



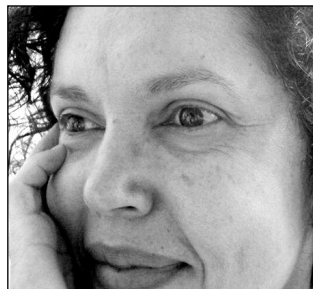
Arte, TIC y Nuevos Medios /
Art, ICT and New Media

Moraima Beatriz Guanipa Urdaneta

(Venezuela)

Doctorante en Humanidades y Magister Scientiarum en Literatura Venezolana por la Universidad Central de Venezuela (2000). Licenciada en Comunicación Social por la Universidad del Zulia (1985). Jefa del Departamento de Periodismo de la Escuela de Comunicación Social de la UCV. Miembro de los Comités Académicos de los Programas de Postgrados Maestría en Comunicación Social y Maestría en Gestión y Políticas Culturales de la UCV. Investigadora acreditada del Programa de Promoción al Investigador (PPI) y del Programa de Estímulo a la Investigación (PEI). Ha publicado ensayos sobre cultura, arte, comunicación en revistas especializadas y cibercultura. Es colaboradora en diferentes publicaciones nacionales e internacionales. Docente de seminarios sobre Información Cultural en pre y postgrado. Autora de los libros *Hechura de silencio. Una aproximación al Ars Poética de Rafael Cadenas* (2002), *La jaula de la Sibila* (2002), *Bogares* (1998), y las plaquettes *Voces de Sequía* (1999) y *Ser de agua* (1997). Es autora del texto *Imágenes de la Universidad Central de Venezuela: Una casa que es una ciudad que es un país*, editado por la UCV (1997). Miembro del Comité Científico Internacional del Anuario Ininco / Investigaciones de la Comunicación.

Correo electrónico:
moraima.guanipa@ucv.ve



La experiencia comunicativa del arte en su expresión digital

*The communicative experience
of art in its digital expression*

Recibido: 17/ 01/ 2013

Aceptado: 14/ 02/ 2013

© De conformidad por su autora para su publicación. Esta cesión patrimonial comprenderá el derecho para el Anuario ININCO de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla, y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización de la autora. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 Extraordinario. 1º Octubre de 1993. Las fotos utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al **archivo fotográfico del Observatorio ININCO-UCV.**

RESUMEN

MORAIMA BEATRIZ GUANIPA URDANETA

La experiencia comunicativa del arte en su expresión digital

El presente trabajo está centrado en revisar uno de los aspectos que consideramos clave de la cultura visual contemporánea: la condición comunicativa de las imágenes digitales, especialmente en el campo de la producción artística. A partir de una investigación bibliográfica y documental se analizan algunas de las posibilidades y los retos comunicativos de ciertas expresiones del llamado arte de los *Nuevos Medios* y por el uso de las TIC en el marco de la cultura de nuestro tiempo. De igual modo pasamos revista a una apretada selección de artistas venezolanos que han explorado, en la interacción con las tecnologías informacionales y comunicativas, nuevas posibilidades de expresión y comunicación.

Descriptor: Arte / TIC / Nuevos Medios /

ABSTRACT

MORAIMA BEATRIZ GUANIPA URDANETA

The communicative experience of art in its digital expression

This paper focuses on reviewing one of the aspects that we consider key of the contemporary visual culture: the communicative status of digital images, especially in the field of artistic production. Through a bibliographic and documentary research we discuss some of the possibilities and the communication challenges of certain communicative expressions the art of New Media and the use of ICT in the context of the culture of our time. Similarly we review a selection of Venezuelan artists who have explored, in interaction with informational and communication technologies, new possibilities of expression and communication.

Keys Words: Art / ICT / New Media /

RÉSUMÉ

MORAIMA BEATRIZ GUANIPA URDANETA

L'expérience communicative de l'art dans son expression digital

Cet article se concentre sur l'examen d'un des aspects que nous considérons comme clé de la culture visuelle contemporaine: le statut de communication d'images digitales, en particulier dans le domaine de la production artistique. Grâce à une recherche bibliographique et documentaire nous présente certaines des possibilités et des défis de communication de certaines expressions communicatives l'art des nouveaux médias et de l'utilisation des TIC dans le contexte de la culture de notre temps. De même, nous examinons une sélection d'artistes vénézuéliens qui ont exploré, en interaction avec les technologies d'information et de communication, de nouvelles possibilités d'expression et de communication.

Mots clés: Art / TIC / Nouveaux médias /

RESUMO

Moraima Beatriz Guanipa Urdaneta

Experiência comunicativa da arte de expressão digital

O presente trabalho é focado em uma revisão dos principais aspectos que consideramos cultura visual contemporânea: a condição de comunicação de imagens digitais, especialmente no campo da produção artística. A partir de uma literatura e documentário aborda algumas das possibilidades e desafios de comunicação de certas expressões da arte chamada New Media e da utilização das TIC no contexto da cultura de nosso tempo. Da mesma forma, revisamos uma seleção apertada de artistas venezolanos que têm explorado a interação com as tecnologias de informação e comunicação, novas possibilidades de expressão e comunicação.

Palavras-chave: Arte / TIC / Novos Media /

INTRODUCCIÓN

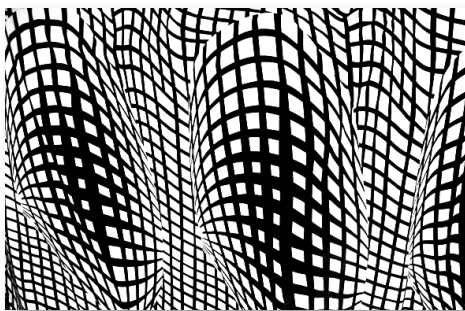
La posibilidad comunicativa del ser humano ha alcanzado en el presente una de sus cotas más altas con el desarrollo de las tecnologías y procesos informacionales y la aparición de Internet.

Parece lejano el vaticinio de Norbert Wiener, según el cual si los siglos XVIII y XIX fueron la «edad de las máquinas de vapor», el siglo XX sería la edad «de la comunicación y el control» (RODRIGO, 1995). Nuestro siglo XXI trae el pulso de la cotidianidad saturada de procesos que pasan por el uso medios, plataformas y tecnologías de comunicación e información (TIC), especialmente en su derivación digital.

A más de dos décadas de la expansión de las telecomunicaciones vía Internet, cabe interrogarse por este momento comunicacional que llegó para quedarse y que escapa de su condición de «novedad» tecnológica, para insertarse en el universo simbólico y cultural. De ser un aparato capaz de condensar las diversas plataformas y medios comunicativos mediante programas e interfaces de conexión, la computadora, la pantalla electrónica que ha llegado a niveles de sofisticación técnica sin parangón, representa un nuevo tipo de «tecnicidad» que a su vez determina **nuevas formas de sociabilidad**, pues como bien señala Martín Barbero: «la visualidad electrónica ha entrado a formar parte constitutiva de la visibilidad cultural, ésa que es a la vez entorno tecnológico y nuevo imaginario» (MARTÍN BARBERO, 2007: 92). Ya lo advertía lúcidamente Migdalia Pineda a finales del siglo XX, cuando sostenía:

Por eso, la dimensión cultural de las nuevas tecnologías no puede ser abordada más que dentro del contexto social donde estos aparatos tecnológicos se manifiestan como objetos culturales producidos por el hombre y que tienen como característica peculiar el trabajar con información, con conocimientos, con saberes, elementos éstos eminentemente culturales y con amplias dimensiones sociales (PINEDA, 1996: 74).

En un tiempo en el que la popularización del uso de las TIC y de Internet ha introducido cambios incluso en la comunicación social y ha puesto



en crisis «el concepto tradicional de comunicación de masas» (RODRIGO, 1995, 2010), la noción misma de cultura se está moviendo hacia un plano en el que dialogan, se cruzan, se entremezclan e intercambian las expresiones de lo culto, lo masivo, lo popular que desde la pasada centuria ya venían sufriendo una poderosa mutación con la consolidación de las llamadas industrias culturales (GARCÍA CANCLINI, 1990; CASTELLS, 2001; MARTÍN BARBERO, 2007). Los referentes simbólicos, culturales, tienen en esta tecnicidad su clave:

Con la asunción de la tecnicidad mediática como dimensión estratégica de la cultura nuestra sociedad puede interactuar con los nuevos campos de experiencia en que hoy se procesan los cambios: desterritorialización/relocalización de las identidades, hibridaciones de la ciencia y el arte, de las escrituras literarias, audiovisuales y digitales, la reorganización de los saberes desde los flujos y redes por los que se moviliza no solo la información sino el trabajo y la creatividad, el intercambio y la puesta en común de proyectos políticos, de investigaciones científicas y experimentaciones estéticas (MARTÍN BARBERO, 2007: 95).

Sin caer en el terreno de una tecnofilia que desconozca el inquietante grado de desigualdad en el acceso y la reproducción de la hegemonía cultural y económica de las metrópolis, justo es reconocer que las tecnologías computacionales han estado asociadas a los procesos globalizadores y al entronizamiento de la mediación tecnológica en distintas esferas de la vida.

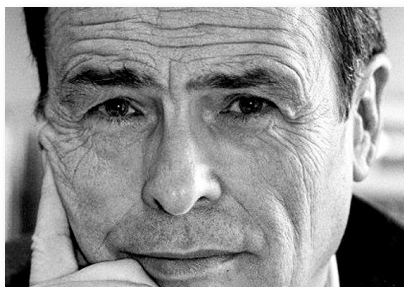


Las posibilidades de digitalización, de transmisión de textos e imágenes constituyen uno de los ámbitos de mayor experimentación y de rutina comunicativa de nuestro presente, intensificado ahora por la incorporación de una secuencia cada vez más creciente de aparatos, aplicaciones y programas informáticos volcados a proveer movilidad e interconexión (teléfonos móviles, tabletas, etc.). En este contexto cabría preguntarse por la forma cómo el arte ha asimilado y reflejado estas transformaciones.

Sostenemos que en un tiempo en el que las formas culturales se entrecruzan y los compartimientos estancos del arte, la comunicación y la cultura resultan permeables, es en la aproximación a las expresiones artísticas que incorporan el uso y la reflexión sobre las llamadas nuevas tecnologías donde podemos encontrar algunas claves en la comprensión de las transformaciones culturales de la sociedad informacional (CASTELLS, 2001), en la que vivimos. En atención a lo anterior, en el presente trabajo exploraremos, desde una perspectiva comunicativa y cultural, la manera **cómo el uso de la imagen y las tecnologías digitales han sido incorporadas a la producción artística y expresan en buena medida los dilemas y los retos que se plantean para la cultura de nuestro tiempo**. Para ello nos aproximaremos a una discusión que desde la comunicación dará cuenta de las características y los alcances de las prácticas artísticas que utilizan los llamados «nuevos medios», para pasar luego a revisar la forma como algunos artistas venezolanos abordan su obra en este campo.

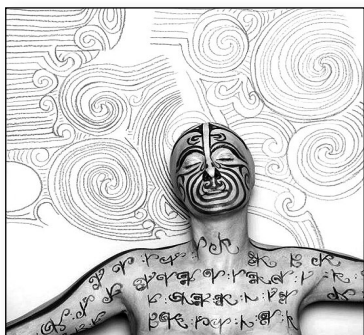
UNA «PRÁCTICA COMUNICATIVA»

Cabe reiterar que la perspectiva desde la que abordamos el tema del **arte en su dimensión digital** en modo alguno supone un énfasis tecnocientífico de su abordaje. Antes más bien creemos con Bourdieu (1995) que la obra de arte representa un desafío para la comprensión de lo artístico y cultural inserto en el ámbito de las prácticas socioculturales. Nos alejamos, por ello, de las nociones que defienden la infabilidad y el autotelismo de la experiencia artística y asumimos que «la renuncia al angelismo (sic) del interés puro por la forma pura es el precio que hay que pagar para comprender la lógica de estos universos sociales» (BOURDIEU, 1995: 15).



En la base misma de la producción y el consumo artístico encontramos lo comunicativo como aspecto clave de su condición y para el caso de las producciones y expresiones del arte de los llamados «nuevos medios» resulta esencial la noción de interactividad e virtualidad que en sí misma

encierran. Como destaca Vivian Romeu, docente de la Academia de Comunicación y Cultura de la Universidad Autónoma de la ciudad de México, «la interacción es comunicación y viceversa, pero se trata de una interacción y una comunicación que reviste tintes sociales e ideológicos, es decir, que se da como práctica situada histórica y socialmente» (ROMEY, 2007: 2). Téngase presente que tanto la información como la comunicación constituyen categorías de las relaciones comunicantes entre los seres humanos (PASQUALI, 1980) y están en la base de la sociabilidad, lo que en modo alguno supone desconocer el carácter complejo y no siempre fluido de tales relaciones, enmarcadas a su vez en el campo de lo social.



Para Romeu, el arte es «práctica cultural y práctica comunicativa», en tanto expresa los cambios y condiciones socio-culturales de determinados tiempos y a su vez supone «intercambio de información entre actores sociales, en este caso, los artistas que hacen la obra y los públicos que la consumen». En la misma línea de Bourdieu, la autora recuerda que el arte como objeto creado por el ser humano, no se encuentra al margen del contexto histórico, social, cultural, político y, por tanto un discurso en acción y en relación con lo sociocultural:

De ahí que la relación ontológica entre el arte y el objeto, u obra de arte que lo representa, esté mediada por su inteligibilidad, es decir, por su razón comunicativa, lo que nos lleva a concluir que el arte no puede ser menos que un discurso sobre la realidad, no un mero reflejo de ella, sino una re-creación de lo real, de lo real histórica y socialmente situado, y en consecuencia tiene que emplear en su re-creación parte del material discursivo que le antecede, material que no sobra advertir, está conformado por el lenguaje, siempre intersubjetivo, que contiene dentro de sí tanto «comunicabilidad» propiamente dicha como modos o modalidades intelectivas en que dicha comunicabilidad se legitima, o sea, se hace visible (ROMEY, 1992: 2).

Esta «razón comunicativa» es la que también es transformada, como veremos, por el desarrollo de las TIC, que no sólo han expandido las posibi-

lidades para la creación artística (MARTÍNEZ y MENDOZA, 2005), sino que también están cambiando el lugar de la obra de arte, migrada e hibridada hacia el terreno de lo masivo-industrial, de lo globalizado, con lo que ello supone de riesgo frente a la homogenización cultural de los procesos globalizadores.

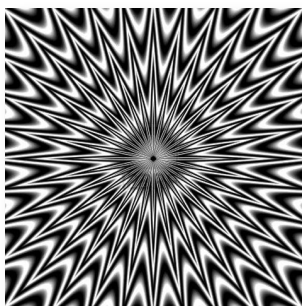
ARTE MEDIADO POR LAS TIC

Desde la aparición de los primeros artefactos y dispositivos tecnológicos vinculados con la comunicación contemporánea (teléfono, video, fax, fotocopias, entre otros), estas herramientas y tecnologías han sido igualmente incorporadas al arte. No pocas veces estas asimilaciones han llegado a denominar expresiones artísticas que, en mayor o menor grado, se sirven de estos tipos de canales y soportes, como en su momento fue el Videoarte en los años sesenta y setenta, así como también el llamado **Fax-Art** y a partir de los años noventa del siglo XX, el **Net-art**. Este último incorporó tempranamente el uso de Internet, con las experiencias pioneras de jodi.org, la página web que los artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans realizaron en 1993, y la popularización del término Net-Art, a partir del uso que le dio el artista esloveno Vuk Cosic «para referirse al arte de la red y las comunicaciones» (GREENE, 2000).

Estamos en el terreno de expresiones estéticas que «se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas», como lo destacan Mark Tribe y Reena Jana (2006) para referirse al término del «**arte de los nuevos medios**» (*New Media Art*). Esta denominación intentó dar cuenta del cruce entre arte y tecnología, y aglutinar en una misma expresión la diversidad terminológica surgida alrededor de experiencias artísticas que de manera indistinta podían referirse al arte digital, arte electrónico, arte multimedia, entre otros, pues:

Resulta difícil determinar qué puede considerarse tecnología mediática. Internet, herramienta clave de muchos de los proyectos artísticos con nuevos medios, se compone a su vez de una heterogénea y cambiante variedad de elementos de *hardware* y *software* (servidores, *routers*, ordenadores personales, aplicaciones de bases de datos, scripts y archivos) gobernados por protocolos

de arcanos nombres, como HTTP, TCP/IP y DNS. Otras tecnologías de indudable importancia para el arte y los nuevos medios incluyen el video y los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS. Con todo, el arte de los nuevos medios no se define en función de las tecnologías mencionadas; al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos (TRIBE y JANA, 2006: 7).



No es la primera vez en la que el arte a lo largo de su historia ha enfrentado y asimilado, desde las orillas de la disconformidad y el cuestionamiento, los avances tecnológicos (GUANI PA, 2010). Baste tener presente lo apuntado por Lev Manovich (2003) cuando señala que así como las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX establecieron un diálogo crítico con los nuevos medios de su tiempo: fotografía, cine, las impresiones gráficas, «las técnicas informáticas de acceso a los *media*, manipulación y análisis de los mismos constituyen la nueva vanguardia» (2003: 1).

Sin embargo, como bien ha puntualizado, Christiane Paul, al mirar en retrospectiva los debates teóricos que sobre términos como el arte de los nuevos medios se han generado en los tres últimos lustros, éste resulta limitado dado que asumió no sólo para sí una denominación que en el siglo XX se utilizó para aludir los medios emergentes de cada época (cine, arte sonoro, videoarte, etc.), sino que también resultó desafortunado para definir **la estética del medio digital**, aunque tuvo como aspecto positivo el de reforzar «uno de los grandes valores del arte, la capacidad de evitar con éxito las definiciones» (PAUL, 2011: 46). Paul, quien trabajó en el Museo Whitney (EEUU), uno de los primeros museos que abrieron una sección de Arte de Nuevos Medios a comienzos de los años noventa, ofrece una definición que lo vincula básicamente con el universo digital y de las TIC:

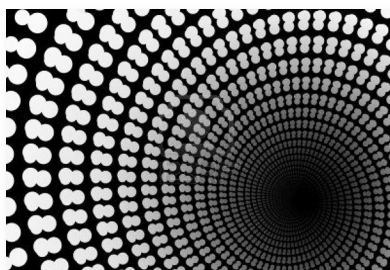
Ahora el arte de los nuevos medios suele considerarse arte computable que se crea, almacena y distribuye mediante tecnologías digitales y utiliza los rasgos

de estas tecnologías como soporte. El arte de los nuevos medios es procesal, temporal, dinámico, y en tiempo real; participativo, basado en la colaboración y performativo; modular, variable, generativo y adaptable (PAUL, 2011: 46).

El desarrollo de las tecnologías digitales y del uso de las computadoras dieron lugar a **prácticas artísticas que tienen lo digital como eje**, para dar cuenta de un vasto campo de expresiones que se sirven de las computadoras, de códigos, programas y lenguajes informáticos (dentro y fuera de Web), de procesos y soportes digitales. El uso de las tecnologías digitales que tanto y de manera tan diversa han explotado las industrias culturales devenidas en **industrias creativas** (la televisión, el cine, la publicidad, los videojuegos) adquieren en el arte lo que Lévy, en el prólogo de su libro *Cibercultura*, vislumbró para la cultura digital, un carácter «más complejo e híbrido que los entramados de sistemas tecnológicos electrónicos y digitales que la configuran» (LÉVY, 2007: IX). De los llamados nuevos medios pasamos a la idea de una **era postmedia**, en la que el arte que se sirve de todo su arsenal de medios y potencial comunicativo del que dispone actualmente, deje atrás la noción del arte de los nuevos medios (New Media Art) para finalmente mostrarse como «una de las mejores encarnaciones del arte en la Era de la Información» (QUARANTA, 2010).

OBJETOS DE ARTE, OBJETOS INFORMACIONALES

En la base misma de la operación que hace posible la creación de imágenes (o textos) computarizadas que hoy en día se exhiben en sitios web de artistas, en museos y galerías, se aplican principios digitales a partir del código binario, un sistema de numeración usado tanto en las matemáticas como en la informática, para la representación de textos e imágenes en una cadena numérica basada en el uso de dos dígitos o bits (0 y 1). En este sentido, nos hacemos eco de la observación hecha por el artista y catedrático argentino Diego Levis al señalar:



Lo que caracteriza a las manifestaciones artísticas realizadas con computadoras es que cualquiera sea la forma que adquieran o el modo en que se presentan todas son objetos informacionales hechos de una sucesión numérica de ceros y unos, un algoritmo matemático unificador en el que no hay lugar para la ambigüedad. Toda obra digital es resultado de un cálculo preciso (LEVIS, 2001: 116).

Como lo afirma en su libro *Ser Digital* (2011) el catedrático español José Ramón Alcalá, director desde su creación en 1989, del Museo Internacional de Electrografía (MIDE), de Cuenca-España, la estructura de las formas digitales –incluyendo las del arte– está sometida a las condiciones del lenguaje binario, y toda la información, cualquiera independientemente de su naturaleza o tipo (visual, algebraica, matemática, sonora, oral, textual, etc.) está construida en atención a este lenguaje alfanumérico (ALCALÁ, 2011: 18). Para decirlo en palabras de Martín Barbero «el número, de mediador universal del saber está pasando a ser mediación técnica del hacer estético» (MARTÍN BARBERO, 2007: 94). Esto a su vez también revela que pasamos «de la primacía sensorio-motriz a la sensorio-simbólica». En un lúcido ensayo sobre el impacto de la tecnicidad en la comunicación de nuestro tiempo, el autor reflexiona sobre «la des-ubicación que hoy atraviesa el arte», que también es su reto más permanente:

El acercamiento entre experimentación tecnológica y estética hace emerger, en este desencantado comienzo de siglo, un nuevo parámetro de evaluación de la técnica, distinto al de su mera instrumentalidad económica o de su funcionalidad política: el de su capacidad de comunicar, esto es, de significar las más hondas transformaciones de época que experimenta nuestra sociedad, y el desviar/subvertir la fatalidad destructiva de una revolución tecnológica prioritariamente dedicada, directa o indirectamente, a acrecentar el poderío militar (MARTÍN BARBERO, 2007: 94).

La obra de arte digital pasa a ser objeto de los mismos procesamientos de imágenes digitales diversas: «se pueden editar en gran medida, son interactivos, abiertos y se pueden distribuir así como combinarse de un modo modular y granular» (MÁRTON, 2010: 30). En esta capacidad, el objeto de arte digital expresa en su inmaterialidad, interactividad e incluso en su propia virtualidad, el cuestionamiento a la tradición artística occidental que le

otorga a la obra de arte una condición de objeto particular, susceptible de ser considerada mercancía, objeto de cambio (GUANIPA, 2006).

ALGUNAS EXPERIENCIAS VENEZOLANAS

Algunos artistas venezolanos no han permanecido ajenos a estos cambios y mutaciones que se vienen registrando a partir del uso de las TIC en el arte. En este sentido, destacamos la presencia de un recorrido histórico, desde los años noventa del siglo veinte, de experiencias en el arte mediado por computadoras y desarrollos digitales que se proyectan con fuerza, aunque todavía con difusión puntual (exposiciones) y si se quiere limitada.

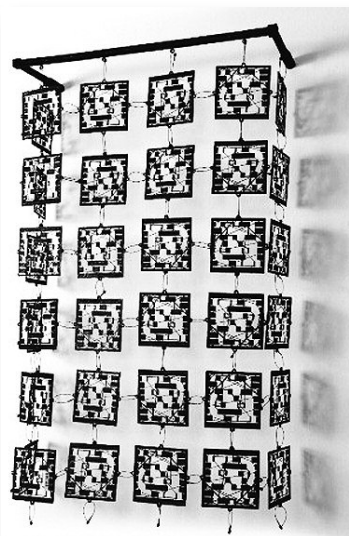
Un primer atisbo lo encontramos en la experiencia pionera de **Pedro Morales (1958, foto derecha)**¹, quien en 1989 presentó una muestra en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas realizada en computadora y con los programas informáticos que hasta entonces se conocían. El trabajo de Morales es acaso uno de los más persistentes en este campo en el país, si se toman en cuenta las diversas propuestas que ha desarrollado desde entonces y que incluyen una realizada enteramente para la Red: «City Rooms» (2002-2003). Más recientemente, en la muestra, «De redes y Cadenas» (2011), Morales ofreció una serie de piezas bidimensionales ante las cuales el espectador requería el uso de teléfonos inteligentes (*smartphones*) para «leer» cada obra, que a su vez contenía fragmentos de textos del poeta Rafael Cadenas. Se sirvió de tecnologías como los códigos QR (*quick response code*, códigos de respuesta rápida)², así como de impresoras en 3D, en una propuesta en la que artista y espectador dialogan, interactúan



¹ <http://pedromorales.com/>

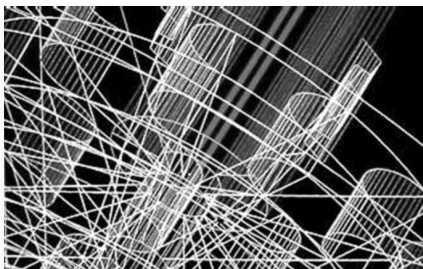
² Los Códigos QR o «Códigos bidi» (*quick response code*, código de respuesta rápida) permiten almacenar información que es leída a partir de la decodificación de una matriz de puntos o de un código de barras bidimensional. Utilizados desde los años noventa para la organización de inventarios en el área industrial y comercial, estos códigos permiten contener volúmenes de información en forma de bits. Las aplicaciones que facilitan «leer» estos códigos en los teléfonos inteligentes, han popularizado su uso en la publicidad, pero también ha llevado a artistas contemporáneos a servirse de este recurso para sus indagaciones creativas.

desde la experiencia binaria y digital de la obra misma. Con el uso de los códigos QR o «códigos bidi», Morales se suma a los artistas que incorporan este recurso iconográfico. En su caso, propone al espectador la captura en la pantalla del teléfono celular (mediante el escaneo que la aplicación hace de estos códigos) de los versos del poeta Cadenas.



El vínculo entre el arte y la ciencia encuentra ecos en las obras **Alejandro Otero (1921-1990)**, figura clave de la abstracción en Venezuela y quien al final de su vida experimentó con el uso de las computadoras para convertir en imágenes digitales sus trabajos, desarrollados en el Centro de Investigación de la IBM. Otro tanto encontramos en **Rolando Peña**, cuya indagación volumétrica del barril de petróleo sintetiza no sólo la investigación en el campo de las formas visuales en computadoras, sino que también reflexiona en clave de crítica en la «cultura del petróleo» y sus alcances éticos, políticos y culturales en nuestra nación. Si bien en la obra de Otero como en la de Peña, la imagen computarizada mantiene la condición de soporte, llama la atención el carácter desprejuiciado de sus aproximaciones a la tecnología computacional, así como la posibilidad que abrieron en cuanto a la transformación de la imagen artística y su virtualidad.

Con un carácter fiel a su condición de maestro del cinetismo venezolano, **Carlos Cruz-Diez (1923)**³ se ha servido de las herramientas digitales a su alcance para explorar y profundizar en su indagación sobre el color y la experiencia de interacción cromática que ya en 1995 pre-

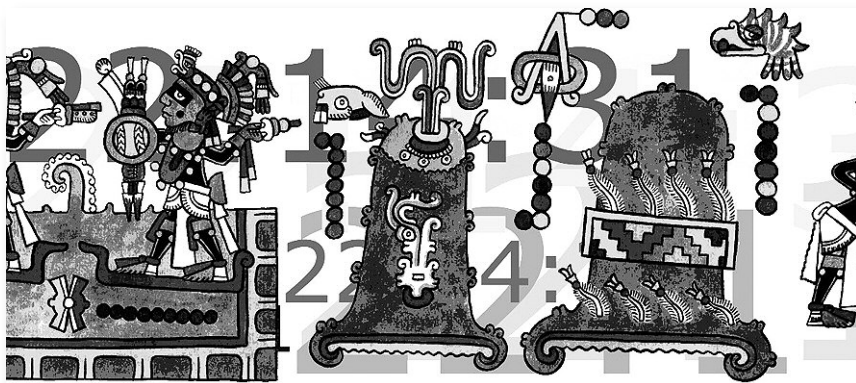


sentaba en formato de CD-ROM los primeros trabajos conocidos bajo el nombre de «Experiencia cromática aleatoria interactiva». En 2011 presentó a través de la Fundación Cruz-Diez⁴ una aplicación desarrollada con la empresa Apple para teléfonos móviles. Lo central de esta propuesta es generar la interacción del espectador en la realización de piezas a partir de la obra del propio artista. En este apretado recorrido destacamos la presencia igualmente pionera de **Yucef Merhi (1977)**⁵, acaso uno de los artistas que más intensamente ha utilizado los diferentes medios y aplicaciones de la tecnología para ponerla al servicio de una obra tan diversa como inquietante y de profunda reflexión sobre el arte, sus lenguajes, sus posibilidades. Desde el uso artístico que le dio a la consola de juegos Atari2600 a finales de los años ochenta del siglo XX, hasta su más reciente trabajo **Quetzalcóatl 2.0.1.2**, que forma parte de la exposición «Los hijos de la serpiente emplumada: el legado de Quetzalcóatl», en el Museo de los Ángeles (EEUU), Merhi se ha servido de su conocimiento y experiencia en el campo de la programación y el manejo de lenguajes de computación para realizar trabajos que incluyen la experimentación con la poesía y el lenguaje; el hackeo de cuentas y páginas; la elaboración de dispositivos informáticos y el NetArt, en una experimentación que convierte este mundo digital y electrónico en el centro de la reflexión sobre la condición humana. Nos detenemos en obras y artistas que han hecho de lo comunicativo e interactivo un ámbito de indagación creativa, a partir de un uso desprejuiciado pero al mismo tiempo crítico de los medios digitales. Este es apenas un registro acotado de una producción artística que en los últimos años ha

³ La página de Carlos Cruz-Diez: <http://www.cruz-diez.com/es/>

⁴ En: <https://itunes.apple.com/ve/app/cruz-diez/id413282305?mt=8>

⁵ El sitio Web de Yucef Merhi: <http://www.cibernetico.com/>



enriquecido el caudal de experiencias y búsquedas estéticas en nuestro país y que bien nos sirven de referencias para dar cuenta de los cambios en el campo del arte de nuestros días.

POSIBILIDADES Y DESAFÍOS EN CLAVE DIGITAL

Vivimos, y el arte no escapa a ello, en un universo digital caracterizado por la virtualidad, la interacción y la multimedialidad (CASTELLS, 2001) y en el que quizás le de la razón a Mc Luhan si tenemos presente que, en una lectura de su obra el filósofo David De los Reyes, destaque la condición análoga e intercambiable que el teórico canadiense le otorgaba a la racionalidad y la visualidad: «Encontramos en Mc Luhan la afirmación de que cualquier innovación en los aparatos de comunicación electrónicos o derivados de los mismos, que entren a proyectarse dentro de una relación social, llevan a la par una modificación de nuestra percepción» (DE LOS REYES, 1997: 25-26). La imagen digital acentúa y proyecta casi exponencialmente su uso masivo, con lo cual pudiera decirse que asistimos a un nuevo punto de quiebre como el que tan tempranamente advirtió Walter Benjamin a comienzos del siglo XX, con la irrupción de los procesos litográficos y muy especialmente con el cine y la fotografía. Y estos nuevos impactos en la «industria de lo Bello» (1989), para usar una frase de Benjamín, en modo alguno se limitan a los aspectos propiamente técnicos. La transformación es mucho más honda: de carácter simbólico y cultural, del tipo de apropiación e incluso de puesta

en cuestión de la esencia misma –del *aura*, para usar la expresión de Benjamin– de la obra artística, de su «desmoronamiento» y desvinculación tanto de la tradición como de la función ritual que la consagraba por su carácter único e irrepetible.

Dado el carácter actual y cambiante de los impulsos globalizadores y de las tecnologías computacionales se abre un campo fecundo para las indagaciones teóricas respecto a la relación arte-sociedad en el cual encontramos como denominador común la consciencia del cambio así como la fragilidad del valor del arte y de las experiencias estéticas de nuestro tiempo.

No son pocos los autores que han puesto en cuestión los vaticinios optimistas respecto a esta ascensión del arte por la tecnología y han advertido sobre sus alcances y falencias de cara a lo que se ha dado en llamar una «estetización del mundo contemporáneo» (BREA, 2002; FAJARDO, 2000), y que a su vez despoja a la experiencia estética del poder simbólico, de la función social que otrora se le atribuía.

Para Brea, este «proceso de estetización banal» vinculado con la mediación tecnológica y muy especialmente con la expansión mediática, estaría en las antípodas de la idea del arte vinculado con su poder transformador de la experiencia sensible, humana, puesto que el arte no se afianza en la distracción, el entretenimiento y la búsqueda de soluciones cómodas, sino por el contrario en la denuncia de las insuficiencias, contradicciones del mundo que vivimos (BREA, 2002: 133). En este mismo sentido valdría la pena recoger las advertencias y llamados a la prudencia ante el entusiasmo tecnocultural al que mueven los asombrosos cambios en el plano de las comunicaciones digitales contemporáneas. Para decirlo en palabras de Brea:

El mayor desafío que las prácticas culturales tienen en este contexto no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social con las posibilidades incluso de alterar los modos de «exposición», de presentación pública de las prácticas artísticas (BREA, 2002: 22).



El reto sería ampliar las esferas del arte, su difusión y su consumo sin caer en la «esclavitud tecnológica» (DÍAZ, 2010), que acecha en estos tiempos de marcado vértigo tecnocientífico y «garantizar en esas condiciones la presencia de su razón comunicativa» (ROMEU, 2007: 2). Si como advertía Castells hace más de una década, la multimedia y la virtualidad constituyen aspectos clave de la realidad cultural de nuestro tiempo y cuando asistimos a la borradura de fronteras en la cultura «cultura», la popular; entre el entretenimiento y la información, el arte ha sido obligado también a abandonar el lugar que tradicionalmente se le otorgaba, para encarar también estos desafíos e incluso dar cuenta de sus amenazas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCALÁ, José. R.

2011 *Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica*. Santiago de Chile: Ediciones del Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Disponible en <http://arteuchile.uchile.cl/alcala/> [consultado, 2012, 15 de abril].

BENJAMIN, Walter

1989 *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Editorial Taurus.

BOURDIEU, Pierre

1995 *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama.

BREA, José Luis

2002 *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, Editorial Centro de Arte de Salamanca. (EBook-PDF). Disponible en <http://www.laerapostmedia.net/#> [consultado, 2009, 5 de marzo].

CASTELLS, Manuel

2001 *La era de la información. Vol. 1. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.

DÍAZ, Paloma

2010 «Nuevas posiciones críticas de la creación artística digital frente a la realidad tecnológica, social y cultural iberoamericana», en *Razón y Palabra* [Revista Elec-

trónica], N° 73, agosto-octubre. Dponible en <http://razonypalabra.org.mx/N/N73/MonotematicoN73/06-M73Diaz.pdf> [consultado 2011, 24 de mayo]

FAJARDO FAJARDO, Carlos

2000 «Estetización de la cultura. ¿Pérdida del sentimiento sublime?», en *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°16. Disponible en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero16/estetiz.html> [consultado, 2009, 12 de junio].

GARCÍA CANCLINI, Néstor

1990 *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Editorial Grijalbo.

GREENE, Rachel

2000 «Una historia del arte de Internet», en *Aleph*. Disponible en http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html [consultado, 2009, 15 de junio].

GUANIPA, Moraima

2006 «La comunicación del arte en la cibercultura», en *F@ro* [Revista Electrónica], Departamento de Ciencias de la Comunicación y de la Información de la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile Vol. Año II/ Tomo 3, issn 07 18-2023. Disponible en http://web.upla.cl/revistafaro/02_monografico/03_guanipa.htm

2010 «Corporeidad y desmaterialización en el arte venezolano», en *Estética*, N° 017, Julio-Diciembre 2010. SABER-ULA, Mérida, pp. 49-62. Disponible en <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34204/1/articulo4.pdf>

LEVIS, Diego

2001 *Arte y computadora. Del pigmento al bit*. Buenos Aires: Editorial Norma.

LÉVY, Pierre

2007 *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Editorial Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana de México.

MÁRTON, Attila

2010 «El carácter transfigurable de los objetos digitales», en *Artnodes* [Revista Electrónica], N° 10, pp. 29-36. Disponible en <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n10-marton> [consultado, 2011, 16 de febrero].

MANOVICH, Lev

- 2003 «La vanguardia como software», en *Artnodes* [Revista Electrónica] N° 2, pp. 1-13. Disponible en <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html> [consultado, 2011, 16 de febrero].

MARTÍN BARBERO, Jesús

- 2007 «Tecnidades, identidades y alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo», en De Moraes, Denis (Coord.) *Sociedad mediatizada*. Barcelona: Editorial Gedisa, pp. 69-95.

MARTÍNEZ, Santi y MENDOZA, Roser

- 2005 «Cultura y nuevas tecnologías ¿Hacia unas políticas e-culturales?», en *Periférica*, N° 6, pp. 74-104. Disponible en <http://hdl.handle.net/10498/14239> [consultado, 2011, 26 de septiembre].

PASQUALI, Antonio

Comprender la Comunicación. Caracas: Monte Ávila Editores.

PAUL, Christiane

- 2011 «Los nuevos medios en el mainstream», en *Artnodes*. N° 11, pp. 45-50. Disponible en <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul/artnodes-n11-paul-esp> [consultado, 2012, 10 de marzo].

QUARANTA, Domenico

- 2010 *Media, New Media, Postmedia*, Milán: Postmediabooks. Disponible en <http://medianewmediapostmedia.wordpress.com/english-abstract/>

RODRIGO, Manuel

- 1995 *Los modelos de la comunicación*. Madrid, Editorial Tecnos.
- 2010 «Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)». Portal de la Comunicación InCom-UAB. Instituto de Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona, España. Disponible en http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=59 [consultado, 2011, 29 de abril].

ROMEU, Vivian

2007 «Lo estético en el arte. Un acercamiento al arte desde la comunicación y la Estética Pragmática». En Lecciones del *Portal de Comunicación*, ICOM-UAB Instituto de Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona, España. Disponible en http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=34 [consultado, 2011, 25 de noviembre].

TRIBE, Mark y JANA, Reena

2006 *Arte y nuevas tecnologías*. Alemania: Taschen.