí mismas *ilusiones*. (Deleuze, 2002: 195)

La obra en cuanto identidad, si se la analiza en el sentido tradicional, se dirá que se ha degradado o devaluado producto de las sucesivas repeticiones o reproducciones, pero según el sentido contemporáneo se infiere que resulte fortalecida y enriquecida por la transformación del dispositivo —que engendra nuevas redes de relaciones con el medio— cada vez que se ejecuta.

La singularidad de la obra de arte es un postulado histórico basado en la imposibilidad de la reproducibilidad técnica, unida a las condiciones del soporte y a aquellas propias del genio del artista (vínculo indisoluble obra-autor); la obra de arte de soporte tecnológico-digital ingresa al territorio de la información, transforma su histórica singularidad en una categoría binaria, que la iguala en condición y reproducibilidad a las otras categorías de la información aniquilando su singularidad, y por ende desplaza y diluye el lugar del autor y su unión referencial con la obra.

Esta nueva situación ha cambiado el registro de la obra de arte, por ende su fenomenología histórica, su nueva condición la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja del concepto romántico donde la obra era creada por un individuo elegido y era dirigida a un individuo culturalmente selecto, un *alma bella y sensible*. Según Baudrillard *la obra de arte ha perdido su aura de objeto sagrado, ha perdido su autenticidad... () ...la historia del arte quizá se detuvo con Duchamp*. (Baudrillard 1998: 58)

El concepto de *belleza* vino unido históricamente al de cultura y al de tradición como parámetros que ordenaban las categorías de lo bello y lo consensuado como gusto o lo llamado

comúnmente *buen gusto*, como las categorías del bien y del mal establecían las distinciones de lo socialmente aprobado o inaceptable.

El estado de la cultura globalizada, ha ingresado a la obra de arte al mercado de los productos o bienes de consumo, para hacerla ofertable y vendible por curadores de arte y por sus mismos artífices, tanto en entornos reales y virtuales, en su versión original (las que así aún se vendan) y en su versión reproducible, soporte real o virtual, bajo las condiciones de un mercado que aplica las cualidades de consumible, descartable, renovable y reproducible, en sentido estricto a todos los entornos de la vida humana.

Gianni Vattimo refiere que los conceptos de belleza están fuera de los límites precisados por la tradición, habla de un mundo que ha roto el modelo de la modernidad para ser pos-moderno, que ha puesto en crisis el concepto de humanidad y que se halla extrañamente pervertido y preso de un relativismo cultural (adhiera a los conceptos de Lyotard o la ruptura del relato único, del valor único de verdad y de la legitimación según su adscripción o no a los llamados juegos del lenguaje) como síntoma general del mundo contemporáneo, donde todas definiciones están bajo el paraguas de la apariencia y el simulacro. (Vattimo, 1996)

Virilio refiere que el concepto de belleza responde a lo que el denominó la *estética de la desaparición* donde el concepto velocidad de uso y aplicación de la tecnología en tiempo real altera los registros socioculturales de la percepción del mundo (afecta la construcción de la espacio temporalidad, corporalidad, y posición relativo geográfica), cuya alteración se extiende a la esfera del poder político ya que la describe como vehículo de poder. (Virilio, 1988)

Finalmente y como consecuencia de esta definición el concepto de belleza en las obras de medias digitales adhiere a una visión estética abierta, inestable, dinámica y múltiple, que se define con el término de *interestética* y que se sostiene en el conexionismo o la generación de múltiples relaciones entre el-los observadores y la obra, concebidas como un segundo nivel de interactividad. La *interestética* es una concepción estética centrada en el aspecto contextual y sistémico; y que se centra en los procesos y estructuras que estos generan, más que en estos fenómenos.

Será tema de discusión revisar

- si el conexionismo aporta materia suficiente de análisis estético, como de significación procesual creativa
- si ese segundo nivel de interactividad entendido como un nivel diferente, superior y simultáneo de lectura no entreteje niveles de información que exceden la definición de la conexión (en el sentido electrónico de la palabra)
- si las variables tradicionales del arte no deberán integrarse y alimentar de contenidos sensibles al soporte electrónico, ya que si la obra se vale solo de su componente técnico electrónico corre el riesgo de desensibilizarla o sistematizar o de hibridizar el espacio destinado al goce estético...
- si la incursión en un acto poético en el momento creativo pueda aportar o acercar algún tipo de referente cultural a obras de arte que por el momento encuentran un espacio de vivencia relacionado con públicos que poseen un quantum de experiencia previa relacionada e incluso un sentido del arte abierto y relativo volcado hacia la experiencia lúdica, participativa, mediática y/o poética y no tanto a la expectación bucólica y pasiva.

Para ir concluyendo, los conceptos de singularidad, identidad y belleza tradicionales se han transformado, han sido trascendidos hacia otros nuevos. Esta posición no descarta que los anteriores, tradicionalmente aprendidos, aun puedan estar presentes en muchos espacios no incluidos en el sistema global, o aún perteneciendo a la era global prefieran no adscribirse.

Se infiere entonces que esta nueva reformulación del arte y su concepto a partir del vínculo del arte con los *media* utilizados como soporte desde las primeras creaciones del *computer art* en la década del sesenta no solo han devenido en un big-bang de redefiniciones de los planos del sujeto-objeto y sus relaciones de experiencia con la obra, y de los aspectos sociales, culturales y políticos relacionados, sino también ha disparado nuevos caminos de experimentación estéticos de redefinición y reflexión acerca de los parámetros de la belleza.

Estas son algunas de las variables que intervienen, y que desplazan la idea de la obra de arte única y acabada, para instaurar en aquellas producidas con soporte de *media*, la idea de una nueva estética de arte ligada al evento y a la interacción, por lo tanto una obra que se reformula con su ejecución y que en sí tiene variables inestables. La dimensión plural de la obra supone descubrir la propia toma de posición dentro de un territorio múltiple.

La construcción del mundo metafórico del artista es lo que ha sostenido a la obra de arte más allá de la historia: una obra de arte y *media* también en su carácter de dispositivo de arte es un espacio experimental destinado a la poesía, el juego y la ironía.

...somos el contenido y la materia de ese vehículo: pasajeros, comprendidos y transportados por la metáfora. (Derrida, 2006)

V. Propuestas existentes de carrera en arte y media: diagnóstico

Por razones de espacio se omite el relevamiento de las propuestas existentes de carrera en arte y media. A continuación se exponen las conclusiones obtenidas.

Como resultado del análisis de la información relevada en el marco internacional se definen a continuación líneas de agrupamiento por niveles según se explica:

A. Artistas volcados a la experimentación que han ingresado en un entorno de búsqueda y concreción conceptual tecnológica sostenida por sus propios anhelos y facilitados por la accesibilidad de los recursos digitales y de *media*. Estas incursiones están avaladas o en otras ocasiones generadas e impulsadas por diferentes instituciones (museos y fundaciones) difusoras de las nuevas tendencias del arte (en sus diferentes formas: presentación, aval o soporte de proyectos, propuestas de investigación, espacios de exposición, redacción de normativas de conservación y reproducibilidad, etc. relacionadas específicamente con el arte y los *media*, la experimentación del arte y tecnología)

B. Propuestas educativas de universidades e institutos que plantean una variada gama de opciones de relación entre el arte y diseño, pero con el estudio de una *media* específica

o grupo de *media* relacionable y/o campo de investigación (carreras, especializaciones y experimentación en videoarte, teatro performance, teatro digital animado sin actores presenciales ni reales, arte digital, *net art*, robótica, realidad virtual, desarrollo de aplicaciones de simulación, etc.)

C. Propuestas de carrera de grado en *New Media Art* y de posgrado sostenidas en el hecho de arte y su vínculo con los *media*, la experimentación y/o la curaduría digital.

En el marco local se advierten dos niveles:

A. Artistas experimentales e instituciones argentinas interesadas en estas nuevas manifestaciones artísticas, desde el punto de vista de la difusión cultural y el apoyo o desarrollo de un espacio para las nuevas corrientes en virtud del vínculo que la institución puede detentar directa o indirectamente con la tecnología y las comunicaciones. (*Fundación Telefónica, Secretaría de la Cultura de la Nación, Facultad de Arquitectura y Diseño de Buenos Aires, Instituto Goethe, Centro Cultural Ricardo Rojas, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Aldea Global S.A., Alternativa Teatral de Argentina, entre otras*)

B. Universidades, instituciones educativas terciarias y academias, que aún no tienen propuestas concretas relevantes que contemplen la enseñanza de una carrera de arte y *media*. En general para el estudio de cada *media* por separado en relación con objetivos de diseño: Diseñador de Imagen y Sonido, Diseñador Web, E-Design, etc.; el aprendizaje del software dentro del plan de estudio de carreras como Diseño Industrial, Arquitectura, Decoración de interiores, etc. (p.ej. CAD, 3Dstudio Max, etc.) o para la prestación de un servicio (edición de video por computadora, retoque fotográfico digital, dibujo digital etc.)

En el caso del estudio de arte, aún se lo presenta de la manera tradicional, y las propuestas mayoritariamente proponen el estudio teórico del arte por medio de licenciaturas, maestrías, cursos de posgrado, etc. o el estudio académico: bellas artes, pintura, grabado, escultura, murales, etc.

Algunas de las conclusiones de este relevamiento son:

en ambos casos muchas de las veces anclados en una filosofía historicista y convencional que suele desplazar la obra producida con soportes como los *media*.

- En estas carreras aún estando presente el Diseño como sostén disciplinar, la oferta tiende a una educación que se soporta sobre la enseñanza de la herramienta o software, y no en el ejercicio y elecciones del proceso Diseño como sostén de la pertinencia técnica.

- Resulta oportuno desarrollar el plan de carrera de arte y medias no habiendo una propuesta orgánica que aúne los contenidos y supuestos desde donde deba trazarse su marco ideológico educativo,

- Es atrayente que este nuevo desarrollo y propuesta surja en el marco de las actividades de una institución universitaria como formalizadora de su plataforma conceptual, académica y de producción del saber y su ejercicio,

- y que si bien el marco internacional se presenta más consolidado frente al local en lo referido a las propuestas de asociación entre arte de *media* tecnológico digitales, se instala en un escenario de debate conceptual y de experimentación y aparece teñido en algunos casos por atributos de seducción tecnológica como parte de un efectismo comercial y de

venta, sin definir las variables desde las que se abordarán los contenidos disciplinares, ni el marco ideológico-educativo que los contiene.

Las nuevas tecnologías están dando paso a nuevas modelizaciones del mundo y por ende hacen posible la concepción de una obra de arte que ha virado su concepto tradicional al de "dispositivo de arte", "obra de ejecución" o "estado ON de la obra".

Debido a que las universidades e instituciones argentinas no ofrecen una propuesta de carrera de grado que relacione arte y tecnología de modo categórico, es que se intentará delinear una propuesta a partir de una plataforma que contemple como valor diferenciador una integración de los contenidos que hoy se imparten por separado (en el caso de los *media* de la tecnología) con el "marco sensible" emoción-sensación o experimentación de la idea de arte, para que el artista resultante encuentre en su formación una vía de expresión no solo de lo medial sino de lo tecno-perceptual. Se apuntará a una carrera que defina una línea teórica a partir del estudio de contenidos que propicien una integración sensotecnológica de los *media* y de los contenidos proyectuales.

Al respecto, algunas premisas expresadas *a priori*, como base del enfoque de carrera que se propone, serán las que permitan

- Ingresar a la variable *arte* desde su vínculo con la cultura contemporánea en una lectura dinámica que se centre en la actualidad del arte y bucee en el pasado como base disciplinar y no como recurso teórico/historicista; para evitar el *racconto* o pensamiento tradicional de la *historia del arte*, para pasar a estudiar y analizar el *hecho de arte* contemporáneo, la obra en sí misma y su red de relaciones.
- El abordaje del estudio de las herramientas tecnológicas, como "recurso-soporte" del nivel enunciativo de la obra integrada al percepto y a la lúdica de apropiación y completamiento del observador.
- El entrenamiento en la generación de "ideas transversales" entre la convergencia y la heterogeneidad del vínculo emotivo-soporte o de expresión tecno-perceptual.
- La experimentación como vía de aprendizaje, de crecimiento, como materia y espacio de búsqueda pero también de encuentro de la vía de expresión sensotecnológica.
- El dispositivo de arte como "obra individual" y como "obra colectiva". Plantear el desplazamiento del creador individual (donde la construcción histórica del artista connota contenidos de antisocial, reclusión, solitariedad, individualismo) al de creador con otros creadores, un posicionamiento situado en la posibilidad de obra de intervención proyectual, social y grupal. La visualización de un artista social, un realizador flexible y multiadaptado.
- La convergencia y la transversalidad en el lugar de los contenidos, las prácticas concretas de taller y la intervención de tutores de contenido transversal y tutores de contenido específico.

VI. Arte tecnomedial: Programa de contenidos

A continuación sigue el desarrollo conceptual del capítulo. Por razones de espacio se omite el desarrollo de la propuesta de contenidos y su marco operativo.

Se advierte que en el marco de las universidades e instituciones argentinas consultadas no se ofrece una propuesta de carrera de grado que relacione arte y tecnología de modo categórico. Por ello se intentará delinear una propuesta a partir de una plataforma que contemple como valor diferenciador la integración de los *media*, el marco sensible, la experimentación y conceptualización de arte para la formación de un artista tecno-perceptual.

Los contenidos a desarrollar cubrirán recorridos de convergencia y transversalidad tendientes a vincular la acción del futuro artista con otras áreas disciplinares que permitan relaciones de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad; que resultará esencial la correcta selección del capital humano o perfiles enseñantes, como sus estrategias y sus posturas profesionales; y la existencia de una plataforma tecnológica que permita articular y desarrollar un laboratorio de experimentación, para el estudio y posibilidad de la carrera, generación de un banco digital de arte tecnomedial y la redacción de normativas de conservación y reproducibilidad técnica de las obras.

Algunos tópicos para una carrera en arte tecnomediado serán:

Pensamiento

- El acento de la formación disciplinar estará puesto sobre una modalidad de pensamiento de arte en vínculo con los campos de la comunicación, el diseño y la tecnología. De por sí una postura abierta y flexible, pero crítica, que establezca una relación dialéctica entre los contenidos de la sociedad y la cultura para posibilitar y generar de manera permanente estados de revisión y recirculación de sus propios contenidos y construcciones conceptuales.
- El acceso a la comprensión del arte desde su vínculo con la cultura en una lectura dinámica que se centre en la *actualidad del arte* y bucee en el pasado como base contextual y no como recurso teórico o historicista; para evitar el pensamiento tradicional de la *historia del arte* y pasar a estudiar y analizar al *hecho de arte* y su red de relaciones socioculturales.

Tecnología

- El lugar de la tecnología en el discurso del arte, reivindica a la creación como parte de un hecho de exploración en relación con el recurso, sin establecer con la tecnología una relación de exclusividad conceptual, de seducción o creativa.
- El estudio de las herramientas tecnológicas como producción, recurso y soporte del nivel enunciativo de la obra, integrado al percepto y a la lúdica de apropiación y completamiento de la obra por el observador.

Desafío disciplinar

- La interdisciplinariedad y transdisciplinariedad como parte del ejercicio contemporáneo a las que las instituciones y los profesionales entre ellos los artistas en *media* deben estar preparados como parte del desafío disciplinar de su época.
- La comprensión de que a partir de la manipulación de los *media*, la palabra *imagen* como concepto ha perdido sus

connotaciones negativas relacionada con las apariencias, para erigirse en materia expresiva, y donde la tecnología no es solo el medio sino también su productora.

- El entrenamiento en la generación de *ideas transversales* que viajen en la heterogeneidad de las territorialidades del arte, los *media*, el lenguaje, la comunicación y el diseño, clarificando los límites de los recortes y de la acción.
- La experimentación como vía de aprendizaje y de crecimiento, como materia y espacio de búsqueda y encuentro de la vía de expresión sensorial y tecnológica.
- Perfilar el desplazamiento del creador individual (construcción histórica del artista que connota contenidos de antisocial, reclusión, solitud, individualismo) al de creador con otros creadores, un posicionamiento situado en la posibilidad de una obra de intervención proyectual grupal en asociación con profesionales multidisciplinares. La visualización de un artista social, flexible y multiadaptado.

Implementación

- Una carrera de arte y *media* institucionaliza en el entorno local un campo nuevo para la multiplicidad y la experimentación artística que hoy no tienen un espacio definido ni en Argentina ni en Latinoamérica.
- Orientada hacia el desarrollo de un laboratorio de experimentación artístico-conceptual, con conclusiones teórico-prácticas que aporten a la construcción disciplinar y discusión de su ejercicio, como a la participación internacional.

Este delineado de ejes de contenido en **arte tecnomedial** será para una carrera de grado, de una duración de cuatro años, con acceso a un título universitario, con la posibilidad de elegir entre orientaciones específicas a partir del cursado del tercer año de la carrera y con opción a una especialización de posgrado de un año.

Cubrirá los contenidos que hacen referencia al arte de *media* en relación con la creación y producción de obras de *new media art*, con la marcada intención y acento puesto sobre las derivas expresivas que desarrollen niveles de **imagen compleja, interacción y sensorialidad**, para proyectos de creación por intervención, instalación, ambientes y/o dispositivos.

Las orientaciones que se preveen son las que puntualizan conocimientos específicos relacionados con el desarrollo de diferentes tipos de obras. Se sugieren:

a. Orientación en Performance Electrónica

Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través del espectáculo y componentes electrónicos en la configuración tiempo, espacio, *performer* y público; en variedad de tipo de acciones y soportes (escenificación, vestuario, música, cantantes, teatro, circo, danza, gimnasia, televisión, filmes, ambientación, escultura, computadoras, poesía, actores, narrador, *bodyart*, *happening*, etc.) y ejecución en tiempo real (espectáculo) y/o virtual (proyecciones, monitores, hologramas, web, dispositivos celulares, etc.)

b. Orientación en Arte digital y Net Art

Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través de computadoras en internet o no; en variedad de tipo de so-

porte de *medias* tecnodigitales sustentado de ser necesario bajo la plataforma que provee internet y de ejecución *online* mediante dispositivos e interfaces de interacción. (Incluye todas las derivas para difusión y exposición *online* o no: *screenprints*, *pixelart*, *game art*, *software art*, arte generativo, arte interactivo, etc)

c. Orientación en Audio Art para DJ y VJ

Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte compositivas experimentales sonoras y/o con ideología específica que se expresen a través de herramientas digitales (*hardware* y *software*), sintetizadores, dispositivos electroacústicos e instrumentos musicales y su relación con la imagen audiovisual. (Incluye todas las aplicaciones: Objeto Sonoro, *Sound Toy*, Instalación sonora, Poema electrónico, Música electrónica, Audio para VJ, etc.)

d. Orientación en Videoarte

Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través de la imagen en movimiento con o sin audio y/o variable sensorial, en variedad de tipo de soporte de *media* (secuencias de video en cinta, filmaciones digitales, de webcams, de celulares, fotografía tradicional y digital, fotomontajes en movimiento, etc.) y de ejecución mediante proyecciones, hologramas, web, dispositivos celulares, etc.

VI. Conclusiones

Como parte de las conclusiones se comentarán aspectos generales y puntuales que surgen del análisis y relación entre opiniones de expertos.

Para comenzar se deja cuenta de la opinión de Alex Adriaansen, *Vice Chairman* del *Advisory Academic Comité* de la segunda exhibición y simposio internacional de *New Media Art* realizado en el Millenium Art Museum (2004 y 2005, Beijing, China) que reunió a las principales instituciones internacionales, museos y representantes relacionados con la producción de arte y *media*. Él expresa que:

...As digital media plays an ever-increasing role within a broader range of academic domains the territory of media art education within the university also begins to expand and cross disciplinary borders. There is an explosion of educational methodologies and models that attempt to situate electronic media practice and theory within the mainstream academic subjects of art, design and architecture through the formation of new departments and curricular structures... The developments of new models of media art education are still in a state of experimentation and thus demonstrate a tremendous diversity of approaches. How and what can we learn from these early attempts and from their interdisciplinary characteristics to develop mature models? (Adriaansen, 2007)¹¹

Esta última pregunta se fundamenta sobre una de las características salientes de la obra de arte y *media*: la interdisciplinariedad y el corrimiento de los límites disciplinares tradicionales del arte y disciplinas relacionadas y derivadas del diseño

y la arquitectura, que esta tesis hace extensiva también al diseño de información, la comunicación y la difusión. A partir de ella se puede plantear la existencia de un tercer dominio de interrelación, solapamiento, acción conjunta del arte, el diseño y la tecnología.

Hay ejemplos de arte situado en el límite con el diseño y del diseño con el arte, y de objetos con características de ambivalencia conceptual, aquellos que perteneciendo al ámbito del diseño muchas veces se convierten en *objetos de culto*, e ingresan en las filas de los objetos de arte. Además las instituciones desde el comienzo de la industrialización, la incursión del arte pop y arte conceptual en los circuitos de aceptación, vienen incluyendo en sus exposiciones posiblemente, para establecer un referente institucional y comercial de lo que se entendería o pretende exhibir por buen diseño (*good design*), espacios de exposición destinados a diseñadores selectos y a sus productos del diseño. Para citar un ejemplo, el Centro Pompidou establece una clasificación tipológica de las obras a exhibir, y bajo la categoría de *obra*, están incluidas Pintura, Diseño, Estampa, Fotografía, Escultura, Relieve, Obra en tres dimensiones (se inscriben en ella las obras de *assemblage*, instalación y ambientes), Objetos, Obra textil, Nuevos medios (incluye obras de video, novamedia interactiva, performance, poesía sonora y web), Cine (films y films performance), Diseño gráfico, Objetos de diseño, Interiores de Arquitectura o espacio privado, Arquitectura, Publicaciones y un área destinada a obras *sin un dominio determinado*. Así el Pompidou exhibe productos fabricados por las firmas Kartell® o Microsoft® diseñados por Phillip Starck como administrículos para bebés y biberones, mouses para Microsoft®, modelos de sillas varias en PVC translúcido, modelos de mochilas y tachos de residuos, etc. con sus sellos de autor, o las maquetas de estudio de obras de arquitectura de Frank Gehry representante de una arquitectura con características escultóricas.

Del mismo modo para citar un ejemplo en sentido contrario (del diseño hacia el arte) en el Museo Vitra, obra de Frank Gehry, un museo dedicado únicamente a la exposición de obras de diseño contemporáneo, (la temática de los museos de diseño, ha generado dentro del ámbito de los diseñadores grandes contrariedades y divergencias de opinión), se exponen bajo la denominación de *Diseño escultórico o escultural*, luminarias diseñadas por Isamu Noguchi las que poseen un alto nivel de ambivalencia conceptual y expresiva por su fuerte contenido poético, atributo que le permite ser tanto un modelo contemporáneo y orgánico de diseño de luminarias para un ambiente de funcionalidad diversa con características exclusivas, como una obra de arte.

Algunas afirmaciones de Anna Calvera, Doctora en Filosofía y Diseñadora gráfica, acerca de la relación entre diseño y arte, analiza la existencia de territorios *frontera* entre el arte y el diseño en el que artistas y diseñadores se posicionan lejos de las divergencias históricas para innovar y experimentar:

...vale la pena poner de relieve que, en el uso de los nuevos medios, arte y diseño encuentran muchos puntos de unión... Sospecho que los planteamientos con que el arte y el diseño enfrentan las posibilidades de las nuevas tecnologías no son tan divergentes al fin y al cabo. (Calvera, 2005:13) ...pensar el tipo de relación por la cual el diseño nunca ha podido acabar de romper un vínculo con el arte supone plantear una pregunta de carácter estético en el sentido más filosófico del término. (Calvera, 2005: 15)

Volviendo a la idea de los *objetos de culto*, un pasaje de un escrito del Diseñador Industrial Oscar Salinas observa:

...¿Un cepillo de dientes como objeto decorativo sobre el escritorio de la oficina? ¿una lámpara que no ilumina como debería pero ocupa el mejor lugar de nuestra sala?, ¿una bellísima tetera para calentar agua que solo se usa para escuchar el supuesto sonido del silbato de una locomotora?, ¿o una silla que ha roto todas las reglas del good design, que no tiene en cuenta la ergonomía y el confort, y que sirve para contemplarla, para dar que hablar pero no para sentarse en ella?

El símbolo relega el uso práctico y algunas de estas cosas devienen objetos de culto. Phillippe Starck, Ettore Sottsass, Javier Mariscal, Roberto Venturi y Shiro Kuramata, por ejemplo, forman parte de la élite de diseñadores, que en los últimos años, han penetrado con su obra en un mercado cada vez más receptivo y que adquiere sus productos más por el placer lúdico y la carga estética que por otra cosa, aceptando sin réplica el alto coste que implica su compra... (En Calvera, 2005: 114)

Ahora, a sabiendas de estas realidades, se puede todavía dentro de los ámbitos del diseño, y de la educación del diseño ¿ser automáticamente taxativos? y expresar que la función como la intervención de los procesos industriales (producción en serie, matrices, etc.) son las características que deslindan un objeto de diseño de otro de arte, cuando ahora en la obra de arte y *media*, determinadas producciones requieren de la aplicación de procesos industriales sofisticados, y vistos desde el punto de vista de la función pueden resolver también el afán lúdico y de *status cultural* de un espectador (*un ejemplo puede ser la performance electrónica La Fura del Baus*). ¿Todavía podemos hablar de la función como una propiedad exclusiva y excluyente del diseño?... Creo que es hora de recapitular estos aspectos y reescribirlos no tan categóricamente, adscribiendo dentro de estas definiciones la existencia de *zonas grises* que se irán describiendo y visualizando con el devenir del tiempo y las acciones relacionadas.

En otro pasaje de la documentación del simposio de Beijing, Zhang Ga, Director artístico del evento define a la práctica de *New Media Art*:

Media Art as global laboratory experimentation foregrounds new purview of artistic production... Historically, "technological progress has also expanded the operational realm of art itself" (Peter Weibel). The Cartesian view of the world culminated in the illusory rendering of Realism, the image deconstruction of Modernism was a result of rapid mechanical reproducibility at the turn of the century. The current Information Society obscures the boundary between the virtual and the real, alludes to an interoperability of object and subject, and embarks on an expedition into micro nano-biospheres and macro space warfare. It signals an epoch that uneasily oscillates between multiple forces in light of Heisenbergian Principle of Uncertainty in its most complex interpretation. No longer sufficient are simple questions of ideology, economical determinism, the new condition demands ad hoc improvisation, rapid prototyping, instantaneous sampling... (Zhang Ga, 2007)¹²

La puesta en marcha e implementación del programa de contenidos de una carrera de grado en arte y *media* tendrá que tener en cuenta la lectura e interpretación del panorama actual en el que los campos de acción de las disciplinas del arte, del diseño y de la ciencia entran en contacto y solapamiento conceptual y práctico, que lo por enseñar deberá

convivir y nutrirse de las dosis de ambigüedad propias de lo contemporáneo y de la definición que le aporta su recorte de campo (áreas de la superposición) y requerirá de individuos preparados en un pensamiento crítico y clínico del arte, su actividad y del uso de los *media* como soporte expresivo y su relación con las otras disciplinas.

Resultan muy interesantes algunos artículos publicados como parte del debate conceptual y experimental que suponen estas vertientes en las revistas *Real Time on Screen (Magazine online australiano sobre Arte y Media)*; *FibreCulture (Journal británico online sobre Teoría, Crítica e Investigación de actividades en Internet)* y *Convergence, The International Journal of Research into New Media Technologies* esta última editada por la Universidad de Luton, Gran Bretaña. En ellas se publican las opiniones de investigadores, especialistas y educadores relacionados con los *media*, su vínculo con la sociedad, la cultura y el arte, representativas de diferentes instituciones (universidades y centros de investigación) sobre el debate de los fundamentos ideológicos desde donde se construyen los contenidos de la acción y aquellos lineamientos desde donde se puede enseñar y aprender arte y *media*, pretensiones, proyección y objetivos.

Un pasaje de la nota editorial de la Revista *Convergence* N°3 dice que la *tecnología no es inherentemente creativa*, y que el éxito de un proyecto, esta ligado al tiempo que los estudiantes dedican a la exploración de los recursos que esta provee. (Iordanova, 2006) Estas citas circunscriben la posición de la tecnología en el discurso del arte, reivindican el proceso de la creación como parte de un hecho individual de exploración del autor donde una de las premisas se articula en relación con el recurso, sin establecer con la tecnología una relación de exclusividad conceptual o creativa. Con referencia a las repercusiones de la llamada revolución digital sobre la cultura y la sociedad, la opinión debe centrar sobre una formación que vehiculice la interpretación de la actualidad, su condición relativa y variable, según la posibilidad de establecer una modalidad de pensamiento abierta y flexible, que establezca una relación dialéctica entre los contenidos de la sociedad y la cultura, permitiendo de esta manera una *interacción* que se soporte desde la crítica y la puesta en duda, para posibilitar y generar de manera permanente estados de revisión y recirculación de sus propios contenidos y construcciones conceptuales.

Con respecto a que la tecnología no es una variable inherentemente creativa, es importante posicionarse sobre una modalidad de producción o conceptualización creativo-háptica de la obra de arte y *media*. Es sabido que la enseñanza tradicional ha dejado en más de una oportunidad el momento del nacimiento de la idea y de su sustitución, librados al azaroso espacio de lo que se pueda entender y ejercer por creatividad, en un acompañamiento indefinido u obturador de sus premisas, y ha puesto como contrapartida un gran énfasis sobre la adquisición de conocimientos formales y teóricos, de manera discursiva y pasiva, recurriendo a modelizaciones teóricas necesarias pero alejadas de su correlato sensible y activo.

Al respecto una investigación de Robert y Michele Root Bernstein explica que el resultado de la aplicación de un modelo educativo disociado, donde *saber una cosa no equivale a comprenderla* y en el que existe dificultad en la aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos cuando se trata de problemas reales, es consecuencia de la excesiva especialización del conocimiento que se aleja de los orígenes y

motivaciones primeras del saber al que pertenece, y al déficit de información relacionado con la conexión existente entre los conocimientos formales y teóricos con los inferibles de la faz sensible y emocional.

En el proceso de creación hay un puntapié inicial tan importante como su devenir y sustitución, posterior a la necesidad que le da origen y es lo que habitualmente llamamos *idea*. Según las nuevas aproximaciones, una idea es una entidad abstracta constituida de una sustancia preverbal surgida de recursos sensoriales, emotivos, cenestésicos y empáticos considerados recientemente como modalidades de pensamiento posibles de ser incentivadas y desarrolladas. El estado que permitiría el surgimiento de las ideas creativas se denomina *sinosia* (syn del griego unión o síntesis y gnosis o noesis, ejercicio de la cognición) y estaría designando un estado de *comprensión sintética que vincula mente y cuerpo, los sentidos y la sensibilidad*. (Root Bernstein, 2000)

Retomando la idea de la imagen compleja y dinámica definida por Weibel, se acuerda con su postulado de necesidad de revisión del concepto histórico de imagen y en consecuencia de los contenidos y modos en que se enseña y aprende sobre ella en las disciplinas que se encargan de su manipulación estético conceptual. En este caso para una carrera de arte y *media*, será necesario revisar algunos aspectos:

a. desplazar el contenido tradicional del concepto *imagen* como elemento estático, bidimensional y visual hacia la integración del producto de la percepción entendido como imagen o escena psíquica sensorial compleja y dinámica. En relación con este aspecto la enunciación de la teoría de la Gestalt a comienzos del siglo XX constituyó un avance y una explicación del proceso de la percepción y contribuyó con el desarrollo de las disciplinas visuales, pero sus postulados hoy pueden devenir incompletos y requerirán de una revisión de su aplicación en el arte y el diseño en función de la experimentación con los actuales soportes de *media*.

b. evitar la adscripción perceptual a un único sentido (salvo que pueda ser motivo o intencionalidad de la obra). Existe un rol histórico que ha propiciado cierta preponderancia de la visualidad por sobre los demás sentidos.

c. evitar la exclusión sensorial, un sentido u otro, un sentido por sobre otro (salvo que pueda ser motivo o intencionalidad de la obra), sino incentivar el estudio exploratorio de la percepción como integrada en una construcción psíquica o imagen espacio-temporal.

d. distinguir imagen óptica de háptica según los conceptos enunciados por Riegl y hacerlos extensibles al producto de la interacción e integración de todos los sentidos, no del dominio único de la palabra o de la imagen.

e. explorar la construcción cenestésica surgida de la interacción perceptual y corporal del observador con la obra de arte.

f. vincular la obra de arte y las construcciones perceptuales derivadas o provocadas en el observador con su correlato en la interface.

Como parte de las realidades que se vienen analizando, Anna Calvera define con claridad las variables que complejizan y definen el actual panorama en el que deben moverse, expresarse y actuar los profesionales o *actores culturales* del diseño y del arte, ellos son: (1) la vivencia de una nueva matriz cultural que relaciona a la vida con el hedonismo; (2) el embellecimiento estético a ultranza de la realidad o en sus palabras la *estetización de la vida cotidiana*; (3) como ambas premisas interactúan entre sí, han llevado al plano económico

la necesidad de generar estas condiciones estéticas, es decir el empleo de estrategias económicas que lo posibiliten; (4) y como consecuencia de ello la asimilación o casi sinonimia de las palabras *estética* y *estilo*, situación que ha permitido asociar estéticas diversas con estilos de gustos, vida y hábitos (estilemas formales y funcionales).

Pero todo esto que parecería ser una consecuencia negativa para los haceres del arte y el diseño, sobre todo porque no permite deslindar las territorialidades y los alcances disciplinares de los haceres, y desdibuja con bastante crudeza los conceptos aprendidos de estética, belleza, estilo, gusto, arte, diseño entre otros y sus aplicaciones y límites... al respecto en un pasaje desapasionado y risueño Calvera expresa:

...Sin embargo hay también otros muchos aspectos del mismo fenómeno que no tienen por qué ser tan negativos ni mucho menos. Así, por ejemplo que la estética haya traspasado el umbral del arte para disolverse en el entorno cotidiano ha permitido al arte afrontar con naturalidad la creación con las nuevas tecnologías sin andar preocupándose todo el tiempo del aura de los resultados conseguidos. En el momento en que la estética deja de ser un atributo y una competencia del mundo representado para convertirse en algo propio del mundo construido, aspectos como la relación entre arte y técnica, o entre arte y ciencia, cambian totalmente de sentido. Incluso un concepto como el de imagen deja de tener solo esa connotación negativa que la asimila a la lógica de las apariencias para convertirse en la expresión de una obra en constante evolución obtenida mediante una tecnología que ya no es reproductora o difusora, sino productiva por sí misma. (Calvera, 2005: 25)

Estas afirmaciones de Calvera redimensionan la óptica desde la que se debe abordar el hecho de arte en sí, y expresa el agotamiento de los modelos que explican a la obra de arte vinculada con los conceptos tradicionales.

Para concluir el individuo que deba formarse en una institución académica universitaria, más allá de la carrera o disciplina que elija, debe educarse desde una postura que amplifique su marco reflexivo, y lo lleve a evaluar con apertura su futura actividad profesional.

Se deja cuenta también que el individuo contemporáneo llamado al acto y ejercicio de la reflexión, al hacerlo desde una plataforma cuyos postulados se apoyan en la incertidumbre y la complejidad, necesita contar con una sólida preparación y formación específica, necesita una dosis importante de *feedback* no solo con su área disciplinar sino con la realidad cultural y social de su tiempo, para poder interactuar con pares de su misma disciplina y de otras disciplinas emparentadas, directamente o no con la propia, para trabajar en la formulación de otras territorialidades que la trasciendan y la enriquezcan.

Desde esta posición se infiere que las universidades son uno de los sitios donde es posible formar y desarrollar el espíritu de aquellos que puedan convertirse en *nuevos actores culturales* (García Canclini, 1999) capaces de interrogar al discurso, y dimensionar espiritual e introspectivamente *el no ser* de una obra, y crearla desde una posición *crítica* (Barthes, 1971) y/o *clínica* (Deleuze, 2002).

Como cierre se dejan unas citas que amplían el espíritu que alienta el pensamiento y postura personal y profesional en relación con el tema de tesis:

...De hecho, lo verdaderamente importante es saber moverse entre saberes compartimentados y una voluntad de

integrarlos, de contextualizarlos o de globalizarlos... (Cyrulnik y Morin, 2005:6)

...Es preciso asociar gente de diversas disciplinas para iluminar un mismo objeto desde perspectivas diferentes. Cada cual sigue siendo lo que ya era, simplemente tiene que aprender a hablar con otro... (Cyrulnik y Morin, 2005:9)

...El pensamiento complejo intenta, en efecto, ver lo que une a las cosas con otras; no solo la presencia de las partes en el todo sino también la presencia del todo en las partes... (Cyrulnik y Morin, 2005:10)

...los departamentos de biología se ocupan del cerebro; y los departamentos de psicología, del espíritu. Pero cerebro y espíritu son absolutamente indisolubles...

¿Cómo hacer para no disociarlos? Creo que se trata de un problema de reforma del pensamiento. (Cyrulnik y Morin, 2005:15)

...Relacionar, relacionar es sin duda el gran problema al que va a tener que enfrentarse la educación.... (Cyrulnik y Morin, 2005:10)

Notas

1. En la época primitiva el cuerpo humano estaba unido a la naturaleza como un miembro en el que circulaba agua y aire. Las personas hoy están equipadas con un cuerpo electrónico en el que circula información, por lo que están unidas al mundo a través de la red de la información que por definición es otro cuerpo. En este cuerpo virtual, el flujo de electrones está cambiando drásticamente el modo de comunicación de la familia y la comunidad, mientras que en el cuerpo primitivo en el que fluía aire y agua todavía se deseaba la belleza de la luz y del viento.(...)
...la pregunta es cómo nosotros podemos integrar el espacio que está unido a la naturaleza con el espacio virtual que está unido con el mundo a través de la red de electrones. El espacio que integre esos dos tipos de cuerpo será posiblemente delineado como un espacio biomórfico.
2. ...Amo la pintura, pero la idea del arte ha cambiado desde la pintura. Los espacios en estos centros ya no pueden ser definidos por las paredes en las que colgar obras de arte(...) el minimalismo, el conceptualismo, la performance, el arte de instalación, ambicionaron romper con la cadena que se dirigía a la pieza de arte como mercancía de colección de las instituciones. El legado de la pérdida de objetualidad de la producción de arte debe ser confrontada en un intento de concebir un nuevo tipo de galería o de museo.
3. ...Las esperanzas de una función emancipadora para los *media* fue rápidamente cruzada por el uso de la propaganda del Fascismo y Stalinismo en Alemania, Italia y la Unión Soviética. Para ellas se manifestaron artistas de los tiempos pioneros, como Ruttman, Vertov, Eisenstein y los futuristas italianos, quienes trabajaron para la propaganda política. Aquellos pioneros de los años veinte, como Brecht o Fischinger, emigraron a los EEUU, y tuvieron una oportunidad muy reducida de continuar con sus trabajos experimentales, ya que se encontraron que allí todos los formatos de los *media* estaban siendo altamente comercializados...
4. ... incluso en los años veinte, estos manifiestos y utopías condujeron a experimentos técnicos concretos, de los que algunos fueron posibles gracias al gran compromiso de los artistas. Aquí las cuestiones estéticas y la viabilidad estaban directamente

relacionadas. Los pioneros del arte de *media* no contaban con dispositivos industriales adecuados y disponibles para llevar a cabo sus ideas. Tuvieron que convertirse en inventores y realizadores para hacer visibles y audibles sus utopías... (...) La Bauhaus posibilitó la cooperación entre artistas y técnicos con ayuda de la industria, cuyos resultados pudieron conducir posiblemente a productos más acabados...

5. ...La realidad de nuestra centuria es tecnológica: la invención, construcción y mantenimiento de las máquinas. Ser un usuario de las máquinas es detentar el espíritu de esta centuria. Las máquinas han reemplazado el espiritualismo trascendental de las eras pasadas..
6. ...Ahora poseemos una televisión con una gran imagen a pantalla completa. Tanto como estamos esperando la invención del *teletouch*, *telesmell* y *teletaste* (TV que permite intervención de los sentidos de tacto, el gusto y el olfato), nosotros los futuristas estamos perfeccionando la difusión de la radio que esta destinada multiplicar por cientos el genio creativo de la raza italiana, para suprimir el tormento nostálgico y antiguo de las largas distancias... (Daniels, 2007)
7. La vida antigua era silenciosa. En el 1900 con la invención de las máquinas, el ruido ha nacido. (Föllmer, 2007)
8. Si la radio ha sido una vez el oído del mundo, hoy será el ojo, para el que no existen las distancias [...] dos personas jugando al ajedrez situadas en sitios opuestos del mundo, una charla animada entre gente en América y gente en Europa [...] significa que la radio unirá las partes inseparables del alma del mundo y se juntará la humanidad. (La radio del futuro, Velimir Chlebnikov 1921)
9. *New Media Art* (también conocido como *Media Art*) es un término genérico utilizado para describir el arte relacionado o creado con, la tecnología inventada o disponible desde mediados del siglo XX. El término se diferencia por sus objetos culturales resultantes, los que pueden ser vistos en oposición a los producidos con los medios tradicionales (*old media*) como la pintura, la escultura, etc.; *New media* concierne a lo frecuentemente derivado de las telecomunicaciones, *mass media* y los modos digitales de distribución del arte, cuyas prácticas van desde lo conceptual al arte virtual, la performance a la instalación. El término se aplica generalmente a las disciplinas conocidas como arte de celulares, arte de computadoras, arte digital, arte electrónico, arte generativo, hacktivismo, arte de información, arte interactivo, *netart*, performance, arte de robots, arte de *software*, arte sonoro, videoarte, arte de *videogame*... Los orígenes del *New Media Art* pueden ser los descubrimientos relacionados con la fotografía en movimiento de fines del siglo XIX como el zootropo (1834), el praxinoscopio (1877), y el zoopraxiscopio (1879) de Edward Muybridge. Durante 1960 la divergencia con la historia del cine vino de la mano de las experiencias en videoarte de Nam June Paik y Wolf Vostell, y las performances multimediales del grupo Fluxus. Más recientemente el término *New Media* ha tenido asociación directa con el arte digital y con la historia y teoría de las prácticas basadas en computadoras. Algunas influencias importantes para el *New Media Art* han sido las teorías desarrolladas acerca del hipertexto, las bases de datos y las redes. Pensadores importantes en este sentido han sido Vannevar Bush y Theodor Nelson con importantes contribuciones para los trabajos literarios de Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Julio Cortázar y Douglas Cooper. Estos elementos han sido especialmente revolucionarios para los estudios de la narrativa y la antinarrativa, liderando las exploraciones de las narrativas no lineales e interactivas.
10. *New Media* es el campo de estudio que se desarrolla en torno a las prácticas culturales que ubican a la computadora en el rol

central de medio de producción, almacenamiento y distribución... (...) Los estudios de *New Media* reflejan el impacto social e ideológico de la incorporación de la computadora personal, las redes, los dispositivos celulares y la realidad virtual... (...) Estos estudios incluyen investigación y medios de propagación de nuevas formas de prácticas artísticas, como instalaciones interactivas, *netart*, arte de *software*, diseño de interface, conceptos de interactividad, multimedia y otros medios.

New Media es un término paraguas para nombrar a los *media* basados en las nuevas tecnologías. Disparadores han sido las teorías de Siegfried Kracauer y Marshall McLuhan, el *film*, la TV y la comprensión de lo que entre 1940 y 1960 se consideraba un *media*. Entre 1970 y 1980 el término fue primariamente identificado con el video y desde 1990 con las computadoras e internet... (...) El término *media* es también usado como una abreviación de *new media*. *New Media* es el común denominador de aquellas disciplinas del arte de Nam Jun Paik al *Netart*, del activismo de *media*, de los estudios de Marshall McLuhan a Lev Manovich y la crítica periodística en medios de Neil Postman a Howard Rheingold.

11. ...Es creciente el rol que los *media* tecnológico digitales están detentando, tanto que las universidades están comenzando a expandir y cruzar los bordes disciplinares. Nos encontramos en medio de una explosión de metodologías y modelos educativos tendientes a atender la situación de la práctica y teoría de *media* y electrónica en relación con los territorios y objetivos académicos del arte, el diseño y la arquitectura a través de la formación de nuevos departamentos y estructuras curriculares... El desarrollo de nuevos modelos educativos de arte y *media* están aún en estado experimental y demuestran una gran diversidad de enfoques y aproximaciones. Y luego se pregunta: ¿Cómo y qué podemos aprender de estos intentos iniciales para que desde sus características interdisciplinarias generar el desarrollo de modelos maduros y acabados?
12. El arte de *media* es un laboratorio global de experimentación que establece la plataforma hacia un nuevo tipo de producción artística. Históricamente, "el progreso tecnológico ha también expandido su operatoria al interior del arte" (Peter Weibel). La visión cartesiana del mundo culminó con la ilusión del Realismo, la imagen destructiva del Modernismo fue el resultado de la rapidez de la reproducción mecánica a comienzos de la centuria. La actual *Sociedad de la Información* oscurece los límites entre lo virtual y lo real, remite a la interoperabilidad entre sujeto y objeto y nos embarca en una expedición hacia un tipo de puja entre las micro-nano biósferas y el espacio de macro. Estas son señales de una época difícil, que se encuentra oscilante entre fuerzas múltiples iluminadas por el principio de incertidumbre de Heisenberg como la más compleja interpretación. Muestra de ello son las simples preguntas que nos hacemos sobre ideología, determinismo económico, la demanda de improvisación que supone esta nueva condición, la modelización veloz de prototipos, la instantaneidad con la que deben producirse las muestras, ... (Zhang Ga)

Fuentes bibliográficas y audiovisuales web (*Instituciones educativas, Fundaciones, Museos, Publicaciones online, Diccionarios virtuales*)

A

- ACM Siggraph. (2007). ACM SIGGRAPH esta dedicado a la generación y difusión de información sobre graficos por computadora

- y técnicas interactivas. Es famoso el evento con conferencias y exposiciones de expertos y artistas que se realiza anualmente en San Diego. Disponible en: <http://www.siggraph.org>
- Adriaansens, Alex. (2005) Understanding New Media Art Education. Second Beijing International New Media Arts Exhibition and Symposium. Disponible en: <http://newmediabeijing.org/symposium.php?section=3>
 - Ars Electronica. (2007). Incluye Future LAB, Centro, Premio y Festival de Arte y Media, en Linz, Alemania. Disponible: <http://www.aec.at/en/prix/entryregulations.asp>
 - Affective Turbulence: The art of open systems. (2007). Sitio del Dutch Electronic Art Festival (DEAF). Disponible en: <http://www.deaf04.nl/>
 - Aldea Global S.A. (2007). Sitio del Grupo Aldea Global que se dedica al desarrollo de educación secundaria (bachillerato para adultos) y terciaria a distancia (cursos de formación, diplomaturas, en marketing, programación etc.) y servicios con tecnología digital (video y audio streaming por web y TV, teleconferencias, soluciones web y multimedia, etc.)
 - Alonso, Rodrigo. (2006). Arte, Ciencia y Tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Ensayos. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires.
 - Alvarez Basso, Carlota. (1988). Media Art-Manual de instrucciones. En: Arte Audiovisual: Tecnologías y Discursos. Compilación de Jorge La Ferla. Buenos Aires. Editorial Eudeba.
 - Antúñez Roca, Marcell; Kac, Eduardo. (1996). Manifiesto de Arte y Robótica, Metamáquinas: ¿Dónde está el cuerpo?. Helsinki. Disponible en: <http://www.ekac.org/kac.roca.sp.html>
 - Apple Developer Connection. (2007). Apple Human Interface Guidelines. Disponible en: http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHIIGuidelines/XHIGIntro/chapter_1_section_1.html
 - Arcángel, Cory. (2007). Blog del artista de Game Art. Brooklyn. Disponible en: <http://www.beigerecords.com/cory/>
 - Alternativa Teatral. (2007) Sitio del Grupo Alternativa Teatral, Alternativa Teatral un espacio autónomo e independiente que aporta las herramientas disponibles al servicio y difusión del Teatro Independiente. Disponible en: <http://www.alternativateatral.com/>
 - Artist.org. (2007). Modern and Contemporary Artists and Art. Recopilación online de 6000 portfolios de arte organizados por época. Disponible en: <http://the-artists.org/welcome.cfm>
- B**
- Bambozzi, Lucas. (2007). Portal Sonar, Música Avanzada y Arte Multimedia. Revista Sonar Online. España. Entrevista realizada al videoartista brasileño Lucas Bambozzi uno de los productores culturales de media art más interesantes de los últimos años. Disponible en: http://www.sonar.es/portal/es/online.cfm?id_sonaronline=22
 Sonar es un evento español que dura tres días y tres noches en contacto con las expresiones artísticas de los artistas más relevantes del panorama electrónico local e internacional; va por su duodécima edición e incluye alrededor de 300 actividades entre sesiones de DJ, conciertos, títulos proyectados en Sonar Cinema y trabajos en todos los formatos multimedia: instalaciones, arte en red, diseño, etc. Sonar Online es el portal que publica las actividades del evento y sus artistas en la red.
 - Barthes, Roland. (1998). Crítica y verdad. México DF. Siglo XXI Editores.
 - Barthes, Roland. (1971). Elementos de Semiología. Alberto Corazón Editor. Madrid.
- Baudrillard, Jean. (2002). Contraseñas. Barcelona, España. Editorial Anagrama.
 - Baudrillard, Jean, et al. (1989). Videoculturas de fin de siglo. Cátedra. Signo e Imagen. Madrid.
 - Baudrillard, Jean. (1998). La ilusión y desilusión estéticas. Monte Avila Editores Latinoamericana. Sala Mendoza. Venezuela.
 - Baudrillard, Jean. (2000). De la seducción. Ediciones Cátedra. (Grupo Anaya SA). Madrid.
 - Baudrillard, Jean. (1993). Cultura y simulacro. Editorial Kairós.
 - Benjamín, Walter. (1936). La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica.
 - beta_test.(2007). Sitio de la publicación gratuita distribuida vía email dedicada al estudio, reflexión, difusión y la propuesta de temas vinculados a las relaciones entre las artes, la tecnología y los medios. Está producida por un equipo situado en Córdoba, Argentina. El artículo #0005 está dedicado al artista coreano Nam June Paik, la revista publica la traducción al castellano de una entrevista telefónica realizada en inglés al videoartista. Disponible en: http://betatest.ubp.edu.ar/0005/0005_5.htm
 - Bonsiepe, Gui. (1999). Del objeto a la interface. Mutaciones del Diseño. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
 - Bourdieu, Pierre. (1991). La distinción. Criterio y bases sociales del gusto. Madrid. Editorial Taurus.
 - Bourdieu, Pierre. (1990). Sociología y cultura. México. Editorial Grijalbo.
 - Brecht, Bertold. (1932). The Radio as an Apparatus of Communication. Traducción al inglés disponible en: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/8/>
 - Burna, Gaspar. (2007). Sitio del artista de performance Gaspar Burna. Disponible en: <http://www.gaspardburna.org/rubrique7.html>
- C**
- Calvera, Anna. (2005). Arte¿?Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos. Barcelona. Gustavo Gili.
 - Carnegie Museum of Art. Pittsburg. Publica en línea obra de la artista digital canadiense Janet Cardiff. Disponible en: <http://www.cmoa.org/international/html/art/cardiff.htm>
 - Centro Cultural Ricardo Rojas. (2007). Sitio del Centro Cultural Ricardo Rojas que promueve actividades, seminarios y espectáculos de artes del movimiento contemporáneos. Dependiente de la Universidad de Buenos Aires. Disponible en: www.rojas.uba.ar
 - Cerveiro-Pinto, Antonio. (2004). Cognitivo, generativo y dinámico. El arte código y el museo como base de datos. META.morfosis, Proyecto comisariado MEIAC (Museo extremeño e iberoamericano de arte contemporáneo.) Disponible en: <http://www.metamorfosis.risco.pt/cognitivo.html>
 - Cirulnik, Boris y Morin, Edgar. (2005). Diálogos sobre la naturaleza humana. Buenos Aires. Paidós Asterisco.
 - Cohen, Harold. (2007). Exploraciones del artista sobre máquinas que hacen arte. Disponible en: <http://crca.ucsd.edu/~hcohen/>
 - Condon, Brody. (2007) Sitio del artista de Game Art. Disponible en: <http://www.tmpspace.com>
 - Connect to art. (2007). Sitio de Nokia Argentina, en el que se publican los detalles y repercusión del proyecto de arte Connect to Art realizado en el 2004 a través de dispositivos celulares Nokia. Participaron obras de los artistas Louise Bourgeois, Nam June Paik, David Salle y William Wegman. Disponible en: http://www.nokia.com.ar/about_nokia/press/press_release/release/20041102_5.htm
 - Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies. (2007). Formada y fundada por miembros de los departamentos de media, arte y diseño de la Universidad de

- Luton (UK). Disponible en: <http://convergence.beds.ac.uk/issues/volumethree/numberthree/editorial>
- Couchot, Edmond. (1998). *La technologie dans l'art*. Editions Jacqueline Chambon. Nimes.
- D**
- De Micheli, Mario. (1999). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid. Alianza Editorial.
 - Daniels, Dieter. (2007). *Forerunners of media art in the first half of the twentieth century*. Overview of Media Art. ZKM. Alemania. Disponible en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners
 - Danto, Arthur C. (2005). *El abuso de la belleza*. Buenos Aires. Paidós Estética 37.
 - Deleuze, Gilles. (2002). *Diferencia y repetición*. Madrid. Amorrortu editores.
 - Derrida, Jacques. (1978). *La retirada de la metáfora*. Po & sie, N° 7, pp. 103-126. Disponible en: <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/textos.htm>
 - Diapason Gallery. (2007). Sitio de la Galería de Sonido e Intermedia dedicado a la presentación de performances e instalaciones de sound art. Fundado por Michael J. Schumacher and Liz Gerring en el 2001 en Nueva York. Disponible en: <http://diapasongallery.org/>
 - Diccionario virtual: Answers. (2006). Disponible en: <http://www.answers.com>
 - Digital Poetry Exhibition. (2007). Sitio de p0es1s.net. Disponible en: <http://www.p0es1s.net/en/p0es1s.html>
 - Dinkla, Söke. (2007). *Virtual Narrations*. From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality. Disponible en: http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/narration/1/
 - Driessen & Verstappen. (2007). Sitio de los artistas cibernéticos Driessen & Verstappen. Disponible en: <http://www.xs4all.nl/~notnot/index.html>
- E**
- Eber, Dena Elisabeth. (2007). *The aesthetic experience with a virtual environment* Cork of art. Boeling Green State University. Disponible en: <http://www.bgsu.edu/departments/art/>
 - Eco, Umberto. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires. Planeta-Agostini.
 - Enciclopedia en línea: Encyclopædia Britannica Concise. (2007). Disponible en: <http://concise.britannica.com/>
 - Enciclopedia en línea: The Columbia Electronic Encyclopedia. (2007). Sexta edición. Disponible en: <http://www.bartleby.com/65/>
 - Enciclopedia en línea: M/Ciclopedia of New Media. (2007). Desarrollada por los estudiantes de New Media Technologies de la Creative Industries Faculty de la Universidad de Queensland, Australia. Disponible en: http://wiki.media-culture.org.au/index.php/New_Media_Art
 - Enciclopedia El Gran Arte: Pintura. (1987). *Del cubismo a nuestros días*. Volumen VII. Madrid. Salvat Editores.
 - ESDI. (2007). Sitio de la Escuela superior de Arte y Diseño que imparte los Masters de Arte electrónico y Arte Digital. Disponible en: <http://www.esdi.es/catMasters.html>
- F**
- Fernández Serrato, Juan Carlos. (2006). *El no-lugar del arte en la era de la tecnología: la responsabilidad del crítico*. Revista digital Enfocarte, Arte y cultura en la red. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.enfocarte.com/4.24/pensamiento.html>
 - Fin del Mundo. (2007). Sitio del Colectivo de artistas argentinos de Netart. Disponible en: <http://www.findelmundo.com.ar/>
 - Fibreculture. (2007). Journal británico online sobre teoría, crítica e investigación de actividades en Internet. Disponible en: http://journal.fibreculture.org/issue1/issue1_barnet.html
 - Föllmer, Golo. (2007). *Audio Art*. Disponible en inglés en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/audio/
 - Foster, Hal. (1987). *La posmodernidad*. Barcelona. Kairós.
 - Foucault, Michel. (1991). *El juego de Michel Foucault*. En Saber y verdad. Lugar. La Piqueta.
 - Frieria, Silvina. (2006). *Diario Página 12. Suplemento Espectáculos 31-08-06*. Entrevista a Andreas Huyssen. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/4-3636-2006-08-31.html>
 - Foundation for the Conservation of Modern Art (SBMK). (2007). Sitio de la red internacional para la conservación del arte contemporáneo. Disponible en: <http://www.incca.org>
- G**
- Galería Ronald Feldman Fine Arts. (2007). Obra del artista digital Carl Fudge. Nueva York. Disponible en: <http://www.feldmangallery.com/pages/artistsrffa/artfud01.html>
 - Generator Sound Art. (2007). Sitio para la creación y publicación de grabaciones originales de sound artistas en ocasión de sus investigaciones electrónicas, electroacústicas, ruido y música experimental. El sitio se autodeclara sin compromisos, no comercial y dedicado a oyentes aventureros. Disponible en: <http://www.generatorsoundart.org/main.html>
 - Giorgini, Aldo. (2007) Obra del artista de autogeneración digital. Disponible en: <http://www.atariarchives.org/artist/sec3.php>
 - Goethe Institut de Buenos Aires. (2007). Disponible en: <http://www.goethe.de/hs/bue/spindex.htm>
 - Golberg, RoseLee. (1998). *Performance: live art since 1960*. Londres. Thames and Hudson Ltd.
 - Glusberg, Jorge. (1985). *Del Pop Art a la nueva imagen*. Buenos Aires. Ediciones de Arte Gaglianone. (ejemplares numerados Nro. 769).
- H**
- Hadid, Zaha. (2007). *Designboom*. Sección: Portrait. Entrevista realizada a la arquitecta Zaha Hadid en Agosto de 2001. Disponible en: <http://www.designboom.com/portrait/zaha.html>
 - Heemskerck, Joan y Paesmans, Dirk. (2007). Sitio de los artistas de Jodi.org. Disponible en: <http://www.jodi.org/>
 - Heidegger, Martin. (1999). *Introducción a la filosofía*. Cátedra. (lugar)
 - Hill, Joe Martin. (2004). *Connecting to mobile phone art: engaging new media potencial*. Disponible en: <http://r2.nokia.com/nokia/0,,62759,00.html>
 - Huygué, René. (1967). *El arte y el hombre*. Volumen III. España. Larousse.
- I**
- Inhatowicz, Edward. (2007). Sitio del escultor cibernético de Robotic Art. Disponible en: http://www.senster.com/robots_in_art/
 - (I/O/D) Colectivo de artistas. (2007). Sitio del colectivo de artistas de Netart IOD. Disponible en: http://www.phreak.co.uk/i_o_d/
 - Infoamérica. *Comunicación, cultura y sociedad*. (2007). Proyecto online de la Universidad de Málaga y el Ministerio de Educación y Ciencia de España. Disponible en: <http://www.infoamerica.org/teoria/jacobson1.htm>

- ISEA Inter-Society for the Electronic Arts. (2007). Holanda. Disponible en: <http://www.isea-web.org/>
 - International Centre for Art and New Technology (CIANT). (2007). Praga. Disponible en: <http://www.ciant.cz>
- J**
- Jameson, Fredric. (1996). El surrealismo sin el inconsciente. En: Teoría de la posmodernidad. Editorial Trotta.
- K**
- Kac, Eduardo; Antunez Roca, Marcellí. (2007). Robotic Art. En este sitio puede consultarse el texto completo del manifiesto de Robotic Art escrito por Eduardo Kac y Marcellí Antunez Roca en la exposición de arte y robótica "Metamáquinas: ¿Dónde está el cuerpo?". 1996, Helsinki. Disponible en: <http://www.ekac.org/kac.roca.sp.html>
 - Knoxville Museum of Art. (2007). Exposición SubUrban. Obra del artista digital John F. Simon Jr. El museo está dedicado a la promoción y difusión del arte de la región del este de Tennessee. Disponible en: <http://www.knoxart.org/exhibitions/johnfsimon/>
 - Kroker, Arthur, et al. (1996). The political economy of virtual reality: the virtual class. Disponible en: http://www.eff.org/Net_culture/Criticisms/kroker_on_vr.paper
- L**
- Latour, Bruno. (1993). Nunca Hemos Sido Modernos. Madrid, Debate.
 - Lechner, Norberto. (1995). Reestructuración de los Mapas Políticos. En una de las conferencias del Congreso XX-ALAS. México.
 - Leggett, Mike. (2002). Managing multiple media. Education feature: training the new media artist. En el magazine digital australiano Real time on screen. Disponible en: <http://www.realtimearts.net/search?q=legget>
 - Levy, Diego. (2001). Arte y computadoras. Del pigmento al bit. Buenos Aires. Grupo Editorial Norma.
 - LeWitt, Sol. (1967). Artforum. Vol.5, No. 10. Nueva York. Traducción Florencia Fragasso. Disponible en: <http://www.proa.org/exhibicion/le Witt/texts.html>
 - Longoni, Ana. (2002). Diario Clarín. Suplemento Cultura. Revista Ñ. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.clarin.com/suplementos/cultura/2002/04/27/u-00302.htm>
 - López Anaya. (2006). Contra la cultura intelectual. Diario La Nación. Sección Arte del 17 de diciembre de 2006. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/edicionimpresa/suplementos/arte/nota.asp?nota_id=868185
 - Lyotard, Francois. (1983). La condición posmoderna. Madrid. Cátedra.
- M**
- Machado, Arlindo. (2000). El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires. Ed. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
 - Manovich, Lev. (2007) Sitio de artistas, teoría y crítica del Arte y Media del Profesor Lev Manovich de la Universidad de California, San Diego, Visual Arts Department, Southern California. Disponible en: www.manovich.net
 - Marchan Fiz, Simón. (2006) Meditaciones estéticas sobre las poéticas del cubismo. Disponible en: http://www.fundacion.telefonica.com/arte_tecno/coleccion/coleccion_cubismo/pdf/Marchan.pdf
 - Marzona, Daniel. (2005). Arte conceptual. Bonn, Alemania. Taschen.
 - Mecad. (2007). Sitio del Centro de Media en Arte y Diseño español situado en Barcelona que imparte los Másters en Sistemas Interactivos y Comisariado y prácticas culturales en Arte y Nuevos Medios. Funciona en asociación con el ESDI, Escuela Superior de Arte y Diseño. Disponible en: <http://www.mecad.org/>
- Media Art Net. (2007). Sitio del Proyecto Online del German Ministry of Research and Education (BMBF) comisionado por el Goethe-Institut y el Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM), para la difusión de las posiciones históricas y actuales sobre el Media Art. Disponible en: <http://www.mediaartnet.org>
 - Metz, Christian. (1964). El cine, lengua o lenguaje. Comunicaciones. Paris. Seuil, nº 4.
 - Museo Tinguely. (2007). Sitio del Museo Tinguely en Suiza. El museo, incluye una retrospectiva del artista suizo Jean Tinguely en sus diferentes etapas artísticas. Disponible en: <http://www.tinguely.ch/en/exhibition/index.html>
- N**
- Netart. (2007). Sitio de artistas uruguayos de Netart. Disponible en: <http://netart.org.uy>
 - Netherlands Media Art Institute. (2007) Sitio del Instituto. Disponible en: <http://www.montevideo.nl/nl/>
 - New Media Institute. (2007). Sitio del Instituto de Frankfurt, Alemania. Disponible en: <http://www.goethe.de/kug/kue/mdk/thm/en86748.htm>
 - Nettime mailing list archives. Disponible en: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00009.html>
- O**
- Onelonepixel.org. (2007). Sitio de Sound Art en el que se publica un listado de links a páginas de comunidades, artistas, exhibiciones, revistas, publicaciones, emisoras de radio y tecnología relacionada con el arte sonoro. Disponible en: <http://onelonepixel.org/soundart.html>
- P**
- Peeters, H; Charlier, P. (1999) Introduction. Contribution à une théorie du dispositif. En: Le Dispositif: Entre usage et concept. Paris. Hermès.
- R**
- Rajchman, John. (2004). Deleuze un mapa. Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión.
 - Real time on screen. (2007). Magazine digital australiano sobre arte y media. Disponible en: <http://www.realtimearts.net>
 - Restrepo de Guzmán, Mariluz; Rey, Germán. (1983). Revista Signo y Pensamiento Nro. 3. En: Hacia una semiología de la recepción. Entrevista a Eliseo Verón. Disponible en: <http://www.javeriana.edu.co/signoycoleccion.htm>
 - Rössler, Otto. (2007). Relativity is interface. Sciences of interface. An International Symposium on the historical, philosophical, mathematical, physical, biological, social, artistic, and technical aspects of interface. Disponible en: [http://arne.zkm.de/symposium/stories/storyReader\\$20](http://arne.zkm.de/symposium/stories/storyReader$20)
 - Root-Bernstein, Robert y Michele. (2000). El secreto de la creatividad. (Sparks of genius.) Barcelona. Editorial Kairós.
 - Russian Ciberspace. (2007). Sidestep: The Radio of the Future: the utopian vision of the Russian poet Velimir Chlebnikov. En: Virtual (re)unification? An investigation into cultural identity performances on the Russian Internet. Disponible en: <http://www.ruhr-uni-bochum.de/russ-cyb/project/en/project.htm>

S

- San Francisco Museum of Modern Art. (2007). Obra del artista digital Jeremy Blake. Disponible en: http://www.sfmoma.org/exhibitions/exhib_detail.asp?id=200
- Sarlo, Beatriz; Barbero, Martín. (1988). Comunicación y culturas populares en Latinoamérica. Madrid. Gustavo Gili.
- Sfez, Lucien. (1999). *Idéologie des nouvelles technologies. Internet et les ambassadeurs de la communication*. Diario Le monde diplomatique. Sección: Archives. Edición en francés. Disponible en: <http://www.monde-diplomatique.fr/1999/03/SFEZ/11782>. Artículo traducido disponible en: <http://www.worldlingo.com/wl/lgtranslate/UP61481/T1//es/traductor.html>
- Sfez, Lucien. (2001). Slaves of idleness. Diario Le monde diplomatique. Sección: Contenidos. Edición en inglés. Disponible en: <http://mondediplo.com/2001/05/14idleness>. Artículo traducido disponible en: <http://www.worldlingo.com/wl/lgtranslate/UP61481/T1//es/traductor.html>
- Semprini, Andrea. (1995). El marketing de la marca. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Simon, John F.Jr. (2007). Sitio del artista digital. Disponible en: <http://www.numeral.com>
- Synapse. (2007). Sitio del Proyecto Synapse o Drawbots financiado por la Universidad de Sussex. Disponible en: <http://www.synapse.net.au/sciorg/detail.php?ID=33>
- Siteespecifico. (2007) Sitio del Colectivo de artistas brasileños de Netart. Disponible en: <http://www.siteespecifico.org/>
- Snarg. (2007). Sitio del proyecto Snarg. <http://www.snarg.net/>
- Stiegler, Bernard. La imagen discreta. (1998). En Derrida, Jacques. *Ecografías de la televisión*. Entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires. Editorial Eudeba.
- Sun Microsystems, (2007). The Open Look User Interface Style Guide. Disponible en: http://www.experiencedynamics.com/science_of_usability/ui_style_guides/
- Superbad. (2007). Sitio del Proyecto de arte y media. Disponible en: <http://superbad.com>

T

- Terrazared. (2007). Sitio del colectivo de artistas argentinos de Netart. Disponible en: <http://www.terrazared.com.ar/>
- The EMF Institute. (2007). Sitio del Electronic Music Foundation que se dedica a publicar los proyectos innovadores de los pioneros de la música electrónica, del pasado y presente, en relación con la cultura como modelo del vasto potencial de la tecnología en relación con la música y el arte. Disponible en: <http://emfinstitute.emf.org/exhibits/intonarumori.html>
- The J. Paul Getty Trust. (2007). Museum: Explore Art: Artists: Lazló Moholy Nagy. Disponible en: <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artMakerDetails?maker=2016&page=1>
- The Theremin Voice. (2007). Sitio de Thereminvox.com que se dedica a investigar el lugar de la tecnología como una herramienta de manifestación expresiva y las relaciones entre el arte, la tecnología y el cuerpo humano. De este sitio se puede bajar un fragmento de Risveglio di una città en formato mp3 de Luigi Russolo. Disponible en: <http://www.thereminvox.com/article/articleview/116>
- Tecnoescena. (2007). Sitio de la Convocatoria al Proyecto en Sensibilización en Arte y Tecnología 2008 en Artes escénicas: teatro y danza, video arte e instalaciones interactivas organizado por Alternativa Teatral. Disponible en: http://www.tecnoescena.com/ver_notas.asp?codigo_notas=43
- Toyo, Ito. (2007). Image of architecture in electronic age. Entrevista realizada al arquitecto Toyo Ito, por Designboom. Disponible en:

http://www.designboom.com/eng/interview/ito_statement.html

- Tree Wave. (2007). Sitio de la banda de Dallas, que crea música noisy pop (pop ruidoso) y presentaciones en video con estética de videojuegos Atari®. Disponible en: <http://www.treewave.com/>

U

- University of Kansas. (2007) Sitio de la Universidad en la que dentro de la School of Fine Arts se estudia la carrera de Media expandida. Disponible en: <http://www.arts.ku.edu/>

V

- Valéry, Paul. (1960). La conquête de l'ubiquité. En *Pièces sur l'art*, Editorial Gallimard. Paris. Disponible en: http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery_paul/conquete_ubiquite/conquete_ubiquite.html
- Vanderthorpe, Christian. (2002). Del papiro al hipertexto. Ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Vattimo, Gianni. (1985). El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. Editorial Gedisa. Barcelona.
- Verón, Eliseo. (1998). La semiosis social. Editorial Gedisa.
- Vibrofiles. (2007). Revista online de música electroacústica experimental. Disponible en: <http://www.vibrofiles.com/exhibition.php>
- Virilio, Paul. (1988). Estética de la desaparición. Anagrama. Barcelona.
- V2_Organisation. (2007). V2_Institute for the Unstable Media, es un centro interdisciplinario para el arte y tecnología de media. Róterdam, Netherlands. Disponible en: <http://www.v2.nl/>

W

- Weibel, Peter. (2001). El mundo como interfaz. Revista Elementos: Ciencia y cultura. No. 40, Vol. 7, Pág. 23. México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/294/29404005.pdf>
- Weitz, Morris. (1956). The role of theory in aesthetics. En: The Journal of aesthetics and art criticism XV, Nro 1.
- West Coast University, Walker Art Center; En: <http://www.synoptique.ca>
- Willard & Spackman's. (2003). Occupational Therapy. Cap. 20. Unidad 6. Sensory Integration. Ed. Lippincott Williams & Wilkins.
- Whitney Museum Portal to Net Art. (2007). Sitio de la galería online de trabajos digitales y de Net Art. Disponible en: <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/index.shtml>
- Wortman, Ana. 2006. El imperio del mercado. Diario La Nación. Sección Suplementos, Enfoques. Nota publicada el 26 de noviembre de 2006. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/edicionimpresa/suplementos/enfoques/nota.asp?nota_id=862098

Z

- Zhang, Ga. (2005). New Media Art as Global Cultural Alchemy. Second Beijing International New Media Arts Exhibition and Symposium. Disponible en: <http://newmediabeijing.org/symposium.php?section=3>
- The ZKM | Center for Art and Media en Karlsruhe. (2007). Sitio del Centro Cultural de Arte y Media en Karlsruhe. Alemania. Prestigiosa institución que responde a las transformaciones vertiginosas que la tecnología de la información va generando en las estructuras sociales. Combina producción, investigación, exhibiciones y eventos, coordinación y documentación. El Centro de Arte y Media fue fundado y está dirigido por Peter Weibel. Disponible en: <http://on1.zkm.de/zkm/e/uebersicht>
- Zúper!. (2007). Sitio del proyecto Zuper. Disponible en: <http://www.zuper.com/>