

Arte, tecnología y sociedad: III Expo FAUCE es una publicación donde investigación, creación y experimentación se interconectan mediante una serie de reflexiones y productos artísticos individuales y colectivos en torno a las relaciones entre el arte, la tecnología y la sociedad.

Concebido como un proyecto en el que docentes y alumnos de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador, artistas, gestores y funcionarios públicos cohesionaran, visibilizaran y desarrollaran el trabajo artístico de quienes forman parte de la comunidad universitaria, se establecieron enlaces con la colectividad en busca de la construcción de una escena artística incluyente.

Se trata de un proceso creativo poco convencional, arriesgado, colectivo y exploratorio, que abre caminos, a través de la academia y los nexos interinstitucionales, hacia la integración y recuperación de la escena del arte ecuatoriano.

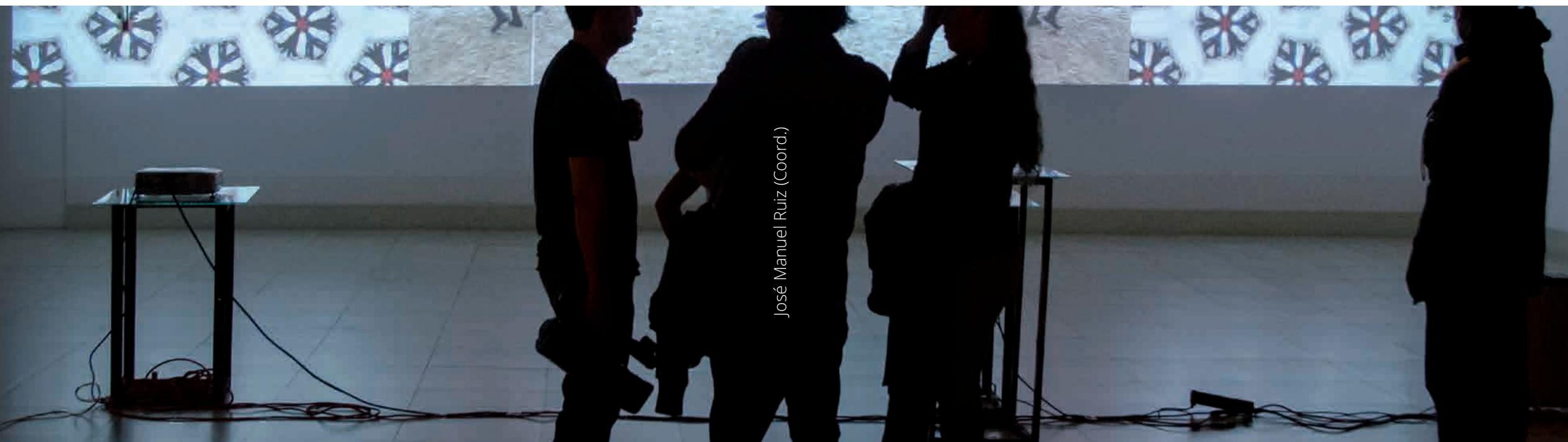
Así, esta publicación recoge artículos y reflexiones académicas de los investigadores participantes –avalados mediante un proceso de revisión anónima por pares internacionales–, y proyectos artísticos perpetrados en el contexto de la convocatoria *III Expo FAUCE (2014)*, un evento que reivindica el arte como un campo de experimentación que cuestiona a partir de problemáticas –en este caso– tecnológicas y sociales.

ARTE, TECNOLOGÍA
Y SOCIEDAD
III EXPO FAUCE

ARTE, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

III EXPO FAUCE

José Manuel Ruiz [Coord.]



José Manuel Ruiz (Coord.)

ISBN: 978-9942-945-73-0



ARTE,
TECNOLOGÍA
Y SOCIEDAD

III EXPO FAUCE

José Manuel Ruiz [Coord.]



Rector - Universidad Central del Ecuador
Dr. Fernando Sempértegui
Vicerrector Académico
Dr. Nelson Rodríguez
Vicerrector de Investigación y Doctorados
Dr. Washington Benítez

Coordinador de la publicación
José Manuel Ruiz
Universidad Central del Ecuador

Gestor y compilador
Mario García
Universidad Central del Ecuador

Investigadores participantes
María Belén Albornoz
Universidad Central del Ecuador
Juan Arellano
Universidad Central del Ecuador
Juan Ramón Barbancho
Universidad Central del Ecuador
Madeleine Loayza
Universidad Central del Ecuador
Elena Pasionaria Rodríguez
Universidad Central del Ecuador

Diseño y maquetación
José Manuel Ruiz
Fotografía
Cristoph Hirtz

Obra de cubierta
Oscar García

Impresión
Editorial Universitaria

Financiado por
Universidad Central del Ecuador

Coordinadores proyecto expositivo
Juan Arellano & Mario García
Universidad Central del Ecuador

Curadores
Sarahí García & Carlos Moreno
Universidad Central del Ecuador

Artistas participantes
Oscar García
Gabriela Auz, *et al.*
Jairo Calle
Galo Yáñez
Moisés Yunga
Rubén Sánchez
Mayra Pacheco
Erick Flores
Mario García
El depósito [colectivo]
Perra Runa [colectivo]
Scena XV [colectivo]

Revisores

José Ramón Alcalá
Universidad de Castilla-La Mancha

Macarena Andrews
Universidad de Chile

Arianni Batista
Universidad de las Américas

Arturo Cariceo
Universidad de Chile

Lina Cedeño Tuárez
Universidad San Gregorio Portoviejo

Duarte da Encarnação
Universidade da Madeira

Manuel Gértrudix
Universidad Rey Juan Carlos

David Guzmán
Pontificia U. Católica del Ecuador

Javier Jiménez
Universidad de los Andes

Iraitz Lizarraga
Universidad del País Vasco

Consuelo Maldonado
Universidad de Cuenca

Enrique Hildebrando Martínez Leal
University of California

Rosell Meseguer
Universidad Complutense de Madrid

Juan Pablo Ochoa
Escuela Politécnica Nacional Ecuador

Virginia Paniagua
Universidad de Castilla-La Mancha

César Augusto Portilla
Universidad Central del Ecuador

Rubén Tortosa
Universitat Politècnica de València

Wayner Tristao
Universidade do Vale do Sao Francisco

Agradecimientos

Arte Actual - FLACSO
SENESCYT

La Multinacional
Diferencial

Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador
Ana Rosa Valdez

La presente publicación ha sido revisada por pares internacionales y cumple con los estándares de calidad de publicaciones científicas.

FAUCE Editorial
ISBN: 978-9942-945-73-0

ARTE,
TECNOLOGÍA
Y SOCIEDAD

III EXPO FAUCE

José Manuel Ruiz [Coord.]



ÍN

DI

CE

PRESENTACIÓN

Mario García 13-17

EDITORIAL

José Manuel Ruiz 21-33
*Desobjetualización, automatismo y cibersociedad.
Apuntes para una práctica artística inevitable.*

REFLEXIONES

María Belén Albornoz 37-50
Humanidades digitales

Juan Arellano 53-62
*El uso de tecnologías para aumentar la
representación dancística.
¿Se puede arribar a nuevos lenguajes corpóreo-tecnológicos?*

Juan Ramón Barbancho 65-73
*Aportaciones de la tecnología al desarrollo
de lenguajes contemporáneos*

Madeleine Loayza 75-89
La incorporación de las nuevas tecnologías en el arte teatral

Elena Pasionaria Rodríguez 91-102
*Nada nuevo bajo el sol:
Vanguardia histórica y tecnología a principios del siglo 20*

PROYECTOS

Sarahí García & Carlos Moreno 106-107
Texto introductorio

Oscar García 108-109
Mirror. Alusiones sensoriales

Gabriela Auz, et al 110-111
La máquina de hacer sueños

Jairo Calle 112-113
Datos etéreos

Galo Yáñez 114-115
Conexión directa a Dios

Moisés Yunga 116-117
Inquisición

Rubén Sánchez 118-119
Heladero

Mayra Pacheco 120-121
Transformaciones corporales en nociones tecnológicas

Erick Flores 122-123
Sigilo

Mario García 124-125
Shungo

El depósito 126-127
Venga, pase, mire y disfrute

Colectivo Perra Runa 128-129
Fast food criollo

Scena XV 130-131
Android and dance

MARIO
GARCÍA

Presentación

Presentación

Mario García

Desde hace algunos años, en la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador, se venía detectando una problemática muy concreta: tanto los contenidos impartidos como los proyectos desarrollados en el contexto de nuestro centro se enfocaban, en su mayoría, en el uso de materiales, técnicas y recursos tecnológicos tradicionales; sin embargo, simultáneamente, en la comunidad académica existía un interés marcado por indagar extracurricularmente en las posibilidades discursivas y creativas que ofrecen los nuevos medios.

Con la intención de iniciar un debate en torno a ello y evidenciar estas necesidades, se emprendió el presente proyecto bajo el título *III EXPO FAUCE. Arte, tecnología y sociedad*. Alrededor de este eje temático se desarrolló el debate académico, interpretado por docentes de la Facultad de Artes, artistas independientes, gestores y funcionarios públicos vinculados al sistema de educación superior, con el objetivo de cohesionar, visibilizar y desarrollar el trabajo artístico de quienes forman parte de la comunidad universitaria, estableciendo enlaces con actores pertenecientes a diversos sectores de la sociedad en busca de la construcción de una escena artística compleja e incluyente.

En esta tercera edición de la EXPO FAUCE se decidió ampliar significativamente su convocatoria, integrando a docentes y estudiantes de la Facultad de Artes, así como a egresados y graduados de las carreras de Artes Plásticas y de Teatro. Y la intención no fue necesariamente generar productos mediante el uso de tecnología de punta, sino asumir la problemática y afrontar la inexcusable necesidad de experimentación.

Todo sucedió a lo largo de ocho meses de productiva interacción entre los actores descritos, culminando con una exposición realizada en el Museo Nacional del Ministerio de Cultura del Ecuador el 10 de diciembre de 2014. Instituciones académicas y culturales colaboradoras –Arte Actual FLACSO, SENESCYT, La Multinacional, Diferencial y Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, entre otros–, desempeñaron un rol fundamental en el desarrollo de las tres fases del proyecto:

1. *Fase teórica.* El proyecto fue seleccionado por el jurado de Arte Actual FLACSO en su convocatoria anual *Project Room*, donde se realizó su primera fase. Contó con la participación de funcionarios, docentes y artistas pertenecientes a varias instituciones del país, internos y externos a la Facultad de Artes, quienes presentaron una serie de ponencias, las mismas que forman parte de la presente publicación. Fue un proceso interactivo que permitió la inclusión de nuevos paquetes de conocimiento y perspectivas teóricas cuyo rol fue enriquecer y sustentar las propuestas artísticas que posteriormente se generarían. Todo esto tuvo lugar entre los días 2 y 3 de abril de 2014.

De igual manera, entre los días 26, 27 y 30 de junio de 2014, con la participación de invitados externos, docentes y estudiantes de la Facultad de Artes y bajo el formato de conversatorio, se realizó un seminario en el que se compartió información y reflexiones en torno al mismo tema. Esta etapa fue necesariamente extensa.

2. *Fase productiva.* La segunda fase se realizó bajo el formato de taller creativo (*workshop*). Los artistas presentaron sus propuestas en una dinámica que exigía el debate grupal, algo que nutrió y alimentó de forma positiva a los trabajos. El objetivo, en este caso, era compartir y contribuir colectivamente al perfeccionamiento de los proyectos individuales. Así, la selección final de las obras se hizo de forma discutida y consensuada, pues la hoja de ruta marcada por los coordinadores del proyecto no comprendía la imposición de imperativos de ningún tipo, dando espacio a la expresión de las posibilidades discursivas y creativas que manifestaran los integrantes luego del proceso transcurrido.

3. *Fase expositiva.* En esta última fase se realizaron numerosas sesiones de trabajo entre artistas y curadores internos y externos a la Facultad de Artes. Los estudiantes de la carrera de Artes Plásticas Sarahí García y Carlos Moreno, tuvieron a su cargo la producción del discurso curatorial, lo cual les permitió iniciarse en ese campo. Los docentes de la Facultad de Artes Juan Arellano (carrera de Teatro) y Mario García (carrera de Artes Plásticas), así como Renee Guitara (funcionario del Ministerio de Cultura y Patrimonio), tuvieron a su cargo la gestión de recursos y puesta en escena de los productos artísticos. Finalmente, el conjunto de obras seleccionadas se presentó en el Museo Nacional del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador entre los días 10 de diciembre de 2014 y 15 de enero de 2015, con una destacable asistencia del público.

Por todo ello, más que una exposición, este proyecto significó un proceso académico poco convencional, arriesgado, colectivo y exploratorio, cuya finalidad fue abrir caminos para la inclusión y desarrollo de capacidades y nuevas perspectivas y

prácticas artísticas en nuestra institución; entre ellas los potenciales discursivos en los campos de la teoría, crítica y curaduría, presentes o latentes en el cuerpo docente y estudiantil.

Todo lo anteriormente expuesto queda recogido en esta publicación, avalada mediante un riguroso proceso de revisión por pares, apegado a los estándares internacionales, en la que ha tenido un rol principal el docente PhD. José Manuel Ruiz, actual Director del Consejo de Posgrado y miembro del Consejo Editorial de la Facultad de Artes. Así, los textos teóricos y las obras de artes plásticas, visuales y escénicas que registra este libro son evidencia de lo alcanzado, punto de referencia para nuestra academia y estímulo para continuar en el camino de la creación y educación de las artes.

EDI

TO

RIAL

JOSÉ MANUEL RUIZ

*Desobjetualización, automatismo y cibernsiedad.
Apuntes para una práctica artística inevitable.*

*Desobjetualización, automatismo y cibersociedad.
Apuntes para una práctica artística inevitable.*

José Manuel Ruiz

Introducción

No comenzaré este texto con la ajada frase sobre la extrema antigüedad de las relaciones entre arte y tecnología, pues cada publicación de estas características recoge multitud de ejemplos que redundan hasta el agotamiento. Tampoco lo haré con una revisión histórica de dichas relaciones; lo considero algo superado gracias a investigaciones definitivas como la del académico norteamericano Martin Kemp (2000) sobre el uso de la óptica en el arte occidental (desde Brunelleschi a Seurat), como la desarrollada por el artista e investigador británico David Hockney y publicada bajo el título *El conocimiento secreto* (2001), o como *La condición postmedia* (Weibel, 2004), un texto fruto del simposio *Art Media - Media Art*, realizado en ZKM (Karlsruhe) y que arrojó luz acerca de la situación concreta que padece la apreciación del arte digital y su devenir histórico, entre otros muchos.

Lo que pretendo es plantear una reflexión acerca de la responsabilidad del acto creativo en el siglo XXI, que va de la mano del compromiso del docente-investigador en el contexto académico. Esto viene principalmente motivado por dos preocupaciones fundamentales intrínsecas a mi labor diaria. Por un lado, la ceguera subyacente en la desestimación del uso de los nuevos medios para la práctica artística contemporánea por parte de algunos sectores académicos: la evasión de lo que considero un compromiso con el arte y nuestro contexto. Por otro, la recurrente ausencia de perspectiva crítica ante lo que como artistas e investigadores, y desde el campo del *media art*, producimos y planteamos como respuesta a las transformaciones tecnológicas, sociales y artísticas de los últimos años –manejadas y dirigidas, en la mayoría de los casos, por el Imperio–, algo que conlleva una ausencia de posicionamiento político frente a la complejidad de estas realidades, idea que se conecta de forma retroalimentaria con el primer planteamiento.

Así, durante el transcurso del presente texto, en primera instancia, plantearé un breve recorrido por algunos de los paradigmas más relevantes en materia artística desde el último tercio del siglo pasado hasta el primer tramo del presente. En última instancia, elaboraré un diagnóstico general sobre algunas de las problemáticas a las que como artistas –asumiendo el uso de nuevas tecnologías como forma de tomar partido– nos enfrentamos en la coyuntura actual, pues, estando de acuerdo con Rancière (2005), creo en los actos estéticos como configuraciones de experiencia que induzcan nuevas formas de subjetividad política. Porque si hablamos de arte hoy, hemos de tener previamente en cuenta su desobjetualización; porque si hablamos de tecnología, se hace relevante considerar a la máquina, su automatismo y el cambio de paradigma que conllevan; y porque si, por último, hablamos de sociedad, hemos de atender al binomio físico-digital y a los nuevos retos que la influencia de la cibernética actual nos obliga a afrontar.

Arte y desobjetualización en el régimen posaurático

El objeto es la situación social y, al mismo tiempo, signo de la misma: en consecuencia, no constituye únicamente la finalidad concreta perseguible, sino el símbolo ritual, la imagen mítica en que se condensan aspiraciones y deseos (Eco, 2011, p. 261).

Es sabido que el globalmente denominado *arte conceptual* planteó una de las claves más importantes en el cambio de paradigma de la creación artística de la segunda mitad del siglo XX: la producción de objetos materiales no constituye el fin último del arte. Evidentemente, el arte siempre ha sido una estrategia para el acto del pensar, que va de la mano del desarrollo del pensamiento, de la tecnología y de la sociedad en la que se enmarca. Por ello, o es conceptual o no es arte. ¿Seguiríamos hablando de Velázquez y sus Meninas sin el aporte conceptual acerca del sujeto que propone? ¿Seguiría siendo material susceptible de estudio si el autor no hubiera reflexionado acerca del impacto en la fenomenología retiniana del uso de la cámara oscura que descubrió en Italia? Al igual que no tendría interés hablar acerca del Puntillismo o del Op-Art sin citar sus conexiones con las teorías de la Gestalt, o del Surrealismo sin la teoría psicoanalítica de Freud y Lacan, o del Futurismo sin la máquina y su línea espacio-temporal, o de todos los movimientos de vanguardia sin la aparición de la fotografía como la tecnología que concretizó el ideal de imitación de la naturaleza que el artista había perseguido durante siglos.

Pero el arte superó al objeto, aunque a día de hoy el artista siga empleándolo como vehículo del pensamiento y nunca como fin. También superó la técnica, pues objeto y técnica se encuentran totalmente imbricados. Así, acontece “un enorme desplazamiento (...) de la significación de lo artístico, del orden y la episteme. Una

enorme variación en la forma en que lo artístico se ofrece a nuestra experiencia, en el modo en que el espíritu¹ recorre ese territorio” (Brea, 2009, p. 6).

Y es aquí donde el concepto de aura, cuya desaparición auguró Benjamin, agoniza, sumido en un proceso de enfriamiento continuo, por muchas estrategias que el mercado del arte haya planificado desde la serialización. Es el registro del acontecimiento, aquel que procede del interés y la necesidad comercial del mercado por asignar valor de cambio al *happening* y al *performance*, el que –en términos marxistas– reifica la obra, auxiliado por la liquidez que le otorgan los entornos digitales actuales. Las imágenes ya no se poseen, se comparten, por lo que hablamos de copias de las copias que navegan indiscriminadamente por la red, donde la autoría se desvanece entre una maraña de datos: la fórmula más extendida de aproximación al arte hoy.

Pero algo fundamental ha cambiado. El viejo aura cuyo desvanecimiento había augurado Walter Benjamin (...) ya no preside, ciertamente, la experiencia estética. Aquel aura ya no flota vaporosamente en torno a la obra. Los nuevos dispositivos de difusión que articulan la recepción de la obra de arte habían sentenciado su desvanecimiento, fantasma de una máquina –la de la representación– demasiado lenta, premiosa en su truculencia (Brea, 2009, p. 6).

Así pues, el principal interés del artista que cohabita y actúa en un régimen posaurático se desvincula del resultado, se torna intransigente con el objeto, con la obra limitada espacialmente (Bazin, 2001). En cambio, este hecho le posibilita amplificar sus prácticas, sus manifestaciones, auxiliado ahora por su extensión *prostética*, desplazando –de forma consciente o no– la significación de lo artístico a circunscripciones alejadas de lo establecido hasta el momento, virando su mirada hacia el proceso. El arte procesual² afirma la desobjetualización, reduce la estética de la presencia sensible y dota de mayor relevancia a los gestos, los proyectos, la documentación y los registros, acentuando el polo mental (Marchán Fiz, 2012), como nos demostraron artistas de la talla de Robert Morris y Richard Serra, entre tantos otros. Es programa, hoja de ruta y plan de acción, vocación, decisión política, movimiento: una forma de tomar partido.

Automatismo y liberación

¿Es posible teorizar hoy sobre la relación entre arte y tecnología sin ser conscientes del impacto de la máquina automática durante la segunda mitad del siglo XX? ¿Cómo podríamos entender el acto creativo acometido mediante las tecnologías digitales del siglo XXI sin revisar sus antecedentes más inmediatos?

En toda actividad artística la asunción de un nuevo material sobre el que trabajar establece siempre –poniendo condiciones insuperables, sugiriendo nuevas posibilidades– un lenguaje autónomo. En tal sentido, (...) constituye un material a formar y, por consiguiente, un material dotado de potencial estético; hasta el punto de que, aún cuando no da vida a fenómenos artísticos autónomos, influye en y modifica los hechos artísticos que lo adoptan (Eco, 2011, p. 356).

La fotocopiadora, la cámara de vídeo y la computadora: tres máquinas automáticas que permitieron al artista replantearse, por un lado, el acto del mirar y del producir, y, por otro, el acto de difusión y/o activación mediante las nuevas posibilidades de transmisión telemáticas de la obra. Cuando en 1985 Joseph Beuys, Andy Warhol y Kaii Higashiyama participaron en el proyecto *Global-Art-Fusion*, una obra en cadena enviada mediante fax desde Düsseldorf hasta Tokyo pasando por Nueva York, denota una consciencia de marcada relevancia del momento histórico-tecnológico-social en el que el trío se encuentra. Y el arte, como siempre, no ofrece respuestas, sino preguntas en su ansiada lucha por proponer nuevas prácticas, nuevas subjetividades, nuevas miradas, nuevos mundos (Portilla, 2015).

Los artistas que usan herramientas electrónicas para producir formas mediante duplicación, o mediante algoritmos y demás enfoques generativos, han cuestionado las nociones convencionales de la originalidad, la creatividad y el arte mismo. Estos artistas han reconocido y explotado el potencial del procesamiento de señales electrónicas, de las gráficas computacionales y del fotocopiado electrónico en los años 50 y 60, así como la fotografía, la impresión y el vídeo digital de alta resolución o los prototipos rápidos de los 80 (Shanken, 2013, p. 32).

El artista debería sentir el automatismo como una liberación que le permite desvincularse de ese espacio prometeico, de ese territorio técnicamente preciso y normativo como es el taller más clásico de reproducción y estampación (Ruiz Martín, 2018). Esto, en consecuencia, le otorgará nuevas posibilidades, nuevas perspectivas, donde la técnica deja de ocupar el espacio fundamental que había habitado hasta la fecha.

Paradójicamente, la automatización hace necesaria la educación en humanidades. La edad eléctrica de servomecanismos libera (...) al ser humano de la servidumbre mecánica y especialista de la anterior edad mecánica. De repente, nos vemos amenazados por una liberación que nos obliga a hacer uso de todos nuestros recursos internos de empleo autónomo y de participación imaginativa en la sociedad. Los individuos parecen predestinados al papel del artista en la sociedad (McLuhan, 2009, p. 405).

Ahora bien, esta liberación –cuya realidad en ámbitos sociales y laborales diversos está en discusión a día de hoy–, puede no ser empleada por el artista para someter a la máquina a su plan de acción, una tarea incuestionable. Aquí, irremediamente,

aparece el artista que se ve superado por la máquina, aquel que se conforma con ejercer la labor del operario, del especialista técnico. Es el artista que, o bien limita a la máquina a su función más primigenia –la reproductiva–, o bien es aquel que no ve más allá del puro efectismo tecnológico, glorificado en tantas ocasiones por tecnófilos invidentes. Esto significaría el sometimiento del acto artístico en pos de la técnica (Ruiz Martín, 2014). La máquina lo arrastra, lo domina, condenando a su obra a la depauperación. Por ello, el artista tiene el compromiso y el reto de dominar conceptualmente a la máquina, navegar sobre ella y tripularla de forma consciente. Es, en consecuencia, el único capaz de pervertirla, de hacer que responda a sus requerimientos creativos más exigentes. Solo así, superando las fronteras establecidas por la industria en cuanto a sus principios tecno-funcionales, podrá generar discursos de interés en nuestro contexto.

En este sentido, si como plantea Rivadeneira (2017, p. 26), “el arte puede ser visto como un constante proceso de profanación del sistema establecido de reglas, usos, discursos instituidos y lógicas económicas”, uno de los retos fundamentales para el artista en su labor frente a la máquina –como intelecto general– sería convertirla en contra-dispositivo, esto es, aquel que “tiene la facultad de cortocircuitar el tejido pre-establecido de relaciones, de reapropiarse de los dispositivos en circulación y de restituirlos transformados o desnaturalizados”.

Cibersociedad y nuevos retos

La década de los 90, heredera de generaciones vinculadas a las prácticas pre-digitales con la máquina automática como tótem, vino marcada por una explosión experimental de gran magnitud en entornos y plataformas digitales. Con la aparición y generalización progresiva de internet, el net-art aglutinó una gran producción artística ligada a las nuevas tecnologías. Aquí destacan, principalmente, el desarrollo de interfaces y proyectos interactivos de cierta tosquedad estética integrados en la primera etapa web.

Estas poderosas nuevas herramientas para la representación fueron orientadas fundamentalmente hacia la creación de ficciones y simulaciones (o simulacros) capaces de dar forma creíble (verosímil) a las figuras de nuestra incertidumbre colectiva, fruto del temor a lo desconocido y a lo incomprensible (Alcalá, 2014, p. 117).

Años más tarde, con la masificación del uso de internet y la aparición de la web 2.0 (2007), se produjo una saturación de imágenes incomparable con época anterior alguna. Esta es una etapa donde el artista, consciente de esta hipereposición, analiza el hecho mediante la apropiación, principalmente, repitiendo una

posibilidad intrínseca al arte contemporáneo desde décadas atrás. Se convierte en selector compulsivo de imágenes digitales para elaborar discursos en torno a esta misma saturación y a la olocracia³ que la web actual impone, poniendo fin a la estética digital propuesta por un buen número de artistas. A la vez, el avatar ya no representa el imaginario social del retrato en red: “queremos gestionar la realidad” (Martín Prada, 2013). Así, plataformas como *Second Life*, que han acogido diversos proyectos artísticos de naturaleza no tangible, ven reducido su impacto.

Las relaciones sociales, al igual que la imagen, tienen lugar en un espacio híbrido entre lo físico y lo digital, entre los bits y los átomos, pero la problemática ya normalizada y asumida de la conectividad como característica de la actual sociedad se empodera del espacio físico. Es “una época en la que el componente de conectividad sería inherente a la cultura en general, indisoluble de las prácticas habituales de trabajo, socialización y entretenimiento” (Martín Prada, 2017, p. 48).

Lógicamente, comienzan a surgir propuestas artísticas que, sin importar el lenguaje empleado, abordan esta continua conectividad de nuestra sociedad como un hábito extendido. Es lo que en el campo del arte, desde Marisa Olson –en 2006–, se denomina *arte post-internet*:

Una segunda etapa en la relación entre arte e Internet en la que irán ganando protagonismo las propuestas artísticas que entienden Internet no como un medio específico para el arte sino como un obligado campo temático, al considerarlo como el elemento articulador primordial de las nuevas prácticas comunicativas, sociales y productivas de nuestros días (Martín Prada, 2017, p. 50).

Después de varias décadas, esa doble condición, ya no solo de la imagen sino del ser humano, parece afianzarse. La obra de arte de la primera mitad del siglo XXI, como objeto conceptual, parece estar indisolublemente ligada a la conectividad, al continuo diálogo con la red. Entonces, ¿podemos afirmar que a partir del impacto de la cultura digital y la cibersociedad se está generando un tiempo nuevo relativo al arte? Lo que resulta preocupante es que esta conectividad, algo que puede leerse desde la necesidad de activación propuesta por Bourriaud en *Estética Relacional* (2006) –quien ya ha recibido respuestas contundentes desde la crítica–, parece convertirse en un fin en sí mismo.

No cabe duda de que la influencia de las redes sociales y plataformas digitales está provocando transformaciones que afectan al campo del arte. Son territorios perfectamente abonados para las ideas y, por tanto, para la labor del artista. Aquí, se suceden acontecimientos problemáticos de inevitable análisis y reflexión: pseudoactividad y urgencia de estar activo (Badiou, 2017), nidos infestados de identidades escénicas (como Slavoj Žižek las denomina) o máscaras que sugieren preguntas acerca de conceptos filosóficos como verdad y realidad, el

empoderamiento de la denominada cultura participativa⁴ o *read & write culture* (Ruiz Martín & Alcalá Mellado, 2016), la absorción del concepto de creatividad por el *marketing* y el *management* global, el tráfico de datos –cedidos por el usuario– que las multinacionales emplean al servicio de intereses publicitarios y que hoy forman parte de multitud de proyectos artísticos basados en la visualización de *data*, los debates en torno a las políticas de *copyright*, la influencia de *Creative Commons*, la cultura *hacker* y la propagación y defensa de *software* y *hardware* libres y abiertos (marcadas, por ejemplo, por la muerte de Aaron Schwartz⁵), entre un largo etcétera.

Ya no podemos esperar de internet que sea esa esfera no tangible de virtud democrática y libre donde no existen vetos. No son buenos tiempos para el optimismo. Firmamos –desde el sofá– miles de peticiones en contra de cualquier causa bien intencionada que no depende en absoluto de nosotros; financiamos proyectos creativos a través de mecenazgos en plataformas digitales mientras los estados reducen continuamente la inversión pública en los mismos; o, como señala Žižek (2011), compartimos y celebramos los sueños tecnológicos más delirantes y olvidamos que los servicios públicos mínimos ni siquiera están asegurados.

A pesar de todo este conjunto de problemas y riesgos, considero de extrema necesidad su revisión desde el propio campo del *media art* como una práctica artística inevitable; no como una forma de aportar soluciones prácticas para la transformación social, “sino instaurando preguntas, cuestionando lo que se nos dice acerca de lo que es el mundo, reformulando nuestros presupuestos interpretativos” (Ruiz & Portilla, 2018), evitando con ello –como táctica y no como estrategia– alimentar las estructuras, cada vez más diseminadas, de poder y de control. Un arte de vanguardia, corrosivo –en el sentido que Foster (2017) propone–, que busque “las fracturas ya existentes dentro del orden dado para presionar sobre ellas y activarlas” (p. 9).

En este contexto de inmediatez, de emergencia y de sociedades hipermediadas, si el artista obvia la figura de ruptura que como tal supone, si desatiende su relevante posición de influencia dentro del modo de producción actual, quizás sea el momento de, como plantea Badiou (2017), dar el primer paso verdaderamente agresivo y violento: “es mejor no hacer nada que contribuir a la invención de caminos formales que hagan visible lo que el Imperio reconoce como existente”. Sin duda, una posibilidad a tener en cuenta hacia el esclarecimiento de la verdadera actividad, hacia la transformación de las coordenadas de la constelación.

Notas

1. Podemos entender este *espíritu* –en términos hegelianos– como la interpretación de la obra por parte del espectador desde lo subjetivo (pensamiento), lo objetivo (actividad libre) y lo absoluto (universalidad).

2. Véase cómo los planteamientos señalados respecto al arte procesual sufren hoy una desvirtuación por parte de prácticas socio-comunitario-humanitarias legitimadas por las instituciones. Proyectar, documentar, registrar, archivar y, sobre todo, colaborar son algunas de las acciones defendidas en este sentido, lo que evidentemente no asegura la creación de lo nuevo. Como señaló Hans Ulrich Obrist: “La colaboración es la respuesta, pero ¿cuál es la pregunta?” (2003, p. 410).

3. La olocracia, según la R.A.E, es el “gobierno de la muchedumbre o de la plebe”, un término acuñado por Aristóteles, quien la consideraba como el gobierno de los demagogos en nombre de la muchedumbre, y que, unos años después, revisaría el historiador griego Polibio en su obra *Historias* (200 a.C.), exponiéndola como una degradación de la democracia cuando esta se cubre de violencia e ilegalidad.

4. La cultura participativa o *read & write culture* se ha ido imponiendo según avanzaba la influencia de la web y las redes sociales, hasta afectar a multitud de producciones culturales y procesos de intercambio de información. Esto no solo afecta a entornos digitales, sino que su influencia puede visibilizarse en el énfasis por las actividades colaborativas y participativas en el contexto del museo, del medialab o de la producción artística. A este respecto, Hal Foster se pregunta si se trata de “una alternativa a las ocupaciones de las calles” (2017, p. 175).

5. Aaron Schwartz (1986-2013) fue un programador y hacker norteamericano. Diseñador jefe de *Open Library*, cofundador del grupo político *Demand Progress* y escritor del *Guerrilla Open Access Manifesto*. En 2011 fue arrestado por el Departamento de Policía del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), enfrentándose a más de 50 años de prisión por 13 cargos (fraude electrónico y acceso ilegal, entre otros). Se suicidó en 2013.

Referencias

- Alcalá Mellado, J. R. (2014). La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación, *Icono 14*, volumen (12), 113-140. doi: 10.7195/ri14.v12i2.679
- Badiou, A. (2017). *La verdadera vida. Un mensaje a los jóvenes*. Barcelona: Malpaso.
- Bazin, A. (2001). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2009). Las auras frías. El culto a la obra de arte en la era postaurática, Recuperado de http://joseluisbrea.net/ediciones_cc/auras.pdf
- Eco, H. (2011). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo.
- Foster, H. (2017). *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Madrid: Akal.
- Hockney, D. (2001). *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. Barcelona: Destino.
- Kemp, M. (2000). *La ciencia del arte. La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Madrid: Akal.
- Marchán Fiz, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Martín Prada, J. (2017). Sobre el arte post-internet, *Aureus*, volumen (3), pp. 45-51.
- Martín Prada, J. (2013). Poéticas (visuales) de la conectividad. En *Arte y Redes: agentes y contenidos*. Conferencia llevada a cabo en Etopia, Zaragoza.
- Martín Prada, J. (2010). *La Condición Digital de la Imagen*. Cáceres: Universidad de Extremadura.
- McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Obrist, H. U. (2003). *Interviews, Volume 1*. Milán: Charta.
- Portilla, C. A. (2015). *L'artiste en tant que sujet politique* (tesis doctoral). Université Paris 8, Paris.

- Rancière, J. (2005). *El inconsciente estético*. Buenos Aires: Del estante.
- Rivadeneira, G. (2017). Profanar para crear. El arte y sus contra-dispositivos. En C. A. Portilla & J. M. Ruiz (Coords.), *Register* (pp. 18-27). Cuenca, España: Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha.
- Ruiz Martín, J.M. (2018): El taller profesional de gráfica. De las técnicas tradicionales a la impresión digital 3D, *Escena Revista de las Artes*, volumen (77), pp. 35-52.
- Ruiz Martín, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista*. Del taller tradicional al medialab (tesis doctoral). UCLM, Cuenca.
- Ruiz Martín, J. M. & Portilla Karolis, C. A. (2018). Desviaciones y malentendidos. El desplazamiento del arte en los laboratorios de producción colectiva. Artículo inédito.
- Ruiz Martín, J. M. & Alcalá Mellado, J. R. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab, *Icono 14*, volumen (14), pp. 95-122. doi: 10.7195/ri14.v14i1.904
- Shanken, E. (2013). *Inventar el futuro: arte, electricidad y nuevos medios*. Brooklyn: Departamento de Ficción.
- Weibel, P. (2004). La condición Postmedia, en G. J. Lischka & P. Weibel (Coords.). *Los medios del arte – El arte de los medios* (pp. 207-214). Karlsruhe, Alemania: ZKM.
- Zizek, S. (2011, Abril 1). *Slavoj Zizek: el filósofo de la anarquía*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2011/04/01/tentaciones/1301682172_850215.html



RE

FLE

XIO

NES

MARÍA BELÉN
ALBORNOZ

Humanidades digitales

Humanidades digitales

María Belén Albornoz

Facebook ha logrado llegar a casi todos los países del mundo, sumando usuarios de distintos bagajes culturales, lenguas y tradiciones. Esta aparente torre de Babel es un artefacto diseñado para albergar el mayor proyecto de socialización en línea que se conoce hoy en día. Este artículo muestra la relación entre el código informático y las normas sociales de la red para explicar los cambios en las prácticas de privacidad dentro de Facebook.

A partir de una introducción a la noción de co-construcción, se analiza la manera en que la arquitectura de la red social tiene la capacidad de normar los comportamientos de los sujetos dentro de su espacio virtual. Interesa particularmente la relación que se desarrolla entre los programadores informáticos y los usuarios donde, los primeros, aprenden de los segundos para promover la exhibición de los sujetos, el principio de transparencia radical que promueve Facebook y la representación de los sujetos a través de *dossiers* digitales.

La co-construcción de la privacidad en Facebook: entre la simulación y la realidad

Se ha asumido que el sentido social de una nueva máquina es definido por su inventor (Nye, 1994), pero esta relación causal del sentido no se cumple en los procesos de innovación tecnológica que superan el momento de la invención. El sentido de una tecnología termina construyéndose entre los usuarios, los mediadores y los productores a partir de los sentidos que la sociedad ha invertido en tecnologías ya existentes (Pacey, 2001).

Los artefactos digitales reemplazan el mundo físico para crear el cuerpo digital, y es a través de la interacción con otros cuerpos digitales que los artefactos de performance crean el contexto del entorno digital. Por ello es fundamental que la personas logren

interpretar el contexto social para que actúen de acuerdo a lo que les es permitido (boyd, 2007). Los usuarios entonces siguen guiones para poder habitar Facebook, su representación se construye en relación con lo que la red social le permite, y es esta relación entre usuarios y tecnología la que ayuda a descubrir la inflexibilidad de los objetos y cómo los objetos tecnológicos aprueban o limitan las relaciones sociales y las relaciones entre las personas y las cosas (Akrich, 1992; Latour, 2002).

Como un guión de cine, los objetos técnicos definen el marco de acción conjuntamente con los actores y el espacio en el cual se supone deben actuar (...) Los diseñadores construyen –explícita o implícitamente– imágenes de usuarios con distintos gustos, competencias, motivos, aspiraciones, prejuicios políticos, etc. (Akrich, 1992, p. 208).

El perfil de Facebook constituye el cuerpo digital de los sujetos, pero a la vez es una creación social, un texto que provoca conversaciones. Los perfiles construyen contextos sociales como procesos de comunicación y son una expresión de las normas sociales que rigen la red. Los perfiles negocian los límites de lo público y lo privado y enfrentan la capa tecnológica del artefacto en un constante aprendizaje de cómo interactuar para producir sentido en contextos digitales. Cada usuario tiene una serie de posibilidades de representación que el código le ofrece (foto, intereses, creencias políticas y religiosas, lugar de trabajo, ciudad, música favorita, cine, lista de amigos, entre otras) y la lista de sus conexiones se convierte en parte del contexto dentro del cual su identidad virtual se construye. Pero también funciona como un mecanismo para establecer la confianza en la persona y en la red, pues la circularidad de la información termina validando a los perfiles reales.

La representación del ser fusiona el mundo virtual y el mundo fuera de la pantalla a través de estas prácticas de verificación, y es justamente esto, lo que provoca uno de los primeros problemas de habitar un espacio que aplanan los contextos presenciales donde funcionan las personalidades situadas (Goffman, 1981). Ahora el sujeto ya no puede ser “varios” pues está obligado a ser “uno solo” y a mostrar una identidad “única”. Este nuevo *locus* virtual reúne a las distintas “personas públicas” que antes eran visibles para unos y opacas para otros, y este borramiento de los contextos de las relaciones y de las máscaras utilizadas para cada uno de ellos, crea una potenciación de la exhibición del sujeto en su representación virtual.

El *social graph* de la red social también reúne, por medio de los vínculos, a diversas relaciones sociales en un mismo espacio, junta por ejemplo a la familia con antiguos compañeros de escuela o con conocidos de negocios, yuxtaponiendo redes de relaciones que antes no se cruzaban entre sí. El sistema de confianza que Zuckerberg pone en escena a través del acceso a la información de los perfiles entre amigos tiene como costo la reducción de la privacidad, pues expone a las personas a un sistema de conexiones que las ubica en un lugar virtual completamente público.

Mientras que en el mundo cara a cara los sujetos dedican mucho tiempo a mantener separados contextos incompatibles de sus vidas, “las redes sociales vuelven visibles las conexiones para todos, eliminando las barreras de privacidad que las personas mantienen entre distintos aspectos de sus vidas (...) revelando facetas que pueden causar incomodidad tanto para el usuario como para el observador” (Donath & boyd, 2004). Las redes públicas tienen cuatro características que no están presentes en la vida fuera de la red: persistencia, posibilidad de búsqueda, copia exacta y audiencias invisibles (boyd, 2007). El performance de los sujetos dentro de la interacción de Facebook tiene que ver con negociar con audiencias desconocidas, mientras que en el mundo presencial se puede mantener mayor control sobre lo que se dice en un momento particular, en cambio en línea, no se sabe quién podría acceder a aquello que se expresa en los perfiles.

La exposición de las personas se da dentro de un contexto de interacción semi-público donde los sujetos interpretan su identidad a través de claves culturales que muestran características individualmente situadas. Los perfiles funcionan como guiones de texto que pueden en cualquier momento ser respondidos por alguien a través de solicitudes de amistad, comentarios en su estatus, etiquetas de fotos. Cuando Facebook introdujo *News Feed* en el 2006 (página de actualización de la actividad de los amigos), *Beacon* en el 2007, los cambios en sus términos de servicio en el 2009 y la configuración “todos” en el mismo año, los usuarios empezaron a descubrir su fragilidad dentro de la red social y dentro del sistema de confianza que se había establecido con el artefacto socio-técnico. La trampa de la simulación es justamente la necesidad de “confiar” en ella, lo que significa que se tiene que confiar en las personas que diseñaron esos mundos virtuales. Los procesos de simulación se convierten de este modo en “cajas negras”¹ donde la representación adquiere un estatus de autoridad² (Turkle, 2009, p. 29).

Timeline y sus aplicaciones *Open Graph* son tecnologías autoritarias pero con gran capacidad de seducción, y es ahí donde radica el riesgo de la seducción que apela a una tecnología cada vez más sexy. Esta seducción no permite distinguir los modelos que utiliza la tecnología para limitar las interacciones y las constantes cesiones a la privacidad.

La privacidad más allá de ser considerada un derecho es un privilegio que se mantiene mientras existan estructuras tecnológicas y sociales que la protejan. Cuando Facebook lanzó *News Feed*, alteró la estructura de la socialización de sus miembros y, con ello, los usuarios debieron aprender a desarrollar habilidades para comportarse en un espacio de convergencia social, renunciar a sus expectativas de privacidad, convivir con la idea de que Facebook ya no es el espacio público que se construye entre amigos y naturalizar la exposición que preforman ante los otros.

Conforme más avanza la aplicación del principio de transparencia radical más difícil se vuelve para los usuarios reclamar privacidad dentro del “trance”³ que viven dentro de Facebook. Como sostiene Moskovitz, “si quieres mantener algo privado, no lo saques de tu cabeza” (citado por Kirkpatrick, 2012).

Para los miembros de Facebook el problema consiste en trasladar sus formas de socialización presenciales a la simulación del mundo virtual de la red social. Para ello deben adaptarse al guión tecnológico del artefacto y negociar constantemente su sociabilidad entre la capa tecnológica y la capa cultural produciendo nuevas normas sociales para habitar Facebook. Es justamente en los desencantos con los que les sorprende la simulación (Turkle, 2009) que los usuarios adquieren una mayor conciencia de la fuerza moldeadora de conductas que tiene el código de Facebook.

A pesar de la alta flexibilidad interpretativa del artefacto socio-técnico, Facebook tiene sentidos consensuados que le permiten funcionar, pues la función de Facebook es una evaluación socialmente construida. Facebook es una red social que permite conectar al mundo, volverlo más pequeño y es el espacio virtual de representación voluntaria de los sujetos más importante en Internet, lo que permite considerarlo el ecosistema ideal para conectar personas y cosas, organizaciones y políticos y empresas con clientes. “El funcionamiento de una máquina no deber ser considerado como la causa de su éxito sino como el resultado de haber sido aceptada por grupos sociales relevantes” (Bijker, 1993, p. 119).

Una vez que los grupos sociales relevantes consensuan los sentidos del artefacto, uno de estos artefactos se vuelve dominante y el artefacto adquiere un alto nivel de estabilización en uno o varios de los grupos dominantes (Bijker, 1995).

Los usuarios pueden tener expectativas de privacidad (Rouvroy y Poulet, 2007) dentro de Facebook porque éstas están protegidas legal y socialmente fuera de la web. Estas expectativas están reforzadas por normas sociales (Solove, 2006) que evolucionan con los sujetos y sus contextos. El contexto de Facebook es un ciberespacio regulado cuidadosamente por la arquitectura del código, pues son los programadores quienes diseñan la naturaleza de Facebook y las formas en que la privacidad será o no protegida (Lessig, 2006). La naturalización de expectativas cada vez más limitadas de la privacidad tiene que ver con la función que cumple el diseño de la red para condicionar el cambio de la norma social. Cuando Zuckerberg declara que “la privacidad ya no es una norma” lo que realmente nos muestra es que su proyecto de transparencia radical está siendo exitoso y que su diseño de un lugar firmemente regulado por la tecnología está logrando controlar las formas de socialización de los sujetos, sin que este moldeamiento social sea percibido necesariamente como peligroso. Pues aunque las protestas contra Facebook sobre

su falta de protección a la privacidad de los usuarios no han sido pocas y han sido protagonizadas por gobiernos, políticos e instituciones protectoras de la privacidad, no han logrado frenar la estrategia de Facebook de dar dos pasos agresivos hacia adelante y uno pequeño hacia atrás.

El código y el principio de transparencia radical. ¿Cómo domesticar a los usuarios?

La arquitectura de Internet es una arquitectura muy sencilla, lo interesante de su diseño es que permite que otras estructuras puedan irse anidando y volviendo más complejos a los espacios virtuales. Estas capas de códigos que se juxtaponen son las que van configurando las características de los lugares del ciberespacio y son las que construyen las arquitecturas de control. Hoy en día vemos cómo estas arquitecturas de control son cada vez más comunes y cómo pueden irse convirtiendo en estructuras complejas de regulación de comportamientos. Resulta novedoso, pero fundamental, que ahora relacionemos el diseño a la regulación pues es un modo de descubrir cómo funciona el código a través del diseño, y cómo la arquitectura de un sitio web es capaz de normar los comportamientos de las personas que lo habitan. Ya que “la regulación es una función del diseño” y la naturaleza de un lugar en el ciberespacio es el producto de su diseño, el ciberespacio es el lugar más regulado que el hombre haya conocido jamás (Lessig, 2006, pp. 34-38).

El código va armando la arquitectura de lo que contiene el sitio, organiza el espacio virtual de modo que pueda ser habitado por sus usuarios y diseña un “modo” de representar, que es vital para la forma en como la red social se construye. El desarrollo del código de Facebook es un claro ejercicio de co-construcción entre la función del diseño del espacio virtual y los usos sociales de la arquitectura. Este proceso socio-técnico se establece dentro de la tensión entre la capa social y la tecnológica de Facebook, ocasionando un condicionamiento recíproco a través de negociaciones entre actores y artefactos (Thomas, 2008; Oudshoorn & Pinch, 2005; Vercelli y Thomas, 2007). Con lo que el código se vuelve más social y las acciones de sus miembros se vuelven más estructuradas tecnológicamente.

Facebook sabe quién es cada individuo, puede ubicarlo físicamente, tiene registrados su “amigos” por categorías, puede armar la red de relaciones familiares, sus intereses, su lugar de trabajo, puede censurar los contenidos no deseados y puede borrarlos sin autorización del usuario. El código funciona para regular cada acción que los usuarios realizan dentro de la red, desde el momento en que las personas se registran, hasta el sitio que ocupan en relación con otros dentro de la red (amigos, conocidos, perfiles limitados). Cada vez que se requiere modificar un comportamiento se rediseña la arquitectura del sitio (Kirkpatrick, 2012, p. 100).

Los escritores de código se enfrentan a varios problemas. El primero es cómo regular el ciberespacio para que los usuarios hagan lo que Facebook quiere. La solución que encuentran es utilizar la arquitectura como política y toman ideas de otras redes sociales en línea para capitalizar los guiones cognitivos que los usuarios han desarrollado en el ciberespacio, esto es, los aprendizajes que los individuos han alcanzado en su interacción con los objetos tecnológicos (Akrich, 1992; Latour, 2002). Moskovitz y Zuckerberg⁴ escriben código para construir un artefacto que inscriba las representaciones de la sociabilidad virtual dentro de la capa tecnológica, de forma más o menos coercitiva, para lograr que los usuarios hagan aquello que está prescrito. En este sentido el artefacto se convierte en un proyecto de identidad donde programadores y usuarios se vuelven agentes activos del desarrollo tecnológico. En un primer momento el código funciona para generar un entorno que permita la reproducción de la sociabilidad fuera de la pantalla dentro del espacio virtual, regulando el espacio y la forma de habitarlo a través de la función normativa de su arquitectura. Utiliza un diseño minimalista para promover la generación de contenidos de los usuarios, desde la invitación a construir una representación del ser que les permita conservar la ilusión y asumir su rol dentro de la red de relaciones sociales, hasta fomentar controles de privacidad que permitan generar confianza en Facebook y promover la interactividad y la entrega de información.

El segundo problema es aprender de los usuarios. Los programadores empiezan a prestar atención a la interactividad de los usuarios y a reinventar la arquitectura del sitio para promover las consignas de conectividad e intercambio de información. De estos aprendizajes aparecen los muros, *News Feed*, las fotos, los *tags* (etiquetas) y *Timeline* (autobiografía).

El tercer problema es aprender de las transformaciones del propio artefacto. Zuckerberg y sus colaboradores empiezan a elaborar teorías sobre qué es Facebook y en lo que se puede convertir. Así aparece el concepto de transparencia radical, de identidad única y de sistema operativo o "ecosistema" dentro de Internet. Surgen nuevos fenómenos como el *social graph*, que funciona como un sistema de distribución de la información y que contiene también objetos, organizaciones e ideas con las que la gente se conecta; el valor del tagging (etiquetar) para aumentar la fuerza del *social graph*; el alcance viral de *News Feed* y el concepto de "historias" para moldear las formas de representación de los sujetos y la construcción de nuevos modelos de publicidad dentro del sitio.

Para idear códigos nuevos es necesario entender cómo socializan los usuarios, y desde las conductas ya estabilizadas en el sitio, diseñar nuevas aplicaciones que les permitan lograr que los miembros de Facebook hagan lo que Zuckerberg desea: que regresen muchas veces a su red social y que construyan una nueva forma de

socialización en línea. Así Facebook se va transformando gracias a los mecanismos de co-construcción que se establecen entre las prácticas de los usuarios y sus formas de relacionamiento, de las que aprende el sitio para luego ordenarlas de acuerdo a los intereses de Facebook.

Además del valor del código en la construcción de la arquitectura de sitio, Zuckerberg fundamenta el desarrollo de la socialización en Facebook en el principio de transparencia radical y en la monetización la actividad de los usuarios. La transparencia radical pretende que los usuarios se "muestren" sin restricciones, pues en un mundo transparente y abierto, las personas pueden hacerse cargo de sus actos y comportarse responsablemente (Kirkpatrick, 2012, p. 199).

Por otra parte, mientras más se muestran los sujetos más datos entregan a la red, y con ello, más posibilidades tiene Facebook de convertir esa información en ingresos económicos. Los miembros de Facebook trabajan para la empresa a través de los contenidos que generan bajo la modalidad de "trabajo inmaterial"⁵ (Terranova, 2000) por medio de una serie de actividades que normalmente no se reconocen como trabajo y que son fundamentales para crear tendencias culturales, estándares artísticos, gustos, normas de consumo y opinión pública. En este sentido, Facebook canaliza un conocimiento que es inherentemente colectivo y lo compensa económicamente de forma selectiva. Utilizar el trabajo cultural de sus usuarios hace posible que Facebook exista como negocio rentable y que genere ganancias a expensas de la socialización virtual de sus miembros. La originalidad de este modelo de negocios ha sido consolidar una entidad colectiva que reúne a redes de trabajo inmaterial estructurándolas de forma jerárquica, permitiéndoles actualizar su virtualidad en producciones afectivas, culturales y técnicas. Con lo que la empresa retiene el control de estas virtualidades y de sus procesos de valorización.

Los guiones cognitivos y los patrones de conducta que acompañan al cambio tecnológico (Akrich, 1992; Latour, 2002) son muy visibles en este caso. Facebook apela a los comportamientos de los usuarios frente a otras tecnologías para naturalizar sus prácticas de intercambio, sistematización y almacenamiento de los datos. El "ambiente inteligente" que construye Facebook es lo que algunos teóricos han denominado "computación ubicua" (Weiser, 1991) o "la Internet de las cosas" (Hongladarom, 2011; Ashton, 2009). La computación ubicua consiste en la habilidad que desarrollan los artefactos para comunicarse a través de redes de datos, no sólo entre computadores sino también con objetos ordinarios (Dodson, 2009). En el caso de Facebook esto se refleja en la capacidad que tienen las cosas de formar redes entre ellas y es justamente este fenómeno de ambiente inteligente el que afecta la concepción del ser de un modo importante en relación a la noción de privacidad, porque tecnológicamente se decide qué se entiende por privacidad y cómo regularla (Hongladarom, 2011).

Una vez que el sujeto se convierte en parte de la red de información a través de los datos que produce, este empieza a ser distribuido a través de la red. Como lo anota Solove (2004, 2008), los dossiers digitales reemplazan a los sujetos en el ciberespacio gracias a la agregación de información que producen y ello los distribuye en un sistema que configura quiénes son y que predice lo que harán. Las “biografías no autorizadas” son creadas por compañías que amasan la información personal y los records públicos de los individuos hasta convertirlos en hechos significativos el momento de investigar a las personas (Solove, 2004). La distribución del ser se acelera con flujos de información cada vez más intensos y los sujetos pierden la conciencia de cómo sus datos son registrados, compartidos, publicados, vistos y vendidos.

La computación ubicua debe crear sistemas de confianza para poder funcionar en términos sociales y Facebook logra crear la percepción de un entorno seguro a través del uso de las identidades reales de las personas y de la circularidad de la información dentro de sus redes de amigos. Este lugar del ciberespacio estimula la producción de información personal (estados de ánimo, actividades, lecturas, posturas políticas) que se publica a los amigos y conocidos dentro de una red que ha sido configurada por el propio sujeto.

El sistema de confianza funciona como un mecanismo que permite que los usuarios consideren que están dentro de un entorno seguro, donde lo que representan, transmiten y producen va a ser utilizado expresamente como ellos lo suponen. Una vez que el artefacto actúa regulando las conductas de sus usuarios a través de su arquitectura, los usuarios responden generando normas sociales que favorecen el principio de transparencia radical y nuevas formas de voyerismo. La división entre lo público y lo privado va adaptándose a aquella formulada en la capa tecnológica como el *News Feed*, y los comportamientos de los usuarios, van domesticando igualmente la sobre-exposición de su representación e interacción. Según Hughes (co-fundador de Facebook), si no se está en Facebook no es posible tener una identificación en línea y socializar con los amigos, por tanto, es imposible no estar ahí (Casidy, 2006). Esta narrativa de lo inevitable es parte del proceso de domesticación de la privacidad, *si quieres seguir a tus amigos debes entrar a Facebook*. Esto cambia el modo en que las personas aprenden a lidiar con la privacidad, especialmente los más jóvenes, que desarrollan un sentido de lo privado en medios digitales que son ubicuos. Las normas sociales plantean el reto de pensar la privacidad no sólo en términos individuales, propios de la versión liberal de la privacidad, sino en términos sociales, como el producto de la co-construcción de prácticas, códigos y regulaciones. El artefacto socio-técnico se ha encargado de cambiar las expectativas de privacidad de sus usuarios y las ha vuelto inversamente proporcionales a la intensidad del despliegue tecnológico, pues a más tecnología menor privacidad (Pouillet & Rouvroy, 2009).

Los cambios a la privacidad se generan en el código ya que las tecnologías digitales han rediseñado las expectativas de privacidad de los ciudadanos, trastocando las protecciones de la privacidad al perderse las barreras físicas que antes funcionaban y al entrar en escena el oxímoron *privacidad en público*. Una vez que se ingresa a los espacios públicos de los mundos virtuales, el monitoreo de las acciones de los sujetos se convierte en la norma, pues cada acción realizada en línea deja inscripciones que pueden ser rastreadas y registradas. El problema con esta arquitectura es que casi nunca es obvio que otros estén utilizando estos registros ni que las imágenes o los contenidos producidos en los espacios virtuales dejan de estar en control de quienes los compartieron.

Conclusiones

Este artículo trabaja la hipótesis que el diseño tecnológico del artefacto negocia unas prácticas de naturalización de la exhibición del sujeto y de un renunciamiento paulatino de la privacidad a través de un proceso de co-construcción entre el código informático, las normas sociales y la normativa legal. En cuatro de las cinco controversias de la privacidad que han tenido lugar en Facebook hasta el 2013, la negociación termina produciendo “más código”: a) *News Feed* genera un nuevo set de controles y el surgimiento del concepto de social graph; b) *Beacon* produce *Facebook Connect* y *Open Graph*; c) el cambio de los términos de privacidad de 2009 se traduce en nuevos controles de privacidad, el sitio se gobernanza de Facebook y la declaración de derechos y responsabilidades de la red, y; d) el cambio de la configuración predeterminada a “todos” produjo nuevos grupos de controles y el cambio en la arquitectura de privacidad a través de un doble modelo: uno granular para cada uno de los contenidos, y uno nuclear para los tipos de configuración de privacidad.

En una clara dinámica de co-construcción, Zuckerberg y sus programadores de código pasan de una red social cerrada a una red abierta. La red cerrada con la que se inicia Facebook establece un sistema de confianza para intercambiar información, en esta red, la privacidad es una norma social altamente valorada. La red abierta en la que se transforma Facebook cambia la red social en una empresa jerárquica que toma decisiones unilaterales, modifica las reglas del juego de manera vertical e instaura un régimen de propiedad sobre los contenidos que producen los usuarios. La privacidad se considera una norma social que se mantiene, como un camino de paso a la transparencia total del sujeto.

Notas

1. Término usado por los ingenieros para describir algo que ya no está más abierto al entendimiento, al tiempo que las técnicas se estabilizan, ellas mismas se convierten en cajas negras (Turkle, 2009, pp. 33-63).
2. "Al introducir computadoras y software en el proceso de enseñanza de varios departamentos de MIT, las facultades se preocupaban ante la facilidad con la que los estudiantes, que en un momento determinado comprendían la diferencia entre representación y realidad, una vez dentro de los mundos simulados, perdían la claridad de dicha diferencia. El debate entre demostración y simulación se centraba en el riesgo de que los estudiantes que se dedicaban a realizar experimentos simulados, se acostumbraban a mirar la naturaleza en representaciones que ellos no podían entender del todo (la simulación deja por fuera gran parte de lo real)" (Turkle, 2009, p. 40).
3. Trance es el término que acuñaron Zuckerberg, Parker y Moskovitz para describir la experiencia hipnótica que viven las personas que utilizan el sitio cuando empiezan a recorrer la información que circula en él.
4. Fundadores de Facebook.
5. "El trabajo inmaterial es una virtualidad (una capacidad indeterminada) que le pertenece a la subjetividad de la producción post industrial como un todo" (Lazzarato, citado por Terranova, 2000, p. 41).

Referencias

- Akrich, M. (1992). The De-scription of Technical Objects. En Bijker and Law (eds). *Shaping Technology / Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press, 205-224.
- Ashton, K. (2009). That 'Internet of Things' Thing, *RFID Journal*. Recuperado de <http://www.rfidjournal.com/article/view/4986>
- Bijker, W.E (1993). Do not Despair: There is Life after Constructivism, *Science, Technology and Human Values*, volumen 18 (1),113-138.
- boyd, d. (2007). Socializing digitally, *Vodafone Receiver Magazine*, volumen (18): The Home (junio) 1-6.
- Cassidy, J. (2006). Me Media, *The New Yorker*, Mayo´ 15. New York.
- Dodson, S. (2009). The Internet of Things Foreword, *Institute of Network Cultures*. Recuperado de <http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/network-notebooks/the-internet-of-things/the-internet-of-things-forward/>
- Donath, J. & boyd, d. (2004). Public displays of connection, *BT Technology Journal*, volumen (22), nº4, 71-82.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Editorial Amorrortu.
- Hongladarom, S. (2011). Personal Identity and the Self in the Online and Offline World. *Minds and Machines*, volumen (21), n.º 4: 533-548. Recuperado de <http://philpapers.org/rec/HONPIA-2>.
- Kirkpatrick, D. (2010). *The Facebook Effect: the inside story of the company that is connecting the world*. s.l.: Virgin Books.
- Latour, B. (2002). "What is Iconoclasm? Or Is there a world beyond the image wars?" En Weible & Latour (Eds.). *Iconoclasm, Beyond the Image Wars in Science, Religion and Art*. Cambridge: MIT Press, 14-37.
- Lessig, L. (2006). *Code 2.0*. Estados Unidos: SoHo Books.
- Nye, D. (1994). *American Technological Sublime and Cultural Form*. Londres: Fontana-Collins.
- Oudshoorn, N. & Pinch, T. (2005). "Introduction" de *How Users Matter. The Co-construction of Users and Technology*. Cambridge: MIT Press.
- Pouillet, Y. & Rouvroy, A. (2009). "Le droit à l'autodétermination informationnelle et la valeur du développement personnel. Une reevaluation de l'importance de la vie privée pour la démocratie". En *État de droit et virtualité, edición de Karim Benyekhlef y Pierre Trudel*, 157-222. Montreal: Les Éditions Thémis.
- Pacey, A. (2001). *Meaning in technology*. Cambridge: MIT Press.
- Solove, D. (2004). *The Digital Person. Technology and Privacy in the Information Age*. New York: New York University Press.

Solove, D. (2008). *Understanding Privacy*. Cambridge: Harvard University Press.

Solove, D., Rotenberg, M. & Schwartz, P. (2006). *Privacy, Information, and Technology*. New York: Aspen Publishers.

Thomas, H. y Buch, A. (Coords.) (2008). *Actos, actores y artefactos*. Quilmes: Editorial Universidad Nacional de Quilmes.

Turkle, S. (2009). *Simulation and its discontents*. Cambridge: MIT Press.

Vercelli, A. & Thomas, H. (2007). La co-construcción de tecnologías y regulaciones: análisis socio-técnico de un artefacto anti-copia de Sony-BMG. *Espacios*, volumen (28), 1-25.

Weiser, M. (1991). The Computer for the 21st century. *Scientific American*, volumen 265(3), 94-104.

JUAN ARELLANO

*El uso de las tecnologías para ampliar
la representación dancística. ¿Se puede arribar a
nuevos lenguajes corpóreo-tecnológicos?*

El uso de tecnologías para ampliar la representación dancística. ¿Se puede arribar a nuevos lenguajes corpóreo-tecnológicos?

Juan Arellano

Siempre me ha parecido que el movimiento mismo es expresivo al margen de lo que se pretenda expresar, más allá de la intención.
(Cunningham, 2009, p. 123)

Coreo-autor

Cabe recordar que en el inicio del siglo XX, la danza moderna se concibe como un hecho personal en el cual el intérprete ilustra una sensación o sentimiento, al trasladarla al cuerpo. Si bien la danza debe estar sujeta a técnicas y reglas, las necesidades básicas son de distinto carácter; entonces, el intérprete debe descubrir y reinventar frases de movimiento a fin de que este conserve su representación auténtica, como una manifestación del estado interno del sujeto que baila y representa. Los bailarines no muestran su virtuosismo, sino que entregan y comparten lo que les pertenece: el cuerpo, el pensamiento, la expresión, la espiritualidad y el tiempo diario de práctica, mas no con el fin de sorprender al público, sino de sensibilizar y provocar en cada espectador una cuota de percepción, de cuestionamiento, de reflexión o, sencillamente, de facilitar la identificación del individuo con las realidades circundantes o las propuestas estéticas del creador. Por tal motivo, la danza moderna asume una actitud revolucionaria pues plantea problemas de su época: el carácter de este nuevo arte es de denuncia más que de complacencia, ya que fundamenta sus leyes en la vivencia del "coreo-autor" y utiliza el espacio escénico en relación con el cuerpo humano, planteando un nuevo concepto de corporeidad (Salazar, 1988).

Individualidades creativas

François Delsarte (1811-1871), quien reflexiona sobre la relación de la voz, el gesto y la emoción, sirvió de base para los bailarines modernos: la intensidad del movimiento ordena la intensidad del gesto. Esta directriz marca una diferencia fundamental con las propuestas de la danza académica que privilegian la belleza mediante movimientos

codificados y periféricos. Los postulados que desarrolla Delsarte llegan a los Estados Unidos y ayudan a potenciar el trabajo de la Danza Expresiva Alemana. Por ejemplo, Rudolf von Laban (1879-1958) estudia el concepto “contracción-relajación” y sus efectos en el gesto, a partir de la cualidad de moverse y entrenar los cuerpos de los danzantes modernos; Martha Graham (1894-1991) desarrolla el concepto similar “Contraction and Release” a partir de las tensiones y relajaciones que se producen en el movimiento mediante la respiración.

La corriente coreográfica alemana funda sus principios filosóficos y estéticos al oponerse a contar historias. Persigue la manifestación de sentimientos, otorgándole un valor protagónico a la personalidad del creador-bailarín. La Danza Moderna Alemana asume una forma violenta de mostrar la realidad. Sus primeras coreografías, más que recrear imágenes realistas, insisten en los atributos de la cotidianidad, deformándolos a través de la visión del creador moderno.

Otra de las figuras de la danza moderna alemana, la coreógrafa y bailarina Mary Wigman (1886-1973), se forma como alumna y asistente de Laban. Entre sus aportes están las nociones de “manejo del cuerpo en el espacio”, “planos”, “niveles”, “dimensiones y la construcción de movimiento”, “cualidades del movimiento” mediante las cuales se estudiará la danza moderna y sus posibilidades de creación coreográfica. En fin, con Wigman se constituye una escuela coreográfica alemana



enriquecida por coreógrafos como Kurt Jooss (1901-1979), quienes sirven de nexo hasta la emergencia de la danza-teatro, con Pina Baush (1940-2009) a la cabeza. (Arellano, 2002)

Nueva Danza: investigación

La danza moderna valora, en consecuencias, lo personal y la expresividad, más que una codificación de movimientos. Recupera la expresión individual, enriquece el vocabulario y amplía las posibilidades de movimiento para tratar temas de actualidad con una actitud crítica. Esta amplitud y libertad compositiva se reconocen en el transcurrir de la centuria, por ello los lenguajes expresivos son diversos, con fuerte énfasis en los estilos personales. Esta actitud crítica permitió cuestionar las propuestas de sus maestros y así dar paso a nuevas formas de componer, de sentir el movimiento a través de elementos renovadores gracias a la influencia de técnicas orientales¹, provocando un acercamiento natural al movimiento corpóreo. Estas acciones expresan las inquietudes de las nuevas generaciones obsesionadas con experimentar sobre los límites de los diferentes ámbitos artísticos, generando un tipo de danza propia e innovadora que intenta superar los procesos creativos de la danza moderna, esta es la llamada *Nueva Danza*.

A partir de este concepto, los bailarines se familiarizan con otras ideas: por ejemplo John Cage (1912-1992) quien incorpora el azar en la composición musical y trabaja estrechamente con su pareja y discípulo de Martha Graham, Merce Cunningham (1919-2009), en la combinatoria de frase y elementos coreográficos, mediante la improvisación como búsqueda de una significación abierta. Se considera a la vida cotidiana en tanto aleatoria como elemento de inspiración, así la danza no depende del edificio teatral o de la música. Esta ruptura con espacio escénico supone una búsqueda en el movimiento propio no aprendido. De ahí el paralelo con el jazz: la improvisación es responsabilidad del intérprete que deviene protagonista-creador en el proceso que se muestra mientras se crea.

Lo principal de este nuevo concepto *Nueva Danza* es la reflexión que se centra en torno al cuerpo en movimiento en relación con el tiempo y el espacio concebidos de una forma amplia. Por ejemplo, las propuestas realizadas en la calle y en los espacios insólitos (cines, espacios deportivos, casas privadas, azoteas y demás) que desarrolló Trisha Brown (1936), no solo ponen atención en el cuerpo sino en la relación del mismo con los espacios y los objetos que dentro de ellos se encuentran. El movimiento queda influido por el flujo de objetos cotidianos o, en su defecto, por objetos colocados en el cuerpo para interrumpir la fluidez corporal.

En definitiva, el movimiento pasa de estar fuertemente codificado a trabajarse siguiendo un método basado en la improvisación. Dichas propuestas escénicas innovadoras juxtaponen lo musical, lo personal y lo objetual.

La *Nueva Danza* deriva en la improvisación como una técnica particular motivada en la investigación del movimiento corporal y su expresión en el espacio mediante el uso complementario de objetos. Por ello, la *Nueva Danza* pretende detallar “científicamente” la búsqueda hacia el lenguaje propio del individuo, esto es apoyándose y generando un conocimiento técnico del cuerpo en relación con los objetos que lo circundan para producir gran inquietud en el intérprete y dotándolo de un trabajo particular dancístico.

¿Surgimiento de nuevos lenguajes corpóreo-tecnológicos?

A mediados del siglo XX, las tecnologías de la representación de la imagen se insertan en espacios experimentales de la danza, mediante el empleo de objetos ajenos a la tradición escenográfica. No necesariamente por la presencia *per se* del video y diapositivas en el escenario, como se suele asumir comúnmente, sino por la incidencia o no del uso del cuerpo y los espacios y sus objetos, en las sensibilidades del público asistente a los espectáculos. La noción de “tecnología” en la danza al menos no se refiere a la inserción espectacular de los últimos dispositivos tecnológicos, sino a esa investigación que los bailarines han desarrollado en pos de poner a prueba sus corporeidades: todo objeto es tecnológico en el sentido de la investigación dancístico, deviene dispositivo escénico recontextualizado.



Al repensar de este modo la presencia de las tecnologías en la representación dancística, surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Qué buscamos con las tecnologías?
- ¿Puede ser la tecnología de la imagen una herramienta de intervención poderosa que capture el concepto, el precepto y el contexto, es decir la esencia del movimiento y de la acción?
- ¿Hasta qué punto el uso de la tecnología de la imagen en la danza tiene incidencia en la percepción de los estímulos físicos?

La utilización de las tecnologías en la danza pone en riesgo al coreógrafo pues podría producir sobre-percepción y sobre-sensibilización en el público. Las tecnologías parecieran ser un espectro infinito, puede decirse que su aplicación en la danza abre otro *campo*². En este caso en particular, se genera un *campo móvil* mediado por el gusto, el consumo, los mass media, la publicidad entre otros ámbitos donde la obra dancística es la que va al espectador y de este modo puede ampliar su diámetro de difusión, disfrute y crítica. Tal como reflexiona Loty Rosenfeld (2011) “si no hubiese usado medios tecnológicos no hubiese tenido alcance de difusión durante 30 años”, porque los medios tecnológicos posibilitaron ampliar el número de espectadores de disímiles horizontes semánticos.

Jacques Derrida (1988), en su artículo sobre el diagnóstico de la televisión, propone pensar en los desafíos del presente y comprender la técnica en la época actual. De este modo, poder pensar en lo tecnológico como objetos cotidianos implica situarse en las posibilidades que nos brinda la tecnología y sus desafíos permanentes que nos contraponen con una realidad condicionante en lo cotidiano de las emociones.

Sin embargo, si bien el principal territorio de la imagen es el cine, la televisión y el video, al aplicarse la imagen en la danza la realidad retórica emerge como *metaimagen*: una imagen dentro de otra imagen, un cuestionamiento dentro de otro, un cuestionamiento en sí mismo. A partir de este concepto, se puede hablar del enfoque de la imagen como elemento que cala en la psicología de un individuo y ocurre como imagen mental. A ese respecto, Arnheim menciona:

Quizá las imágenes del pensamiento son y eran accesibles a la consciencia, pero en los tempranos días de experimentación no se guiaba a los espectadores a reconocerlo. Quizá no declaraban la presencia de imágenes porque lo que experimentaban no correspondía a su concepción de lo que es una imagen. (Arnheim, 2011, p. 186).

Por tanto, si los sentidos se pueden educar a través del arte, ¿puede proponerse el conocimiento y reconocimiento de emociones y sensaciones a través del arte? Sí, mediante la psicología social del arte. Mas, ¿la tecnología de la imagen también puede contribuir a la experiencia de las representaciones corpóreas del movimiento dancístico? Tal vez. La tecnología de la imagen como *tecnología en el arte* es una

representación imaginada que permite tener una perspectiva del movimiento corpóreo, articulado con la transcendencia de los códigos corporales; estos códigos corporales se transfieren a un sistema de lenguaje no verbal, originando una gestualidad dancística, por lo que las nuevas formas de creación artística no pueden definirse sino de manera compleja frente a la tecnología.

En este momento, se puede pensar en obras de danza multimedia, en trabajos de video danza, en el uso de escenografías virtuales; así como en danza en vivo con proyecciones simultáneas donde la composición está paralela en el mundo físico-corporal y el virtual *en tiempo real*, cuestionando y quebrando la mirada del espectador, más allá del razonamiento por el bombardeo de sensaciones, colores, destellos lumínicos, sombras, silencios... todos capaces de generar una experiencia única e irrepetible del instante.

Estas conexiones con la tecnología que otorgan las perspectivas de representación visual y sensibilidad, potencian de una manera subjetiva la experimentación de los sentidos, y, en el caso de la danza moderna (contemporánea), estas conexiones recrean nuevas formas de expresión. Razón por la cual, estamos en un momento en el que la búsqueda del movimiento corpóreo pasa a segundo plano al priorizarse la investigación de cómo poner este movimiento corpóreo en el espacio y con los objetos, esto es las diversas tecnologías.

Tal vez esta búsqueda de *nuevos lenguajes corpóreos* es una motivación recurrente de los hacedores de danza, en estos tiempos donde la tecnología de la imagen llegó a quedarse. El *lenguaje corpóreo-tecnológico* pasa a ser más importante que la temática, pero a la vez es de alto cuestionamiento porque nos lleva a preguntarnos: ¿qué hacemos con el cuerpo frente a las posibilidades, bondades, limitaciones de la tecnología de la imagen?

De manera sutil se aleja la búsqueda del mensaje-contenido-intelectual porque los *nuevos lenguajes corpóreos* pasan a ocupar el centro del debate. La disputa se ancla en *cómo tratar el tema* desde lo corpóreo-tecnológico para hallar nuevas maneras de plantear representaciones e imágenes estéticas de la danza como arte escénica, lejos del quiebre dramático, de la puesta de los cuerpos en el espacio y de las mezclas con otros lenguajes artísticos como la plástica, la fotografía, la narración, la música, el performance, el teatro y demás.

Conclusiones

Los coreógrafos o hacedores de la danza, quizá busquemos con la tecnología prescindir de los cuerpos, reemplazarlos, proyectar otras sensaciones dadas por la inmediatez del tiempo y, en cierto punto, la presión del *cambio de lo nuevo*; pero no sabemos qué cambio y menos aún qué es nuevo en este cambio de época.

La tecnología de la imagen sí permite ver el concepto, el precepto y el contexto del movimiento corpóreo, pero inserta un cuestionamiento que es el ver *completamente ajeno* donde la forma puede sobresaltar la sensibilidad. Entonces, surgen dudas: ¿el movimiento es frío, hay frialdad o esa *frialdad-tecnológica* comunica y es capaz de cambiar las estructuras de sensibilidad del espectador, o no? ¿Pensamos en el espectador?

Pervive la contradicción: alto costo vs. acceso. La producción dancística con tecnología de la imagen requiere el concurso y los costos del empleo de personal técnico idóneo, disposición y conocimiento de las herramientas tecnológicas para la creación, equipos técnicos, formatos de soporte, redes de circulación en entornos virtuales. Asumidos esos "costos", el acceso a la obra podría contar con mayor número de público virtual comparado al público presencial que se da cita en una sala de exhibición artística. A esto se suma que puede ser más atractivo e interactivo.

La *mirada del coreo-autor* se descentra cuestionando las realidades de lo cotidiano (la invisibilidad del otro, la indiferencia, el racismo, la xenofobia, la homofobia o temas políticos); pero, a la vez, se agudiza el sentido crítico, dando paso a nuevas propuestas que se sustentan sobre sí mismas, donde lo prioritario es el cómo: cómo el coreo-autor resuelve su propuesta dancística.

Finalmente, ¿se pueden explorar espacios virtuales y otras dimensiones o se trata tan solo de una oleada desechable?

Notas

1. Como es el uso del cuerpo en su máxima expresión a través del trabajo y conciencia del centro de gravedad más bajo, localizado en la zona pélvica variando el concepto de colocación corporal, aprovechando más el peso y la fuerza de la gravedad que la tensión muscular

2. En términos de Bourdieu (1997), el "campo" es un espacio social de acción, por tanto, las relaciones sociales de influencia intervienen en la imagen del creador y la recepción o no del espectador de dicha imagen; se define también por la posesión o producción de formas específicas de capital.

Referencias

Arellano, J. (2002). Una mirada de época. (Ensayo inédito no publicado). Santiago de Chile: Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

Arheim, R. (2011). *El pensamiento visual*. Argentina: Paidós Estética.

Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.

Cunningham, M., & Lesschaeve, J. (2009). *El bailarín y la danza*. Barcelona: Global Rhythm Press, S. I.

Derrida, J. (1998). *Ecografía de la televisión*. Córdoba: Eudeba.

Laban, R. (1987). *El Dominio del Movimiento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Salazar, A. (1988). *La danza y el Ballet*. México: Fondo de Cultura Económica.

JUAN RAMÓN BARBANCHO

*Aportaciones de la tecnología al desarrollo
de lenguajes contemporáneos*

Aportaciones de la tecnología al desarrollo de lenguajes contemporáneos

Juan Ramón Barbancho

Experiencias en torno al arte y las tecnologías

Los romanos tradujeron *techné* por *ars*, pero Aristóteles lo describía como una acción a partir de la cual podemos producir una realidad que antes no existía. Aunque no se refería a lo que luego se ha denominado como Bellas Artes sino todo tipo de producción en la que, a partir de la acción humana, se puede crear una algo nuevo. Antes que él, Platón lo designaba como habilidad o destreza para desarrollar algo¹. Por tanto, lo que luego hemos entendido por arte, en su origen clásico, era más que nada un desarrollo y empleo de destrezas técnicas.

Sin detenernos en hacer un recorrido histórico, que no es el caso, no podemos obviar la influencia que han tenido avances tecnológicos y/o científicos en el desarrollo de las artes, como la invención del óleo en la pintura desde Jan Van Eyck o los trabajos de Leonardo. Es decir, que la relación entre el arte y la tecnología ha existido desde siempre. Pero esos avances y aportaciones lo han favorecido a nivel formal y como nuevas aportaciones y canales a la creación, no en el campo discursivo o conceptual. Una obra no es mejor o incide más en la comunidad por el hecho de usar el vídeo, la red o la pintura, sino por su capacidad de abrir/ocupar intersticios de lo social.

Cierto es que ha sido el registro “automático” de las imágenes, fijas o móviles, así como su reproducción lo que ha servido de motor para la incorporación de la tecnología (o que ésta ha favorecido a ciertos lenguajes del arte), tal como hoy la entendemos, en el arte, algo que también ha influido en el papel del/a propio artista como autor/a material de la obra y a su “cualificación” como genio, y a la pérdida del aura de la obra, tal como lo expuso Benjamin, haciendo referencia a cómo la reproductibilidad técnica (Benjamin, 2008, p. 13) acababa con ésta y con su originalidad. Ciertamente ese aura puede verse mermada -no interesa en este artículo la cuestión del aura de una obra- pero no su originalidad por el hecho de que sea una pieza única o seriada. Sí desaparece la unicidad o exclusividad, no la originalidad. Un grabado o una fotografía no es menos original porque haya tres o cinco copias.

En la cuestión de las relaciones y aportaciones de los avances tecnológicos a la creación, posiblemente debamos considerar que la fotografía sea la precursora de formas de arte basadas en dispositivos electrónicos, muchos estudios lo van a proponer, no si lo comparamos con otros sistemas como el vídeo o el net-art. El fin de la fotografía fue captar imágenes y su evolución (o la manipulación de ellas, ya que muchos fotógrafos lucharon por ser reconocidos como "artistas" ante las opiniones de la época de que su trabajo era puramente mecánico y no creativo), ya a principios del siglo XX, la hizo entrar en ese vasto campo que conocemos como Bellas Artes o Artes Visuales. Por el contrario, el vídeo, la captación y construcción de imágenes en movimiento con una mirada artística vino después, investigando sobre las posibilidades del medio, como lo fue internet de una manera similar.

La fotografía, en principio, se erigió como una representación de la realidad más fidedigna que la de la pintura. Tenía esa capacidad de retratar de una manera inmediata aquello que estaba ocurriendo, algo que la pintura no podía hacer, es evidente. Bien es cierto que en la actualidad, precisamente con el desarrollo de la tecnología, eso ha cambiado e incluso algunos teóricos del medio hablan de la "muerte de la fotografía", como Nicholas Mirzoeff (Mirzoeff, 1999) en referencia a la introducción de los nuevos medios digitales y a cómo la manipulación sobre la obra puede destruir esa inmediatez en la captación del objeto, algo así como que ha transformado la naturaleza misma del medio fotográfico. El trabajo de postproducción puede eliminar esa inmediatez, es cierto. La manipulación informática de las obras quizá les pueda restar frescura, pero no creo que eso influya de una manera decisiva. Algunos, como Hal Foster (1985), sitúan el cambio de la modernidad a la postmodernidad en la fotografía, en ese paso de lo "fotográfico" a lo "digital" y es cierto que las nuevas tecnologías abren una nueva cultura visual postmoderna o "postfotográfica".

El vídeo surgió en un contexto, tanto artístico como social y político, determinado, primero como una forma de documentación de acciones y happenings, que de otra manera se perderían, y con las primeras experiencias de *TV-décollages* de Wolf Vostell y las video-esculturas de Nam June Paik. Para algunos teóricos del medio, como Gene Youngblood (*Expanded Cinema*)², se trata de una suerte de cine expandido o experimental, atendiendo a que es imagen en movimiento.

Entre los pioneros de esta experimentación debemos citar a Duchamp, Leger, Man Ray o Moholy-Nagy que hicieron uso del dispositivo cinematográfico. Más tarde, con unas "rudimentarias" cámaras de filmación, fueron, como ya he citado, Nam June Paik y Wolf Vostell, a los que siguen Claus Bohmler, Klaus Vom Bruch, Wolf Kahlen, Marcel Odenbach, Ulrike Rosenbach, Reiner Ruthenbeck, Jeffrey Shaw y Herbert Wentscher. Estos alternan el vídeo con soportes más "tradicionales" como la pintura, la escultura, la fabricación de objetos y sobre todo con las acciones. Acciones que se materializan

en happenings y performances, de los que se deriva el deseo de fijar la experiencia artística. Después vendrán otros que se dedican casi exclusivamente al vídeo: Ingo Gunther, Jean-Francois Guiton, Dieter Kiessling, Franziska Megert y Wolfgang Staehle. Entre los más destacados también figuran Anna Anders, Birgit Brenner, Harun Farocki o Robert Cahen.

Pero esta relación/interacción entre arte y nuevas tecnologías no sólo incide en el campo de la fotografía y el vídeo; arte de transmisión, instalaciones multimedia, arte interactivo, net.art, fotomontaje digital, realidad virtual, mediaperformances, cine expandido, experimental, inteligencia artificial o telepresencia son otros campos en que esta relación de hace efectiva.

Relaciones entre arte y tecnología

Las nuevas tecnologías, tanto analógicas como digitales, aportan al arte una nueva sensibilidad a la hora de pensar y representar las imágenes y otros productos artísticos, lo cual no significa que definan a este de una manera determinada, ni que conceptualmente la obra de arte, en cuanto a su contenido y/o mensaje, se vea definida por estas: el medio no es el mensaje, es sólo eso, el medio/formato a través del cual los/as creadores/as se expresan y comunican. Para algunos/as sí parece que, en este caso de las tecnologías, el medio sí es el mensaje, pero eso sería como afirmar, también, que el óleo, el lápiz o la plancha y el buril son mensaje.

Pero la relación Arte-Ciencia-Tecnología no puede entenderse de una forma simple, interpretada solo en términos de la bondad o negatividad, ambas posiciones (apocalípticas o integradas, utilizando los términos de Umberto Eco) no pueden ser válidas en sí. Pese a que a lo largo de la historia Arte y Ciencia se han aproximado muchas veces, no podemos igualar sus papeles, no se pueden establecer esquemas de carácter analógico en el desarrollo operativo o en los procesos de creación de los discursos propios a la ciencia y el arte. El artista no se asemeja al científico en su relación con la tecnología, la mayoría de las veces se posiciona en contradicción a ella; manipula libremente, decodifica, combina, reinventa, desmitifica y desvirtúa la práctica de la tecnología científica desde su interior. Por ello, el inventario de las prácticas tecnológicas en el arte contemporáneo es para nosotros un comienzo necesario para comprender esa relación en los usos discursivos y expresivos. (<http://www.upv.es/laboluz/2222/temas/artecn.htm>, Online 14/09/16).

Ciertamente podremos pensar que el medio influye. No es lo mismo expresarse a través de la pintura que de la escultura o el dibujo; no es igual la forma de construir la obra desde la fotografía que desde el vídeo, pero esto no quiere decir que influya en su contenido, lo que quiere decir, más bien, es que el/a autor/a ha elegido un formato determinado porque es el que mejor se adapta al mensaje que quiere crear.

La influencia que las tecnologías y sus numerosas manifestaciones han tenido y seguirán teniendo en el arte es de gran calado. Aunque esta relación se hizo patente hace décadas, es en los últimos veinte años, más o menos, cuando han cobrado más fuerza por dos razones evidentes: por el vertiginoso avance de la investigación técnico-científica y por la necesidad del arte de hibridarse con nuevas formas de construir y de buscar caminos a través de los que ampliar el espectro de su mensaje y públicos. Todos/as somos conscientes de que las nuevas tecnologías están influyendo en todos los ámbitos de la sociedad, por tanto es importante, desde las artes visuales, conocer el influjo, posibilidades y significaciones de las tecnologías de la imagen, precisamente, creo, para apropiarnos de esos medios y convertirlos en canales para nuestro pensamiento.

Si bien es cierto que el medio no es el mensaje, sí que se ha podido transformar en mensaje en el trabajo de algunos/as artistas, como Ricardo Iglesias, que habla de los usos y efectos en la cultura y la sociedad, como por ejemplo los sistemas de vigilancia y control. Las cámaras de vigilancia en la obra de Iglesias son medio y pueden ser mensaje, pero este es realmente la alerta a la sensación que todos/as tenemos de estar sometidos a un perpetuo control por parte del Estado.

El net.art

Por net(dot)art o arte.en.red, más comúnmente conocido por Net.art, se entiende una serie de producciones artísticas realizadas directamente en y para internet, y que comienza, según autores, en la década de los noventa coincidiendo con el desarrollo de la WorldWideWeb, cuando un grupo de artistas de origen europeo introdujeron algunas prácticas artísticas en este medio. Sin embargo, Marisa González trabajó antes en sistemas de net.art y es una de las artistas pioneras en introducir en España la Electrografía y el Network de Sistemas Generativos. En 1984 trabajó junto a Sonia Sheridan en el Museo de Arte Moderno de París, en un proyecto de vídeo-ordenador en el que usaba el ordenador Lumena con Paleta Digital.

Esta nueva forma de hacer arte, de expandirlo hacia otros territorios, tiene, además, el interés de desmaterializar la obra, algo buscado por muchos/as artistas, desmaterializarla desde el punto de vista del objeto. En plena expansión de estos nuevos medios y nuevas experiencias, Jean-Françoise Lyotard planteó en la exposición *Los Inmateriales* (1985) en el Pompidou de París, una lectura del impacto que las nuevas tecnologías estaban teniendo sobre el arte y la arquitectura. Esa inmaterialidad que se encuentra en la obra electrónica.

Como forma de creación, es una de las maneras de arte interactivo generadas gracias al desarrollo de los soportes digitales y las prácticas comunicativas forjadas por

ellos. Ciertamente se trata de una nueva experiencia estética específica de internet como soporte de la obra y, por tanto, de una manera de hacer arte creada gracias al desarrollo tecnológico.

En ese sentido, Alex Galloway introdujo el término (*web*) *site specificity* para referirse a esa especificidad del net.art:

El gran reto del net.art es demostrar autonomía. La clara visión de Marshall McLuhan, según la cual el contenido de cada medio es siempre el medio anterior nos recuerda que el net.art tiene que hacerse nativo de su propio medio: y para el net.art eso significa el ordenador. Muchos han intentado que el contenido del net.art fuese la pintura o el vídeo, o incluso el hipertexto: pero se han visto defraudados por la pertinaz evidencia de la "especificidad de ubicación(web)"* del net.art. ¿Qué es exactamente lo específico del net.art? ¿Qué es la especificidad de ubicación(web)? Dos posibles respuestas son lo que llamo "pura estética net" y "net conceptualismo". El primero es una especie de "arte por el arte" representado por artistas como Jodi o Olia Lialina. El segundo es un tipo de web-escultura que explora los límites de la red. Podría reconocerse en proyectos como el "_readme" de Heath Bunting o el net-bloqueador del Teatro de la Resistencia Electrónica. Creo que esas dos son las direcciones en que el net.art evolucionará en el futuro (Galloway, A.).

Gustavo Romano, como otros del medio, investiga en diferentes formatos como la instalación, vídeo, fotografía, performance y net.art. Como Iglesias, introduce en su obra dispositivos tecnológicos y elementos de la vida cotidiana, buscando dobles lecturas, con la intermedialidad y la interactividad como base de su trabajo. Antoni Abad ha trabajado la pintura, la escultura y la videoinstalación. Comenzó su carrera en el mundo de la escultura, desde donde evolucionó hacia el videoarte y posteriormente al net.art y los nuevos medios.

De manera similar, y sólo por citar algún ejemplo más, Dora García forma parte de este colectivo de artistas que combina en su trabajo lo real con lo virtual. Puede ser considerada como net.artista, pero sólo utiliza la red como un elemento más para la realización de algunos proyectos como *Insertos en Tiempo Real* (2001/2006), donde combina diferentes formatos.

Ya mucho antes de estos ejemplos que comento, en los sesenta, en pleno desarrollo de los media, se pusieron en marcha algunas prácticas de interacción entre arte y ordenadores. Jack Burnham publica en 1968 *Más Allá de la Escultura Moderna* donde se refiere al arte cinético, las esculturas luminosas, la robótica y el arte cibernético como los nuevos caminos de la escultura.

Espacios para el arte y la tecnología³

En los últimos años se han creado espacios para la cultura que abogan de una manera específica por estas relaciones entre arte y tecnologías, espacios y también colectivos.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, creado en Gijón (Asturias, España) en 2007 es un espacio, según se define, multidisciplinar que favorece el intercambio artístico y fomenta la relación entre sociedad, arte, ciencia, tecnología e industrias creativas. Es un proyecto abierto y dinámico, dirigido a todos los públicos, en el que conviven las expresiones artísticas más actuales con actividades educativas y formativas.

Según el ideario del centro es una institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las nuevas formas culturales nacidas de la utilización creativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs). Su interés y novedad, con respecto a otros centros de arte es identificar a las nuevas tecnologías de la información como fuerzas motrices para el desarrollo de la creatividad y la difusión de la cultura.

JACA - Centro de Arte Jardim Canadá, dedicado al arte y la tecnología, es una iniciativa brasileña para el aprendizaje y el intercambio, con colección de arte contemporáneo y mediateca. Sus actividades prestan especial atención a los nuevos medios de comunicación como base de trabajo de los/as artistas.

Como último ejemplo REDCATSUR, sin ser un espacio físico, sino una red de artistas, científicos, ingenieros, teóricos e instituciones que promueven la comunicación y la cooperación sobre la convergencia entre arte, ciencia y tecnología en América Latina.

Las actividades de REDCATSUR impulsan el análisis y el debate en la intersección entre arte, ciencia y tecnología en América Latina, así como una red de intercambio de información sobre proyectos, eventos, obras, programas e iniciativas. Busca abrir vías para facilitar la cooperación tanto con artistas y agentes culturales del continente como con individuos y organizaciones de todo el mundo.

Notas

1. Esta cita la podemos encontrar en innumerables publicaciones, como por ejemplo en el blog de Filosofía <http://lavueltaalacaverna.blogspot.com.es/2015/09/platon-republica-libro-vii.html>, donde hace referencia al Libro VII de La República.

2. *Expanded Cinema* de Gene Youngblood (1970), fue el primer trabajo que consideró el vídeo como una forma de arte, ejerció una gran influencia en el establecimiento del ámbito de las artes audiovisuales. Youngblood, Gene. *Cine Expandido*, Buenos Aires. EDUNTREF, 2012, © 1970.

3. Para ampliar, véase Ruiz Martín, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al medialab*. Cuenca: UCLM.

Referencias

Alsina, P. (2007) *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: Ed Universitat oberta de Catalunya.

Benjamin, W. (2008). *Obras completas*. Madrid: Abada Editores.

Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Colección Argumentos. Salamanca: Editorial CASA.

Bourriaud, N. (2004). *Post producción. La cultura como escenario: modo en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Los sentidos/artes visuales*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Foster, H. (1985). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.

Ruiz Martín, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista*. Del taller tradicional al medialab (tesis doctoral). UCLM, Cuenca.

MADELEINE LOAYZA

*La incorporación de las nuevas tecnologías
en el arte teatral*

La incorporación de las nuevas tecnologías en el arte teatral

Madeleine Loayza

El presente escrito plantea una reflexión sobre el encuentro de las nuevas tecnologías “(...) en relación a la acelerada y cada vez más sofisticada tecnologización de los medios de reproductibilidad” (Dubatti, 2012, p. 58) con los sistemas expresivos que tradicionalmente intervienen en la creación teatral. En el contexto actual la discusión puede situarse entre de dos miradas: el teatro comercial y el teatro laboratorio. En el primero, alineado con los intereses del sistema capitalista de consumo, prevalecen las propuestas referenciadas con el teatro dramático (concepción aristotélica: unidad de tiempo, de lugar y de acción). El segundo de carácter más bien transdisciplinario, experimental, investigativo, sea este académico o empírico, integra diversos campos y disciplinas de estudio. Dentro de este grupo se destacan obras de tendencia *posdramática*, *teatro performático*, *teatro expandido*, *teatro de lo in-forme*, la estética del *teatro antilógico*, lo *mutisensorial* y demás propuestas que desestabilizan la visión *dramática representacional* tradicional.

Si el teatro comercial se encuentra alineado con los intereses del sistema capitalista, cuyo objetivo fundamental se dirige a la consecución del capital económico, al cual anima un enfoque “progresista” desde una visión hegemónica del poder, al segundo le movilizan otros intereses que tienen que ver con la búsqueda del conocimiento sensible, la reflexión acerca de ciertos conceptos y categorías: lo real, “la irrupción del instante como instante del pensamiento” (Lehmann) que ancla al teatro en una realidad sociopolítica; el espacio/tiempo; el cuerpo; la acción; los objetos; lo sonoro; la voz (sonido) y no solamente lo lingüístico (la palabra); la noción de *acontecimiento*, lo *presimbólico* (Lacan), la crueldad (Artaud), entre otros.

Este segundo enfoque también prioriza el encuentro entre el actor y el espectador como presencia viviente o *convivio*. Según Dubatti (2012) “Llamamos convivio o acontecimiento convivial a la reunión, de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana” (p. 35). Si bien el teatro comercial



tampoco puede prescindir de tal *convivio*, no se plantea una reflexión sobre los procedimientos y métodos empleados en ello, como tampoco reflexiona sobre el proceso de *poiésis* del objeto de estudio (la obra misma) y de *expectación* (actor/ espectador), ya que se antepone el interés económico por encima de estos otros. En nuestro contexto local el teatro comercial se referencia con programas de televisión y de cine comercial, preferencia inducida por las industrias culturales, el cual tienen generalmente como protagonistas a actores de televisión o estrellas de la farándula.

El teatro de laboratorio por su parte, indaga en el *convivio*, entendido como intercambio, como encuentro compartido. El sentido que mueve esta búsqueda propone diversas reflexiones sobre los procesos de creación y los dispositivos involucrados en ello, así como también los modos de recepción y de percepción en que se lleva a cabo el encuentro entre el actor y el espectador. Este enfoque, por otra parte, no garantiza que se logre una propuesta estética y de contenido relevantes, sin embargo, se plantea nuevos horizontes de estudio y reflexión teórica sobre los procesos de creación escénica y el arte teatral.

La presencia compartida

En su libro *La preparación del director*, Anne Bogart (2008) plantea: “La representación posee un fluido rítmico que cambia con cada público que entra en contacto con él. Un actor puede sentir al público tan palpablemente como el público siente a los actores” (p. 83). Tal reflexión considera como exigencia fundamental para que pueda acontecer el hecho teatral la presencia del actor y del espectador. Si actuar es sinónimo de intercambio deberá ser entonces una experiencia compartida.

Desde el campo de análisis de la *semiótica teatral* el actor entrega al espectador su comprensión del mundo mediante un proceso de descontextualización a través de una propuesta de lenguaje escénico que aspira a develarlo. Para lo cual, recurre a los diversos sistemas (corporal, vocal, lumínico, sonoro, objetual y demás), basados en un modelo o paradigma determinado. Por su parte, el espectador recibe dicha información, la decodifica y a su vez la resignifica, desde su particular sistema de valores y creencias, es decir, recontextualiza lo percibido en dicho encuentro. Esa “lectura”, entonces, es devuelta al actor, quien la recrea y la entrega nuevamente. En este ir y venir constante se teje una experiencia compartida, surge una especial tensión entre ambas partes, centrada en el modo de recepción de la obra.

El teatro tiene múltiples posibilidades para llevar a cabo un encuentro de improvisación permanente -es quizá su característica más relevante y la más esencial de todas- viva y presente aquí y ahora con el espectador desde diversos enfoques a más del semiótico. En el libro: *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin reflexiona sobre la definición del aura y señala que mediante la transformación de las técnicas de reproducción cambian los modos de recepción. Esta definición permite comprender la relación entre la obra de arte y su productor, profundiza en los *modos de recepción* y de *percepción* de la obra de teatro entendida como *presencia irreplicable* y aclara el rol que las nuevas tecnologías hoy en día cumplen en dicho encuentro.

Para las *artes vivas*, como el teatro la danza y demás disciplinas que se sustentan en la presencia viva del artista, el concepto de *inaccesibilidad*: “la manifestación irreplicable de una lejanía” como lo menciona Benjamín (2003) adquiere un lugar relevante porque no puede ser reproducible.

Es de importancia decisiva el hecho de que esta existencia aurática de la obra de arte no llega nunca a separarse del todo de su función ritual. En otras palabras: *El valor único e insustituible de la obra de arte “auténtica” tiene siempre su fundamento en el ritual*. Éste puede estar todo lo mediado que se quiera pero es reconocible como un ritual secularizado incluso en las formas más profanas del servicio a la belleza. (Pp. 49-50).

La posibilidad de establecer una mutua expectación, de percibir esa modificación constante segundo a segundo con el público, depende de la capacidad del actor de interactuar a nivel corporal con los sistemas tradicionales y las nuevas tecnologías -si fuera el caso- atendiendo a un hecho importante: que el intercambio no se diluya.

Cuando el intercambio no fluye, el espectador es incapaz de decodificar la narrativa visual que el actor construye en el tiempo y el espacio, mediante diversas formas de descontextualización, consecuentemente se rompe la dinámica del intercambio

y se pierde el interés. La atención, que es el resultado de una tensión prolongada, se fractura y la experiencia erótica del encuentro entre ambos se interrumpe. La incorporación de las nuevas tecnologías puede aportar de forma sustancial para que dicha tensión logre sostenerse si se inserta de manera adecuada, es decir, si logra “convivir” con los otros sistemas aportando a la concepción poética de la obra.

La pregunta que surge entonces tiene que ver con descubrir de qué depende que se produzca tal convivencia, quizá dependa de un acto estrechamente ligado a la percepción del espectador, Valles (2015) “La cenestecia crea contextos energéticos y afecta la percepción al componer el espacio y al cuerpo al componer el cuerpo en el espacio”. (p. 84). Para que se produzca el encuentro entre ambas partes será necesaria cierta empatía *kinestésica*, con respecto a la sensación del movimiento que percibe el espectador de la acción muscular y del equilibrio propuesta por el actor.

En la mayoría de las propuestas escénicas locales el encuentro entre los diversos sistemas se produce de manera aislada, es decir, cada uno de ellos opera por separado e intervienen en el desarrollo de la narrativa de la historia de manera secuencial, cada cierto tiempo, mientras dura la obra. El sistema corporal se limita a la manipulación de diversos objetos. Cuando el componente sonoro en la obra es relevante el sistema sonoro y objetual puede estar presente en los cantos, la música, los instrumentos musicales. La incorporación del recurso audiovisual -para lo cual se recurre a las nuevas tecnologías- generalmente se enfoca en la proyección de fotografías y videos, los mismos que tienen como finalidad crear el escenario visual de la narración, cumpliendo en la mayoría de casos, el rol de telón de fondo animado. En este sentido se podría decir que la proyección audiovisual cumple una función de carácter didáctico -como el de una pizarra- enfatizando la narración llevada a cabo por los actores. La incorporación de las nuevas tecnologías en este caso no explora en las posibilidades propias del recurso audiovisual como lenguaje, sin embargo en cierta medida, ayuda a sostener el interés del espectador a través de la percepción visual.

¿Por qué hablar de una tensión erótica entre actores y espectadores?

El papel de la atracción, del erotismo, en la dinámica entre el público y el actor se establece como un juego según lo observa Bogart en el sentido en que el uno busca captar la atención del otro. En este caso el actor busca conectar con el espectador y si se establece la conexión, entonces fluirá el intercambio entre ambas partes. Sin embargo, es posible que en dicho intercambio se produzcan desencuentros, irrupciones e inclusive rupturas, intencionales en algunos casos. Entonces surgen algunas preguntas: ¿cómo se establece dicha conexión?, ¿cómo se sostiene en el tiempo que dura la obra? ¿cómo se continúa después?

Sostener la atención y el interés del otro constituye un reto en la dinámica del intercambio. Se podría pensar de manera equivocada que el teatro con respecto a otras expresiones visuales como el cine o la televisión se encuentra en desventaja, debido al despliegue tecnológico que se observa en estas últimas, es quizá, en este sentido, que la necesidad de incorporar nuevas tecnologías en el arte teatral parecería indispensable y en la mayoría de los casos se aplica como se ha observado anteriormente, para “captar el interés” del espectador o “animar” la propuesta. Ambas son posibilidades interesantes, sin embargo en lo que se refiere al *convivio* entre las nuevas tecnologías y los recursos análogos que intervienen en el hecho teatral, es una opción bastante “elemental” por definirla de alguna manera.

El interés de una propuesta de carácter experimental tendría que ver más bien con investigar en nuevas posibilidades de intercambio entre el actor y el espectador, lo cual va más allá del interés por animarlo y captar su atención. Este otro enfoque ahonda en el estudio de los mecanismos operativos del encuentro. La pregunta se plantea entonces en los siguientes términos ¿cómo lograr un *convivio* entre los sistemas tradicionales y los dispositivos tecnológicos actuales sin que se sometan unos a otros? El sentido de tal intercambio apuntaría hacia la autonomía de los sistemas, sin que la manipulación de la experiencia subjetiva del público a través de éstos sea el interés central por encima del proceso de indagación creativa del artista.

Al actual modelo económico neoliberalista le interesa masificar cualquier tipo de experiencia, incluida la experiencia estética. Movilizando deseos y creando falsas



necesidades somete al arte a sus intereses económicos para que entre a formar parte del engranaje productivo a través de la manipulación de la subjetividad humana, reduciendo la experiencia artística a una experiencia instrumentalizadora, funcional -como se observa en el teatro comercial- la cual reproduce los valores del sistema a través de los recursos artísticos involucrados en ello. La producción de pensamiento que promueven este tipo de obras se reduce a una reflexión elemental: éxito o fracaso. El actor protagonista de tal escena deviene en un narcisista preocupado por la adquisición de status a través del reconocimiento, el prestigio y la adquisición de dinero. Se promueve un emplazamiento individualista que no se dirige hacia el encuentro con el otro o con *lo otro* y al cual le basta una respuesta contemplativa del observador que apruebe o repruebe su propuesta. El conocimiento que se estructura en la práctica teatral, como resultado de la interacción humana es una filosofía de vida que no se reduce únicamente a la acumulación de representaciones, sino que exige su incorporación y una reflexión sobre cómo emergen y se estructuran dichas prácticas, su interés apunta a la recreación constante de la sensibilidad humana la cual se fundamenta en el vínculo con el otro y con *lo otro*.

Para entender este deseo por movilizar o manipular la intencionalidad humana, se puede recurrir nuevamente al citado libro de Bogart (2008) el cual hace referencia a la obra *Retrato del artista adolescente* de James Joyce para explicar la diferencia entre el arte estático y el arte cinético:

Creo que su concepción de lo estático y lo cinético resulta desafiante y muy útil a la hora de pensar sobre lo que ponemos en escena. El arte cinético te mueve. El arte estático te para. La pornografía, por ejemplo, es cinética: puede excitarte sexualmente. La publicidad es arte cinético: puede inducirte a comprar. El arte político es cinético: te puede llevar a la acción política. El arte estático, por otra parte, te para. Produce detenimiento. (...) ofrece un universo de contenido en sí mismo, solamente unificado dentro de sus propias áreas complejas y contradictorias. No te recuerda otra cosa. No te siembra el deseo y no te mueve de manera fácil. (p.75).

En este afán por "atrapar" la atención del espectador se lo estimula o induce a vivir un tipo de experiencia. En este caso, la tecnología a través de sus recursos logra movilizar al espectador, ya que actúa sobre su percepción a través de múltiples estímulos de manera simultánea y al mismo tiempo tiene la capacidad de arraigarlo, haciendo que ahonde en la experiencia que está viviendo en ese preciso instante, en ese espacio y tiempo presente.

Cuando la propuesta escénica logra una interacción fluida entre los diversos sistemas que la componen se debe a una adecuada selección, organización y presentación de sus elementos constitutivos, es decir, a una comprensión a fondo de las posibilidades expresivas de cada uno de ellos. Cuando observamos propuestas que contemplan

este enfoque se puede apreciar claramente este planteamiento. Cada uno de los sistemas que intervienen en ella -sea la música, el desempeño actoral (a nivel de voz y cuerpo) o los objetos- cumplen con múltiples roles, no es el despliegue de efectos o recursos novedosos lo que conmueve al espectador, sino que cada uno de los sistemas actúa de manera simultánea dentro o fuera de sus propios límites, estableciéndose una conexión que sobrepasa la forma convencional de organización compositiva de la dramaturgia visual y promueve nuevas posibilidades de ensamblaje de los sistemas.

Desde este enfoque, el teatro no requeriría más que del encuentro cercano entre el público y los actores, fortaleciendo el carácter ritual del teatro, devolviéndole su carácter *aurático*. En esta dirección se halla diversas propuestas que siguen la línea del *Laboratorio teatral* del cual uno de sus representantes más relevantes fue el director polaco Jerzy Grotowski (1987) Su búsqueda se centró en lo que él definió como *Teatro pobre*, el cual prescindía casi de manera absoluta de la tecnología para no depender de ella en el proceso de investigación y creación. De esta manera, dirigió todo su interés al trabajo del actor, teniendo como recurso central el cuerpo, Grotowski planteó la necesidad de que el teatro se defina a sí mismo ya que esta autodefinición lo separa de otras categorías de representación. Insistió en aclarar que sus producciones "son investigaciones minuciosas de la relación que se establece entre el actor y el público" en consecuencia el aspecto medular del arte teatral desde este enfoque es la técnica escénica y personal del actor.

Incorporación de las nuevas tecnologías en la creación teatral

En el escenario local algunas propuestas plantean un fuerte componente convivial en el cual el uso de las nuevas tecnologías es prácticamente inexistente. Otras incorporan las nuevas tecnologías para enriquecer su lenguaje a nivel visual, conceptualmente apuntan a fortalecer la dramaturgia del actor o del autor de la obra, en este tipo de propuestas se logra -sin que ese haya sido su objetivo en algunos casos- develar los postulados del teatro posdramático en lo que se refiere al énfasis en el tema del espacio/tiempo, la *acción antilógica*, la ruptura de los relatos causales, la equivalencia entre los diversos sistemas expresivos, nuevas posibilidades de recepción en el espectador, la tensión que se genera entre el cuerpo y los dispositivos tecnológicos introducidos, entre otros planteamientos y búsquedas estéticas.

En otros casos, aunque sería deseable la utilización de las nuevas tecnologías, es prácticamente imposible debido a los requerimientos que exigen las mismas. No siempre se dispone de los equipos, ni del espacio adecuado, como tampoco de los recursos económicos necesarios. Por otra parte, tal incorporación genera en muchos

casos inconvenientes debido a una posible falla técnica de los dispositivos, lo cual, a su vez, crea una dependencia o limitación en lo que respecta a la difusión de la obra, ya que no siempre se cuenta con la infraestructura que requieren propuestas de este tipo.

Si bien la incorporación de nuevos dispositivos tecnológicos puede ser un aporte interesante a la dramaturgia visual y a la poética de una obra, es necesario considerar sus debilidades y estar claros de la intención que motiva tal incorporación.

Actualmente el arte escénico explora en nuevas posibilidades de pensar su forma, lenguaje, soporte y contenido. En lo que respecta a sus modos de *representación* o de *presentación*, según sea el caso, la dificultad en incorporar las nuevas tecnologías radica en el modo procedimental de llevarlo a cabo, el cual tendría que ver no solamente con su aporte a la dramaturgia visual, a su concepción poética y al desempeño del trabajo corporal del actor, sino también a su alcance social y político. Los medios audiovisuales nos enfrentan a un desborde, a una transgresión de las miradas contemplativas asentadas en la práctica escénica tradicional. La idea de que el teatro genera su realidad a través de un lenguaje propio, el cual se configura mediante una gramática de descontextualizaciones en el proceso de creación está siendo cuestionada. La contaminación interdisciplinaria al incorporar otra forma de llevar a cabo tales descontextualizaciones, como las que le competen a las nuevas tecnologías dinamita esta concepción.

La maquinaria ha quedado expuesta; tanto la carne y la conciencia, como la del tiempo y el espacio sometidos a una no-significación que pulveriza los conceptos y los reconstituye y los reorienta hacia la dialéctica de la otredad. El cuerpo social-político (lo pretendidamente arquetípico pero que no lo es) está por encima del individuo y su oficio; la acción que es más imagen que discurso o que símbolo, está por encima de todo y constituye el verdadero lenguaje antilógico del presente teatro. (Valles, 2015, p. 40).

Se trataría entonces de incorporar las nuevas tecnologías preguntándose por la intención que mueve dicho acto. Si la propuesta estuviese alineada con el teatro comercial, el cual ubica al espectador en el rol de consumidor, asumir una postura orientada hacia el rédito económico, definirá los procedimientos que la llevarán a su materialización escénica, de lo cual dependerá su “éxito” o su “fracaso”. Dentro de esta línea se hallan los *stand up comedy* y comedias ligeras que actualmente abundan en la oferta escénica nacional y que en el caso de la capital ocupan casi todos los espacios dedicados a la difusión escénica. En todos los casos tanto el éxito como el fracaso depende básicamente del tratamiento que se le da al público. En este tipo de propuestas destaca la función comunicativa del teatro por encima de cualquier otro interés sea éste sociopolítico, estético o ético.

En lo que respecta a la función comunicativa del teatro en la cual se prioriza el carácter semiótico del mismo como constructor de sistemas de signos en el proceso de emisión y recepción del mensaje, resaltar dicho aspecto funcional permite su instrumentalización en favor de los intereses del sistema. Desde el campo de la filosofía del teatro y centrando el interés en su base epistemológica, Dubatti (2012) reflexiona de la siguiente manera:

Si el teatro es un acontecimiento ontológico, en la *poiesis* y en la expectación tiene prioridad la función ontológica (el poner un mundo/mundos a vivir, contemplar esos mundos, co-crearlos) por sobre las funciones comunicativa, generadora de sentidos y simbolizadora (Lotman, 1996), secundarias respecto de la función ontológica. En el teatro como acontecimiento no todo es reducible a lenguaje. ¿El lenguaje es el fundador último del acontecer vital o está inscripto en una esfera mayor y autónoma al lenguaje, que involucra el orden de experiencia y que la Filosofía llama *existencia* o *vida*? (p. 28).

Desde la noción de que “el teatro, teatra”, Dubatti (2012) propone poner énfasis en el *convivio*, la *poiesis* y la *expectación*, incidir en la subjetividad y ahondar en la presencia de los cuerpos, que es lo que no ofrece la reproducción mecánica del cine y la televisión.

Desde dicho enfoque, podríamos reconocer que el teatro como encuentro, y priorizando su función ontológica por encima de su función comunicativa, como reunión convivial entre el actor y el espectador, no tendrá nunca -porque tampoco sería su propósito- un alcance masivo, como en el caso del cine o la televisión, ya que desde el emplazamiento o mirada que propicia el convivio como una experiencia compartida, su alcance es limitado.

Con respecto a dicho alcance, si consideramos el carácter “progresista” que anima al sistema económico capitalista, el cual mediante la idea de progreso interpreta los acontecimientos políticos, filosóficos, económicos y sociales, y si consideramos que tal idea se fundamenta en el hecho de ser capaz de integrar las innovaciones tecnológicas, se puede constatar en nuestro medio que el artista preocupado por cumplir con la “formalidad” en unos casos y por situaciones de supervivencia en otros, posterga su búsqueda sensible y se somete a la opresión del sistema.

La incorporación de las nuevas tecnologías se convierte entonces en un comodín que busca instantáneamente resolver problemas que tienen que ver con la falta de tiempo para dedicarse a la tarea creativa, a la escasez de recursos humanos y económicos para asumir un proceso que contempla una investigación a largo plazo, lo cual permitiría redirigir la mirada hacia otros temas que poco tienen que ver con el nivel de “impacto mediático” o la “rentabilidad económica”.



3

Utilizar los dispositivos tecnológicos para “salir al paso” con una propuesta novedosa –que tiene que ver más con el ego del actor que con otra cosa- no siempre garantiza buenos resultados. En muchos casos le permite al artista circular por espacios de reconocido prestigio, aunque el efecto dure poco, develando casi de inmediato la limitada exploración del recurso y la evidente manipulación del espectador. El deseo de tener “todo bajo control” responde a una mirada que subestima al observador ubicándolo en el lugar de alguien a quien únicamente le interesa que “lo entretengan”, se busca su aprobación sin importar bajo que estrategias se la lleve a cabo. No existe una preocupación sensible sobre cómo construir una relación convivial con el otro o con *lo otro*, o la necesidad de preguntarse de qué manera se produce el fenómeno de percepción y recepción de la obra por parte del espectador, en muchos casos ni siquiera se escucha lo que está sucediendo con éste. En los *stand up comedy*, el actor utiliza como principales recursos la burla, el sarcasmo, la degradación cultural, étnica o sexual, la autodegradación entre otras. El dispositivo tecnológico, en estos casos se incorporan al *show* creando una “atmósfera pirotécnica” que ayuda a subir el ánimo de los espectadores a quienes incluso se invita a subir al escenario, -otro truco- lo cual contribuyen a mantener un estado contemplativo, una suerte de efecto hipnótico en los observadores.

Desde este enfoque, se podría pensar que la crisis de público por la que atraviesa el teatro no comercial radica en que los espectadores prefieren obras de llamativa narrativa visual o de contenido temático ligero. Este aparente ejercicio de intencionalidad humana, es en realidad, resultado de una estrategia de manipulación

mediática, que instrumentaliza al arte con fines comerciales, en oposición al teatro no alineado con tales propósitos al cual le interesa fortalecer la presencia viviente que hace del teatro una experiencia irrepetible, no reproducible, única. Esta postura exige establecer proceso convivial riguroso -que no puede resolverse con obras tipo “pastillas de efecto instantáneo” en las que el espectador traga el anzuelo sin más promoviendo su cosificación- implica asumir lo que se está proponiendo desde diversos frentes sean estos estéticos, políticos, sociales u otros. Por otra parte, asumir la respuesta del espectador más allá de su aceptación o el rechazo implica un riesgo. Desde este punto de vista la tecnología sería un sistema más que debe sobrepasar el apego a sistemas de creencias impuestos y aceptados como verdades absolutistas.

Para que haya convivio dos o más personas tienen que encontrarse en un punto territorial y sin intermediación tecnológica que sustraiga la presencia viviente, aurática de los cuerpos. El teatro es una reunión de cuerpos. El convivio reenvía a una escala ancestral del hombre, ya que el convivio nació la primera vez que dos hombres se encontraron (Dubatti, 2012, p. 38).

Para comprender cómo operan los diversos sistemas expresivos que intervienen en una obra desde el enfoque del teatro como acontecimiento y su relación con la tecnología, Dubatti (2012) opone a la noción de convivio la de tecnovivio:

El tecnovivio es la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. Se distinguen dos formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo (teléfono, chateo, Skype, mensajes de texto y demás) y el tecnovivio monoactivo, el que no establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una o un grupo de personas con un objeto o dispositivo cuyo generador humano se ha ausentado.

El cine admite tecnovivialmente la multiplicación de enlatados y de funciones, algo que le hace llevarse muy bien con el mercado, pero rompe el vínculo convivial ancestral. El espectador podría gritarle al actor de cine, pero éste no está allí, por lo tanto, no puede responder dialógicamente. La situación tecnovivial implica una organización de la experiencia determinada por el formato tecnológico. Cada tecnología determina cambios en las condiciones del vivir juntos. (Pp. 38-39).

Si nos aclaramos con respecto al sentido y lugar que queremos dar a las nuevas tecnologías dentro de una propuesta teatral, el intercambio entre el actor y el espectador deberá ser la preocupación central como posibilidad de redescubrir a cada instante el encuentro sin forzarlo, sin la pretensión de “tomarlo por asalto”, sino con la intención de encontrar la manera de sorprenderse mutuamente. Crear un sentido compartido entre ambas partes constituye un avance hacia una nueva experiencia vital o nueva percepción de la realidad, en este caso compartida.

El teatro es lo que pasa entre espectador y actor. La dinámica entre el actor y el público constituye una relación creativa que es a la vez íntima y distante que es muy distinta a la cotidiana. La relación es circular. El actor depende del potencial

creativo de cada miembro del público y debe ser capaz de ajustarse y responder a lo que resulte de esto. El actor inicia el círculo y el público lo completa con su imaginación, su memoria y su sensibilidad creativa” (Bogart, 2009, Pp. 80-81).

Podemos decir entonces que en este intercambio el espectador pasa a ser cómplice del hecho que está ocurriendo ante sus ojos y demás modos de percepción; porque la escena para el actor y el espectador es un espacio de construcción vital. Como actores y espectadores existimos en relación con el otro. Este tipo de relación es capaz de cambiar nuestra visión de las cosas. Para Bogart (2012) ese es, o quizá debería ser, el interés fundamental del director y del actor.

El teatro es un lugar en el que es posible conocer a otros en un espacio energético sin que medie la tecnología. La estimulación sensorial a la que da pie el teatro, autorizada por su propia forma, permite que la imaginación corpórea se ejercite a sí misma. (P. 78).

La atracción del teatro, su fuerza expresiva y tensión erótica se debe a su carácter no reproducible, a su intercambio convivial, a la construcción de un espacio de resistencia frente a la mercantilización de la experiencia sensible promovida por el capitalismo cultural de nuestra época. El teatro es el lugar en donde la imaginación, objetivada a través del cuerpo experimenta una relación palpable, que percibida de manera mutua, busca habitar el momento presente.

La escena por la que atravesamos en este tiempo es un punto de encuentro y comunión, un momento de inducción donde aquellos síntomas de la vida, no reconocibles y no identificables, tienen lugar en la percepción del espectador y lo conducen a un autodescubrimiento de un rango superior de sensaciones personales, puesto que el enfrentamiento con la escena, al no tener un punto focal que privilegie el entendimiento intelectual y lógico, lo conduce también –hablo del que sólo observa- a un continuo estado de presencia, en su presente, que es el contacto y la relación viva con el acto. (Valles, 2015, p.81).

Índice de Figuras

1. *Muerte en la mesa*. Fotografía de la obra *Descripción de un cuadro* de Heiner Müller. Dirección: Madeleine Loayza. Actores: Cristian Valle y Alexandra Londoño. Fuente: Pablo Javier Tatés Anangón.

2. *La mirada del Ángel*. Fotografía de la obra *Descripción de un cuadro* de Heiner Müller. Dirección: Madeleine Loayza. Actriz: Alexandra Londoño. Fuente: Pablo Javier Tatés Anangón.

3. *Brindis*. Fotografía de la obra *Descripción de un cuadro* de Heiner Müller. Dirección: Madeleine Loayza. Actores: Cristian Valle, Mónica Ramos y Alexandra Londoño. Fuente: Pablo Javier Tatés Anangón.

Referencias

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F: Itaca.
- Bogart, A. (2008). *La preparación del director, siete ensayos sobre teatro y arte*. Barcelona: Alba Editorial.
- Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales, Propedéutica*. Buenos Aires: Atuel.
- Grotowski, J. (1987). *Hacia un Teatro Pobre*. (14ta. Ed.) Madrid: Siglo XXI.
- Valles, R. (2015). *Teatro antilógico: estéticas de la otredad del cuerpo y la escena*. México: Paso de Gato.

ELENA P. RODRÍGUEZ

*Nada nuevo bajo el sol.
Vanguardia histórica y tecnología a principios del siglo XX*

*Nada nuevo bajo el sol.
Vanguardia y tecnología a principios del siglo XX.*

Elena P. Rodríguez

En el transcurso de largos períodos históricos, junto con los modos generales de existencia de las colectividades humanas, se modifican también los modos y los géneros de su percepción sensorial. El modo según el cual se organiza la percepción sensorial humana –el médium en el que la misma tiene lugar- no está condicionado solamente en sentido natural, sino también histórico. (Benjamin, 2009, s/p.)¹

La tecnología –entendida como el conjunto de conocimientos científicos y técnicos que permiten crear instrumentos para la adaptación al ambiente y la satisfacción de las necesidades y deseos del hombre–, invariablemente ha jugado un papel en la historia de la creación artística, ya sea como medio estético, como tema o como instrumento hermenéutico de teorización, en la medida que ha sido funcional a la interpretación del arte en tanto lenguaje y ha servido para su potenciación, registro, fijación o circulación a nivel espacio-temporal.

La historia del arte ha caminado en paralelo a la historia de los medios de producción artística. La tecnología implícita en la domesticación del fuego permitió al hombre la creación cerámica o metalúrgica; los métodos tecnológicos de trabajo incidieron en la producción del arte medieval, tanto como la tecnología de la imprenta incidió en la circulación de teorías, modelos y medios en el Renacimiento, pues por medio del libro, instrumento de comunicación por excelencia, fue posible el establecimiento de redes de innovación en toda Europa gracias a la difusión internacional del pensamiento humanista. La invención de ciertas máquinas, de la electricidad o de la cámara fotográfica permitieron, en su momento, el nacimiento de nuevos instrumentos estéticos que estuvieron destinados a revolucionar el arte occidental, los mismos que abrieron camino al debate teórico-práctico de la vanguardia alrededor de los conflictos acumulados por estratificaciones sucesivas durante milenios de repetición del canon clásico.

Es en este sentido que se hace posible aludir, como metáfora, al uso del *deus ex machina* del teatro antiguo, un recurso tecnológico de la puesta en escena usado

en la tragedia griega, especialmente por Eurípides, como mecanismo de sorpresa: el dios que descendía la máquina consistía en una polea que elevaba por los aires a ciertos personajes clave en el momento en que la obra llegaba a un punto ciego o de difícil solución. El dramaturgo hacía que el personaje se elevara o descendiera para, por medio de un golpe de sorpresa, resolver de manera espectacular el nudo del relato. Destinada a desviar la atención del hilo de la trama, la *machina* era usada como método –engañoso– de solución de conflictos.

El presente análisis se plantea interrogar de manera panorámica el discurso manejado por algunas escuelas artísticas de principios de siglo veinte como el Futurismo, la Vanguardia rusa o la Bauhaus, para señalar la relación entre arte y tecnología y el riesgo de utilizar ese discurso como un expediente retórico ante la dificultad de confrontar, en la compleja escena del arte occidental, la crisis de lenguajes que se experimenta cíclicamente con los cambios de paradigmas estéticos.

Las grandes transformaciones de la era moderna, aceleradas por la Revolución Industrial, supusieron cambios drásticos para la humanidad: clases sociales nuevas, relaciones sociales nuevas, nuevas formas de trabajo, nuevos instrumentos de producción, nuevos materiales. El arte, como institución social, se ve interesado directamente, ya que la tecnología introduce nuevos medios de expresión y de reflexión que permiten aplicar estrategias estéticas experimentales. Con la expansión de los recursos tecnológicos cambian las condiciones de producción del arte, cambian los ritmos de trabajo, cambia el modo en el que el arte es creado, producido, distribuido y preservado, y se someten a juicio, o se transforman para siempre, algunos conceptos de base de la tradición artística, como la autoría, la originalidad, la perdurabilidad o la misma belleza.

En ese momento histórico la estructura epistemológica de la cultura occidental se ve impactada por la llegada de un nuevo paradigma: la modernidad, que colisiona con el modelo de la sociedad tradicional, desplazándolo rápidamente y dando inicio a una era en la que triunfan la tecnología y la ciencia positivistas. Es cuando en el mundo del arte se generan los movimientos de vanguardia, que cuestionan el *status quo* y proponen un nuevo sistema de valores culturales, manifestados en una actitud confrontacional y anticonformista, en un compromiso con la innovación, la experimentación y el rechazo a la tradición histórica, la misma que en ese momento se ve relacionada negativamente con el pasado y con los aspectos menos halagadores de la condición burguesa. La vanguardia, en un gesto histórico inédito, propone cambiar la sociedad y desafía los límites del rol clásico del arte, examinando las distinciones entre alta y baja cultura para subvertir las formas canónicas de la tradición occidental.

Si se toma como ejemplo de este fenómeno cultural de amplio alcance a las corrientes artísticas más radicales de inicios del siglo XX, reunidas por Peter Bürguer (1984) bajo la denominación de “vanguardia histórica”, los primeros en proponer un discurso sólido y sostenido internacionalmente a lo largo de tres décadas, fueron los futuristas italianos. Liderados por la figura histriónica y carismática del poeta milanés Filippo Tommaso Marinetti, quien, tan precozmente como en el febrero de 1909, publica en las páginas de *Le Figaro* –el diario francés de mayor circulación en el mundo– el texto *Fundación y Manifiesto del Futurismo*, con un gesto profético que incorpora en sí mismo la declaración de aceptación de los modernos mecanismos de circulación de información (el periódico) pero, en esa ocasión, puestos al servicio de un interés estrictamente artístico. Se trata del primer y único caso documentado de propaganda masiva de un movimiento artístico por medio de la publicación de su Manifiesto en un periódico de alcance internacional y, por lo tanto, de un caso de relación estratégica e intencionada del arte con un instrumento tecnológico y de comunicación.

Es reconocido el tono con el que Marinetti, poeta de profesión, exalta en sus manifiestos los nuevos valores de la vida moderna, conquistados gracias a las victorias de la tecnología: la rapidez, el movimiento, la energía, la juventud, pero sobre todo, la máquina, especie de deidad positivista capaz de superar las deficiencias de Natura y llevar al hombre a una nueva dimensión universal. Marinetti y sus seguidores –Boccioni en la escultura, Balla, Carrá y Severini en la pintura, Russolo en la música, Bragaglia en el teatro y la cinematografía, Depero en el diseño y Sant’Elia en la arquitectura, entre otros–, se convierten en difusores de la propaganda del nuevo mito maquinístico, incorporándolo en su poética, no sin afán de polémica (la suma insuperada de al menos 36 manifiestos publicados), y en su estética onomatopeyas y signos matemáticos, tubos, turbinas, hélices, engranajes, “vapores aventureros”, “puentes colosales”, “lunas eléctricas”, “imágenes telegráficas” y hasta “el vuelo de los aeroplanos”.

Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un auto de carrera con su capó adornado de gruesos caños semejantes a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece superar a la metralla, es más bello que la Victoria de Samotracia. (Marinetti, 1909, en: Birolli, 2008, p. 14).

Más bella que la Victoria de Samotracia, la máquina sustituye al claro de luna y los artistas se convierten en hijos parricidas que en sus espectáculos, llevados a cabo, no a caso, en teatros públicos, gritan que se hace indispensable quemar los museos y las bibliotecas y liberarse del peso polvoriento de profesores, historiadores y arqueólogos para adentrarse en un universo dinámico de estridencias que glorifiquen la vida moderna y miren con energía hacia el futuro. Para los futuristas, los lugares donde habita el espíritu del nuevo tiempo son:

(...) los trenes; los vagones-restaurantes (comer a velocidad). Las estaciones ferroviarias, especialmente aquellas del Oeste de los Estados Unidos, donde los trenes lanzados a 140 km. por hora pasan bebiendo (sin detenerse) el agua necesaria y los sacos del correo. Los puentes y los túneles. (...) Los circuitos de automóviles. Los films cinematográficos. Las estaciones radiotelegráficas. Los grandes tubos que caen de las columnas de agua alpestres para arrancar a la atmósfera la electricidad motriz. Los grandes sastres parisinos que, mediante la invención veloz de las modas, crean la pasión por el nuevo y el odio por lo ya visto. (...) Las ametralladoras, los fusiles, los cañones, los proyectiles son divinos. Las minas y las contra-minas veloces: hacer estallar al enemigo ANTES que el enemigo nos haga saltar. Los motores y los neumáticos de automóvil son divinos. Las bicicletas y las motocicletas son divinas. La gasolina es divina. La felicidad de pasar de la 3ra. a la 4ta. velocidad. Felicidad de apretar el acelerador, pedal ruidoso de musical velocidad. (Marinetti, 1916, en: Birolli, 2008, p. 167).

El Futurismo fue, por lo tanto, el primero de los movimientos de vanguardia en identificar la existencia de nuevos elementos constitutivos de la estética moderna originados en la tecnología y la ciencia. Se trató de un movimiento sintomático de ese momento de transformaciones radicales y, por ello, asumió su discurso como una batalla cultural encarnizada. Por medio de una polémica instintiva logró guiar a toda una generación a la que le urgía salir de los límites sofocantes del pasado. Sin embargo, como explica el historiador italiano Mario de Micheli:

El error profundo del Futurismo fue no haber considerado la suerte del hombre en el engranaje de esta era mecánica. (...) la dirección general del movimiento fue aquella de identificar los términos del progreso técnico con aquellos del progreso humano, aquella de considerar, entonces, al hombre y a la técnica en el mismo nivel, todo a desfavor del hombre (De Micheli, 2009, p. 246).

También Walter Benjamin, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, dedica una crítica a la posición despiadada del mecanicismo futurista, en especial en lo concerniente a la apología de la guerra² y la tecnología bélica en cuanto campos de experimentación estética, que se resumirían en la expresión latina *Fiat ars pereat mundus* (que haya arte aunque el mundo perezca). Tal enunciado respondería a los ideales de “arte por el arte” propios de un segmento de la vanguardia (en el que se cuenta el Futurismo) que consideraría al arte como una especie de teología, separándolo de toda función “extra-artística”. Benjamin sostiene que al buscar en la guerra la satisfacción estética de la percepción sensorial, modificada por la técnica, la consecuencia es que quedaría demostrado que la humanidad no está preparada para usar la tecnología y que “(...) la técnica no era suficientemente elaborada para dominar las energías elementales de la sociedad” (Benjamin, 2009). El filósofo alemán define este fenómeno como la “estetización de la política”, de la que haría uso el fascismo en sus rituales secularizados y su guerra misma, ante lo cual el comunismo debería responder con la “politización del arte”. Así, en su texto, queda enunciada la tríada arte-tecnología-política.

Pero el Futurismo italiano, grupo parricida por excelencia, ve cumplirse su profecía y presencia cómo el resto de movimientos artísticos, que surgen a partir de su propio discurso, reniegan de él y ponen en práctica una de las *damnatio memoriae* más notorias de la historia del arte. El Futurismo, de ahí en adelante, será leído casi exclusivamente en clave negativa, archivado por su vínculo coyuntural con el fascismo, y la historia llegará a olvidar que fue, precisamente él, quien introdujo en 1909 una parte esencial de la teoría vanguardista. Tal fecha es una prueba determinante para efectos de estudio de la cronología de toda la vanguardia histórica.

Sin embargo, y a pesar de esta aparente amnesia colectiva, la estructura teórica del Futurismo, aquella que exalta el vínculo existencial del hombre moderno con la tecnología, tuvo prolíficos ecos en Europa y el mundo. Uno de esos movimientos fue la vanguardia rusa, llamada inicialmente Futurismo ruso, cuyo líder, Vladimir Mayakovsky, reivindica las múltiples similitudes entre las dos escuelas, pero aclara que, como socialista activo, se declarara crítico, revolucionario, enemigo de la guerra, antimilitarista y anti-imperialista.

La vanguardia rusa fue un fenómeno multiforme: Rayismo, Suprematismo, Constructivismo y, en su versión más afín a la cultura de la Rusia soviética, tuvo como representante al grupo LEF (en ruso, Frente de Izquierda de las Artes), cuya propuesta, marcada por una radical posición política, buscaba hacer del arte un vehículo de expresión tangible de las ideas socialistas. Para lograrlo, promulgó la utilización del que consideró como el único lenguaje expresivo afín a su ideología: la estética moderna, que, por esencia, consideró opuesta al lenguaje y al pensamiento de la cultura burguesa. A este grupo pertenecieron Eisenstein en el cine, Meyerhold en el teatro o Babel en la literatura; todos ellos incorporaron en su trabajo la poética de la tecnología, considerándola como el instrumento renovador y edificante mediante el cual la sociedad socialista podría proyectarse hacia el futuro y el proletariado podría construir una estética propia. Aquella estética ambiciosa, fue concretizada por los intelectuales y artistas soviéticos en poemas, obras teatrales, filmes, monumentos, edificios, carteles, objetos de diseño, etc., que reflejan el optimismo del período previo a la radicalización bolchevique.

En la década del veinte, el Constructivismo ruso, con Tatlin a la cabeza, pregonó la necesidad de la “abolición del arte”, acusándolo de burgués y esteticista, e invitando a los artistas marxistas a crear un arte al servicio de la colectividad, enfocado en la práctica, un arte en el que se daría la prioridad a la función del producto sobre su forma, con el objetivo de resolver las necesidades tanto prácticas como estéticas de la nueva sociedad. Tal posición, inscrita dentro de la ideología marxista, avizoró el concepto de “arte-industrial”. El pragmatismo constructivista reivindicó el rechazo de los aspectos estrictamente formales del arte, vinculando la producción artística a la

tecnología, elevando la fábrica a lugar simbólico y a la mecanización de los sistemas de producción como paradigma. En ese modelo, el arte, la tecnología y la ideología se pondrían al servicio de los intereses del proletariado.

Dentro de este movimiento fueron Gabo y Pevsner quienes identificaron, en su Manifiesto Realista, los riesgos de la glorificación ciega a la tecnología y criticaron aquellos productos en los que el tecnicismo y la maquinofilia resultaban vacíos de contenido. Este gesto les mereció ser acusados de contra-revolucionarios, perseguidos por el régimen, y ambos artistas terminaron en el exilio, donde realizaron su contribución tanto a nivel de las artes plásticas como a nivel del diseño industrial.

Sin embargo, si en algún lugar, en aquel preciso momento histórico, el mito de la máquina tuvo lugar de ser, fue en la URSS, que promulgó, gracias a la tecnología salvífica, la transformación del hombre hacia lo que consideraba ser el destino moderno del mundo. La historia demostró, no obstante, que no fue suficiente la implementación de la tecnología en los procesos de producción (también del arte) para conseguir la solución de los problemas de la sociedad y que este principio cae en el vacío cuando la estructura en la que está insertado no toma en consideración las necesidades del ser humano en toda su complejidad.

Paralelamente a lo que sucedió en Rusia o en Italia, en la Alemania de entreguerra, en torno a la figura de Walter Gropius, se organizó el que sería el experimento más afortunado de enseñanza artística de todo el período: la Bauhaus, que, en la poética de su proyecto “metodológico-didáctico” (Argan, 2007) aportó la idea de un arte multidisciplinario que combinaría las más audaces propuestas estéticas de la vanguardia, especialmente las provenientes de la abstracción (Constructivismo, Suprematismo, Neoplasticismo, Blaue Reiter, etc.), con la práctica del diseño urbanístico, industrial y gráfico a gran escala. Todo esto, además, por medio de la aplicación combinada de métodos normalizados de producción tecnológica, el uso de la mecanización, la producción serial y un estricto control en la calidad técnica y estética de cada producto.

El trasfondo filosófico de la Bauhaus fue social y no estuvo exento de mística, pues Gropius y sus compañeros, Mies Van der Rohe, Klee, Moholy-Nagy, Albers, Itten, Kandinsky, etc., afirmaron que la función del artista en la sociedad es la de enseñar. De la planificación urbanística a gran escala hasta los objetos utilitarios más prosaicos, el proyecto de diseño estaría destinado a cambiar la sociedad, a darle forma, a *reconstruirla*. El producto (de diseño) se convertiría en el vehículo edificante de transformación del mundo pues, al cualificarse el entorno, la sociedad entera sería beneficiada.

La Bauhaus, al igual que la vanguardia rusa, evidencian una de las consecuencias de aquel momento de cambios en el proceso de producción del arte: la transformación de la figura social del artista, que pasa de una posición aurática, ungida de virtudes sobrehumanas, a la de obrero de la cultura proletaria o instrumento privilegiado de la industrialización capitalista. En ese momento histórico, el artista, en cuanto creador, es asumido como un vínculo entre la dimensión estética y la dimensión cotidiana de la sociedad.

En cuanto a su metodología, la Bauhaus elevó los materiales industriales a una nueva categoría. Al visibilizarlos les confirió valores estéticos de acuerdo con el lenguaje y las necesidades del mundo moderno: el acero, el aluminio, el plástico, el hormigón o el hierro adquirieron identidad y autonomía. Los productos seriados de diseño, fabricados con tecnología industrial, alcanzaron con la Bauhaus la categoría de objetos “bellos” que declararon su pertenencia estética al canon moderno: rechazo al ornamento, utilización de materiales y procesos industriales, funcionalidad, serialidad, experimentación. El paradigma arte-tecnología-sociedad entraba así en la vida cotidiana de las clases medias urbanas, creándose nuevos significados cuantitativos y cualitativos en el arte y la cultura internacionales.

Pero el proyecto de la Bauhaus se vio interrumpido con violencia por la llegada del nazismo, que acusó a este segmento de la intelectualidad alemana como “pervertidora de juventudes”, afirmando, además, que la estética del arte moderno era “degenerada”. El destino de los miembros del equipo de enseñantes y estudiantes es conocido. En el exilio continuaron con su tarea y muchos de ellos jugaron un rol importante en la formación de la identidad estética internacional de la segunda mitad del siglo veinte.

La reflexión sobre la problemática del arte en la era de la máquina, sin embargo, no se limitó a los centros de la cultura occidental; también en América Latina el interés por parte de algunos grupos de las minorías cultas se despertó con intensidad, aunque siempre de forma periférica. Durante el primer cuarto del siglo veinte surgieron una serie de vanguardias literarias y plásticas que caminaron a la par de los movimientos políticos y sociales, las mismas que facilitarían la circulación, en el contexto *cuasi* feudal del continente, de la nueva dimensión estética pregonada por la cultura moderna internacional. El fenómeno, si bien elitista, generó desconcierto en la sociedad, ya que en pocos lugares como en Latinoamérica las distancias entre el mundo tradicional-artesanal y el mundo tecnológico-industrial eran tan evidentes. Por esta razón, para los artistas e intelectuales que adoptaron la defensa de la tecnología maquinística como símbolo de modernidad, tal posición fue asumida como encendido compromiso social y político.

América Latina tuvo, por lo tanto, una vanguardia artística que defendió el nuevo relato moderno, proponiendo la transformación de la sociedad por medio de la tecnología. Entre algunos de estos movimientos, especialmente literarios³, están el Creacionismo y el Runrunismo en Chile, el Simplismo en Perú, el Estridentismo en México, el Diepalismo, Noísmo y Euforismo en Puerto Rico, el Vedrinismo en República Dominicana o el Auguralismo en Uruguay. Todas estas corrientes tuvieron la función de pioneras y fueron las intermediarias y difusoras de las teorías vanguardistas en ambientes culturales que todavía mantenían vivo el vínculo con la tradición artística de la academia decimonónica. En todos los casos, estos grupos fueron el punto de partida para la discusión sobre el arte en los contextos nacionales y abrieron el camino para la instalación del pensamiento vanguardista en el continente. Su función histórica es, entonces, trascendental en la historia del arte del continente.

Por otro lado, en los aspectos más específicos de su relación con el arte, la tecnología incide directamente sobre los lenguajes artísticos: en la literatura, en la música, en la danza, en la fotografía o en el cine, que nacen o se ven modificados a partir de su relación con los instrumentos tecnológicos y de comunicación perfeccionados en la primera mitad del siglo XX. La fotografía o la cinematografía como lenguaje, son esencialmente tecnológicas; la música introducirá no sólo la experimentación con los primeros aparatos electrofónicos, sino también se modificará dramáticamente con la aparición de los medios de reproducibilidad y su difusión universal a través de la radio; la danza se redimensionará con la presencia de las grabaciones magnetofónicas; la literatura se servirá del periódico como medio público, tanto como lo había hecho precedentemente con la pequeña revolución privada de la máquina de escribir.

La idea de internacionalización, de ubicuidad, de aceleración y la sensación de participación, adquiridas por parte del individuo en este período de experimentaciones, permiten que la tecnología ingrese en la vida cotidiana y también en el arte. Las máquinas de todo tipo, desde los aparatos eléctricos hasta los medios de transporte, potencian los modos de producción, circulación y consumo del arte, lo convierten en un sistema híbrido y multidisciplinario que aprovechará, para sus efectos, la amplitud del telégrafo, la rapidez del teléfono, la ubicuidad de la radio, tanto como los trucos descubiertos por el *close up*, el fotomontaje, el volumen alto o la cámara lenta: el arte del período está lleno de ejemplos al respecto.

Esta etapa de invenciones y descubrimientos en la que se transita de la era mecánica a la era eléctrica es también el momento en el que las industrias culturales hacen su ingreso definitivo en la estructura social. Los medios de comunicación masiva (periódico, radio y cine) fueron potenciados gracias al uso de la tecnología para la recolección, publicación y circulación acelerada de información. Debido a esto, se ven transformadas las nociones de tiempo y espacio conocidas hasta ese momento,

a las que se superponen las de rapidez y ubicuidad. La cultura se “produce” para a un público ávido de novedad, de noticias, de sorpresas, un ser colectivo insertado en el consumo de tales bienes gracias al alfabetismo universal y al sistema de producción capitalista. Para este público-consumidor-masivo fue creado el nuevo mercado de flamantes productos simbólicos, cuya existencia, como lo describe Benjamin, fue posible por obra de la reproducibilidad técnica, no con pocas consecuencias para la concepción de arte en sí mismo.

De lo anteriormente dicho, se hace posible pensar en las analogías que existen a lo largo de la historia del arte en lo referente a la relación paradójica entre el arte y la tecnología: desde el teatro griego hasta llegar a las vanguardias del siglo veinte o a la contemporaneidad. El caso es que, luego de Eurípides, los dramaturgos “menos refinados” usaron el expediente del *deus ex machina* cuando no querían enfrentar la dificultad de las tramas complejas o de los guiones espinosos. La *machina* les servía para ofrecer el final feliz aunque ello significara una ruptura con la línea interna de acción, o aunque restara credibilidad al relato. Se convertía así en un recurso usado para cubrir con espectáculo la ausencia de contenido, un subterfugio que escondía una posible falta de creatividad. Nietzsche, por ejemplo, hará una crítica al *deus ex machina* euripideo, argumentando que creaba en el público un “falso sentido de consolación”.

Queda al arte en todos los tiempos, como quedó demostrado por la vanguardia histórica, lograr que su relación con la tecnología no se vea reducida a la función de pantalla de humo, de consolación ilusoria, de forma sin contenido, a un dios que desciende de la máquina para regalar el *happy end*. Después de todo, la tecnología es un instrumento y puede ser usada como medio inquisitivo, como vehículo crítico o como potenciador de las capacidades humanas.

Notas

1. Todas las traducciones son de la autora.
2. “La guerra única higiene del mundo”, polémica expresión acuñada por Marinetti en el punto 9 del documento de Fundación y Manifiesto del Futurismo. Tal expresión será objeto de múltiples críticas a lo largo del tiempo, especialmente a partir de que Marinetti manifestara su simpatía con el fascismo y el belicismo. Op. cit.
3. Resulta de interés que las primeras formas en las que la vanguardia llega al continente americano hayan sido las de la literatura. La razón probablemente radica en que esta contaba con un sistema de difusión muy bien articulado. La industria

editorial había abierto espacios de debate a nivel internacional, en un mundo en el que se perfilaba la globalización, que incorporó además una red de revistas y periódicos estratégicamente aliados con los medios tecnológicos de la nueva era de las comunicaciones.

Referencias

- Argan, G. C. (2007). *L'arte Moderna, 1770-1970*. Milano: Sansoni.
- Belli, G. (2010). *El Universo Futurista 1909-36*. Buenos Aires: Fundación Proa.
- Benajmin, W. (2009). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- Birulli, V. (2008). *Manifesti del Futurismo*. Milano: Abscondita, SRL.
- Bürguer P. (1984). *Theory of the Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Marinetti, F.T. (1909). *Fondazione e manifesto del Futurismo*. En: Birulli (2008). *Manifesti del Futurismo* (p.11-16). Milano: Abscondita, SRL.
- Marinetti, F..T. (1916). *La Nuova Religione-Morale della Velocità*. En: Birulli (2008) *Manifesti del Futurismo* (p. 265-270). Milano: Abscondita SRL.
- Mc Luhan, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Nietzsche, F. (2012). *El Nacimiento de la Tragedia o Grecia y el pesimismo*. Madrid: Alianza Editorial.
- Rodríguez, E. P. (2015). *L'avanguardia senza fili:Futurismo "pour l'exportation" nell'America Latina"*. Quito: Elena Pasionaria Rodríguez.
- Rodríguez, E. P. (2015). *Geografia e Cronologia del Futurismo nell'America Latina. Manifesti e testi programmatici dell'avanguardia primonovecentesca*. Quito: Elena Pasionaria Rodríguez.

PRO

YEC

TOS

SARAHÍ GARCÍA
CARLOS MORENO

Texto introductorio

Sociedad y tecnología se desarrollan a la par, compartiendo un camino que las alimenta y conduce, siguiéndose los pasos, auto-determinándose y delimitándose entre ambas. La tecnología propone nuevas formas de sentir, de comunicar y de entablar problemáticas, a la vez que modifica los territorios en los que tradicionalmente estos se han inscrito, creando la posibilidad de construir nuevas maneras de abordar las problemáticas. Debido a la forma tecnificada en que se van configurando y sistematizando estas nuevas relaciones, cada vez se van reduciendo y reproduciendo más conceptos y sistemas en relación a las posibilidades de concebir lo humano.

El arte como eje central llevó a quienes participaron en este proyecto a reflexionar acerca de la tecnología y sobre los puntos de fractura de la misma en el contexto socio-cultural. *Arte tecnología y sociedad* se ha abordado mediante proyectos nutridos de su contexto. Así, el espectador puede encontrar algunas de las situaciones que experimenta de manera cotidiana, reflejadas en productos artísticos e intelectuales de carácter crítico, reflexivo y sensibilizador.

La III Expo FAUCE forma parte de un proceso inclusivo trabajado en equipo, siendo los participantes estudiantes, egresados, graduados y docentes pertenecientes a las carreras de Artes Plásticas y Teatro de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador. Previo a esta muestra, se propició (junto con el apoyo de otras instituciones educativas y culturales) un espacio de diálogo dirigido a todos los públicos donde se realizaron una serie de ponencias y debates que, a la vez, se convirtieron en una plataforma sólida para incentivar y/o catapultar la creación de las obras presentes en esta muestra.

Por último, cabe señalar que los textos que acompañan a los proyectos artísticos fueron elaborados por los autores de los mismos. Estos han sido respetados casi en su totalidad por entender que se trata de un proceso de aprendizaje y experimentación, obviando en cierto modo los estándares académicos.

Óscar García
Mirror. Alusiones sensoriales, 2014
Proyección audiovisual

Recurro al hecho digital por la factibilidad de experimentación que le otorga en la construcción de la imagen. Aquí, el conocimiento y dominio del *hardware* y del *software* es primordial para el desarrollo de la presente propuesta experimental.

Reflexiono acerca del vínculo entre lo físico y lo virtual, posicionándome como cibernauta y recolector de imágenes en entornos virtuales. *Mirror* ahonda en la repetición con efecto espejo, mediante gradaciones de opacidad con diferentes calidades y porcentajes, con filtros *soft light*, *hardy light*, múltiple, diferencia, exclusión, *subtract*, etc., en multitud de capas y con múltiples *software* de edición: *Photoshop*, *Illustrator*, *After Effects*, *Final Cut*, *Cinema 4D*, etc.

El resultado es una suerte de imagen líquida convulsionada entre diversas técnicas de registro y edición digital, mediante la manipulación de capas y filtros, diafragmas y velocidades, proponiendo así una suerte de interfaz que viaja desde lo físico a lo virtual, logrando un resultado casi automático, liberador, imprescindible para el artista como proceso creativo. Un trabajo contextualizado en la actual cultura digital y las características de la imagen hoy que da pie a múltiples interpretaciones.



Gabriela Auz *et al.*
La máquina de hacer sueños, 2014
Proyección audiovisual

Los procesos de socialización en el ser humano se han transformado, influenciados por los avances y desarrollos tecnológicos. Así, la necesidad del ser humano de comunicarse con otros seres humanos ha generado diferentes tipos de redes que hacen esto posible sin que sea necesaria la interacción física. Quizás, esa manera indirecta de interactuar evita el riesgo a ser rechazados en la realidad. De ese modo, la tecnología ha convertido a los humanos en sujetos artificiales que viven, se relacionan y sienten por medio de mundos artificiales. La tecnología suspende el tiempo y el espacio, nos acerca a realidades no presentes ni existentes materialmente, y ella se apropia del tiempo real para convertirlo en un paréntesis temporal donde la sensibilidad cambia y se *ficcionaliza*. Le dedicamos a la tecnología un sinnúmero de momentos de nuestro tiempo –que ya no es más nuestro–. ¿Por qué no darle unos minutos a recuperar el sentir y la sensibilidad? ¿Por qué no nos damos tiempo para ver realmente, para escuchar, para sentir con la piel y el cuerpo?

La máquina de hacer sueños presenta una propuesta performática que interviene el espacio público de exhibición de la III Expo FAUCE, proponiendo a los actores como piezas engranadas entre sí que producen sueños para complacer a los seres humanos con en el reconocimiento de los sentidos y sensibilidades de su cuerpo y su imaginación. Una máquina que usa a los humanos como tecnología para reencontrar otras percepciones del mundo. La máquina de hacer sueños cuenta con una tecnología avanzada que, al igual que las nuevas y recientes tecnologías, nace igualmente de las necesidades del ser humano, de lo que anhela, de sus deseos. Pero esta tecnología ofrece el despertar de emociones y sensaciones en el usuario. Una máquina completamente humana que se introduce y penetra en la cotidianidad de una exhibición –así como lo hacen las más recientes tecnologías– para obligar a sentir, a actuar –quizás– y a vivir un paréntesis en la cotidianidad de quienes son atrapados por ella.





Jairo Calle

Datos etéreos, 2014

Luz LED y sensor de movimiento

La información nos muestra lo que debemos entender como verdad, modificando así el estado de conocimiento del ser. En la actualidad, la masificación de una cultura massmediática y las nuevas formas de tecnología han convertido al usuario en un receptor de información que, lejos de proporcionarle un panorama claro, produce un efecto contrario al de su asimilación. A medida que nos acercamos esta se complejiza, hasta tal punto que se vuelve ilegible.

El *objeto artístico* –tomado como elemento más básico–, está al alcance de una comprensión generalizada. Con el paso del tiempo y el desarrollo de la tecnología toma direcciones más complejas, donde su sola concepción está cargada de innumerables conceptos, contextos, experiencias, acciones y razones artísticas, convirtiéndolo en un objeto complejo codificado para el usuario.



Galo Yáñez

Conexión directa a Dios, 2014

Caja de madera, aglomerado MDF, pintura acrílica a base de agua, globos estándar de caucho, pegatinas de vinilo, escarchas y papel maché

El ser humano siempre ha perseguido alcanzar la divinidad o, de alguna manera, conectarse con ella. En la actualidad, la red global –internet– se vislumbra como el medio más cómodo, fácil y gratuito para tal empresa. Las súplicas, penitencias y mensajes a Dios ya no se dan solo en los templos. La accesibilidad a la tecnología nos permite efectuar la adoración divina desde casa, el trabajo, la escuela, los baños públicos, bares y parques, mediante un *like*, compartiendo o comentando en páginas creadas o administradas por creyentes.



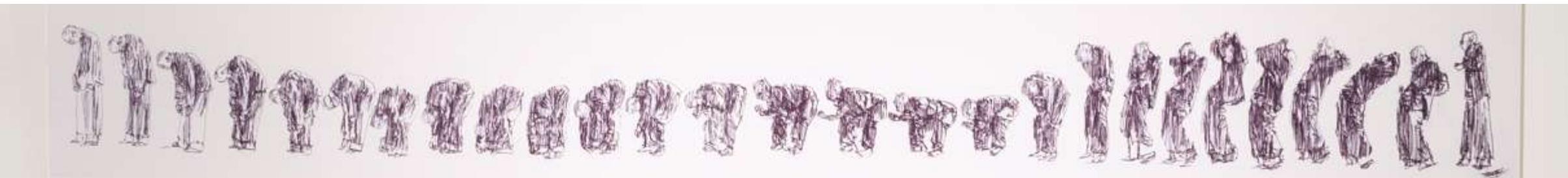


Moisés Yunga
Inquisición, 2014
Impresión digital

Compartir, comentar, subir... La web 2.0 nos otorga multitud de posibilidades para cartografiar nuestras relaciones. A la vez, las redes sociales nos otorgan un sitio en el ciberespacio en el que podemos almacenar de forma intangible cualquier imagen, registro, data de nuestras vidas; un nuevo *diario ¿privado?* que ha extinguido al tradicional de la mesa de noche.

La acción de dejarse ver, la gestión de nuestras realidades, la cierta ansiedad por lo que Warhol denominaría como *quince minutos de fama*, nos lleva a preguntarnos: ¿existe una línea divisoria entre la información personal y la pública en la red?

La obra se compone de una recopilación de datos de un perfil personal de la red social *Facebook*. He realizado un seguimiento de sus actividades dentro de un periodo de 2 meses, pudiendo obtener datos importantes de su vida como direcciones de casa, centro de estudios, números de teléfono, lugares que frecuenta, amistades más cercanas, familiares, etc. Toda la información ha sido recabada sin ningún tipo de *hackeo* o quiebre de seguridad, con el único recurso de una conexión a internet.



Rubén Sánchez

Heladero, 2014

Infos y registro digital

La relación existente entre arte y tecnología presente en todas las épocas se ha caracterizado siempre por tener una desigualdad entre ambos; no se ha conseguido mantener un equilibrio en igualdad de valoración de los nuevos medios tecnológicos en relación con los procesos productivos tradicionales, siendo inevitable que surjan otras perspectivas conceptuales y nuevos intereses estéticos.

La utilización de nuevas tecnologías en la práctica artística contemporánea se muestra en la actualidad como algo evidente y palpable en una gran variedad de manifestaciones, lo que ha implicado que se fomenten y activen interesantes discusiones acerca de los usos/abusos de nuevas herramientas que la ciencia y la tecnología contemporánea han venido desarrollando, incluyendo la amplitud de posibilidades en torno a nuevos materiales como también las variaciones conceptuales.

Estas tecnologías están aportando nuevas aproximaciones estéticas al arte, mixturas entre lo físico y lo digital que provocan otros diálogos posibles con la sociedad.



Mayra Pacheco

Transformaciones corporales en nociones tecnológicas, 2014

Cartón gris, acrílicos y materiales reciclados

Vivimos en un flujo constante de tecnología y, con esto, nuevas posiciones, formas, funciones, comportamientos, necesidades, sensaciones, transformaciones y vacíos.

¿Cómo nos afecta la tecnología? ¿Cómo interfiere sobre el cuerpo o sobre el pensamiento del ser humano? ¿Cuál es el efecto concreto de un foco, una silla, una puerta o una escalera, entre otros? Y, en relación a las nuevas tecnologías, ¿a qué nivel nos modifican físicamente? ¿Generan en nosotros nuevos comportamientos y/o sensaciones?





Erick Flores

Sigilo, 2014

Impresión digital, página web y dispositivo inteligente

En general, el problema de describir el origen de cualquier proyecto artístico es proponer una hipótesis aceptable para la existencia del mismo. Pero, en lo que se refiere al desarrollo de este proyecto, en sus elementos más notorios, las etapas o periodos de creación de este mundo fueron cambiados por la observación y la formulación de hipótesis empíricas que rayan muchas veces el absurdo. Esto no quiere decir que el libre albedrío usado para analizar y realizar este proyecto carezca totalmente de motivo o concepto.

Sigilo es un esfuerzo por llevar la idea de acercar a nuestra realidad fragmentos de mundos imaginarios escondidos en los cielos del autor, dándoles validez a través de una visión total de la idea, transportándola a nuestra realidad y otorgándole presencia y evidencia para permitir su comprensión en todas las dimensiones posibles.

Aquí, el código QR es la llave de acceso para que el espectador, basándonos en la idea de Aristóteles acerca del arte, anule el espacio fijo de la exposición y pueda modificarla, interactuar con ella o simplemente descartarla, previo proceso de escaneado.

Mario García
Shungo, 2014

Corte láser, aglomerado MDF y pintura de poliuretano

Me interesan los medios tecnológicos de punta en la medida que faciliten la producción artística escultórica, utilizando programas computacionales (Illustrator y AutoCad) para planificar gráficamente la obra, el corte láser, los nuevos materiales de origen industrial (aglomerado MDF, acrílico) y pinturas polímeras de uso automotriz.

Tales recursos tecnológicos, fruto de la industria de la investigación con fines comerciales, usados creativamente y con fines artísticos, pueden ser perfectamente aprovechables dentro del campo de las artes plásticas y contribuir a proyectarlas hacia la contemporaneidad. De hecho, las artes plásticas actuales (específicamente hablando de la escultura) utilizan ya recursos tecnológicos que en el pasado renacentista hubieran significado una gran revolución productiva y, posiblemente, hubieran generado un gran debate conceptual (cinceles y martillos neumáticos, sierras angulares, discos diamantados, soldadoras de arco, TIG, MIG, oxiacetilénica, plasma, resinas poliéster y acrílicas, siliconas, hornos cerámicos computarizados, programas digitales 3D, etc.). Sin embargo, hoy estamos perfectamente acostumbrados a utilizarlos.

La propuesta es, por tanto, una serie escultórica que utiliza tecnologías industriales de relativamente nueva invención. Ahora bien, resulta interesante comprender que las nuevas tecnologías poseen sus particularidades, que se adaptan, han sido diseñadas o son útiles a diferentes procesos artísticos. Por ejemplo, la escultura en mármol siempre requerirá de un escultor, de un martillo y de un cincel, sea este pétreo, neumático o autómatas. La pintura, de un pintor, de un soporte, colores y herramientas de manipulación, sean estos elementos análogos o digitales. En ese sentido, ciertos recursos tecnológicos son útiles para ciertas propuestas escultóricas –y no todas–. Por ejemplo, el aglomerado MDF y el corte láser son recursos industriales adecuados para la elaboración de la obra *Shungo*, de estilo tipográfico, de formas planas y relativamente sencillas en comparación a una talla barroca. Tales recursos serían inútiles en el caso mencionado. Ello no afecta su potencial simbólico ni el valor de la obra. Así pues, la propuesta escultórica aprovecha el recurso tecnológico a la vez que se adapta al mismo, tomando formas que le son posibles y descubriendo su potencial estético y artístico, siempre oculto en lo industrial, siempre posible.



El depósito [Colectivo]

Venga, pase, mire y disfrute!!!, 2014

Acción realizada en los exteriores de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, acompañada de música y un par de modelos

Venga, pase, mire y disfrute!!! es una acción que se da en el límite calle/museo con el objetivo de crear en el transeúnte intriga, interés y necesidad de acceder a una institución de cultura a la que normalmente se siente ajeno. La propuesta es apropiarse de las estrategias populares de venta de los voceadores que se encuentran fuera de los locales comerciales (locales que, a pesar de contar con la tecnología de punta, necesitan servirse de un ser humano disfrazado que ayude a vender sus productos) y, así, conseguir que el caminante que por allí se encuentre acceda a su interior.

A manera de un voceador callejero, las obras de la III Expo FAUCE serán traducidas a un lenguaje más asequible a los transeúntes, quienes sabrán que se promociona el ingreso al museo ¡totalmente gratis! y, en el cual, podrán ver ¡lo mejor de la tecnología aplicada al arte! Este *bajar del pedestal* a los conceptos artísticos y ponerlos en otro nivel permitirá que los usuarios se identifiquen con lo que escuchan, se interesen y entren a las instalaciones.





Colectivo Perra Runa
Fast Food Criollo, 2014

Dibujo a marcador y bolígrafo sobre papel periódico e impresión

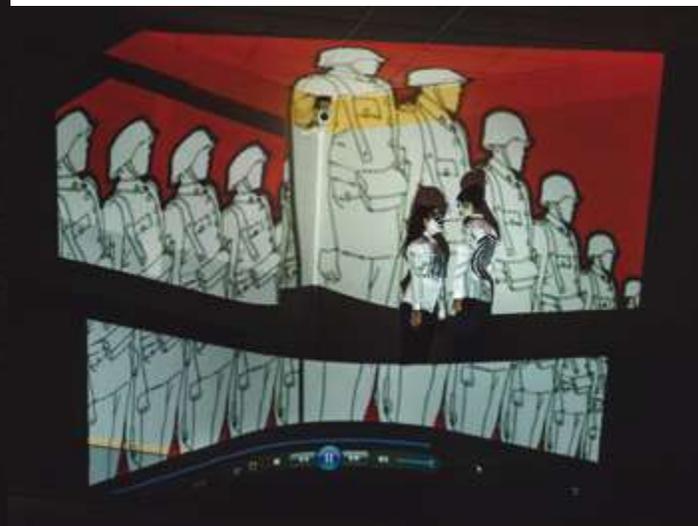


Tecnologías populares que están cayendo en el olvido tales como mezclar cocoa con manteca para conseguir chocolate líquido, o utilizar agua mineral en vez de huevos para suavizar la masa de las empanadas de viento, son hallazgos cotidianos que cumplen con normas propias de experimentación científica y registro. Con este proyecto buscamos compartirlas antes de que caigan en el olvido.

Cada uno de los integrantes del colectivo hizo un seguimiento de los ambulantes que el azar les presentara y, así, los persuadimos a dejarnos aprender de sus secretos y hallazgos para la preparación de los alimentos que a diario venden.

El ritmo vertiginoso de la ciudad también ha calado en estos personajes, en su modo de producción y podríamos citar una única coincidencia con los locales de *fast food*: ¡hacerlo rápido! *Fast Food Criollo* plantea una crítica a este consumir a toda prisa de las grandes cadenas y propone una alternativa: consumir rápido también, pero aquellos productos que tenemos al alcance de la mano, populares y que están invisibilizados por ese consumismo atroz.

He aquí entonces los secretos para que en su casa, rico y rápido, prepare alimentos que lo dejen satisfecho. Les invitamos a probar nuestro *Fast Food Criollo*.



Scena XV [Colectivo]

Android and Dance, 2014

Proyectores, pantallas y equipo de sonido

Android and dance empezó como una crítica al vacío que produce el uso de las nuevas tecnologías en las comunicaciones interpersonales y a los dilemas filosóficos que se plantean alrededor de esto, poniendo en evidencia y desnudando la ilusión de que *estando conectados estamos más cerca*. Esta idea de estar conectados se traduce en la obra como *Danzantes sin alma*, individuos solo de cáscara y cuya existencia solo se manifiesta en la virtualidad.

Alrededor de estas preguntas la obra fue tomando forma, haciendo uso de nuevas tecnologías y contraponiéndolas con los cuerpos de los bailarines que, a través de sus movimientos, ponen en evidencia a los hombres de cáscara, producto de sobreponer sus vidas en la virtualidad.

La obra emplea elementos performáticos para reforzar la idea del azar. Cualquier cosa puede suceder. Además, utiliza proyecciones de sucesos en tiempo real, dándole al actor ejes de acción que, además de azarosos, también son concretos.

SCENA XV ha construido esta obra utilizando los mismos recursos que, de cierta forma, crítica, tratando de evidenciar los comportamientos que producen en nuestro cotidiano los elementos tecnológicos y la sobresensibilización y la sobreestimulación de los mismos.

