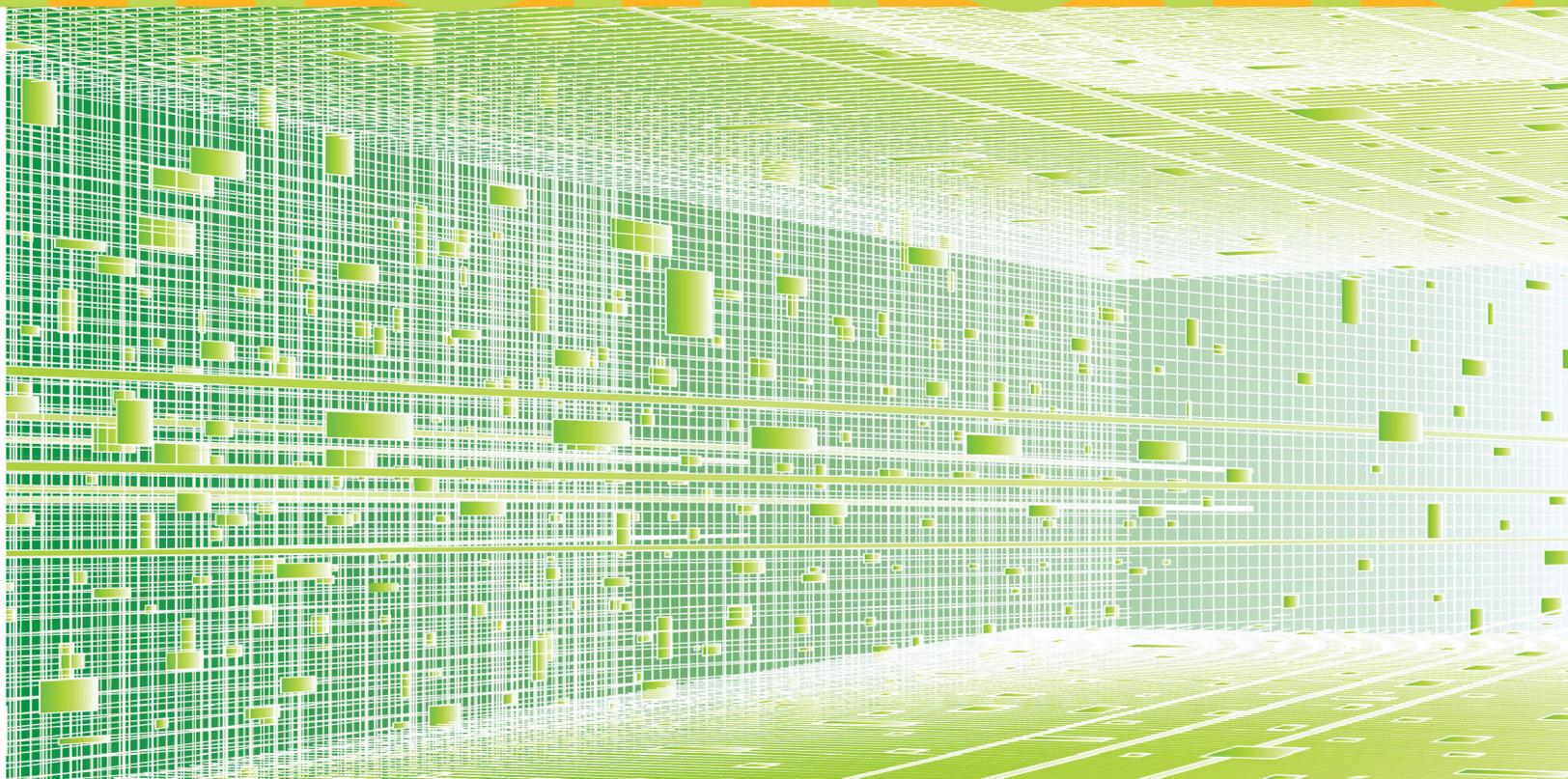




memoria



memoria 2^o foro
internacional imagen
tecnológica interpretación
e investigación

memoria

2º Foro Internacional Imagen
Tecnológica Interpretación
e Investigación



Universidad de Guanajuato
División de Arquitectura Arte y Diseño
Campus Guanajuato
Departamento de Diseño



UNIVERSIDAD
DE GUANAJUATO

CUERPO ACADÉMICO
REPADI
REPRESENTACIÓN Y PROCESOS
EN EL ARTE Y EL DISEÑO

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Dr. José Manuel Cabrera Sixto

Rector General

Dr. Manuel Vidaurri Aréchiga

Secretario General

Mtra. Rosa Alicia Pérez Luque

Secretaria Académica

Dr. Modesto Antonio Sosa Aquino

Secretario de Gestión y Desarrollo

CAMPUS GUANAJUATO

Dr. Luis Felipe Guerrero Agripino

Rector del Campus Guanajuato

M.R.S.M. Juan Martín Aguilera Morales

División de Arquitectura, Arte y Diseño

L.R.I. María Concepción Rodríguez Argote

Directora del Departamento de Diseño

Cuerpo Académico Representación y
Procesos en el Arte y el Diseño REPRADI:

M.D.G. E. Margarita Romero González,

M.C.D. Cynthia P. Villagómez Oviedo,

M.A.V.I. Juan Carlos Saldaña Hernández,

M.D.G. J. Jesús Ríos Alanís.

*Memoria 2° Foro Internacional Imagen
Tecnológica Interpretación e Investigación*

D.R. © Universidad de Guanajuato

Primera Edición, 2014

Lascuráin de Retana 5, Zona Centro

Guanajuato, Gto. México. CP. 36000

Departamento de Diseño

División de Arquitectura, Arte y Diseño

Alfredo Pérez Bolde s/n, fracc. ASTAUG,

Guanajuato, Gto. México. C.P. 36250

Ilustración de Portada: Margarita Romero González

Diseño gráfico y maquetación: Cynthia P. Villagómez Oviedo

Corrección de estilo: Cruz Amador

Esta publicación fue realizada con apoyo del

Departamento de Diseño de la

División de Arquitectura, Arte y Diseño, U.G.

Por el Cuerpo Académico

Representación y Procesos en el Arte y el Diseño REPRADI

Ejemplar digital hecho en México

Presentación

El 2º Foro Internacional Imagen Tecnológica, Interpretación e Investigación, fue organizado por el Cuerpo Académico 'Representación y Procesos en el Arte y el Diseño' (REPRADI), integrado por los Profesores investigadores del Departamento de Diseño: M.D.G. E. Margarita Romero González, M.C.D. Cynthia P. Villagómez Oviedo, M.A.V.I. Juan Carlos Saldaña Hernández, M.D.G. J. Jesús Ríos Alanís.

Dicho foro se llevó a cabo del 8 al 9 de octubre de 2014, en el Departamento de Diseño de la División de Artes de la Universidad de Guanajuato. Dentro del mismo se llevaron a cabo tres conferencias magistrales con intercambio de preguntas y respuestas entre el público y los ponentes, mesas de ponencias y de diálogo de profesores investigadores, así como la presentación de la Revista electrónica Interiorgráfico Núm.14, de la División de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato.

Cabe mencionar que se contó con la participación de la Directora del Departamento de Diseño L.R.I. Ma. Concepción Rodríguez Argote; el Doctor Héctor Eugenio Gómez Vargas de la Universidad Iberoamericana Campus León, con la conferencia "Regresar al futuro, lo imposible. La comunicación y la visualidad"; la Doctora Carmen Castañeda Pineda de la Universidad Iberoamericana Campus León con la conferencia "Diseño y colaboración"; el Doctor David M. J. Wood del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, Ciudad de México, con la conferencia "Cambio tecnológico y creación audiovisual: ¿emancipación o encierro?"; la Doctora Sara Julsrud del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato, con la conferencia "La inclusión del sonido en la plástica a través de la tecnología a partir del siglo XX"; la Doctora Natalia Gurieva y el alumno de la Licenciatura en Artes Digitales de la U.G. Gabriel Gonzalo Bautista Vargas del DICIS, Campus Irapuato-Salamanca, con la conferencia "Percepción y manipulación de imágenes como herramienta de comunicación visual"; así como las participaciones de los integrantes del Cuerpo Académico REPRADI Mtro. Juan Carlos Saldaña Hernández y Mtra. Cynthia Villagómez Oviedo, con la conferencia "Intermediación y experimentación. Imagen movimiento con móviles"; la Mtra. E. Margarita Romero González y Mtro. J. Jesús Ríos Alanís, con la conferencia "El cine una cuestión de prestidigitación".

Los temas abordados en el foro fueron: el Arte y la tecnología, el Cine, el Video arte, el Arte digital, la Experimentación y la interpretación en las Artes y el Diseño. Con la reflexión en torno a estos temas, se buscó contribuir a la difusión y vinculación social desde lo académico, así como del quehacer universitario a través de las múltiples perspectivas de la investigación de la imagen en su entorno social, comunicacional, artístico y tecnológico.

Este evento es un encuentro internacional de ideas y de perspectivas que confluyen en la creación de una visión incluyente de las distintas realidades que habitan en nuestro tiempo histórico, caracterizado por la ebullición, la confrontación y la generación de conocimiento en el área del Arte, el Diseño y la Tecnología.

De tal manera que resulta indispensable crear un espacio para exponer y discutir los diferentes aspectos vinculados a la imagen dentro de los ámbitos antes descritos, toda vez que son el reflejo del contexto social, cultural, político y económico actual, es decir, la imagen captura el espíritu de una época, de nuestra época.

Cynthia Villagómez Oviedo
Representante del Cuerpo Académico Representación
y Procesos en el Arte y el Diseño (REPRADI).

Índice

I. IMAGEN, TECNOLOGÍA E INTERPRETACIÓN

1. Percepción y manipulación de imágenes como herramienta de comunicación visual.
Dra. Natalia Gurieva
A.D. Gonzalo Gabriel Bautista Vargas
Departamento Arte y Empresa, D.I.C.I.S., U.G. 10

2. La inclusión del sonido en la plástica a través de la tecnología a partir del siglo XX.
Dra. Sara Julsrud López
Departamento de Artes Visuales, D.A.A.D., U.G. 26

3. El cine, una cuestión de prestidigitación.
Mtro. J. Jesús Ríos Alanís
Mtra. Elvira Margarita Romero González
Departamento de Diseño, D.A.A.D., U.G. 41

4. Intermediación y experimentación, imagen movimiento con móviles.
Mtro. Juan Carlos Saldaña Hernández
Mtra. Cynthia P. Villagómez Oviedo
Departamento de Diseño, D.A.A.D., U.G. 51

5. Cambio tecnológico y creación audiovisual: ¿emancipación o encierro?
Dr. David M.J. Wood
Instituto de Investigaciones Estéticas-UNAM. 73

II. DISEÑO Y COMUNICACIÓN

6. El diseñador en la Sociedad de la información
y la necesidad de su formación en el trabajo colaborativo.

Dra. María del Carmen Castañeda Pineda

Universidad Iberoamericana, Campus León.

85

7. Ante la Larga Revolución Digital.

Tres imágenes para recordar el futuro de la
Comunicación Estratégica.

Dr. Héctor Gómez Vargas

Universidad Iberoamericana León, Campus León.

102

I. IMAGEN, TECNOLOGÍA E INTERPRETACIÓN

1. Percepción y manipulación de imágenes como herramienta de comunicación visual.

Dra. Natalia Gurieva

A.D. Gonzalo Gabriel Bautista Vargas

"La vista llega antes que las palabras.

El niño mira y ve antes de hablar."

John Berger, Ways of Seeing

La comunicación visual implica los procesos de la percepción, pensamiento (procesando las imágenes), la memoria y la conducta. La percepción visual es un proceso activo con el cual el cerebro transforma la información captada por la retina del ojo en una recreación de la realidad externa. El estudio de la naturaleza de la imagen se divide en dos procesos, la percepción y la representación.

10

Percepción

El psicólogo Jerome Bruner ha desarrollado un modelo de percepción. Según él la gente pasa por el siguiente proceso de formarse opinión:

1. Cuando nos encontramos con un objeto desconocido, estamos abiertos a diferentes señales informativas y queremos aprender más sobre el objeto.
2. En el segundo paso tratamos de recopilar más información sobre el objeto. Poco a poco, nos encontramos con algunas señales familiares que nos ayudan a clasificar el objeto.

3. En esta etapa, las señales se convierten en menos abiertas y selectivas. Tratamos de buscar más indicios que confirman la categorización de la meta. También ignoramos activamente e incluso distorsionamos las señales que violan nuestras percepciones iniciales. Nuestra percepción se vuelve más selectiva y finalmente pintar un cuadro coherente de la meta.

Según Alan Saks y Gary Johns, hay tres componentes de la percepción:

1. El observador (perceptor), la persona que se da cuenta de algo y llega a un entendimiento final. Hay 3 factores que pueden influir en sus percepciones: experiencia, estado emocional y motivación. En diferentes estados emocionales el observador reacciona o percibe algo de distintas maneras. También en diferentes situaciones que él o ella podría emplear una "defensa perceptual" donde tienden a "ver lo que quieren ver".

2. El objeto. Incluye el objeto de la percepción. La cantidad de información recogida por los órganos sensoriales del perceptor afecta a la interpretación y la comprensión del objeto. "La ambigüedad o falta de información sobre un objeto conduce a una mayor necesidad de interpretación."

3. La situación también influye en gran medida debido a las percepciones, diferentes situaciones pueden llamar para obtener información adicional sobre el objeto.

"Gestaltpsychologie" (psicología de la forma) o La teoría de la Gestalt fue formulada a principios del siglo XX por los psicólogos alemanes W. Kohler, K. Kofka, Lewin, y Wertheimer. Ellos primero sientan una sólida teoría de la forma en relación a la percepción visual.

Leyes de Gestalt

Las leyes de la Gestalt describen cómo el humano percibe los componentes visuales, como patrones organizados en conjunto. Según la teoría, existen seis factores

principales que determinan cómo los elementos de los patrones son agrupados por el sistema visual, también llamadas leyes o "Principios de la gestalt":

Ley principal de figura y fondo. Según la ley, la visión siempre busca como dividir la imagen en una figura principal y nítida o primer plano y el fondo, o segundo plano, que aparece desdibujado y tenue. La ley no se refiere a que en la visión misma (ópticamente) aparezca con figuras borrosas y otras nítidas, se refiere a que al observar una escena evaluamos y resaltamos sus componentes de una manera psicológicamente diferente.

Ley principal de la buena forma. Se basa en la observación de que el cerebro intenta organizar los elementos percibidos de la mejor forma posible, esto incluye el sentido de perspectiva, volumen, profundidad etc. El cerebro prefiere las formas integradas, completas y estables.

Ley de la similaridad. Nuestra mente agrupa los elementos similares en una entidad. La semejanza depende de la forma, el tamaño, el color y el brillo de los elementos.

Ley de la proximidad. El agrupamiento parcial o secuencial de elementos con los que se encuentran a menor distancia por nuestra mente.

Ley de simetría. Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

Ley de continuidad. La mente continúa un patrón, aun después de que el mismo desaparezca.

Ley de contraste. La posición relativa de los diferentes elementos incide sobre la atribución de cualidades (tamaño) de los mismos.

La composición

La composición en referencia al lenguaje visual supone la organización de los elementos que forman el conjunto de imagen, con el fin de obtener un efecto de unidad y orden. Las imágenes (dentro de la cultura visual) son generalmente vehículos de comunicación o al menos son significativas, a medida que aumenta la complejidad de una imagen incrementa la meditación visual.

Dentro de la estética psicológica uno de los más importantes escritores ha sido Rudolf Arnheim (1904-2007), gran parte de cuya teorización se origina dentro de la psicología de la Gestalt. En *Art and Visual Perception* y *The Power of the Center*, Arnheim enfatizó una interpretación holística de una imagen o el espacio entero, en el que no están interactuando, equilibrando conjuntos de fuerzas.

Necesitamos detectar el centro visual de la imagen. Peso visual puede ser generado por muchos factores:

Efecto dinámico: peso visual es siempre un efecto dinámico, pero la tensión no está necesariamente orientada a lo largo de una dirección dentro de la imagen.

Influencia de la posición: El peso está influido por la "ubicación". Por ejemplo, un objeto en el centro puede ser balanceado por los más pequeños elementos colocados fuera del centro. De acuerdo con el principio level principle, el peso de un elemento aumenta en relación a su distancia desde el centro visual de la composición.

Influencia de tamaño: Otros factores son iguales, cuanto mayor sea el objeto se percibe como el "más pesado" .

La influencia de profundidad: Cuanto mayor sea la profundidad de un área de la parte del campo visual, mayor es el peso que se lleva.

La influencia de color: El rojo es “más pesado” que el azul, y los colores brillantes son “más pesados” que los oscuros. Por ejemplo, un área de color negro se debe hacer más grande que un área blanca para compensar.

El interés intrínseco: Debido a su complejidad formal u otra peculiaridad, un área visual puede parecer más pesada.

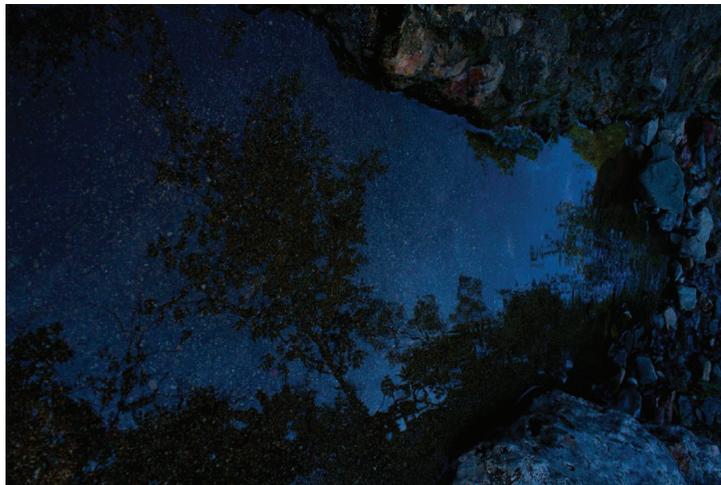
Aislamiento: Lo hace mas pesado, por ejemplo, la luna en un cielo vacío.

La simplicidad de la forma: Las formas más regulares son las más pesadas (por ejemplo, círculos o cuadrados). Compactidad, es decir, el grado en que se concentra la masa alrededor de su centro, también puede producir peso.

Orientación de forma: orientadas verticalmente las formas parecen más pesadas que las oblicuas.

En la presente investigación que estamos tratando de formalizar la teoría Arnheim de la composición visual y aplicando foto manipulaciones simples (tales como: recorte, rotación, reflexión) a una serie de fotos. Los resultados de este enfoque se pueden encontrar a continuación (Serie fotográfica “exenta Naturaleza”).

14



Naturaleza Exenta

La intención de la siguiente presentación es mostrar las distintas lecturas que puede tener una fotografía, a partir de una estructura, que puede abarcar todos los elementos de la composición hasta el más mínimo elemento.

Dar una herramienta más a la manipulación digital para cambiar la percepción y el sentido que se tiene a priori de la composición.



La caída



Monumento

En la primer fotografía "la caída" se muestra el objeto percibido como tal, en este caso un maguey en un barranco a punto de caer. En esta primer fotografía hay un sentido de caída. Las pencas dan la sensación de arrastrar al maguey.

La segunda fotografía es girada a la izquierda con la intención de cambiar la percepción que se tiene de la misma, sigue habiendo un sentido de caída sin embargo es más estable. Las pencas siguen arrastrando al quiote.



Ascenso

Esta ultima se invirtió para que así se muestre al objeto en un contexto totalmente distinto, en este caso el maguey ya no resbala e intenta aferrarse, ahora lo que se percibe es un movimiento ascendente. Con esta inversión de la fotografía se afirma la monumentalidad y a un maguey ascendente. Las pencas dejan de arrastrar al maguey y lo empujan en un movimiento ascendente que libera al quiote de su caída. Este ya no es el maguey en el espacio y pasa a ser el espacio del maguey.



Tótem

La siguiente fotografía es del mismo maguey visto de otro ángulo, sigue teniendo el carácter monumental. Al ser visto el mismo maguey de otro ángulo también se cambia la percepción. En esta primer fotografía hay carencia de movimiento, las líneas que forman las nubes al ir en sentido izquierdo paraliza al maguey. El movimiento se ha terminado.

17



Tótem Reflejo

Esta segunda fotografía al hacer un recorte para descentralizar al maguey y darle mas dinamismo.

Después del recorte se invirtió la fotografía. Esta inversión hace a los nopales que se encuentran en la parte inferior izquierda de la fotografía se conviertan en espectadores, son más activos a diferencia de la fotografía original donde permanecen pasivos. Las líneas que forman las nubes ya no detienen al maguey, el maguey avanza y crece. La lectura de la fotografía es de un movimiento ascendente y continuo, a diferencia de anterior fotografía.



Rama

La fotografía de arriba es la toma de la rama de un quiote seco, en esta fotografía el movimiento va hacia la izquierda. Se alcanza a percibir una forma interesante en la rama junto con las semillas que se magnifican en la fotografía siguiente.

En la siguiente foto se repitió el proceso de girar e invertir, ahora la forma de la rama es mas evidente e interesante, el movimiento de la composición es hacia arriba. La rama ahora parece que esta extendiendo sus extremidades para recibir el calor del sol.



Libertad



Semillas

Esta fotografía es del mismo qurote seco con sus semillas, una vez más, un ángulo distinto cambia la percepción.



Penacho

Al invertir la imagen y aumentar el contraste se destaca la silueta de esta forma y ahora parece un penacho.



Enredadera

La fotografía de arriba, es de una enredadera que cubre completamente la rama de un árbol. La percepción de ésta es muy pasiva.

Al girar la imagen a la izquierda la percepción cambia nuevamente, pasa de ser pasiva a activa, se percibe un ascenso, deja de ser una enredadera que cae de una rama, se convierte en una enredadera que llegar a la cima. Al cambiar la posición de la imagen se modifica la lectura, el significado cambia totalmente.



Venus



Hojas



El Vuelo

La fotografía de la izquierda muestra un conjunto de hojas interesantes. La importancia del ángulo adecuado para percibir mejor la forma deseada se muestra comparando ambas fotografías.

La segunda, fotografía “El Vuelo” muestra el efecto psicológico conocido como paraeidolia, que consiste en ver formas reconocibles en donde no las hay, en este caso la estructura de las hojas crean la forma de un ave en pleno vuelo.

22



Reflejo

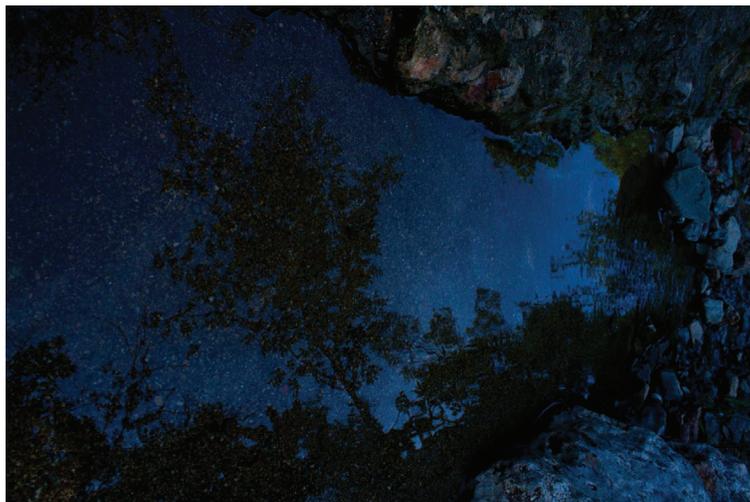


Paisaje

Esta fotografía de un riachuelo que refleja un árbol. Las piedras de donde nace el agua tienen un gran peso visual que no permite una lectura adecuada.

Al girar la imagen deja de ser solo un reflejo y da la sensación de observar un paisaje, al cambiar la lectura de la imagen cambiamos nuevamente su contexto. Ahora la lectura comienza desde el reflejo del árbol y termina en las piedras.

23

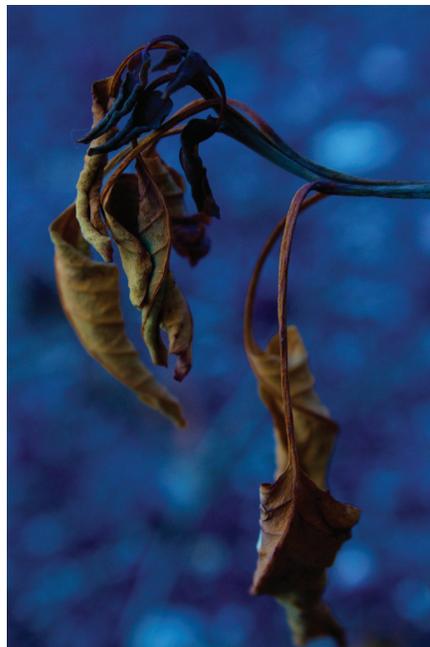


Paisaje Nocturno

Al hacer un cambio en la temperatura de la fotografía y aumentar el contraste deja de percibirse solo un reflejo, la fotografía da la sensación de presenciar un paisaje nocturno. Las piedras en el fondo del río se perciben como estrellas, el árbol ahora se encuentra bajo un cielo estrellado.



Tristeza



Tristeza

En la fotografía de la izquierda la composición esta formada por hojas marchitas que cuelgan de una rama, los tonos azules del fondo y de algunas partes de la rama contrastan con los tonos cálidos de las hojas secas.

En la siguiente fotografía invertida no hay un cambio en la lectura, esta sigue siendo la misma.



Viento en contra

Al girar la fotografía anterior las hojas ya dejan de percibirse como hojas marchitas que cuelgan, ahora la percepción es dinámica, las hojas dan la impresión que son empujadas por el viento y han quedado congeladas en el tiempo con una posición que remite a una danza.

2. La inclusión del sonido en la plástica a través de la tecnología a partir del siglo XX

Dra. Sara Julsrud López.

El arte ha sufrido grandes cambios en los últimos 100 años, estos cambios no sólo están en el proceso de elaboración de la obra artística, en aquello que la compone, sino también en el cómo la percibimos, cómo la leemos y por tanto cómo la entendemos. En la búsqueda de nuevas formas para expresar una idea, surge desde hace un siglo un nuevo interés dentro de las bellas artes por explorar nuevos lenguajes que representen a la era moderna; el ruido, las máquinas y el movimiento se convierten en objeto de utilidad y por tanto de estudio para las nuevas generaciones de artistas que buscan proponer algo nuevo y diferente a lo ya hecho. Movimientos como el Futurismo y el Dadá, que aparecen a principios de siglo XX, la Escuela Bauhaus y posteriormente el Fluxus buscaban realizar “un arte total” es decir un arte que contemplara la integración de varias disciplinas en una misma obra, alegando que antes de su propuesta nadie lo había podido hacer; en cada una de las tendencias artísticas que proponían la interdisciplinariedad en la obra de arte, el sentido auditivo, es tomado en cuenta con demasiada importancia contribuyendo de este modo a que el sonido entrara y se quedara como un elemento más en el campo de las artes visuales.

Al tipo de obras donde el elemento sonido es predominante, no es sino hasta finales de siglo XX, que se le designa el nombre de “Arte Sonoro” y es a partir de ésta etiqueta que se le analiza desde esta nueva perspectiva. Para ser específicos

el nombre de "Arte Sonoro" surge en 1982 en la "William Hellermann's Sound Art Foundation" [1] fundación que en un inicio trabajaba con aquellas manifestaciones experimentales en música como la denominada concreta o la electroacústica; un año después la misma fundación organiza la primera exposición colectiva de esculturas sonoras llamada "The Sculpture Center" [2]; la exposición funcionó de tal forma que desencadenaría la realización de este tipo de exhibiciones por todo el mundo obteniéndose como resultado, a partir de esto, que la obra contenida dentro de estas exposiciones comenzara a ser definida como "Arte Sonoro". Es a partir de la década de los noventa (1990) [3] hasta hoy en día, que este término es cada vez más y más usado por artistas y público en general para definir obras cuyo elemento primordial gira en torno al sonido.

El arte sonoro se define como aquella manifestación artística interdisciplinar que utiliza como elemento esencial de expresión al sonido, ya sea en sentido figurado, es decir, cosas que representen al sonido sin tener que sonar, o en sentido literal esculturas, ambientes o instalaciones que produzcan sonido. Javier Ariza en su libro "Las imágenes del sonido" escribe que "El sonido como elemento poético surge a través de la lectura visual del objeto que conceptualiza la idea de un sonido interior. Una relación sinestésica entre continente y contenido, entre la vista y el oído" [4], las imágenes que hacen referencia al sonido en cierto modo lo crean en el imaginario del espectador, al observar un objeto que represente sonido, se crea una relación del objeto con el sonido que puede generar en la vida real.

Según Licht, autor del libro "Sound art", el arte sonoro pertenece a las galerías y no a los teatros, ya que se basa en el sonido-ruido y rechaza el orden musical para poder competir con otras formas de arte. Licht considera que el arte sonoro puede ser definido en tres categorías:

1. Un sonido instalado. El medio ambiente que se define por el espacio acústico en lugar de tiempo y puede ser exhibido como una obra de arte visual.
2. Una obra visual que también produce sonido, como las esculturas sonoras.

3. Sonido producido por un artista visual que sirve como una extensión de la estética particular del artista, generalmente expresada en otros medios. [5]

En el campo de las esculturas sonoras Javier Ariza en el libro "Las imágenes del sonido" lo divide en tres [6]:

1 Esculturas sonoras latentes: las cuales tienen la capacidad potencial de generar sonido al ser intervenidas.

2. Esculturas sonoras activas: son las que emiten sonido a través de un dispositivo mecánico o electrónico autómatas.

3. Esculturas sonoras interactivas: Muestran una respuesta sonora a un estímulo exterior determinado por un dispositivo mecánico y electrónico.

Partiendo de lo anterior, podemos decir que el arte sonoro abarca desde objetos bidimensionales y tridimensionales que representan el sonido o que lo producen hasta simplemente sonido puesto en un espacio determinado con el simple objetivo de crear atmósferas que produzcan en el espectador emociones distintas, Duchamp y Marinetti compartían la opinión que "el sonido es un creador de espacios" ya que conocían el poder envolvente que tiene la acústica en el cuerpo humano.

Las tendencias que se gestaron durante el siglo XX son los cimientos de aquello que se desarrolla en la contemporaneidad, el arte inter, trans y multimedia o como la llama Brea, "multi-soporte [7]" es la tendencia contemporánea que mezcla varios medios de expresión realizados sobre soportes diversos con la finalidad de que el conjunto de los elementos componga una obra de arte. Esta combinación de diferentes recursos ofrece una posibilidad rica en soluciones; las video-instalaciones, las video-esculturas, video-objetos son solo algunos ejemplos de aquello que se produce en el arte multimedia.

La simbiosis entre los soportes fonográficos y las artes visuales surge a partir del invento del fonógrafo. El arte siempre se ha ayudado de la tecnología para poder realizarse, esta tecnología se traduce en aparatos y herramientas que van en constante cambio y progreso. Desde su invención, la grabación sonora también conocida como fonografía, ha sido muy popular entre el público en general provocando, a los pocos 20 años de haber sido inventado el fonógrafo de Edison, que los artistas visuales iniciaran a ver con muy buenos ojos la utilización del sonido y de su soporte para la realización de obras visuales, después de todo como menciona Chion en su libro *audiovisión* "no se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve" [8].

La inquietud de trabajar con el campo sonoro desde una perspectiva visual, fue desencadenada al momento de haber un objeto palpable que es capaz de reproducir, colocado en el mecanismo correspondiente, sonido, dando de este modo pauta a que aquello que se mantenía en el ámbito de lo auditivo y efímero se volviera a lo tangible y por tanto a lo visual.

El artista sonoro Peter Frank al igual que Bernard Mâche que, utilizará por primera vez el término fonografía al referirse a los sistemas de grabación y reproducción de sonido, compartían la opinión con respecto a que "El formato del disco crea un objeto palpable al mismo tiempo que captura el sonido" [9], la opinión de la materialidad del sonido a través del disco la compartirían muchos artistas y teóricos del arte, como es el caso de Chion y Milan Knizak.

El cómo ha iniciado la inclusión del sonido en las artes visuales nos lleva a principios de siglo veinte, a 1909 año en que Filippo Tommaso Marinetti literato fundador del movimiento de arte futurista, publica el Manifiesto futurista en el periódico "Le Figaro" de Paris y abre camino para que artistas como Boccioni, Balla, Carrà, entre otros, se unan al movimiento y publiquen al año siguiente el manifiesto artístico, logrando con esto dar inicio oficialmente al arte futurista.

El futurismo significa el principio de la hibridación artística, éste movimiento buscaría representar la era moderna a través de la multidisciplinariedad en el arte, teniendo como objetivo el conjugar todos los sentidos. El sonido y el ruido, como comenta Ariza en el libro "Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX": "comenzarían a ser a partir del movimiento futurista, un rasgo concreto de manifestación artística, un matiz más de la propia obra" [10] al publicarse para 1913 el manifiesto futurista de pintura total colores, sonido, ruido y olores (Manifesti La pittura dei suoni, rumori e odori) escrito por Carlo Carrà se hace patente el nuevo rumbo que tomaría el arte al existir la inclusión de estas nuevas formas de expresión a la disciplina de la pintura, no solo como un complemento a la obra sino como una representación en líneas y colores del sonido y el ruido:

"Noi artisti futuristi affermiamo dunque che portando nella pittura l'elemento rumore e l'elemento odore tracciamo nuove strade" [11]. (Nosotros artistas futuristas afirmamos que trayendo a la pintura el elemento ruido y el elemento olor trazamos una nueva vía).

En este manifiesto Futurista Carrà señala la originalidad de la propuesta futurista por la inclusión del elemento sonido y ruido a las obras declarando que antes del siglo XX el arte fue del silencio ya que en el renacimiento, en el seiscientos y en el setecientos los artistas nunca se plantearon la posibilidad de representar el sonido y el ruido. Carrà también escribe que sería hasta la aparición de los impresionistas quienes, en su revolución, hicieron un tímido intento por representarlos, aclarando acto seguido la diferencia existente entre el tímido intento de los impresionistas al arte futurista quienes en sus obras abordan de lleno estas nuevos elementos para así conseguir un arte total.

Un año después del manifiesto de Carrà, Luigi Russolo artista futurista, hace la división entre sonido-ruido y el arte musical en el manifiesto futurista que se publicara en 1913 "L'arte dei rumori" [12]. Russolo llama sonido a la música formal es decir de concierto, y ruido a los sonidos disonantes producidos por maquinas industriales que representan la era moderna así como también a los producidos

por la naturaleza como los truenos, agua, aire, proponiendo los segundos como una nueva vía por donde se debería de encaminar la música ya que a su modo de ver, los sonidos ruido tienen un campo infinito de exploración en contraparte de los sonidos formales, que para él ya habían explorado todas las posibilidades de armónicos que se le podía sacar a un instrumento volviendo a la música creada con ellos aburrida y tediosa, cosa que quedaría refutada años después con la aparición de la música espectral así como también con la concreta, electroacústica y la contemporánea.

Russolo apegado a su manifiesto en el cual alentaba a otros a crear aparatos que produjeran ruido para integrarlos en las orquestas, y en colaboración de Ugo Piatti creó una serie de instrumentos llamados intonarumori (entonadores de ruido). Estos aparatos eran cajas sólidas de madera que contenían en su interior un diafragma estirado mismo que era manipulado manualmente por medio de una manivela que se ubicaba en la parte trasera de la caja, la cual al ser girada provocaba que el diafragma vibrara y que de este modo emitiera sonido a través de una bocina que se ubicaba al frente del aparato cuya función era la de recoger y amplificar el ruido generado.

Los intonarumori también contaban con una palanca colocada en una parte lateral-superior misma que al moverla creaba variaciones de tonos, semi-tonos y fracciones de tono de los ruidos producidos por la manivela. Los intonarumori sonaban una escala que Russolo denominaba como enarmónica, es decir, una escala que tenía la capacidad de realizar pasos de microafinación continua entre un semitono y otro, rompiendo de esta forma la escala temperada académica; se dividían en base a las familias que Russolo planteara en su manifiesto, las cuales se fraccionaban según su timbre en seis grupos distintos de ruido:

1. Estruendos (truenos, explosiones, borboteos, braques, bramidos).
2. Silbidos (pitidos, bufidos).
3. Susurros (murmillos, refunfuños, rumores, gorgoteos).
4. Estridencias (chirridos, crujidos, zumbidos, crepitaciones, fricaciones).

5. Sonido percutido (sobre maderas, pieles, piedras, terracotas).
6. Sonidos vocales de humanos y animales (gritos, chillidos, gemidos, alaridos, aullidos, risotadas, estertores). [13]

El debut en el teatro de los instrumentos de Luigi Russolo sería en 1914 en Milán, sin mucho éxito ya que la presentación terminó en una pelea entre el público asistente y los futuristas liderados por Marinetti, pese a esto, los intonarumori se presentarían en fechas posteriores en teatros de distintas ciudades del mundo tales como Génova, Londres, Dublín, Viena, Berlín, y Moscú. Russolo seguiría trabajando en la música del ruido y sus aparatos, fabricaría el rumoroarmonio que luego llamaría russolophone el cual es un instrumento semejante a un piano ya que cuenta con un teclado y el arco inarmónico diseñado para dar distintas sonoridades a los ya conocidos generados por los instrumentos de cuerdas, ambos instrumentos fueron presentados al público en Diciembre de 1929 por el compositor Edgar Varese en París; fue en el año de 1931, cuando Russolo se retira de la música para dedicarse a la pintura. Al término de la segunda guerra mundial, ninguno de los aparatos construidos por Russolo quedaría en existencia. La influencia del manifiesto de Russolo en décadas posteriores se vería reflejada en la obra de artistas como Jean Tinguely quien se inspirará en dicho manifiesto para la creación de su propia obra.

Otro movimiento de principios de siglo XX que buscaría realizar un "arte total" y que por tanto experimentaría con nuevas propuestas incluyendo al ruido dentro de sus expresiones es el arte Dadá, el cual aparece en 1916 en Zurich con el poeta Tristan Tzara quien fuera su fundador junto con algunos escritores amigos de él, como Hugo Ball y Richard Huelsenbeck. Este movimiento que solo duraría hasta 1923, se extendió rápidamente por Francia, Alemania, Austria, Bélgica, Holanda, Estados Unidos; inicia como una reacción a aquellos desastrosos acontecimientos sucedidos durante la primera guerra mundial.

A pesar de tener fuertes bases en las corrientes contemporáneas a éste movimiento, el dadaísmo, irónicamente considera a los artistas futuristas y a los cubis-

tas como academistas y se declara en contra de ellos. El arte Dadá es la negación absoluta del todo, la incoherencia representada de forma espontánea, cínica e irónica, más que una corriente artística es una visión de la vida, una actitud ante ella. Entre las características más marcadas de este movimiento se encuentra la eliminación del razonamiento lógico y la ambigüedad en los contenidos de las obras; en un principio el Dadá se centraba como un movimiento literario en donde se organizaban veladas músico-literarias donde declamaban poemas sin sentido con un ruido de fondo, hoy en día nombradas como poesía fonética; más tarde abarcaría música, literatura, pintura, escultura, collage y ready-made. Son varias las corrientes artísticas del siglo XX que nacen a partir de este movimiento, tales como el surrealismo, el expresionismo, el fluxus, el arte conceptual, etc.,

Entre las filas del Dadá se encuentran artistas como Max Ernst, Francis Picabia, Marcel Janko, Jean Arp, Kurt Schwitters y Marcel Duchamp artista que pasaría a la historia como el más reconocido de este movimiento. Y es justamente Duchamp, quien experimentaría en el campo de lo sonoro, representando, a la par que lo hiciera Russolo, el comienzo plástico del sonido, al proponer la construcción de uno o varios instrumentos musicales de precisión que produjeran mecánicamente, el tránsito continuo de un tono a otro con el fin de registrar sin escuchar sus formas sonoras escultóricas. Compuso entre 1912 y 1915 tres piezas musicales: "Erratum Musical", escrita para tres voces; "La Mariée mise à un par ses célibataires même. Erratum Musical", la cual mezclaba un mecanismo instrumental con las instrucciones del sistema de composición para tocarla y que quedaría inmortalizada en el vidrio del mismo nombre que realizara Duchamp en 1915; y por último la tercer pieza la cual nombró como "Sculpture Musicale" pieza que se tienen bocetos incompletos de la idea.

Contando, el Dadá, con apenas tres años de existencia, hacia 1919 surge en Alemania la escuela Bauhaus y sienta las bases del diseño gráfico e industrial e intenta mezclar los nuevos medios con el arte, "la máquina ya no se considera una amenaza para el arte sino una colaboradora"; el movimiento de la escuela Bauhaus contiene una gran influencia Futurista y dadaísta, esto puede ser apreciado en su

concepción del arte; Piet Mondrian, artista plástico que influyó en el cuerpo académico de la escuela Bauhaus escribe algo que tiene que ver un tanto con la visión futurista que Russolo dejara ver en su manifiesto con respecto a la creación de la obra y la música, el escribe en el artículo "La nueva estructuración de la música y los bruitistas Italianos": "Para conseguir una creación más universal, la nueva música tendrá que atreverse con un nuevo orden de los tonos y los no-tonos (ruido)" [14], al igual que Russolo, Mondrian considera al sonido-ruido como una nueva vía de experimentación dentro de las artes plásticas.

A pesar de que en sus estatutos se excluye a la música y a la literatura, la Bauhaus, representa un movimiento de vanguardia en donde sus presentaciones van siempre acompañadas de composiciones de diversos músicos que colaboraron junto a diseñadores, artistas plásticos y arquitectos, como fueron Heinz, Hindemith, Toch, Schönberg, Lazlo Moholy Nagy quienes experimentaron con objetos y máquinas para generar sonidos diferentes.

Moholy Nagy proponía en la década de 1920, la intervención directa sobre discos vírgenes para gramófono a través de signos gráficos, abriendo a partir de su propuesta, el camino para la experimentación sobre este tipo de soportes por los siguientes 50 años. Varios artistas en los últimos setenta años, han trabajado diversas propuestas sobre discos de vinilo para gramófono, también conocidos como discos de larga duración o en sus siglas en ingles LP (long play), siendo este el soporte fonográfico sobre el cual se ha experimentado más en el campo sonoro-visual.

1935 Duchamp crea la obra "Rotorelieves", discos impresos por ambas caras con composiciones geométricas formadas por círculos excéntricos, los cuales al girar causaban un efecto óptico que dejaba ver una imagen tridimensional. Los discos de vinilo como propuesta artística visual para dar una idea, se han rayado, fragmentado, reconstruido, quemado, pintado, copiado sobre otros materiales al extremo de poder ser comestibles como los discos de chocolate creados por Peter Lardong, los cuales pueden ser reproducidos en un tocadiscos y luego ser ingeridos.

Algunos artistas visuales de la vanguardia española recrearon soportes fonográficos, del surrealismo, podemos resaltar a la pintora surrealista española Remedios Varo; justo sus dos últimos bocetos realizados antes de morir en 1963, son dos tocadiscos imaginarios surgidos cada uno de un tronco de árbol, uno de ellos accionado por el viento y en ambos el disco lo forma un corte de tronco con sus anillos de la edad del árbol, que es reproducido por una ramita. Es como si reprodujera la memoria sonora del bosque a través de los surcos-anillos de sus troncos, que marca el tiempo pasado de cada árbol (su memoria grabada circular), y así poder escuchar la "Música del bosque", que es título de ambos bocetos de un cuadro que no llegó a realizar Remedios Varo, pero que igualmente podrían ser los planos de unas máquinas sonoras. Siguiendo con esa misma idea, hoy en día Bartholomäus Traubeck, crea la obra "Years scratching" la cual consiste en un corte transversal de tronco montado en un tocadiscos a modo de disco de vinilo, el cual a través de un gran trabajo de programación traduce los anillos y nudos de la madera a sonido temperado.

35

El movimiento fluxus surge en Estados Unidos alrededor de 1962 bajo la influencia, de artistas como el músico compositor Jonh Cage quien dedicara su vida al estudio del sonido y Nam June Paik, músico de formación que se dedicaría al videoarte a partir de 1963 al surgirle la idea de crear pinturas electrónicas creadas con televisores, Paik declararía que "del mismo modo que la técnica del collage ha desbancado a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos sustituirá al lienzo" [15], Paik junto con Vostell es considerado el precursor de este tipo de manifestación artística al ser los pioneros en materia de video instalación.

El Fluxus centra al sonido como una parte fundamental en el contenido de sus obras y viene a ser una continuación del arte Dadá y del futurismo. En palabras de Ben Vautier uno de los artistas de este movimiento "Fluxus es la continuación de la maleta de Duchamp" [16]. Este movimiento, al igual que el futurismo y el Dadá, buscaría desencajar el arte del oficio profesional, de los formalismos, museos y galerías volviéndolo más libre y natural, su fundador George Maciunas lo nombra de este modo ya que Fluxus busca el fluir constante, dando preferencia a lo efíme-

ro y transitorio, oponiéndose a cualquier formalismo o norma para de este modo conseguir entender y plasmar el arte de diferente modo. Dick Higgins uno de los artistas representantes de este movimiento describiría el significado de Fluxus en el texto "A child's history of Fluxus" como:

"Cosas sencillas, considerar las cosas en sí mismas y no como parte de las cosas más grandes... no es un puñado de cosas y obras de teatro, sino parte de tu forma de vivir. Está más allá de las palabras" [17].

Los artistas del Fluxus trabajaron la representación gráfica del sonido al crear frases gramaticales sencillas que permitían una interpretación aleatoria a cualquier ejecutante, como aquellas realizadas por Cage las cuales poseen un conjunto de líneas rectas y curvas, puntos, círculos semejando en mucho las composiciones realizadas por Kandinsky.

Aparte de Cage, Paik, Maciunas, Wolf Vostell, Higgins y Vautier artistas como George Bretch, La Monte Young, Joseph Beuys formarían parte de este movimiento que duraría pocos años pero dejaría huella en el mundo del arte contemporáneo, aún en nuestros días es común ver presentaciones de happening y el performance, los cuales suelen acompañarse, de música en sus presentaciones. Dick Higgins representaría el sonido en el Fluxus al realizar unas partituras disparando en repetidas ocasiones con un fusil una hoja pautada, el resultado era luego intervenido con manchas de color para finalmente ser presentado como partitura.

Para Milan Knizak, artista que surge del movimiento Fluxus, que se desarrolla en el ámbito del arte sonoro, "la música es algo abstracto que no es tangible sino a través del soporte en el que se haya contenida" [18] en su serie "Broken music", que realizara durante el tiempo comprendido de principios de los años sesenta a los principios de los ochenta, plantea la conexión entre las artes visuales y el sonido; esta unión, en algunas obras es abordada por medio de la intervención directa (rayándolos, agujerándolos) sobre la superficie del disco "long play" o larga duración (LP) y en otras a través la destrucción de éstos y reconstrucción

con pedazos de diferentes discos dando como resultado al ser reproducidos en el toca discos, un sonido irregular accidental, que puede posteriormente ser grabado para poder ser reproducidos sonoramente; al no poder transcribir las melodías resultantes de sus intervenciones, Knizak considera los propios discos intervenidos como partituras.

Al igual que Knizak, Christian Marclay también utiliza el disco fragmentado para unirlo con otros fragmentos de otros discos, logrando formar un disco completamente regular, que produce al sonarlo un "collage sonoro incontrolado" [19], aunque a diferencia de su colega, para Marclay "la grabación sonora es una ilusión, en cambio las ralladuras y cualquier tipo de intervención sobre los discos son reales" [20]. Marclay también utilizaría como un elemento más de su obra la cinta magnética de los casetes, su obra net construye con cinta magnética una red que cuelga del techo de la galería permitiendo que el espectador transite alrededor de ella. William Anastasi de igual manera que Marclay extrae la cinta de una grabación de la quinta sinfonía de Beethoven y la cuelga de dos sujetadores del muro planteando una relación sinestésica entre música y escultura. Sarkis, en 1989 crea montones de cinta magnética o de como él lo llama, pasta de modelar [21], los cuales distribuye en la galería, la obra se llama "Ma chambre de la rue krutenau en satellite".

Entre 1970 y 1972 Robert Watts, en la Universidad Rutgers, experimentó manufacturando discos de diferentes materiales como metal, madera, arcilla, látex; investigó las respuestas del sonido en los diferentes materiales considerándolos como "retratos sonoros", para la realización de los discos utilizaba un torno especial que le permitía realizar surcos de profundidades diversas así como también permitía variar los espacios y las revoluciones por minuto.

El arte del sonido aún es un campo muy abierto para explorar, ya que a pesar que tiene, más o menos 100 años de estarse desarrollando, hace relativamente pocos años que se le ha puesto una etiqueta particular y que es considerada como una disciplina aparte de la música o de las artes visuales; es prácticamente desde este

nuevo siglo (XXI) que se ha manejado como una propuesta independiente cuyo interés se enfoca básicamente en el sonido, ya sea representado o sonado. Esto no significa que anteriormente a la designación de un título que describiera este tipo de expresión no se elaboraran piezas sonoras; tal y como hemos podido ver, son varias las propuestas desarrolladas a través del siglo veinte que centran parte de su interés en el ruido iniciando con los futuristas y dadaístas quienes ya proponían la inclusión del sonido como obra plástica, es solo que en esos tiempos a este tipo de expresiones artísticas no se les consideraba como arte sonoro; el radioarte, la electroacústica, la música electrónica, la poesía sonora, el paisaje sonoro, la escultura sonora, la instalación sonora y las acciones sonoras, son solo algunos ejemplos de aquello que actualmente entra en el campo del arte del sonido.

Índice de citas

- [1] LICHT, A. Sound Art. Jim O'Rourke (int.) New York: Rizzoli international publications. 2007. p.11.
- [2] Idem.
- [3] ATKINS, Robert. Nancy Grubb (ed.). Art Speak. New York: Abbeville Press publishers. 1990. Es uno de los primeros diccionarios que aparece el término "Sound Art", Para otras definiciones o la negación a su definición ver: MOLINA, Miguel. "El Arte Sonoro". En ITAMAR. Revista de Investigación Musical: territorios para el Arte, PUV & Rivera Ed., Valencia, 2008.
- [4] ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. 2008 (Colección monografías; nº 39). p.94.
- [5] LICHT, A. Sound Art. Jim O'Rourke (int.) New York: Rizzoli international publications. 2007. p. 16, 17.
- [6] ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. 2008 (Colección monografías; nº 39). p. 76.
- [7] BREA, J. L. La era Postmedia. [En línea] p. 6. Disponible en:
<http://www.medialab-prado.es/mmedia/10509>
[Consulta: 20 de Octubre de 2014]
- [8] CHION, M. Antonio López Ruiz (trad.). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós Ibérica S.A. 1994. (Paidós comunicación; 53). p. 11.
- [9] ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. 2008 (Colección monografías; nº 39). p.95.
- [10] Idem, p. 23.
- [11] CARRÀ, M, COEN, E, LEMAIRE, G. Carlo Carrà. Italia: Giunti Editori. 1987. p. 34.
- [12] RUSSOLO, Luigi. L'arte dei rumori. [En línea], Disponible en:
<http://www.futurismo.altervista.org/manifesti/arterumori.htm>
[Consulta: 15 de Octubre de 2014]
- [13] Citado en LABORATORIO DE CREACIONES INTERMEDIA. Ruidos y susurros de las vanguardias. Valencia: UPV. 2004. p.44.
- [14] LABORATORIO DE CREACIONES INTERMEDIA. Ruidos y susurros de las vanguardias. Valencia: UPV. 2004. p.80.
- [15] RUHRBERG, SCHNECKENBURGER, FRIKE, HONNEF. Arte del siglo XX: pintura, escultura, nuevos medios, fotografía. México: Oceano. 2003. p. 592.
- [16] MARTÍNEZ MUÑOZ, A. De Andy Warhol a Cindy Sherman. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2000. (Arte del siglo XX: 2). p. 86.
- [17] Idem, p. 88.
- [18] ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. 2008 (Colección monografías; nº 39). p. 97.
- [19] Idem, p.98.
- [20] SARMIENTO, J. A. La música del vinilo. Cuenca: Centro de creación experimental. 2009. p.33.
- [21] ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla. 2008 (Colección monografías; nº 39). p.101.

Bibliografía

ARIZA POMARETA, J. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. 2º ed. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. 2008 (Colección monografías; nº 39). p.95.

ATKINS, Robert. Nancy Grubb (ed.). Art Speak. New York: Abbeville Press publishers. 1990.

BAUER, Douglas. Brendan I. Koerner (ed.). The best of technology writing. Michigan: University of Michigan press. 2006. p. 35.

BECKMAN, Klaus. Von Gravenitz (ed). Marcel Duchamp. Ámsterdam: Rodopi B.V., Ámsterdam- Atlanta, G.A. 1989. p. 136.

BEJARANO CALVO, C. Música concreta: tiempo destrozado. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. 2007. (Colección sin condición; 15). p. 24.

BREA, J. L. La era Postmedia. [En línea] p. 6. Disponible en: www.medialab-prado.es/mmedia/10509 [Consulta: 20 de Octubre de 2014]

CARRÀ, M, COEN, E, LEMAIRE, G. Carlo Carrà. Italia: Giunti Editori. 1987. p.34.

CHION, M. Antonio López Ruiz (trad.). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós Ibérica S.A. 1994. (Paidós comunicación; 53). p.11.

GUÍJAR, Fernando. La revelación del ruido secreto. Una aproximación al arte sonoro desde la ciencia acústica [en línea] disponible en: <http://instalacionsonora.blogspot.com.es/> [Consulta: 9 de Septiembre de 2014]

LABORATORIO DE CREACIONES INTERMEDIA. Ruidos y susurros de las vanguardias. Valencia: UPV. 2004.

LICHT, ALAN. Sound Art: Beyond music, between categories. New York: Rizzoli International Publications, Inc. 2007. p. 97.

MARTÍNEZ MUÑOZ, A. De Andy Warhol a Cindy Sherman. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. 2000. (Arte del siglo XX: 2).

ROS, Samuel. El ventrilocuo y la muda. Madrid: Ed. Libertarias/Prodhuvi, 1996.

RUHRBERG, SCHNECKENBURGER, FRIKE, HONNEF. Arte del siglo XX: pintura, escultura, nuevos medios, fotografía. México: Oceano. 2003. p. 592.

RUSSOLO, Luigi. L'arte dei rumori. [En línea], Disponible en: <http://www.futurismo.altervista.org/manifesti/arterumori.htm> [Consulta: 15 de Octubre de 2014]

SARMIENTO, José Antonio. La música del vinilo. Cuenca: Centro de creación experimental. 2009.

3. El cine, una cuestión de prestidigitación.

J Jesús Ríos Alanís

Elvira Margarita Romero González

*Todo truco de magia, dice un maestro de magos,
consta de tres momentos: la promesa o presentación
del objeto, su desaparición o el cambio,
y la reaparición del mismo, momento llamado prestigio.*
Anónimo.

41

Eduardo Velasco (2002 p.32) explica que el cine tiene un lenguaje particular que consiste en poner en relación una serie de tomas cortas entre sí. Por medio del montaje se crea una impresión de continuidad y la costumbre nos hace aceptar cosas implausibles como el hecho de que si vemos alternativamente a dos personajes de frente, estos dos individuos están hablando uno con el otro y no están en realidad mirando hacia nosotros. Igualmente aceptamos que unas manos y un rostro vistos aisladamente corresponden a un mismo cuerpo.

La fotografía y el cine como medios altamente verosímiles han quedado permeados por las nuevas técnicas que fueron corroyendo su naturaleza indexica, vulneradas por el retoque digital y la construcción de entornos virtuales quedamos indefensos ante estas imágenes como el creyente quedó ante las representaciones ajeiropoiéticas (imagen no realizada por mano humana, apela a lo divino según Dubois)



El presente artículo busca abordar la manera en la que la estructura narrativa del cine ha establecido nuevas formas de conformar el pensamiento, para ello será necesario introducir al tema de la tecnología y la forma en que modifica o define nuevas formas en la percepción.

42

En la frase de McLuhan, "El medio es el mensaje", McLuhan estaba reconociendo el poder de transformación de las tecnologías de comunicación, entendía también que los efectos de la tecnología no se dan solamente en el nivel de las opiniones o los conceptos sino que además alteran los patrones de percepción continuamente y sin resistencia.

A propósito de esta alteración en los patrones de percepción ocasionados por los soportes tecnológicos, Arthur Robinson (1976 p.8) expone el ejemplo del mapa, explicando que es un medio que no sólo transmite y almacena información, sino que también incorpora un modo de ver y de pensar que impulsó a la evolución del pensamiento abstracto en toda la sociedad y la manera en que dotó al hombre de una mente nueva y más apta para entender las fuerzas invisibles que dan forma a su entorno y existencia. Robinson menciona que lo que hizo el mapa con el espacio

fue traducir un fenómeno natural a una concepción artificial e intelectual de dicho fenómeno. Un ejemplo más sobre la incidencia de la tecnología en la modificación de la percepción de los seres humanos lo expone David Landes (2000 p. 76) con el reloj mecánico, explica que fue en los monasterios donde empezaron a desarrollarse los primeros relojes mecánicos y que el deseo de medir el tiempo con precisión se difundió fuera de los monasterios, las campanas marcaban el inicio de labores, las pausas para comer, el fin del trabajo, el cierre de puertas, apertura y cierre de mercados, reuniones y asambleas, situaciones de emergencia, cierre de tabernas, toque de queda y así sucesivamente mediante una extraordinaria variedad de repiques especiales en cada pueblo y ciudad. Así como con el mapa y el reloj hay evidencia de las modificaciones de los medios en la percepción de los individuos.

Por otro lado, Desmond Morris se refirió a la neofilia⁽¹⁾ de nuestros antepasados como un factor relevante, pese a sus riesgos, en el proceso de evolución. La llamativa curiosidad de muchos primates ante los objetos o estímulos nuevos parece un vestigio de aquél impulso atávico. Se tiene constancia de una persona en Nueva York, que en años anteriores ha logrado recaudar hasta \$7,000 dólares (casi \$100,000 pesos) por sólo apartar lugares en la fila de la tienda de Apple para personas que no pueden irse a formar. Lo anterior nos da una idea de lo que la gente puede estar dispuesta a hacer con tal de hacerse de la tecnología de moda.

En 2008, una firma de investigación y consultoría llamada nGgenera publicó un estudio sobre los efectos de Internet en la población joven, el investigador principal de este estudio mencionó que la inversión digital ha afectado incluso al modo en el que absorben los jóvenes información. Ya no leen necesariamente una página de izquierda a derecha y de arriba abajo. Puede que se salten algunas, buscando información pertinente y que la lectura se desarrolle sin al parecer un orden coherente.

La gente usa Internet de muchas maneras diferentes, bloguean y etiquetan, mandan mensajes y tweets y aunque también muchos no lo hagan por estar a la últi-

ma moda, de todas formas están online la mayor parte del tiempo, tecleando en su computadora, su portátil, su teléfono celular. La web se ha convertido en una parte esencial para la mayoría de la gente ya que ésta es determinante para su trabajo, sus estudios o su vida social, y muchas veces de los tres. Lo que está claro, es que para la sociedad en su conjunto la web se ha convertido, en tan sólo los 20 años transcurridos desde que el programador del software Tim Berners-Lee escribiera el código para la World Wide Web, en el medio de comunicación e información preferido. La magnitud de su uso no tiene precedentes, ni siquiera según los estándares de los medios de comunicación de masas del siglo XX. El ámbito de su influencia es igualmente amplio. Ya sea por elección o necesidad, hemos abrazado su modo característicamente instantáneo de recopilar y dispensar información.

Calmada, concentrada, sin distracciones, la mente lineal está siendo desplazada por una nueva clase de mente que quiere y necesita recibir y diseminar información en estallidos cortos, descoordinados frecuentemente solapados cuanto más rápido, mejor.

44



Durante los últimos cinco siglos, desde que la imprenta de Gutenberg hiciese de la lectura una fan popular, la mente lineal y literaria ha estado en el centro del arte, la ciencia y la sociedad. Tan dúctil como sutil, Ha sido la mente imaginativa del Renacimiento, la mente racional de la Ilustración, la mente inventora de la Revolución Industrial, incluso la mente subversiva de la modernidad. Puede que pronto sea la mente de ayer. (Carr, pag 21- 23).

Al parecer hay una transición del sistema de conocimiento basado en el texto hacia otro que está apoyado mucho más en la imagen, lo cual es posible debido a las nuevas tecnologías al alcance de prácticamente todo el mundo (celulares con cámara fotográfica y de video, ipad's con aplicaciones para modificar o generar imágenes, cámaras fotográficas o de video fáciles de manejar y a precios muy accesibles además) Con lo anterior, resulta obvio que las nuevas generaciones vivan en la imagen, utilizamos imágenes más que nunca antes. Hoy todo mundo lleva un teléfono celular con el que puede tomar fotos, por lo que hoy, prácticamente todos hacemos imágenes, hacemos imágenes de nosotros mismos (selfies), las modificamos a gusto y conveniencia, vivimos en una época que concordaría con lo que decía Berkeley "Ser es ser percibido" ¿actualización y extensión del mismo?

Por otro lado la imagen es capturada e inmediatamente compartida (nuevamente gracias a las nuevas tecnologías), lo que constituye una nueva forma de definir el presente, reconstruyendo el espacio social al darle protagonismo al ciudadano de a pie, quien tradicionalmente había sido reducido a un papel secundario y pasivo. La accesibilidad tanto a los contenidos de la red como la posibilidad de subirlos radica en el hecho de que ya no se requiere necesariamente de una computadora, ni siquiera una portátil, el acceso a la red se encuentra en nuestros propios bolsillos a través de un dispositivo móvil, lo cual parece proporcionar una sensación de instantaneidad e inmediatez que a su vez se traduce en una personalidad impaciente y tecnológicamente dependiente porque se desea y demanda una gratificación inmediata.



Conforme a lo anterior, no cabe duda que la aparición de nuevas tecnologías (celulares, tabletas, cámaras, computadoras, etc.) han democratizado la experiencia visual (facebook, instagram, pinterest...) y audiovisual (vine, snapchat), esta democratización a sido posible gracias al internet donde tanto espectadores como actores tienen cabida por partes iguales. Tenemos entonces que ya no hay temas prohibidos, ya no sólo se ha borrado la frontera entre lo público y lo privado (de hecho hay una exhibición casi impúdica de las pequeñas cotidianidades: una taza de café, un paisaje, unos zapatos) sino también entre ser y estar. Lo esencial, ahora, parece ser siempre visible a los ojos.



De acuerdo con Michael Jay: “el culto a las imágenes podría interpretarse como la democratización de la experiencia visual, el descendimiento hasta la población general de aquellas oportunidades hasta entonces reservadas a la élite, la inclusión de “temas innobles” extraídos de la vida cotidiana y hasta entonces desdeñados por el canon de lo que debía reproducirse” (1993, p. 8).

Parece ser patente la naturaleza visual de nuestra cultura actual. Junto a la difusión de imágenes que van de lo privado, lo lúdico a lo meramente exhibicionista,

están también las imágenes que saturan al ahora llamado prosumidor, aquellas burdamente manipuladas o incluso carentes de pudor. Esto es resultado de un mundo interconectado y donde la información cada vez más en formato imagen, en formato visual, fluye libremente y que debido a esta libertad en su difusión y a su vez en la manipulación producen ahora el contexto de la duda sobre lo que es verdadero o lo que es ficción.



Hemos de retomar el cine porque con él se marco la impronta de un lenguaje que nos permitió por medio de imágenes en movimiento estructurar relatos altamente complejos . Aunque no es propio del cine la necesidad narrativa por medio de lo icónico.

En nuestra percepción precinematográfica ya existía un tipo de montaje rudimentario por el que se podían construir conceptos, un montaje que en la unión de dos imágenes se elaboraba otro concepto, Lotman cita el ejemplo de una cultura oriental en donde se unía el icono de lluvia y el de ojo para lograr el concepto llorar. Hay muchos ejemplos de este tipo, los egipcios hacían lo propio para conseguir el mismo efecto a través de imagen jeroglífica, un ejemplo más reciente lo constituyen la secuencia de cuadros que puede uno encontrar en las iglesias respecto a la pasión de cristo en donde por medio de escenas cronológicas del suceso va uno siguiendo la narrativa y lo que le da unidad de sentido es precisamente la imagen de cristo en todas las representaciones, esto nos deja en evidencia que inevitablemente todo medio de expresión tiende a hacerse narrativo.

Si decimos que el cine es un echo de prestidigitación es porque tanto en el contenido interno como en su estructura esta determinado por este echo, en su estructura semiótica es conocido que el cine clásico desde la perspectiva de Lauro Zavala, el género se constituye precisamente por un principio de intriga de prestidigitación, edición causal y sonido didáctico, estos aspectos nos permiten ir jugando con el concepto de duda suspendida, que tiene al espectador a la expectativa de lo que se va desarrollando sin la necesidad de revelar completamente la conclusión de nuestra narración.



Hay otro echo de prestidigitación en el cine que tiene que ver con lo anterior pero en otro plano de la construcción del relato con recursos que tienen que ver con nuestra propia estructura de interacción con el entorno y permite construir la sintagmática del relato por medio de la diégesis pues al momento de construir los planos se considera con lo que el espectador cuenta en la inteligibilidad, es decir que se consideran aspectos de la atención y la narrativa para construir el plano pertinente, "el cuadro obtiene la libertad que le es inherente a la palabra: se le puede separar y combinar con otros cuadros con las leyes significativas; en tanto que la combinatoriedad y la contigüidad artificiales pueden utilizarse en sentido figurado, metafórico o metonímico " (Lotman, p. 43) es decir que el cuadro es la unidad discreta que permite crear una separación según lo demande la narración

en el sentido de lo que se necesita presentar la realidad queda recortada, de modo que, no haya elementos innecesarios que distraigan la atención de nuestro punto de interés de tal manera que si se trata de un recorte muy cerrado o muy abierto se logra la unidad de sentido con el contexto. Este principio básico es el comienzo de un lenguaje altamente sofisticado que permite crear narrativas paralelas en una línea pero que puede jugar con tiempos y espacios diferentes incluso con la subjetividad de los personajes.

¿Como es que el cine a logrado modificar nuestra percepción a este nivel? Las neurociencias dan la primer pauta para entender esto y lo que debemos se debe entender es que nuestro sistema nervioso central cuenta con una extraordinaria plasticidad y toda su estructura en forma de cartografías neuronales responde al refuerzo y la socialización; “ la psicología evolutiva pone de relieve que los seres humanos no son unos autómatas robotizados ni un manajo de actos reflejo. Las << adaptaciones mentales son lo que los biólogos llaman adaptaciones facultativas>>: un aspecto crucial de su diseño está orientado a percibir las variaciones ambientales e introducir los ajustes necesarios para encontrar la estrategia óptima de comportamiento” (Pinker, p. 21) esta sorprendente capacidad de aprendizaje esta determinado por el contexto social ya que responderemos a las formas sociales de relacionarnos y de comunicarnos.

Índice de citas

1. La palabra neofilia es un neologismo que se usa para indicar a una persona o condición en la cual hay una desesperada búsqueda de cosas nuevas, sobre todo en el mundo de la tecnología donde los avances son tan veloces que nadie (o casi nadie) puede seguirles el paso a menos que posea una cantidad respetable de dinero y el tiempo suficiente para "rastrear" los nuevos productos al momento en que sean lanzados o incluso, antes de que esto suceda, anotándose en listas de espera y pagando por anticipado los productos para recibirlos en cuanto estén a la venta.

Bibliografía

ANDERSON, Chris (2013), *Makers: la nueva era de la revolución industrial*, Editorial Empresa Activa, México.

BRIGGS, Asa y BURKE, Peter (2002) *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*, Editorial Taurus, Madrid.

CARR, Nicholas, (2011), *¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes? Superficiales*, Editorial Taurus, México.

DUBOIS Philippe, (2002) *De la verosimilitud al índice*, Editorial Paidós, Barcelona.

ESQUIROL, Josep M., (2006) *El respeto o la mirada atenta. Una ética para la era de la ciencia y la tecnología*, 3ª Edición, Editorial Gedisa.

JAY, Michael, (1993) *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*, Editorial. Akal.

LOTMAN, Yuri (1999) *Semiótica del cine y problemas de la estética cinematográfica*, Centro de Estudios Cinematográficos de la UNAM, México.

McLUHAN, Marshall, (2009) *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Edit. Paidós, Barcelona.

OLIVE, León (2011) *La ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento*, Editorial Fondo de Cultura Económica.

PINKER, Steven (1999) *La tabla rasa, el buen salvaje y el fantasma en la máquina*, Editorial Paidós, Barcelona.

SERRANO, Pascual (2013), *La comunicación jibarizada*, Editorial Planeta, Buenos Aires.

ROBINSON, Arthur, (1982) *Early thematic mapping in the history of cartography*, Edit. University of Chicago Press, Chicago.

LANDES David, (2000), *Revolution in time: clocks and the making of the modern world*, Edit. Harvard University Press, Cambridge.

VELASCO, Arnulfo Eduardo. (2002) *La Seducción de la Imagen. El cine considerado como un problema de análisis social*. Revista Electrónica Razón y Palabra del ITESM No. 28.

4. Intermediación y experimentación, Imagen movimiento con móviles.

Juan Carlos Saldaña Hernández

Cynthia P. Villagómez Oviedo

La evolución de la tecnología, en los últimos años, ha sido vertiginosa. La facilidad en el acceso a innumerables sitios en la red de Internet ha permeado la mayoría de los estratos sociales; las nuevas generaciones se alternan entre la realidad y el mundo virtual (a través de las redes sociales, las salas de chat, los portales de micro blogging, entre otros). Todos transitamos, multitudinaria y libremente, por espacios físicamente lejanos, pero a la vez conectados en la red de Internet. La tecnología digital, a través del ordenador, la fotografía digital, el vídeo digital, los programas para creación y edición de sonidos y los sistemas de realidad aumentada y vídeo de creación en tiempo real, forman parte de este nuevo panorama. Todo lo cual ha venido a modificar la forma en cómo nos relacionamos con el mundo. Estos cambios, necesariamente, tienen repercusión en las manifestaciones artísticas: como el Net Art, el Vídeo Arte, las esculturas experimentales, las vídeo instalaciones, las instalaciones, Software Art, A-Life Art y por supuesto en la imagen-movimiento con móviles.

Este deambular por mundos reales y virtuales ha sido analizado por investigadores como Roy Ascott [1], quien en su afán por estudiar estos aspectos del nuevo entorno, planteó la posibilidad de una doble conciencia y su relación con el arte, en que la doble conciencia es un estado del ser que ofrece acceso simultáneamen-

te a dos campos de experiencia distintos. En sus palabras: “En términos post-biológicos, esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material” [2]. Para investigar lo que Ascott llama paralelismo entre el espacio chamánico y el telemático, y la doble conciencia, realizó una experiencia reveladora sobre esta premisa: por un lado se adentró en los sistemas avanzados de la realidad virtual (estado de conocimiento tecnológico inducido bajo el influjo del ordenador con potentes sistemas de simulación) y, por otro, en la realidad espiritual de una tribu indígena (en el estado botánicamente inducido bajo el influjo de una planta conocida como ayahuasca [3]). En la búsqueda de este propósito, estuvo, en un principio, en el Human Interface Laboratory de Seattle y en la Universidad de North Carolina, en Chapel Hill; para su inmersión y experimentación del mundo psíquico se integró a la tribu Kuikuru de la región del río Xingú, en el Mato Grosso en Brasil. Esta capacidad de la mente, descrita por Ascott, de moverse en otros mundos simultáneamente, es el marco en el que el Arte digital habita y son los planos de la existencia que experimentan millones de personas en el plano global. Ampliar con mayor profundidad el conocimiento a este respecto corresponde a nuestra época y a las generaciones por venir. En relación con esto el arquitecto y crítico Paul Virilio anticipaba lo siguiente: “Estamos entrando a un mundo donde no será una sino dos realidades: la actual y la virtual. No hay simulación, sino sustitución” [4].

Las nuevas tecnologías son tan importantes que están transformando los usos y costumbres sociales; por ejemplo, cada día hay más cibernautas o internautas [5]; las personas, en vez de ir al café en busca de contacto personal o social, encuentran un contacto equiparable al real frente a un monitor de ordenador. Piénsese en las sesiones en chats como Messenger (actualmente ya en desuso) con emoticonos [6] –éstos indican los estados de ánimo de quienes participan en la comunicación–; o expresiones tipográficas, ya establecidas, en virtud de convenciones que expresan también estados de ánimo: “XD” (mucho risa), “O_o” (sorpresa), “:S” (desconcierto), entre muchas otras; o conversaciones públicas en Twitter o Facebook, mismas que quedan a la vista de todos, amigos, voyeuristas, conocidos

y desconocidos; la comunicación a través de vídeo e imagen en Instagram es otro caso. Prácticas, ciertamente que diluyen, cada vez más, la barrera entre lo social y lo privado; actos que tienden a desaparecer, entre la masa, los estados emocionales, antes íntimos, del individuo, haciéndolos públicos: deseos y ambiciones, anteriormente guardados para sí mismos. El mundo interior y personal, ahora forma parte de la nube [7], donde se amalgama, sucumbe y pierde importancia. Así tenemos que la realidad virtual, aumentada, está transformando la vida cotidiana de forma definitiva e irreversible.

El hecho es ¿cómo empezó toda esta vorágine de eventos que han derivado en las condiciones sociales actuales y que han transformado el entorno artístico? Es fundamental, y previo a cualquier discusión y análisis que se pueda llevar a cabo en la presente investigación, realizar un estudio sobre qué originó el Arte digital y sus vertientes como la imagen-movimiento con telefonía móvil, para comprender claramente cuáles fueron aquellas instancias que la precedieron y, de alguna forma, pre visualizar el horizonte del Arte digital actual.

53

Los procesos de creación experimentación

Lo anterior como breve antecedente del área donde se inscribe la imagen-movimiento con celulares o móviles. Sin embargo, el tema que nos compete en la presente investigación, no es solo el arte realizado o mediado por recursos tecnológicos, sino también y de manera particular la vasta experimentación realizada por los artistas, que es la base de la ampliación del ámbito; por lo que el proceso de creación dentro del cual se circunscribe la experimentación es un tema que a se abordará más adelante.

Considerando que la creación (o creatividad) es la capacidad del ser humano de producir cosas originales con cierto valor. Los productos de la creación considerados creativos abarcan todas las áreas del quehacer humano; pensemos, por ejemplo, en las grandes aportaciones que han hecho filósofos, teólogos, artistas y cien-

tíficos a la humanidad; seguramente sin ellos hubiera sido otra nuestra historia. En el caso específico que nos ocupa el valor lo asignan: los críticos, los museos, las galerías, por supuesto, el propio público y el artista.

Un aspecto interesante de la creación es advertir si la necesidad representa la causa del origen de nuevas ideas; con este supuesto puede afirmarse que existe una relación de causa efecto entre ambas. En las obras de arte, desde esta conjetura, vemos que son el resultado de la necesidad de expresión y de la comunicación del artista. Otra interrogante relacionada con el resultado del proceso de creación es si existe lo totalmente nuevo; tenemos así que no existe nada creado por el hombre que sea totalmente nuevo, pensemos en Alzado vectorial de Rafael Lozano-Hemmer: otros artistas ya habían trabajado antes con el rayo láser para la creación de obra artística; ciertamente con enfoques distintos y en épocas distintas. De acuerdo con Frank Popper, el rayo láser fue usado por primera vez como medio del arte en 1965 [8] y en piezas como *Inclined planes* (1989) de Rockne Krebs ya se aprecian similitudes con el uso de rayo láser y, sin embargo, las obras de Lozano-Hemmer, en esencia, son muy distintas. Por lo que no es extraño encontrar en el arte actual obras que retomen temas preexistentes, o incluso obras, ya existentes, vistas desde otra perspectiva.

Tenemos que la creatividad es entonces: Una de las más complejas conductas humanas y se manifiesta de formas distintas según el campo en el que se desarrolle. La creatividad tiene mucho que ver con la inteligencia, con la que mantiene diferencias aunque no radicales, puesto que una mente creativa debe ser una mente inteligente y una mente inteligente debe ser creativa [...] la creatividad multiplica las posibilidades, hace que cualquier cosa esté siempre abierta, esté disponible para nuevas interpretaciones y actualizaciones [9].

Actualmente, el término creatividad abarca un amplio margen de actividades humanas relacionadas no sólo con el arte, pero ¿cuándo se puede decir que una obra es creativa? Uno de los rasgos que distingue a las obras creativas de cualquier ámbito es la "novedad". Sin embargo, la creatividad no sucede cada vez que se da la

novedad, pues lo que es nuevo en un sentido no lo es en otros, ya que cualquier cosa que haga el hombre parece haber existido antes en alguna forma muy similar a la creada, Tatarkiewicz apunta lo siguiente:

La respuesta parece sencilla. El rasgo que distingue a la creatividad en todos los campos, tanto en pintura como en literatura, en ciencia como en tecnología, es la novedad: la novedad que existe en una actividad o en una obra. Pero ésta es una respuesta simplista; la creatividad no se da cada vez que se da la novedad. Toda creatividad implica novedad, pero no a la inversa. El concepto de novedad es vago –lo que es nuevo en un sentido de la expresión, no lo es en otro sentido. [10]

Otro aspecto que complica la asignación del término creativo aplicada a algo, es que la novedad no se puede medir; además de que existen varias clases: una forma nueva, un modelo nuevo y un método de producción nuevo, entre otros. De tal manera que se considera creativa a una persona cuyos trabajos no sólo son nuevos en el sentido de originales, sino que además son la manifestación de una habilidad especial, de un talento innato o adquirido.

No obstante, estos rasgos –como la novedad y el talento– sólo pueden reconocerse intuitiva y subjetivamente; por tanto, la creatividad no es un concepto sobre el cual puedan emitirse juicios de valor con precisión porque hay muchas variables en juego, de ahí que sea complejo evaluar un producto creativo. Aunque de acuerdo con Torrance [11] los siguientes aspectos pueden ayudar a evaluar la creatividad: la fluidez, que se define por el número total de propuestas relacionadas con el tema representadas por el creador; la flexibilidad, que se refiere a si cada representación de un mismo tema es diferente en cada caso y la originalidad, que se define por el número de respuestas del creador que no se repiten en la muestra analizada. Para que un evaluador establezca si es una respuesta prototípica o no lo es, previamente deberá visualizar una muestra seleccionada de trabajos similares. Sin embargo, los aspectos antes mencionados, no pueden considerarse sin tomar en cuenta otros factores de tipo contextual, es decir, las circunstancias y formas en que el artista crea; por lo que no son conceptos aislados, sino que dependen de la realidad que el individuo vive al momento de la creación.

Apuntaremos, finalmente, que tal y como mencionan Heidegger, Cassirer y Koestler: La creatividad por medio de la cual completamos los datos que recibimos del exterior es un hecho incuestionable, ocurre en cada actividad del hombre, es universal e inevitable. Puede decirse que el hombre está condenado a la creatividad. Sin ella no llegaría a saber nada, ni podría hacer nada. La creatividad entendida así de forma general se manifiesta no sólo en lo que la gente pinta y compone, sino en las mismas cosas que ve y oye. En cierto modo se da en las formas constantes [12].

La experimentación en el proceso creativo

"Esta especie despegó gracias a un proceso evolutivo que permitió un cerebro capaz de hacerse preguntas, plantearse problemas y, desde luego, buscar respuestas. Y el progreso continúa porque el Homo sapiens y en especial algunos Homo sapiens continúan en ese afán."
Manuela Romo [13]

Aquí vale la pena preguntarnos si realmente existen pasos similares para la concreción de un producto creativo que sean aplicables a cualquier individuo que haya producido algún objeto creativo en arte o en la ciencia. La realidad apunta a que cada individuo tiene su propia concepción de lo que es un desarrollo creativo de acuerdo con su propia experiencia. Sin embargo, a pesar de que cada quien tiene su forma de trabajar –según Mihaly– existen hilos conductores que podrían constituir lo que llamamos fases para la concreción de un producto creativo. Estas etapas no son lineales, es decir, su orden no puede ser tomado literalmente, es decir, los procesos creativos reales se desarrollan de forma intercalada, se puede estar en la etapa de la evaluación y durante la misma tener intuiciones, incluso durante la incubación. O también como he descubierto a través de artistas digitales mexicanos, cuando un sólo proyecto desencadena otros proyectos, por lo que se tiene la impresión de que no concluye sino que son flujos de trabajo constantes y continuos; todo depende del tema, por lo que puede haber períodos de incubación que duren años. De cualquier manera, la visión del proceso creativo en seis

etapas, aunque demasiado simplificada, ofrece una forma válida y simple de organizar lo complejo que puede llegar a ser dicho proceso, las siguientes fases son la conjunción de la visión de Mihaly Csikszentmihalyi, Manuela Romo y el mexicano Mauro Rodríguez Estrada [14] sobre el proceso creativo, que hemos unido porque consideramos son complementarias. Finalmente hay que destacar que el proceso creador: "...consiste exactamente en tratar de formular los parámetros del conflicto vagamente percibido en un problema que se pueda tratar y resolver a través de significados simbólicos." [15]

I. PREPARACIÓN. Inmersión consciente o no, es un conjunto de aspectos problemáticos que generan curiosidad. Hay un cuestionamiento, se percibe algo como problema, resultado de la inquietud intelectual, de la curiosidad, de hábitos de reflexión, de percibir más allá de la apariencia. El que no tiene preguntas no encuentra respuestas. Una característica de esta etapa es preguntarse: ¿qué pasaría si...? Puede haber acopio de datos donde se recopila la información necesaria para llevar a cabo el proyecto, es la etapa de la observación (viajes, lecturas, experimentos y conversaciones con conocedores del tema). Para Manuela Romo, las fases iniciales del trabajo creador se dilatan enormemente pues ocupan todo el tiempo a definir el problema. "Y parece que hay correlación entre un trabajo valioso y el tiempo relativamente extenso dedicado en sus fases iniciales [...] Lo más laborioso del trabajo de creación está al principio, en crear el problema, en definir la tarea." [16]

II. INCUBACIÓN / INTUICIÓN. Las ideas se agitan por debajo del lado consciente del individuo, y precisamente debido a esto surgen combinaciones inesperadas pues el lado lógico-consciente no opera en esta fase. La intuición es cuando las piezas de rompecabezas encajan (es el momento en que Arquímedes gritó: ¡Eureka!). La incubación y la iluminación están muy relacionadas entre sí, de tal manera que se consideran como partes de un mismo proceso. La incubación es una etapa de calma aparente, pero en realidad dentro de la mente se están gestando ideas. Es muy frecuente que el momento en que "se cocina" la idea, sea cuando estamos dormidos y el momento justo donde acontece la iluminación es al abrir los ojos por

la mañana. Otro momento en que surgen las ideas, es casualmente cuando no se está pensando –al menos de manera consciente– en el problema en cuestión, es como si el estar obsesionado con resolver un problema te bloqueara. De ahí que una de las recomendaciones para desbloquear la capacidad creadora sea realizar actividades que despejen la mente; algunas personas hacen ejercicio, otras toman una siesta, otras dedican parte de su tiempo a la jardinería, juegan baloncesto o leen un buen libro, otras personas simplemente necesitan la presión de una fecha límite de entrega para generar ideas. Pero a todo lo anterior hay que mencionar que para algunos investigadores de la creatividad, como Manuela Romo, la fase de la incubación es relativa, ya que para ella es más como un periodo de descanso necesario del creador, durante el cual la mente que no ha parado de pensar en el problema y como consecuencia llega a la solución, por lo que es más la consecución de un proceso de trabajo que de una actividad cerebral misteriosa. Romo llama a su vez insight [17] a lo que otros llaman iluminación, por lo que el insight es la comprensión súbita, donde todos los elementos del problema encajan [18].

58

III. EVALUACIÓN. Es cuando una persona sopesa si la intuición es valiosa y si vale la pena darle atención. Esta es la parte emocionalmente más difícil del proceso, cuando uno se siente más incierto e inseguro. Es cuando necesitamos la opinión de otros. Es cuando surgen preguntas como: ¿Es realmente original esta idea? ¿Qué pensarán mis colegas? Es el período de la autocrítica. “Saber qué ideas ignorar es probablemente más importante que generar muchas de ellas. Y entre los artistas, manteniendo constantemente una actitud escéptica de auto exigencia: lo que, en términos cognitivos, hemos llamado mantener los problemas abiertos, indefinidos hasta el final.” [19]

IV. ELABORACIÓN. Es la fase que lleva más tiempo y supone el trabajo más duro. A esto se refería Edison cuando decía que el genio consiste en “1% de inspiración y un 99% de transpiración” [20]. En esta etapa sucede la ejecución propiamente dicha, es realizar la obra. Es aquí donde se lleva a cabo el pulido de la idea y esto implica mucho más trabajo. En esta fase es pertinente considerar que la experimentación continúa llevándose a cabo, es decir, se tiene una idea directriz, no obstante ésta se irá transformando hasta encontrar su forma definitiva.

V. COMUNICACIÓN. La esencia de la creatividad es el elemento de novedad y lo valioso, ambos contribuyen con los objetos creativos, sin embargo, el resultado de la creatividad pide ser visto y reconocido para validarse a sí mismo ante los demás y por tanto ante su creador. Esto se comprende, pues se necesita un “juez” que opine si el resultado es valioso o no; difícilmente el creador de algo podrá ser quien evalúe una idea u objeto creado.

Una aproximación sucedánea a la representación mediada, entre el arte y los media.

Nuevamente se alude a la experiencia chamánica esta vez como la interpelación de la mente al pensamiento consciente desde un estado mental profundo casi hipnótico y al margen de un estado físico material. En un documento audiovisual que trata sobre la primeras representaciones pictóricas humanas [21] se encara la pregunta ¿por qué en diferentes y distantes lugares y momentos del mundo, las representaciones en la profundidad de cavernas y cuevas tienen rasgos y patrones pictóricos similares y repetitivos de puntos y líneas? en algunas pinturas de Pech Merle en Francia pueden observarse estas características en pinturas sobre las paredes de la cueva: una pareja de caballos elaboradas con una serie de puntos y líneas tal como en otras cuevas y piedras de lugares y de épocas remotas. Más allá de lo que estas pinturas rupestres puedan o no ser la representación del mundo exterior, el fenómeno debió explicarse a través del desarrollo de la habilidad humana para representar imágenes visuales. Una de las explicaciones se develan bajo el argumento de la experiencia chamánica de un viaje al mundo espiritual en un estado alterado de la conciencia, que es una conexión de lo pictórico con lo espiritual, las representaciones semejantes son en sí, el resultado de las experiencias espirituales durante el trance; no menos importante son los estímulos visuales como representaciones mentales que surgen en el cerebro y que denominamos el ojo de la mente, revelando que en la oscuridad de la caverna el estímulo visual proviene del cerebro bajo el concepto de ver con la mente patrones semejantes, por tanto, la perspectiva del mundo real y la virtualidad del mismo citada anteriormente y adjudicada a Paul Virilio, es análoga al viaje chamánico y es quizá el rasgo más

importante de todos, como una aptitud (arcaica) de la mente humana. Análogo a la cita de Ascott o la capacidad de moverse en otros mundos simultáneamente, el intento sucinto de inferencia sobre este fenómeno físico-sensorial la vinculación del arcaísmo se observan a través de manifestaciones contemporáneas en el arte (digital) desde la ruptura y desarrollo del arte clásico a través de la propuesta e influencia manifiesta aludiendo efímeramente al movimiento Vanguardista (en el cine) y la posmodernidad como periodos transformadores y detonadores de nuevas formas de expresión.

Son tres las acepciones que se sugieren sobre la raíz del vocablo Vanguardia, la primera se ubica en la edad media que es de orden militar, el segundo cargada con discursos revolucionarios del siglo XVIII y la última, la más apropiada para nuestros fines, "alude al combate de ideas artísticas emprendido por los representantes de la novedad o modernidad".[22] En relación a la imagen movimiento es indiscutible la importancia que tuvo la vanguardia (y la prevanguardia) tanto en producciones precinematografiadas [23] y cinematográficas particularmente en la experimentación en función de la ruptura y la búsqueda no convencional y como proceso creativo cuya inercia experimental derivó en la experimentación de la imagen electrónica y digital.

En cuanto a la posmodernidad Lyotard la define como lo impresentable en la modernidad en donde la experiencia estética ya no se juzga o se expresa bajo los conceptos de gusto, sino que se emplea para explorar situaciones históricas de vida en relación directa del acto puro de vivir, del ser y de existir. En algún momento se examinó la posibilidad de una valoración distinta al arte, los artistas debieron revisar la noción de la enseñanza de las artes tal como fueron concebidas y legadas generacionalmente con la finalidad de entender que las artes del realismo, pintura y narrativa satisfagan a lo real a través de objetos y situaciones como reglas que someten, atan y seducen (las buenas reglas) a la "verdadera" capacidad de representación sin ataduras. Dichas reglas tuvieron que ponerse en entre dicho para lograr realidad e identidad por lo tanto dice Lyotard que ya no debe preguntarse qué es lo bello sino ¿qué está sucediendo con el arte? [24] En esta esfera de transfor-

maciones continuas y radicales Baudrillard [25] considera al arte actual como un trabajo que ha renunciado a sus orígenes estéticos capitales pero al mismo tiempo añora su ausencia, desafía su estética y recicla la historia, todo el movimiento de la pintura se ha retirado del futuro para orientarse hacia el pasado, el arte actual se dedica a reapropiarse de manera más o menos lúdica, más o menos Kitsch, de todas las formas y obras del pasado, cercano, lejano y hasta contemporáneo. Por ejemplo, el descubrimiento del Collage hacia 1900 conmocionó en su momento a las artes, las estéticas visuales y a su sucesor el Bricolage o hágalo usted mismo, aplicado a la experimentación audiovisual ha dado lugar a multitud de obras de manufactura casera (apropiación-bricolage doméstico) y al margen de las instituciones educativas y centros de investigación, cimentada en el uso de materiales de re uso a todas luces antagónicos a la producción industrial e institucionalizada. Quien hace bricolage se las arregla con lo que tiene a la mano, los despojos se significan y los significantes se vuelven significados es una exposición y recreación de procesos entre la alta y la baja cultura, nos dice Trigueros Mori. [26] Esta práctica de reutilización, nos introduce análogamente a la experimentación de los medios audiovisuales (no comerciales, no institucionalizados) con una propia y única riqueza conceptual formal diferente, por no decir que extaña, debido a la proliferación de los medios destinados para el caso; de esto hablaremos brevemente más adelante.

Pero en el mismo sentido de ideas de cambio y transformación mediada, existe una nueva visibilidad dice B. Thompson [27] y surge con el desarrollo de los medios, la visibilidad de los individuos, sus acciones y acontecimientos, se han separado del espacio común compartido. Nos dice que esta nueva visibilidad se suscita por los medios de comunicación y provoca nuevas formas de acción e interacción presencial (cara a cara) en un espacio que el autor denomina como copresencia y dialógico, la comunicación mediada sería entonces una variante de la copresencia presencial pero con sus propias características espaciales y temporales (sincrónicos o asincrónicos) de acuerdo al dispositivo mediático. Un ejemplo es la television, medio masivo de comunicación que educa al humano moderno, Sartorí [28] formula un nuevo niño al igual que lo hace Thompson con la nueva visibilidad, lo

llama el videoniño en una actitud que infiere un video vivir, las transformaciones se encuentran en el telever que está cambiando la naturaleza del hombre. Los medios de comunicación "crean" interacciones mediadas innovadoras que no solo involucran a la visualización con carácter no especializado (más bien la acompañan o la complementan) de características simultáneas, no presenciales, atemporales e incluso la comunicación textual, etc., sin constricciones a la copresencia no adherida a las propiedades espaciales y temporales del aquí y del ahora.

De la concurrencia-divergencia de la imagen técnica a la experimentación de la imagen híbrida.

La imagen cinematográfica y televisiva solo difieren prácticamente por su tamaño, citaba Machado las palabras del connotado investigador Christian Metz en el Paisaje mediático [29], el comentario vertido suscitó no menos que una aclaración en su momento, puesto que se dejaban al margen otro tipo de relaciones del texto pictórico tales como las de la reproductibilidad y la tecnológica. En principio la imagen reflejada ocurre por el proceso de revelado fotográfico de una superficie fotosensible por tanto la fuente de la imagen fílmica es análoga, por su parte la imagen televisiva es la traducción de un campo visual a señales de energía o la imagen electrónica, en tanto la percepción visual de la una se da por el reflejo de la luz sobre una superficie blanca y la imagen electrónica es luz proyectada directamente hacia nuestros ojos.

Dos diferencias resaltan de inmediato entre ambas, la primera es que en el cine la imagen se inscribe en un solo cuadro fijo e instantáneo, la segunda se escribe a manera de secuencias continuas por un barrido lineal de electrones en cierto intervalo de tiempo, por último ambas diferencias arrojan otras más, por ejemplo el barrido electrónico crea una representación imprecisa de la realidad ya que está condicionada las líneas de barrido ignorando la fidelidad de la imagen a representar por unidades pictóricas (picture elements o pixel), por su parte la recomposición visual de la fotografía se logra a través de puntos reticulados fotosensibles que

reimprime la fidelidad suficiente el campo visible. ¿Qué es la televisión? (Dziga) Vertov ya lo había comprendido: es el cine más la electricidad.[30]

En los inicios del video como arte Nam June Paik explora la configuración de la imagen electrónica e interviene la señal del televisor con imanes para reconfigurar la textura de la imagen cinescópica. Sin embargo no es hasta la aparición de los equipos portátiles de video que se define el concepto de hibridez en el trabajo audiovisuales entre el cine y el video, la textura de una imagen en principio conformada por la señal de video era transfigurada para lograr un grado mayor de proceso. La combinación de varias imágenes de distintos orígenes en un mismo cuadro, la manipulación de la tipografía como un elemento de imagen, la creación de complejas bandas sonoras que rompían con el sonido referencial o doblado era la esencia de obras antológicas de la historia del video experimental. [31]

Origen del Arte digital actual contexto del Art Mobile.

En virtud de lo anterior es necesario reparar en la evolución de los dispositivos electrónicos. Frank Popper [32] describe que, a partir de la Revolución Industrial –la cual fue impulsada básicamente por las máquinas de vapor, aptas para locomotoras y molinos–, aquéllos se desarrollan. En 1830 surgen las pilas y con ellas el telégrafo; cincuenta años más tarde, se da el primer intercambio telefónico local. En 1880 se empieza a generar y distribuir la energía eléctrica; de tal manera que se impulsó la proliferación de aparatos domésticos para el público en general. El proceso evolutivo de los dispositivos electrónicos fue consecuencia de otros sucesos que determinaron el camino del Arte digital actual. Para el investigador B. Wands [33], así como para muchos curadores y críticos, el inicio de los cambios que derivaron en el origen del Arte digital, fueron los desarrollos de los procesos eléctricos y mecánicos de la fotografía, el cine y el vídeo; el mismo Wands nos dice que esta aproximación forma parte de una larga perspectiva histórica, en la cual la misma fotografía evolucionó del dibujo y la pintura; el cine es un paso de una evolución lógica de la fotografía, y así sucesivamente hasta llegar al Arte digital.

En el caso de la fotografía en 1820 como una tecnología de punta y transformadora no solo por su reproducción “instantánea” de la realidad sino por su producción mecánica e imagen tecnológica que posteriormente, fue ampliamente aceptada como recurso válido de expresión artística y ocupa un lugar en las colecciones de los más grandes museos alrededor de todo el mundo, por lo que es ejemplo de la relación arte-tecnología –y no es el único–. Que actualmente exista el Arte digital de ninguna manera excluye a la tecnología e innovaciones en el arte en etapas anteriores, antes bien siempre han sido parte de la misma. Al respecto, E. Shanken menciona lo siguiente y cito:

“...aún con algunas excepciones, el arte electrónico ha permanecido por debajo de los discursos reconocidos de las corrientes principales (o mainstream) del arte, esto es cierto a pesar de lo profundamente entrelazados que están las historias de la tecnología y el arte, y a pesar de los logros impresionantes de los artistas contemporáneos cuyas prácticas han contribuido al desarrollo de las tecnologías emergentes. La falta de reconocimiento ha empezado a cambiar.” [34]

64

Nuevas posibilidades de la imagen movimiento. Cine con teléfonos móviles.

Algunas de las primeras expresiones artísticas relacionadas con el teléfono es aquella que en el año de 1960 se llamó Dial a phone [35] que posibilita escuchar poemas de William Borroughs, Alln Ginsberg o John Cage o los discursos de los Panteras Negras, se consideran el antecedente directo del llamado Arte sobre demanda entre los que también se encuentran los e-mail poems y art by telephones de Robert Huot en 1968. [36]

No obstante estas tempranas manifestaciones son la memoria experimental entre el arte y los medios, las primeras manifestaciones del uso del telefono móvil que incorporaban cámara de video ocurren el periodo de 2005 y el 2008 y no se dan solo por tener un visor y una pantalla, se incentiva y se populariza por el avance de la tecnología 3gp [37] a través del formato de compresión de video MPG4 que se

caracteriza por la baja resolución pixelada como un atributo de la configuración de la imagen de los mobile-mentaries [38] e imagen representativa del periodo inicial.

Max with a kaitei [39] es un video que fue producido en su totalidad con un teléfono celular en Japón en el 2006 y reconoce la megalópolis japonesa desde un automóvil en marcha, representa no solo la nueva estética emergente del pixel, también la documentación a través de un teléfono celular, toma ventaja del formato MPG4, se comprime la imagen con un codec 3gp y posteriormente el autor reduce su tamaño y lo antepone en varias capas de manera que modifica el discurso visual de la toma inicial, la singularidad resalta por tanto con la cualidad original del dispositivo móvil y su distribución solo a través de estos dispositivos. La estética capturada es diferente a la habitual en el video ya que es el resultado de lentes plásticos económicos, pantallas pequeñas con una memoria restringida.

Nos encontramos en un momento en que la visualidad se define en HD pero una alternativa es y ha sido la baja resolución de estos dispositivos, Caridad Botella cita el comentario de Lisa Gye en Picture This [40] describe como the impact of Mobile Media Camera Phones on Personal Photographic Practices, menciona que la cámara hoy, no es más una cámara cualquiera, está concebida como un dispositivo pequeño conectado a una amplia red de telecomunicaciones, sino que lo llevamos con nosotros donde quiera que vamos, cámara y teléfono extienden las prácticas de captura, manipulación y visualización (imaging) que permite la evolución de prácticas diversas con estos dispositivos la ventura del teléfono móvil está en los nuevos territorios explorados que al mismo tiempo extiende el concepto de la comunicación cinemática. Algunas otra particularidades son las siguientes: la mediación de la experiencia, la creación estética original (específica), el significado de la localización a distancia en una práctica cotidiana que aporta la movilidad del dispositivo proveniente de las conversaciones telefónicas: ¿dónde te encuentras? ¿dónde estás?

El cine hecho con teléfonos móviles data del año de 1995, SMS Sugarman obra del director Aryan Kaganof, es una opción que se subleva al igual que lo hizo la fotografía con la pintura, el videoarte con la televisión, a la forma convencional y lenguaje acostumbrado del cine, se considerada la primer película en ser "filmada" por completo con una cámara de un teléfono celular. Otro film pionero es New love meetings del año de 2006 de Marcelo Mencarini y Barbara Seghezzi, la obra es un remake de la película de Pier Paolo Pasolini de 1965 por Marcello Mencarin Encuentros de amor de 1965 que es un trabajo cinematográfico que muestra la atención de como la realidad del mundo exterior es filtrada mediante la cámara y celular como objeto cotidiano. [41]

Roger Odin [42] estudia y define diferentes categorías en las producciones a través de los teléfonos móviles a través de la Semiopragmática: [43] Cinema 1 o cine 1 es el cine fotográfico para ser visto en una habitación oscura donde el espectador adopta "una disciplina del ojo". Cine 2 o Cine digital Se consume a través de muchos tipos de dispositivos a menudo se hallan dentro de la comunicación multimedia del juego con el efecto físico más que del narrativo. Caridad Botella lo califica como una mano con una lente (a hand with lens) [44] CINEMA P como una subcategoría de cinema 2, de carácter protésico se traduce en un estilo de particular, categoría que inaugura la posibilidad de nuevas interpretaciones y análisis de esta nueva práctica cinematográfica.

Semejante a la imagen electrónica configurada por un barrido lineal, la imagen pixelada es la estética que define la característica principal en los inicios del video digital con celulares definiendo un nuevo patrón creativo en las obras germinales de este formato. En este sentido se hacen manifiestas las limitaciones del dispositivo, sin embargo son las mismas limitantes la característica que debe solventarse en todo proceso de creación del cual ya se habló anteriormente [45]. La película de ficción de Cyrus Frish Why Why didn't anybody tell me it would become this bad in Afganistan [46] es un ejemplo de ello el autor deliberadamente seleccionó la calidad más baja de un móvil modelo Sharp 903 como un factor que acentúa el resultado de la filmación 3.2 megapíxeles, las limitaciones dice Odin, pueden ser muy productiva en términos de creatividad.

Otra categoría sería la del pictorialismo, en el 2007 Marguerite Lantz empleó el celular como un espejo emulando al final la obra de Johannes Vermeer *Mujer con arete de perla pintado* en el año de 1665 como una referencia directa a la pintura haciendo la semejanza entre la pixelada y el píxel y el formato vertical. Con el avance de la tecnología y la aparición de los Iphone 4 y 4S pero pronto la baja resolución fue superada por la aparición de mejores cámaras y el HD reemplaza la estética de la baja resolución, *Splits Screen a Love Story* se hizo en el año 2011 por James W. Griffiths con un teléfono Nokia N8, el video constata una característica principal: el móvil que es la imagen en constante movimiento, este fenómeno es propio de la portabilidad-movilidad, en palabras del propio Griffiths *Can two people who live on opposite sides of the world have anything in common? This is the story of two parallel lives, one in New York and one in Paris and the journey that will lead them together. Told simultaneously through the eyes of both characters.* [47]

El HD se vuelve un nuevo estándar mejorando la estética Keitai, estas mejoras permiten que la atención se centre en la calidad de la imagen, la imagen se explora con más esmero con un cuidado más profundo: la intimidad, la inmediatez de lo cotidiano, el uso diario como dispositivo cotidiano y de uso personal, se vuelve el elemento que define por tanto la nueva estética del teléfono móvil. Sophie Sherman en *Fear Thy Not* de 2010 se aleja del lenguaje del cuerpo, del paisaje abierto a la mirada centralizada, ocularcéntrica y locativa donde la mano lleva la cámara en el sentido del close up y guía al espectador por un espacio determinado.

Por último el Cinema Pocket está basado en la espontaneidad y la creatividad, es un cine de bolsillo que da la oportunidad de expresar el talento dirigiendo una película con el teléfono móvil sin la experticia de un profesional.

Conclusión

A manera de conclusión puede decirse que en la actualidad el panorama del arte se amplía y se diversifica, principalmente por la aparición de nuevas herramientas que la hacen posible y en otros casos por la apropiación de la tecnología. Estas

manifestaciones nunca se gestan solas, en este proceso la creación artística también se ve influenciada, las más de las veces, por la tecnología, como la electricidad, el transistor, el micro chip, la historia nos ha mostrado que el arte ha sabido tomar ventaja de ello.

¿Acaso el arte se ha aderezado con el ajetreo de la vida moderna, lo que trae consigo el abordaje del problema artístico desde otra perspectiva? El uso de los teléfonos móviles o celulares, son consecuencia de este ajetreo, donde solo existe el tiempo para atender lo urgente y no más. La posibilidad de ser localizados en cualquier momento y a cualquier hora del día no importando dónde se esté, hubiera resultado algo imposible de imaginar para la generación nacida en los sesentas y setentas, ¿Quién iba a imaginar que las cámaras de video podrían ser portables, con excelente calidad de imagen y tan pequeñas como la palma de la mano? Eso era algo solo imaginable como una historia de ciencia ficción, como inimaginable es para nosotros la perspectiva futura del desarrollo del arte (digital), en este contexto actual tan fascinante que nos está tocando vivir.

68

Desde hace mucho, nuestros ojos ya no son los únicos que ven y nuestra memoria la única que recuerda. Los dispositivos de comunicación extienden y expanden la experiencia, visual, verbal y escrita, se ve con y a través de la cámara del móvil como si fuera nuestro propio ojo, e incluso lo reemplaza en ciertas instancias de la vida, los reúne y almacena en el propio dispositivo o en la nube al tiempo que los acopla en la Internet o los difunde por las redes sociales. ¿Existe la duda si es que nuestras capacidades físicas se amplían o se disminuyen en paralelo a estos dispositivos? ¿Cómo modificarán el dominio del estado futuro o actual del arte? ¿Acaso se pueden ignorar como dispositivos, recursos y medios para la creación? Y, si no fuera el reflejo de su época, ¿acaso no podría llamarse arte? Vagamente podremos imaginar un presente y un futuro sin estos dispositivos que nos permiten estar constantemente disponibles, constantemente en red. Lo que invariablemente está conformando un nuevo cuerpo del arte y un nuevo cuerpo para los individuos.

Índice de citas

- 1 Artista y teórico británico que trabaja con cibernética y telemática; su trabajo se enfoca en el impacto de lo digital y las redes de telecomunicación en la conciencia. Es editor honorario de la revista Leonardo.
- 2 Aleph web art, web critique. Ascott, Roy. El web chamántico. Arte y conciencia emergente. <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>. Consulta: 25 de enero de 2012.
- 3 El ayahuasca es pues la poción por excelencia del mundo Amazónico y nexa de unión entre diversas culturas que tienen en común el consumo individual o grupal de la ayahuasca con diversos fines, que abarcan desde lo curativo a lo que tiene un carácter espiritual o de revelación personal y terapéutico, es el relajante más potente del planeta patentado en USA como antidepresivo. [...] Se conoce como ayahuasca a diversas bebidas enteogénicas resultantes de las decocciones de múltiples plantas. El componente básico es una decocción de la liana Banisteriopsis caapi, cuya propiedad es su contenido de inhibidores de la monoaminoxidasa, conocidos como (IMAOs). Se mezcla con las hojas de arbustos del género Psychotria, por su contenido de dimetiltriptamina (DMT) que es un neurotransmisor producido por nuestro cerebro naturalmente. La dimetiltriptamina tiene efectos psicotrópicos. Ayahuasca. www.ayahuasca.com.pe. Consulta 20 de junio de 2014.
- 4 Rush, M. (2005). *New media in art* (1ª. Ed.). Londres, Inglaterra: Thames and Hudson, p. 181.
- 5 Neologismo usado para describir a los usuarios habituales de la Internet.
- 6 Diccionario de la Real Academia Española: "Del ingl. emotion, emoción, e icon, icono, infl. por el esp. icono.1. m. Inform. Símbolo o gráfico que se utiliza en las comunicaciones a través del correo electrónico y sirve para expresar el estado de ánimo del remitente". Diccionario de la Real Academia Española. www.rae.es. Consulta: 25 de enero de 2012.
- 7 La "nube" es un modelo de servicio en Internet, donde los datos se almacenan, administran y se guardan de forma remota. About. www.aprenderinternet.about.com. Consulta: 20 de junio de 2014.
- 8 Popper, F. (1993). *Art.of.the.electronic.age* (1a. Ed.). Londres, Inglaterra: Thames & Hudson, p. 29.
- 9 Rafols, R. (2003). *Diseño audiovisual* (1a. Ed.). Barcelona-Gustavo Gili, p.p. 56-57.
- 10 Tatariewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas* (7a. Ed.). Madrid-Tecnos/Alianza, p.p. 292.
- 11 *Revista.unam.mx*. <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88d.htm>. De: Tabla: Indicadores y rasgos de la creatividad. Consulta: 19 de septiembre de 2012.
- 12 Wladyslaw Tatariewicz, op. cit., p. 296.
- 13 *Ibidem*, p. 115.
- 14 Rodríguez, M. (1985). *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo* (1a. Ed.). Ciudad de México: Editorial Trillas, p.p. 39-47.
- 15 Getzels y Csikszentmihalyi.
- 16 Romo M. (1997). *Psicología de la creatividad* (1a. Ed.). Barcelona, España: Paidós, p. 121.
- 17 "A todo este proceso cognitivo lo llamó Sternberg (1988) metacognición, y para él es el componente fundamental del proceso creador. Se trata de procesos mentales de alto orden, funciones selectivas y reguladoras que dirigen la actividad del pensamiento, que actúan planificando, dirigiendo y evaluando la propia solución de problemas." Manuela Romo, op. cit., p. 117.
- 18 Youtube "Fomentar la creatividad Manuela Romo". <https://www.youtube.com/watch?v=uwib2lgGoOA>. Consulta: 14 de abril de 2014.
- 19 Austin, J.H. (1978). *Chase, chance and creativity* (1a. Ed.). Nueva York: Columbia University Press. Citado en Manuela Romo, op. cit., p. 126.
- 20 Wikiquote, http://en.wikiquote.org/wiki/Thomas_Edison. Consulta: 10 de abril de 2014. Declaración verbal de Thomas Alba Edison en 1903, publicada en Harper's Monthly, septiembre de 1932.

- 21 Youtube. Como el arte hizo al mundo. Capítulo 2 El día que las imágenes nacieron. Documental de la BBC de Londres. <https://www.youtube.com/watch?v=b1c8L2ewNo4> Consulta: 16 de febrero de 2014.
- 22 Sánchez-Biosca, Vicente. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros y fronteras. Paidós. p.14
- 23 Íbidem. p. 22 En sus inicios, cualquier intento de realización cinematografiada -aún no cinematográfica- tenía en sí, un carácter experimental aunque no de vanguardia.
- 24 Lyotard, Jean Francoise. La posmodernidad (Explicada a los niños). Editorial Gedisa.
- 25 Baudrillard, Jean. El complot del arte. ilusión y desilusión estética. Amorroutu editores.
- 26 Trigueros Mori, Carlos. Video doméstico, bricolage electrónico. Revista Acción Paralela número 5. http://www.acpar.org/numero5/t_mori.htm Consulta: 11 de marzo 2013.
- 27 B. Thompson, John. Por una teoría interrelacional de los medios. La nueva visibilidad. Telos: Cuadernos de comunicación e innovación. Nº. 74, 2008 Documento en línea en: <http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=7&rev=74.htm>. Consulta: 16 de julio de 2013.
- 28 Sartori, Giovanni. Homo videns. La sociedad teledirigida. Taurus.
- 29 Machado, Arlindo. El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Libros del Riojas.
- 30 La Ferla, Jorge (compilador). El medio es el diseño audiovisual. Fargier, Jean Paul. El cine más la electricidad. Editorial Universidad de Caldas. Colección diseño audiovisual. p.203.
- 31 La Ferla, Jorge. Cine, video y digital: hibridez de tecnologías y discursos.
- 32 Popper, F. (1993). Art of the electronic age (1a. Ed.). Nueva York, Estados Unidos: Thames & Hudson, p.11.
- 33 Wands, B. (2007). Art of the digital age (1a.Ed.). Nueva York, Estados Unidos: Thames y Hudson, p.p.10-12.
- 34 Shanken, E., (2009). Art and electronic media (1a.Ed.). Londres, Inglaterra, Phaidon.
- 35 Gaché, Belem. Literatura y máquinas. Cuadernos del Centro de Estudios en Comunicación. [Ensayos] No. 24. Universidad de Palermo. Bueos Aires. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=111&id_articulo=5062 Consulta: 20 de octubre de 2014.
- 36 Íbidem.
- 37 3gp son extensiones para video en formato 3GP. Es un formato contenedor usado por teléfonos móviles. 3GP es una simplificación de la versión del formato MP4 diseñado para hacer los formatos de archivo más pequeños para que los teléfonos móviles puedan incorporar video.
- 38 Botella, Caridad. Los mobil-mentaries (registro móvil) como categoría experimental que simultáneamente crean una nueva experiencia de movimiento fílmico. Los productos no se describen desde un único enfoque ya que los móviles se "mueven" entre diferentes formatos y experiencias visuales según su especificidad. <http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films>. Consulta: 10 octubre de 2014.
- 39 Keitai significa traer el la mano, pequeño y portable, traer algo. En primera instancia el teléfono móvil puede considerarse un aparato de grabación para la pantalla grande pero también tiene acepciones de un dispositivo de visualización de micro películas.
- 40 Gye, Lisa. Picrure This: the impact of Mobile Media Camera Phones on Personal Photographic Practices. Documento en línea en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10304310701269107#preview> Consulta: septiembre 19 2014.
- 41 Botella, Caridad. The Aesthetics of Cellphone-Made Films. Art Pulse. Documento en línea en: <http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films> Consulta: 10 octubre de 2014.
- 42 Roger Odin dirige el Instituto de investigaciones en el cine y el audiovisual o IRCAV por sus siglas en francés de la Universidad de la Sorbona de París, Francia.

43 Categoriza el cine con celular a través de una aproximación semio-pragmática enfocada en la producción de sentido de la película por el auditorio y los modos de reproducir.

44 Botella, Caridad. The Aesthetics of Cellphone-Made Films. Art Pulse. La cámara como ojo protésico en la mano como extensión del cuerpo que hace del cine con celulares algo diferente ya que la cámara poco a poco se va integrando al cuerpo. Consulta: <http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films>. 10 octubre de 2014.

45 Preparación, Incubación, intuición, evaluación, elaboración, comunicación.

46 El video muestra las relaciones y las tensiones entre inmigrantes y los residentes blancos. Se le reconoce como la primera película hecha con celular que se proyecta en una sala de cine (en Holanda y Bélgica) y se dice que es una actividad desorientadora que puede provocar dolor de cabeza por su textura digital de baja definición con movimientos bruscos que contribuyen a dicho efecto opuesta a la imagen transparente, nítida de lo "real".

47 IMDB. Splitscreen: A Love Story (2011 Video) Plot Summary. Documento en línea en: http://www.imdb.com/title/tt1985204/plotsummary?ref_=tt_ov_pl Consulta: 28 octubre de 2014.

Recursos digitales

About. www.aprenderinternet.about.com. Consulta: 20 de junio de 2014.

Aleph web art, web critique. Ascott, Roy. El web chamántico. Arte y conciencia emergente. <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>. Consulta: 25 de enero de 2012.

Ayahuasca. www.ayahuasca.com.pe. Consulta 20 de junio de 2014.

Diccionario de la Real Academia Española. www.rae.es. Consulta: 25 de enero de 2012.

Botella, Caridad. <http://artpulsemagazine.com/the-aesthetics-of-cellphone-made-films>. Consulta: 10 octubre de 2014.

B. Thompson, John. Por una teoría interrelacional de los medios. La nueva visibilidad. Telos: Cuadernos de comunicación e innovación. Nº. 74, 2008 Documento en línea en: <http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=7&rev=74.htm> Consulta: 16 de julio de 2013.

Gaché, Belem. Literatura y máquinas. Cuadernos del Centro de Estudios en Comunicación. [Ensayos] No. 24. Universidad de Palermo. Bueos Aires. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=111&id_articulo=5062 Consulta: 20 de octubre de 2014.

Gye, Lisa. Picrure This: the impact of Mobile Media Camera Phones on Personal Photographic Practices. Documento en línea en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10304310701269107#preview> Consulta: septiembre 19 de 2014.

IMDB. Splitscreen: A Love Story (2011 Video) Plot Summary. Documento en línea en: http://www.imdb.com/title/tt1985204/plotsummary?ref_=tt_ov_pl Consulta: 28 octubre de 2014.

Revista.unam.mx. <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88d.htm>. De: Tabla: Indicadores y rasgos de la creatividad. Consulta: 19 de septiembre de 2012.

Trigueros Mori, Carlos. Video doméstico, bricolage electrónico. Revista Acción Paralela número 5. http://www.accpa.org/numero5/t_mori.htm Consulta: 11 de marzo 2013.

Youtube. Como el arte hizo al mundo. Capítulo 2 El día que las imágenes nacieron. Documental de la BBC de Londres. <https://www.youtube.com/watch?v=b1c8L2ewNo4> Consulta: 16 de febrero de 2014.

Youtube "Fomentar la creatividad Manuela Romo". <https://www.youtube.com/watch?v=uwib2lgGoOA>. Consulta: 14 de abril de 2014.

Wikiquote, http://en.wikiquote.org/wiki/Thomas_Edison. Consulta: 10 de abril de 2014. Declaración verbal de Thomas Alba Edison en 1903, publicada en Harper's Monthly, septiembre de 1932.

Bibliografía

Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño, nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos* (1a. Ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Csikszentmihalyi, M. (2007) *Fluir (flow) Una psicología de la felicidad* (12a. Ed.). Barcelona, España: Editorial Kairos.

Csikszentmihalyi, M. (1996) *Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención* (1a. Ed.). Barcelona, España: Paidós.

La Ferla, Jorge (compilador). *El medio es el diseño audiovisual*. Fargier, Jean Paul. *El cine más la electricidad*. Editorial Universidad de Caldas. Colección diseño audiovisual. p.203.

_____. *Cine, video y digital: hibridez de tecnologías y discursos*.

Machado, Arlindo. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Riojas.

Paul, C. (2008) *Digital Art*. (2a. Ed.). Londres: Thames & Hudson.

Popper, F. (1993). *Art of the electronic age* (1a. Ed.). Nueva York, Estados Unidos: Thames & Hudson.

Rafols, R. (2003). *Diseño audiovisual* (1a. Ed.). Barcelona-Gustavo Gili.

Rodríguez, M. (1985). *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo* (1a. Ed.). Ciudad de México: Editorial Trillas.

Romo M. (1997). *Psicología de la creatividad* (1a. Ed.). Barcelona, España: Paidós.

Rush, M. (2005) *New media in art* (1ª. Ed.). Londres, Inglaterra, Thames and Hudson.

Sartori, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Taurus.

Shanken, E., (2009). *Art and electronic media* (1a.Ed.). Londres, Inglaterra, Phaidon.

Tatarkiewicz, W. (2002.) *Historia de seis ideas* (7a. Ed.). Madrid-Tecnos/Alianza.

Wands, B. (2007). *Art of the digital age* (1a.Ed.). Nueva York, Estados Unidos, Thames y Hudson.

5. Cambio tecnológico y creación audiovisual: ¿emancipación o encierro?

David M.J. Wood

Para sus primeros espectadores en los últimos años del siglo diecinueve, lo que ahora conocemos como el cine resultó ser algo insólito. Surgidas tras varias décadas de experimentación en torno a la reproducción mecánica del movimiento, nuevas tecnologías como el kinetoscopio de Thomas Edison o el cinematógrafo de los hermanos Lumière permitieron que sus públicos presenciaran un espectáculo asombroso en el cual el tiempo pasado se repetía, lo ya sucedido volvía a suceder, y los muertos se resucitaban. Este gran logro de la ciencia positivista ampliaba exponencialmente los modos en los que sus testigos podían observar el mundo, pero al mismo tiempo, les inquietaba.

Además de ofrecer a sus espectadores nuevas maneras de entender el tiempo, el cine multiplicaba sus horizontes espaciales. Poco después de las primeras funciones del Cinematógrafo Lumière en París en 1895, los agentes y concesionarios de los Lumière viajaron a centros metropolitanos a lo largo y ancho del mundo, no sólo exhibiendo el novedoso aparato sino también filmando nuevas "vistas" en los lugares que visitaban, así creando un amplio catálogo de imágenes animadas de lugares exóticos que a su vez fueron consumidas por audiencias en diversos puntos del globo. Como bien han observado los teóricos del cine Robert Stam y Ella Shohat, la coincidencia entre la aparición del cine y el auge del colonialismo europeo no es ninguna casualidad [1]. Desde sus inicios el cine constituyó un vehículo,

un aliado, un agente y un partícipe del proyecto imperial. Ofrecía una sensación de liberar al espectador transportándolo a lugares remotos para su diversión. Pero esta emancipación del espectador frecuentemente dependía de un proceso de reducir y encerrar las extrañas realidades que presentaba, convirtiéndolas a veces en los contenidos de una suerte de gabinete de curiosidades en movimiento. A manera de ejemplo, en un registro etnográfico filmado por el camarógrafo francés Alfred Machin para Pathé Frères en Sudán en 1910, las costumbres de los pueblos remotos de África Central se vuelven índices de la barbarie colocados en una suerte de museo en movimiento para el deleite para sus espectadores “civilizados” [2]. La tecnología, representada aquí por la aparición de un fonógrafo hacia el final del registro fílmico, irrumpe en esta realidad premoderna como una extraña invasora. Los nativos contemplan el aparato, igual que al colonizador, con una aparente curiosidad ingenua. La retórica de esta mirada colonial resulta algo violenta y sigue lo que Fatimah Tobing Rony llama una lógica “taxidérmica”: la cámara captura; el sujeto se exhibe; el espectador goza [3].

74

Esta mirada imperial es una de varias vertientes del voyeurismo que caracteriza al aparato cinematográfico desde sus orígenes. Si bien el cinematógrafo permitió un nuevo formato de contacto con lo ajeno, era un contacto mediado y distanciado: da pie a una operación visual que separa al que mira de lo que mira, ubicando al espectador en un lugar privilegiado desde el cual puede emocionarse ante el acto de presenciar una realidad lejana aún mientras la contempla desde una distancia [4]. El cine, sin embargo, en tanto dispositivo tecnológico, se ha ido transformando a la vez que se han transitado las necesidades y los impulsos de los que lo usan y lo consumen, y también en consonancia con las necesidades y los impulsos comerciales que le subyacen. Podríamos ver las relaciones entre este proceso de cambio tecnológico y las transformaciones en el arte cinematográfico que le acompañan desde dos perspectivas encontradas entre sí: por un lado, como una paulatina democratización de las tecnologías de la imagen en movimiento; y por otro, como una interpenetración gradual y sutil entre la vida cotidiana y una óptica del control. Si bien el debate parece maniqueo, resulta útil revisarlo para comprender los términos en los que se está pensando hoy día la relación entre la transformación tecnológica y la creación artística.

Para muchos realizadores y teóricos del cine en las primeras décadas del siglo veinte (entre ellos Rudolf Arnheim, Siegfried Kracauer y Sergei Eisenstein), las propiedades formales particulares del nuevo medio le daba una capacidad sin precedentes para “revelar” o “redimir” la realidad física mientras alertaba, dinamizaba o transformaba al espectador. Para Walter Benjamin, mientras el pintor se asemeja al mago al trabajar sobre la realidad desde una “distancia natural”, el camarógrafo del cine se parece más bien al cirujano al intervenir directamente en ella, penetrando profundamente en su tejido y remontándola según su nueva ley [5]. Esta nueva relación que el cine proclamaba entre sujeto y realidad también está plasmada en los planteamientos utópicos del cine de vanguardia que tuvo su auge en los años veinte. En *Fantasmas antes del desayuno* (Hans Richter, Alemania, 1928) [6], por ejemplo, los trucos que permitían los efectos especiales en el cine liberan no solo al hombre sino también incluso a los objetos cotidianos de las banalidades de sus funciones convencionales. Los sombreros voladores en el film de Richter constituyen una metáfora elocuente de la pretensión del cine de vanguardia en general de arrancarnos de una percepción prosaica de la realidad, para aprehenderla en nuevas e insospechadas dimensiones.

75

Al mismo tiempo el abaratamiento de los aparatos cinematográficos empezó a permitir una multiplicación del rango de referentes visuales posibles de la mirada cinematográfica. Desde la primera mitad de los años veinte se empezaron a popularizar entre las clases acomodadas las cámaras “Pathé Baby” de pequeño formato (9.5mm), lo cual dio lugar a la producción y consumo cada vez mayor (aunque todavía no masificada) del cine amateur y familiar entre las clases acomodadas, como se puede ver, por ejemplo, en el documental *La línea paterna* (José Buil, México, 1995). Ahora la representación audiovisual ya no era un terreno reservado exclusivamente a los profesionales de la imagen en movimiento. Para Patricia Zimmerman, historiadora del cine de aficionados, esta modalidad de producción independiente y no comercial provee casi necesariamente toda una serie de contralecturas y visiones desde abajo de la visión hegemónica de la sociedad que suele ofrecer el cine industrial, al no estar insertado en los circuitos de producción e ideológicos que lo determinan. [7]

A su vez el surgimiento de cámaras más ligeras de 8mm en los años 30, y de 16mm y super-8mm en los años 50 y 60, aunado a desarrollos equivalentes de los equipos de grabación del sonido, preparó el terreno para movimientos cinematográficos de gran creatividad estética y política hacia mediados del siglo: un cine experimental, de vanguardia o de underground renovado en varios países; el cine directo en Estados Unidos; el cinéma vérité en Francia, el free cinema en el Reino Unido; los diversos “nuevos cines” que renovaron la producción y la cultura cinematográfica en América Latina, África, Asia, Europa del Este y en otras regiones del mundo. Si el acceso a la tecnología y el conocimiento técnico y artístico para manipularla eran fundamentales para esos movimientos, hubo quienes convirtieron la escasez material en una virtud. En 1969 el realizador y teórico del cine cubano Julio García Espinosa abogó por un “cine imperfecto” que descartaba la belleza estética desinteresada a favor de una ética social y políticamente comprometida, en la cual la figura elitista del artista (cinematográfico) estaba destinada a desaparecer; la tecnología cinematográfica sería uno entre muchos vehículos para la construcción cotidiana de la revolución [8]. El momento era propicio para profundizar en las posibilidades de realizar películas incluso sin filmar ni un solo fotograma. La tradición del cine de found footage (metraje encontrado) se remonta a la experimentación vanguardista en los márgenes de la industria cinematográfica en los años treinta, pero en los cines politizados latinoamericanos de los sesenta encontró un nuevo sentido revolucionario. Buen ejemplo de ello es la obra del cubano Santiago Álvarez, que recicla, recontextualiza y resignifica imágenes fijas y en movimiento de múltiples fuentes (noticieros, revistas, metraje de archivo, etc.). Su cortometraje *Now* (Santiago Álvarez, Cuba, 1965) [9] es un ejemplo paradigmático de la capacidad de Álvarez para apropiarse y desviar el sentido de imágenes de los medios masivos estadounidenses para convertirlas en un llamado a la sublevación discursivamente persuasiva y rítmicamente seductora.

La estrategia del reemplazo del metraje encontrado en *Now* en particular, y el uso del montaje en el Nuevo Cine Latinoamericano en general, están estrechamente vinculados con una vocación redentora, emancipadora e incluso evangélica que caracterizaba a los nuevos cines en ese momento. El proceso de realizar, ver y

discutir colectivamente el cine – o al menos cierto tipo de cine – debía generar una serie de transformaciones cognitivas en el espectador, convirtiéndolo de recipiente pasivo y adormilado de la ideología dominante de los medios masivos, en un ser pensante y “activo” capaz de comprender y analizar dichos mensajes en un nivel superior. El legado intelectual del pensamiento de la Escuela de Frankfurt está claro, así como las ideas del teórico húngaro Bela Balázs, quien desde las primeras décadas del cine vislumbraba un nuevo arte educativo, masivo y democratizador de la imagen en movimiento [10]. Esta etapa de renovación cinematográfica en distintos puntos del mundo tuvo un carácter sumamente didáctico.

Si hacemos una revisión histórica de la tecnología cinematográfica, pues, parecería que cada nuevo adelanto tecnológico va de la mano con un correspondiente adelanto en las posibilidades de democratizar y ampliar los medios de producción y de consumo audiovisual cada vez más hacia nuevos realizadores y públicos. La introducción de las tecnologías del video en los años ochenta permitió que la esfera de producción audiovisual se expandiera hacia, por ejemplo, comunidades indígenas marginadas a lo largo y ancho de América Latina y más allá (México, Bolivia, Brasil, Canadá y Australia, por ejemplo, tienen movimientos particularmente importantes), y su impacto es tal que parecería que el propio medio del video ha sido instrumental en los logros políticos y sociales de tales comunidades en años recientes. Según esta narrativa, las tecnologías virtuales, y particularmente la llegada del internet 2.0, no hacen sino profundizar este proceso, no obstante algunos obstáculos aún persistentes como la brecha digital. Parece haber una creciente toma de poder ciudadano de los medios audiovisuales, hasta el punto que cada gesto y cada palabra enunciada por los poderosos está sujeto al escrutinio, la crítica, la parodia, y la contralectura del ciudadano/usuario/artista mediático contemporáneo. Hace muy poco apareció en internet un ejemplo particularmente ingenioso del género cada vez más popular de los videos paródicos de mash-up, que retoman y reeditan fragmentos de los medios masivos, hecho para celebrar la reciente legalización de tales videos en el Reino Unido. En Cameron’s Conference Rap (Cassetteboy, Reino Unido, 2014), el dúo de cómicos británicos denominado Cassetteboy remezclaron y reeditaron una serie de conferencias del actual primer

ministro británico conservador David Cameron sobre una pista del rapero Eminem, para invertir el sentido de sus palabras y ponerle a “revelar” la agresiva política de concentración de la riqueza de su gobierno [11]. El ecosistema tecnológico que habitamos hoy día otorga al consumidor/espectador/usuario mediático el poder de reinterpretar y resignificar los contenidos del internet usando sus propios recursos creativos. Además da la impresión de que este tipo de ejercicio está al alcance de la mano de todos (al menos de todos aquellos que disfrutaban del acceso al web interactivo, que no son todos).

Sin embargo, conviene introducir una nota de escepticismo ante la posibilidad de una celebración demasiado acrítica del poder emancipatorio de las tecnologías cinematográficas y mediáticas. Volvamos, pues, a Walter Benjamin, a quien cité líneas arriba. Para el filósofo alemán, el arte mecánicamente reproducible no sólo era el arte de la penetración inaudita de la “telaraña” de la realidad y de las “ópticas inconscientes”, sino también era el arte de la comodificación, en el cual el aura espiritual de la obra de arte única se ve sustituida por el aura mercantil de la estrella cinematográfica. A su vez Siegfried Kracauer advirtió sobre las formas en las que el cine, como arte de masas, anunciaba las tendencias hacia el totalitarismo que estallarían bajo el régimen nazi (a diferencia de su contemporáneo y colega Benjamin, quien vislumbraba más bien el potencial revolucionario del medio) [12]. Para Kracauer las vanguardias cinematográficas alemanas del periodo de entreguerras expresaban el miedo y la paranoia del pueblo alemán más que su potencial revolucionario. Es, además, ampliamente conocido el uso que el régimen nazi hizo de las cámaras cinematográficas, registrando meticulosamente las atrocidades que cometían contra sus enemigos para poderlas observar y volver más eficientes. Se trata de otra función fundacional de la imagen en movimiento – como instrumento de guerra – llevada a su máxima expresión por el fascismo. La imagen en movimiento, más aún, puede servir para desahogar la rabia y el odio experimentado por los agentes de la extrema violencia, o para avanzar su agenda mediatizándola. ¿Qué pasa cuando la función bélica y agresiva del cine se funde con el afán presumiblemente noble y “progresista” de la transferencia de tecnología que subyace proyectos emancipadores como el video indígena? Esto ocurre

en un documental reciente fascinante, inquietante y éticamente dudosa titulado *El acto de matar* (Joshua Oppenheimer, Dinamarca/Noruega/Reino Unido, 2012) [13], en el cual ancianos integrantes de escuadrones de muerte bajo la dictadura indonesia hacen reconstrucciones dramatizadas de las atrocidades que ellos mismos llevaron a cabo años antes en contra de presos políticos. Aquí no queda claro hasta dónde el cine está sirviendo para educarnos sobre una realidad cruel, y hasta dónde está sirviendo para obtener la autojustificación y la catarsis de los perpetradores de un genocidio. El morbo que muchos espectadores sentirán al atestiguar tales atrocidades fantasmales tras la capa protectora de la pantalla de cine o de plasma se explota con gran crueldad y eficacia en los videos recientemente circulados en internet por el llamado Estado Islámico (ISIS) en los cuales los militantes “islamistas” descabezan a sus rehenes occidentales; o de distinta manera, en las políticas visuales de los “narcomensajes” mexicanos. Las tecnologías audiovisuales no discriminan: expanden las posibilidades expresivas y políticas tanto de los ciudadanos bienpensantes como de los asesinos.

79

Por otro lado, las tecnologías que posibilitaban los fenómenos expansivos del cine de aficionados y el arte de vanguardia también contribuyeron al surgimiento de la sociedad de la vigilancia y del control, notablemente en el proyecto de *Mass Observation* (Observación de Masas) que se llevó a cabo en el Reino Unido a partir de los años treinta. *Mass Observation* se basó en una red de investigadores y camarógrafos ocultos que registraban y filmaban acontecimientos cotidianos en las calles de Gran Bretaña para realizar observaciones científicas sobre las costumbres y el comportamiento de la gente común, y estuvo estrechamente vinculado con el afán democratizador de la escuela de cine documental británico de la época. Pero en cambio, puede considerarse como el antecedente del establecimiento de un régimen foucauldiano que busca vigilar y controlar la esfera pública mediante sistemas cada vez más sofisticados de identificación, registro y rastreo, ejemplificado por la expansión en años recientes de las cámaras de circuito cerrado en los lugares públicos. Resulta más preocupante aún la reciente profundización del fenómeno con la anuencia y participación activa de los observados, mediante conexiones remotas a internet, sistemas de GPS, smartphones, etc.

El ver nuestros dispositivos portátiles como pequeños caballos de Troya de un régimen de vigilancia podría parecer algo paranoico, pero sirve para contrarrestar algunos de los discursos excesivamente celebratorios sobre la tecnología digital, la cual inauguraría una nueva época utópicamente democrática, participativa y horizontal. Cabe recordar que las propias tecnologías cinematográficas provocaron reacciones parecidas hacia principios del siglo veinte, pero que dichas tecnologías han estado, sin embargo, en el centro de un continuo proceso de negociación y reacomodo entre múltiples intereses: la expresividad artística, la instrumentalización política, la vigilancia y control estatal, la comodificación, etc. Recordemos también el continuo e incluso creciente control corporativo sobre la mayor parte del espectro mediático en México (televisión analógica y digital y provisión de internet) por parte de empresas como Televisa, TV Azteca y Telmex, cuya cercanía con el poder político pone seriamente en duda una celebración demasiado entusiasmada de las propiedades emancipatorias de los medios digitales. Ciertamente iniciativas como las del artista multimedia oaxaqueño Bruno Varela son bienvenidas: su cortometraje experimental *Lesson 12* (México, 2007) [14], por ejemplo, apropia e interviene los discursos televisivos hegemónicos en torno a las protestas populares contemporáneas en Oaxaca, y dramatiza las negociaciones discursivas entre flujo mediático y pueblo, entre afirmación política y banalización, que ocurren en su interior, liberando y complejizando el discurso mediático. Pero al mismo tiempo, la producción y circulación de tales trabajos mediante sitios web interactivos y redes sociales profundiza nuestra dependencia del costoso hardware y el software producidos por grandes corporaciones transnacionales como Macintosh, Microsoft y Adobe, además de suministrar contenidos gratuitos a plataformas virtuales como vimeo y youtube. Algunas de estas plataformas a su vez minan nuestros datos para agilizar sus sistemas de mercadotecnia electrónica que dirigen hacia nosotros.

El historiador del arte Jonathan Crary advierte que la postura bastante común de que los medios digitales y las redes sociales tendrían propiedades redentoras e igualitarias intrínsecas implica una mistificación de la tecnología que exagera la agencia de estas herramientas, y arriesga pasar por alto la facilidad con la cual las

autoridades pueden observar y rastrear los movimientos de los activistas virtuales [15]. Tal actitud, según Crary, también olvida la necesidad de que las movilizaciones políticas vía twitter, facebook, etc. estén estrechamente entrelazadas con una base de apoyo concreta fundamentada en lazos sociales y políticos que trascienden el ciberespacio. Más aún, para Crary, la plena inversión en tales tecnologías por parte de los activistas políticos conlleva la anuencia implícita de éstos en la cultura de la conectividad y productividad 24/7 que exige el capitalismo contemporáneo, y paradójicamente, puede contribuir a una creciente sensación de separación física entre el ciberactivista y el mundo real. El teórico británico del cine documental Michael Chanan ha abordado el mismo problema recientemente, pero expresa algo más de esperanza en el potencial democratizador de la “nueva esfera pública” que las tecnologías digitales contemporáneas producen. Aún así, Chanan advierte que si bien los nuevos movimientos políticos ciudadanos pueden surgir gracias a las nuevas tecnologías, las nuevas tecnologías no necesariamente los propician o los impulsan [16]. La distinción es importante, y resulta útil para evitar caer en el lugar común capitalista/modernista de que la continua innovación tecnológica sea necesariamente coextensiva con el continuo progreso de los procesos estéticos y políticos del arte.

81

Nos guste o no, la creciente imbricación entre las tecnologías audiovisuales y el cuerpo humano es un hecho, anunciado desde hace varias décadas en películas como las de David Cronenberg, y demostrado en la popularización reciente de dispositivos como las point-of-view HD digital cameras (cámaras digitales de alta definición montadas en un casco que filman desde el punto-de-vista del portador) y los google glasses. El superhéroe paródico Videoman, encarnado por el artista mediático Fernando Llanos, participa en este fenómeno al mismo tiempo que ofrece una reflexión crítica sobre él [17]. Ante tal situación, entre más se esfuma la distinción entre la subjetividad soberana del ser humano y los aparatos tecnológicos, más se va cayendo en la obsolescencia la vieja pregunta de qué tanto nosotros controlamos a la tecnología y qué tanto la tecnología nos controla a nosotros. Más bien, la cuestión es cómo nos vamos constituyendo como sujetos tecnológicos, y en qué medida podemos constituir sujetos autónomos en nuestros usos de las tecnologías mediáticas. Dejo la pregunta abierta para la discusión.

Índice de citas

[1] Ella Shohat y Robert Stam, *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*, Routledge, Londres, 1994.

[2] Les Chillouks – Tribu de l’Afrique Centrale (Alfred Machin, Sudán, 1910). Disponible en línea: https://www.youtube.com/watch?v=WY8NvV_2ZeU [31 octubre 2014].

[3] Fatimah Tobing Rony, *The Third Eye: Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*, Duke University Press, Durham/Londres, 1996.

[4] Sobre el voyeurismo en el cine véase, por ejemplo, Christian Metz, *El significante imaginario: psicoanálisis y el cine*, Paidós, Barcelona, 2001 [1977]).

[5] Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, Itaca, México, 2003.

[6] Disponible en línea: <https://vimeo.com/38072344> [31 octubre 2014].

[7] Patricia R. Zimmerman, “Introduction. The Home Movie Moment: Excavations, Artifacts, Minings”, en Karen L. Ishizuka y Patricia R. Zimmerman (eds.), *Mining the Home Movie: Excavations in Histories and Memories*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles, 2008, pp.1-28.

[8] Julio García Espinosa, “Por un cine imperfecto” [1969], en *Hojas de cine: testimonios y documentos del nuevo cine latinoamericano*, vol. 3, SEP/UAM/Fundación Mexicana de Cineastas, México, 1988, pp.63-77.

[9] Disponible en línea: <https://vimeo.com/33134193> [31 octubre 2014].

[10] Béla Balázs, *El film: evolución y esencia de un arte nuevo*, G. Gili, Barcelona, 1978 [1952]).

[11] En el video Cameron “rapea” las siguientes palabras: “Thankyou. We’ve been recording a music video and it goes like this. I’m hardcore and I know the score. I am disgusted by the poor, and my chums matter more because we are the law, and I’ve made sure we’re ready for class war, taking money from the man who works long hours, giving power to the tycoon in the glass towers. That is why I can look you in the eye and say ‘this is the party of the motherfuckers’.” La pista musical de origen de Lose Yourself (Eminem, 2002). Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=oYBumQHPAeU> [31 octubre 2014].

[12] Siegfried Kracauer, *De Caligari a Hitler: historia psicológica del cine alemán*, Paidós, Barcelona/México, 1985 [1947].

[13] Trailer disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=SD5oMxbMcHM> [31 octubre 2014].

[14] Disponible en línea: <https://vimeo.com/24963450> [31 octubre 2014].

[15] Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, Londres/Nueva York, 2013.

[16] Michael Chanan, “Del cine militante al video activismo: re-enfoque del documental político”, Conferencia Magistral, IV Coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico, Facultad de Filosofía y Letras-UNAM, México, 1-3 octubre 2014.

[17] Se pueden ver algunos videos con el personaje de Videoman en línea en http://www.fllanos.com/vi_video/videos.html [31 octubre 2014].

Bibliografía

Balázs, Béla. *El film: evolución y esencia de un arte nuevo*, G. Gili, Barcelona, 1978 [1952]).

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, Itaca, México, 2003.

Crary, Jonathan. *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, Londres/Nueva York, 2013.

García Espinosa, Julio. "Por un cine imperfecto" [1969], en Hojas de cine: testimonios y documentos del nuevo cine latinoamericano, vol. 3, SEP/UAM/Fundación Mexicana de Cineastas, México, 1988, pp.63-77.

Kracauer, Siegfried. De Caligari a Hitler: historia psicológica del cine alemán, Paidós, Barcelona/México, 1985 [1947].

Metz, Christian. El significante imaginario: psicoanálisis y el cine, Paidós, Barcelona, 2001 [1977]).

Shohat, Ella y Robert Stam. Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media, Routledge, Londres, 1994.

Tobing Rony, Fatimah. The Third Eye: Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle, Duke University Press, Durham/Londres, 1996.

Zimmerman, Patricia R. "Introduction. The Home Movie Moment: Excavations, Artifacts, Minings", en Karen L. Ishizuka y Patricia R. Zimmerman (eds.), Mining the Home Movie: Excavations in Histories and Memories, University of California Press, Berkeley/Los Angeles, 2008, pp.1-28.

II. DISEÑO Y COMUNICACIÓN

El diseñador en la Sociedad de la información y la necesidad de su formación en el trabajo colaborativo

María del Carmen Castañeda Pineda

Resumen: El diseño es una de las profesiones que encabeza la crisis provocada por las nuevas formas de información y comunicación que estamos viviendo. Esta situación ha llevado a la profesión a plantear nuevas formas de concebir su quehacer, que incluyen la planeación, la organización, la gestión y la colaboración. En este documento se muestra la necesidad de abordar la colaboración como un elemento central en la práctica del diseñador y la impronta de atenderla desde la enseñanza del diseño a nivel superior.

1. Crisis de las profesiones

Nos encontramos ante una crisis en las profesiones porque la sociedad exige nuevas y complejas maneras de abordar los problemas sociales. Diversos autores abordan esta idea desde distintas perspectivas; desde la educación, Yañez (2004) argumenta que las prácticas educativas no han sido capaces de adaptarse al surgimiento de las sociedades basadas en el conocimiento, desde la ética, Schön (1998) señala que la sociedad delegó a profesionales un alto grado de control sobre su área de especialización pero no se ha cumplido con el pacto en tanto que no tenemos un mundo mejor, desde la sociología, Hardt y Negri (2002), concluyen que las profesiones están cambiando hacia prácticas que se relacionan más con el trabajo intelectual, inmaterial y comunicativo.

Barbero (2005) nos habla de una crisis de identidad y práctica profesional debida a una transformación de los saberes y el conocimiento, que se mueven del lugar que ocupaban en la sociedad industrial: donde los profesionistas tienen tareas fijas, a una sociedad compleja: donde el trabajo y tareas del profesionista implica actuar en contextos inciertos y poco definidos, donde la resolución de problemas requiere de miradas sistémicas y no de soluciones tipo causa –efecto.

Uno de los factores que influye en esta transformación es la manera en que la capacidad tecnológica interviene en todo tipo de actividades en donde se involucra la humanidad, tanto como fuerza productiva, y como catalizador de las estructuras de los profesionales en la manera de procesar símbolos, su capacidad de conocer e innovar (Castells, 2001). También la dislocación /diseminación de saberes transforma las prácticas y educación de los profesionales, el saber sale de los libros y de la escuela y circula, se legitima y se comparte fuera de los lugares políticamente legitimados para esa función (Barbero, 2005). El aprendizaje terminaba al concluir la educación Universitaria y ahora se plantean conceptos en educación como “aprendizaje para la vida en educación superior” (Knapper y Cropley, 2000) como ejes fundamentales de la educación porque el profesionista se enfrenta a contextos donde el conocimiento circula y se produce de formas distintas y por la crisis sistémica que estamos enfrentando como humanidad: la económica, la ambiental y la social.

Frente a las tareas fijas del profesionista de la sociedad industrial, la nueva misión para el profesional está en la innovación y creatividad dentro de un marco de competencia en el mercado pero también de crisis ambiental por un mundo lleno de productos que atienden a un porcentaje bajo de la población. No se trata de un cambio de forma sino de fondo, el llamado a los profesionistas está en la formación de equipos de trabajo, de manera que puedan abordar interdisciplinariamente los problemas complejos que enfrentamos en la actualidad.

La sociedad del conocimiento empuja más rápido a ciertas profesiones a la transformación de sus prácticas que a otras: del trabajo material al trabajo inmaterial,

del trabajo individual al trabajo en grupos, de la visión particular de un problema a una visión holística. Tal es el caso de la profesión del diseño.

2. Crisis en la enseñanza del Diseño

La práctica profesional del Diseñador Gráfico ha cambiado sustancialmente debido a dos razones: primero por la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación, y segundo porque antes el lugar del diseño como disciplina estaba en las artes y ahora está en las ciencias sociales. La crisis de la identidad de lo que es y hace un diseñador es visible en los diferentes discursos que aluden al diseño.

La licenciatura en Diseño Gráfico abre por primera vez en México en 1968 en la UIA Cd de México, nace como respuesta a la profesionalización del trabajo de realizar productos de comunicación en materiales impresos, las olimpiadas en México es lo que definitivamente enmarca el nacimiento de la Licenciatura. El Diseño era un proceso que comenzaba en la planeación de la pieza de comunicación, seguido de la realización del producto con las técnicas e instrumentos adecuados (entintar, trazar, hacer cálculos tipográficos, pegar los textos, realizar las imágenes o tomar las fotos) y concluía con la supervisión de la producción impresa del producto. A partir de los 90s, que se empieza a introducir todo tipo de software para diseñar, el trabajo técnico de trazar, cortar, pegar, pintar, lo hacen las computadoras de manera rápida y eficiente, de ahí que en la academia se reflexiona y propone que la profesionalización del diseño se centra en la concepción del mensaje. Los artículos de las memorias del XI congreso de Académicos de Escuelas de Diseño Gráfico, ENCUADRE: "reconstrucción del término diseño" (Tamayo, Gonzalez, Rivera, 2003) están dedicados en su totalidad a discutir sobre la necesidad de transformación de saberes y habilidades en la formación del diseñador. El documento que reúne la serie de transformaciones en las que deviene el término de diseño gráfico están en el Manifiesto Icograda Sobre la Enseñanza del Diseño (cita 1), publicado en 20 idiomas en el año 2000 y se asienta, entre otros puntos, que:

a) El diseño gráfico es un término debilitado, un término adecuado es “diseñador de la comunicación visual”. Que es una profesión que se ha convertido paulatinamente en una profesión que integra expresiones y enfoques de diversas disciplinas en una competencia visual profunda y conformada por múltiples niveles.

b) Los cambios que provocan el replantear el quehacer disciplinar son los avances tecnológicos, así como el aumento en gama y complejidad de los temas relativos al diseño. El desafío es la necesidad de un mayor equilibrio ecológico entre los seres humanos y su entorno socio-cultural y natural.

c) La enseñanza del diseño debe acoger estrategias y métodos para la comunicación y la colaboración. La enseñanza debe preparar para el cambio, desarrollando potenciales más allá de los académicos.

3. El diseñador de la sociedad actual

88

Menciono a los principales teóricos que se suman a esa reflexión y la llevan más allá, reflexiones actuales en el ámbito académico en torno al diseño:

Alejandro Tapia (2004) muestra cómo el trabajo del diseñador cambia con las demandas del espacio social en el que se mueve, argumenta que el objeto del diseño es el discurso y que por ello se va adaptando a la misma velocidad de la vida social, retoma las herramientas de la nueva retórica y hace una analogía entre el réthor y diseñador, ya que ambos practican la persuasión a través de buscar los argumentos del tema que tratan y que son relevantes para audiencias determinadas. Para Jorge Frascara (1993,2004) la clave de adaptación del diseñador a los problemas de la vida social, está en los procesos de interpretación que hace de las necesidades del cliente a las necesidades del usuario. Frascara (2004) insiste en la necesidad de formación del diseñador-etnógrafo, argumenta que los mensajes genéricos no son efectivos porque se centran en la perspectiva del emisor sin considerar las variaciones de los receptores y las diferentes motivaciones que generan sus conductas “es solamente a través de la detallada comprensión de la audiencia

que se pueden construir mensajes y acciones que lleguen a esos mismos usuarios y de esa forma se pueden generar pensamiento y acciones que ayuden a la vida social” (p.10).

Antonio Rivera (2008) aborda el cambio de la práctica del diseño tanto desde la perspectiva del profesional como desde la de la enseñanza, como Tapia, sigue la línea de la retórica para explicar esta nueva acción del diseñar. En la página de <http://www.mexicanosdiseñando.org> muestra la manera en que diseñadores profesionales realizan sus proyectos y los procesos que siguen a través de entrevistas con los diseñadores, Rivera (2008) va insertando los pasos del diseño en las fases de la nueva retórica. Visto desde la nueva retórica, la acción del diseñador adquiere un compromiso social, ya que se ha de diseñar desde el acuerdo que se establece entre la audiencia y el tema que estemos tratando.

Para Press y Cooper (2009) el cambio está en el concepto de Diseño para/de la experiencia (experience design) cuyo objeto es diseñar experiencias de objetos, eventos y lugares para los usuarios. Esta influencia en el diseño se le puede atribuir a las ciencias sociales, que comienzan a reconocer el papel de las emociones en la experiencia humana. Para los autores una experiencia es una actividad que se construye en un momento y lugar determinados y se construye por partes iguales de: lo que el comunicador provee y lo que lo comunicado provoca como interacción. Por lo tanto el conocer las experiencias de los usuarios se vuelve un elemento vital del proceso de diseñar. De hecho, si aprendemos a acceder a las experiencias de los usuarios (pasadas, actuales y potenciales) entonces podemos usar la experiencia como fuente de inspiración e innovación en diseño.

Richard Buchanan lo expresa de la siguiente manera: “Ya no se trata de diseñar para un público universal, o para determinados grupos nacionales o segmentos de mercado, ni siquiera para esa abstracción ideológica conocida como “consumidor”. A pesar del papel permanente de la producción en masa en numerosas sociedades, ahora se trata de diseñar para el individuo situado en su contexto inmediato. Nuestros productos deberían ayudar al individuo en su esfuerzo por

convertirse en participante activo de la cultura, en busca de una coherencia y una comunicación localmente importante" (1994:45).

Estos nuevos acercamientos en torno al diseño devienen también de los nuevos esquemas de comportamiento en el mercado, donde los usuarios no son solo receptores sino creadores. La figura del diseñador de la llamada sociedad del conocimiento también se transforma de acuerdo a la nueva figura del mercado: el "prosumidor". Alvin Toffler (1980) acuñó el concepto para describir las últimas tendencias del mercado, que son consumidores que participan en el proceso de producción. Esto es resultado del proceso del uso de redes y comunidades específicas de uso de productos o servicios: la gente quiere colaborar en la producción de sus propios bienes. No es solamente un deseo de ajuste a las necesidades de uso, de base es un "poder de decisión". En Inglés se usa comúnmente el concepto "empower" (empoderar) que incluso es ya lema de algunas compañías productoras como acer (empowering people). Como la tecnología concede poder a las personas, se desarrolla la necesidad de ejercer más control sobre nuestro entorno inmediato, al respecto señala Kerckhove (1999) "como nos encaminamos hacia una cultura más dirigida por el consumidor que por el productor, la industria tendrá que darse cuenta que los rasgos de diseño que reflejan el poder del consumidor tendrán que incluirse en los productos" (p. 120).

Un ejemplo del nuevo rol del diseñador lo encontramos en el campo del desarrollo sustentable. De acuerdo a Thackara (2005), el 80% del impacto ambiental se determina desde el diseño mismo de los servicios y productos, desafortunadamente los intereses económicos son tan fuertes que, aún un diseñador muy ético, no tiene la influencia necesaria para cambiar decisiones. Los diseñadores se están recientemente reconociendo como los catalizadores de crecimiento económico (ver por ejemplo la conferencia "change by design" presentada por Tim Brown en el foro económico mundial de Davos del 2009 (cita 2) y como profesionales que contribuyen a proyectos de tipo social y participativo (Brown y Wyatt, 2010) en lugar de mirarlos como el profesional que atiende los deseos particulares de un cliente. Si los diseñadores están sensibles y dispuestos a contribuir a la forma-

ción de la sociedad que demanda este momento que estamos viviendo; de cambio climático, de incertidumbre del futuro, de la necesidad de la participación de todos y todas para el bien común, entonces deberá concentrarse en el diseño de productos y servicios considerándolos como problemas que requieren ser vistos desde variados ángulos, no es sólo el diseñar UN producto, se trata de considerar impacto ambiental, costos de producción, opciones de reúso, aportación al capital humano. Esta visión significa para los diseñadores trabajar en niveles altos de efectividad tanto intelectual como organizacional.

Resulta paradójico que una de las causas del cambio climático sea atribuida a la eficiencia de la industria. Es decir, en el siglo XIX, los científicos aplicaron (no innovaron o pensaron en soluciones creativas) y simplificaron principios de tiempo y movimiento (por ejemplo cartesiano y newtoniano) para hacer eficientes los procesos de manufactura. La revolución industrial trajo la sobre-especialización con instrumentos y enfoques racionales y de estricto control de administración jerárquica. La búsqueda de estas estrategias de mejoras mecánicas en la producción (modelo económico de Taylor) inspiró a Henry Ford a su famoso modelo de producción en línea, que muchos años después se sustituye por el toyotismo y su modelo de calidad total y el concepto de la producción "justo a tiempo". Ahora se pide a la industria que adapte esos métodos considerando el bajar las emisiones de carbono, e impactos ambientales, lo cual puede resultar favorable atender para mejorar la imagen de marca de cada compañía pero no es nada efectivo a nivel ecológico. Esto debido a que el objetivo de estas empresas no ha cambiado, lo que buscan es dominar el mercado global reduciendo la complejidad e incertidumbre del mercado. Eso explica porqué los fabricantes de lo "verde" son también los que tienen las mejores redes de distribución: vehículos de más de 4 ejes andando por todo el país.

Este mercado, así dirigido, pone a los diseñadores en una plataforma muy pequeña de acción, como individuos aislados atendiendo las necesidades de "El cliente". Las corporaciones están apoyadas por un sistema económico, que hasta ahora recompensa el crecimiento, el tamaño y la certeza, en lugar de la sinergia, la eficien-

cia (en sentidos muy amplios: en el capital humano, en la huella ecológica, en la formación de redes horizontales para el trabajo) y la calidad. Pero también nunca antes ha habido una consciencia de mejorar la "calidad de la administración" y de buscar lo efectivo en vez de lo eficiente (cita 3), por ejemplo el ISO 9000. Lo ideal sería buscar desde niveles profundos los cambios que nos conduzcan realmente a lo sustentable. Parece que más bien se impone una retórica competitiva con tópicos del tipo; empaque verde, satisfacción del cliente y noción de calidad, que son implementados por vías rápidas y por medios mecánicos. La era de la producción en masa cambió el esquema mental de los consumidores del concepto de "calidad": de definirse como lo hecho a mano, durable, funcional a aquello que ofrece placer inmediato, elección y estilo.

4. La perspectiva de la colaboración en la práctica del diseño

El hecho de que la práctica del diseño en la actualidad esté centrada en el usuario y que haya cambiado del lugar de las artes a las ciencias sociales, coloca al diseñador trabajando colectivamente en equipos de trabajo interdisciplinarios formados por usuarios y otros profesionistas. Hay dos conceptos emergentes en diseño que nos acercan a la perspectiva de la colaboración y la creación de relaciones más horizontales en la detección y solución de necesidades de comunicación o de diseño de productos o servicios: El ciberdiseño y el diseño centrado en el usuario.

El ciberdiseño (Kerkohve, 1999) es un tipo de filosofía del diseño que nos dirige a la sensibilidad del prosumidor, está enfocado al usuario ya inmerso en el mundo de la tecnología, a nativos y migrantes digitales, que son personas que han nacido ya en la era de las TIC y las que han aprendido a usarlas (Vilches, 2001). El poder de decisión de los propios usuarios de distintos bienes y servicios, se traduce por un lado en mejorar la personalización; por ejemplo que en un dispositivo móvil se pueda elegir o grabar los propios tonos de llamada, este deseo de personalización está presente en la manera en que los servicios y productos se promueven: Windows 7 "comparto lo que quiero y estoy en contacto todo el tiempo: mis fotos, mis tareas, mis documentos, mi pc". Y por otro lado en una mayor versatilidad de

productos que permitan mayores posibilidades de una misma tecnología; un teléfono celular sirve también de cámara, de agenda, de dispositivo móvil de Internet, para escuchar música, para jugar, y no es que el usuario utilice todas las funciones, tan sólo la posibilidad de usarlas en caso de necesitarlas es justificación suficiente para gastar más.

El concepto de ciberdiseño se vincula también a una metodología en diseño que involucra plataformas y usos de software para diseñar interdisciplinariamente, incluido el usuario del diseño; también se ha llamado Diseño colaborativo (Holsapple y Joshi, 2002). Por ejemplo en Shijian, L. et al (2004) se analiza un estudio de caso donde se observó el mapeo que hacen los usuarios desde su conocimiento implícito de la representación del producto, sus características y estilo desde la manera en que ellos mismos representan y transforman el producto en el proceso de diseño. Se integra el conocimiento implícito del usuario y el conocimiento del equipo de diseñadores. En esta línea, existen tanto investigaciones que se enfocan al uso del software que posibilita este tipo de colaboración y también investigaciones que abordan tipos de relaciones que se dan en este tipo de trabajo colaborativo.

Por otro lado el Diseño Centrado en el Usuario es una metodología de trabajo que supone al diseño como una actividad que vincula al pensamiento con la acción, y donde la mirada del usuario es lo que fundamenta las acciones de planeación y acción. Para Cooley (2000) esta metodología de trabajo consiste en: absorber el nuevo conocimiento y transformarlo, aprender a hacerse de conclusiones de lo desconocido desde lo conocido, donde lo conocido son las experiencias de los usuarios y planear desde una perspectiva sistémica y un enfoque analítico. Para ello los diseñadores deben tener iniciativa, tomar decisiones, trabajar en equipo y tomar las responsabilidades. Es una perspectiva desde la gestión del conocimiento y coincide con la visión del ciberdiseño de trabajar en equipo.

Se ha ofrecido la perspectiva de cambio de una práctica profesional del diseño gráfico, que va de lo técnico a lo comunicacional, donde el diseñador debe trabajar en equipos de trabajo con otros profesionistas considerando al usuario como

co-creador. Esto no significa que la práctica del diseñador gráfico sea solamente de carácter comunicacional, existen Universidades que forman al diseñador técnico pero no atienden las perspectivas y marcos de contribución al bien social (Schön, 1998).

La idea del trabajo del diseñador como búsqueda del bien común la encontramos también en el concepto de “comprehensive anticipatory design science” o “ciencia del diseño”, acuñado por Buckminster Fuller (1975), visionario del diseño, donde argumenta que el diseño trata de la resolución de problemas de tal manera que toda la humanidad tenga éxito. Este pensamiento ofrece una alternativa interesante al enfoque basado en reglas, donde el diseñador tendría que cambiar el énfasis de “innovar para llevar la delantera” para lograr el máximo consumo al de “co-diseñar” atendiendo estilos de vida significativos para el bien común. Diseñar es tanto pensamiento como acción (Cooley, 2000). Es una herramienta poderosa que sirve para persuadir y para hacer que las cosas funcionen mejor (Buchanan, 1989). El diseño no opera de manera inequívoca o a la fuerza o bajo presión, a diferencia de la legislación (con sus enunciados lingüísticos). El diseño crea atractores, persuade a nuevas conductas a través de lo factible (Norman, 1988) por medio de formas y signos que llevan a actos voluntarios. Una de las razones por las que debemos trascender las actuales prácticas profesionales del diseño es porque el daño ecológico no deriva de la creación de uno o varios productos sino que es resultado de muchos procesos combinados; por ejemplo, ser un diseñador “verde” es complejo y paradójico porque diseñar un sistema de rutas en avión, está vinculado a la promoción de viajes de largas distancias y ello no ayuda a la ecología mundial. A los diseñadores se les debería pagar por trabajar en la esfera de los estilos de vida deseables más que en el diseño de productos o servicios específicos. Diseñar en ese nivel es sumar: estilos de vida que reduzcan el consumo, más mejorar la calidad de vida. Lograr estos niveles en diseño tienen que ver con encontrar y mejorar una sinergia de cooperación en muchos niveles; es una sinergia de colaboraciones de manera compleja. Lo cual es muy ambicioso, a menos que se forme muy conscientemente a los diseñadores con esta orientación. Los diseñadores formados así, estarían llamados a facilitar las relaciones entre las esferas públicas

y privadas; traduciendo lo fiscal, lo burocrático a maneras factibles; el diseño así, tendrá que ser entendido como complejo, adaptativo, incluyente del cliente y los usuarios (Buchanan, 1998).

Un modelo efectivo de esta forma de diseñar es remplazar la idea de diseño como "planeación" a la idea de diseño como "proceso germinador" (Ascott, 1994), desde ese enfoque el diseñador es un planeador de sistemas, el proceso de diseñar se entiende como un proceso de auto definición, de cultivo y de administración. Anterior a este enfoque ya se ha sugerido que los diseñadores trabajen con otros especialistas, es el enfoque del diseño colaborativo, también Manzini (1994) hace un llamado a concebir el diseño desde la estrategia, lo llama "high design" que invita a diseñadores a formarse en habilidades que permitan afrontar lo complejo de nuevos productos en el mercado global.

Press y Cooper (2009) escriben sobre la emancipación de los especialistas del diseño, no dedicarse a la producción específica sino a ambientes y experiencias. Es decir, no ser diseñador de folletería sino enfocarse al sistema completo de comunicación. Ejemplos de sistemas completos están por todos lados: aeropuertos, sistemas de transporte en una ciudad, educación, sistemas bancarios, etc. Con esta tarea como reto, los autores hacen un llamado a diseñar participativamente, acuñó la idea de que diseñar no es el tener el producto sino el proceso de vida en si mismo. Visto así la experiencia del diseño pasa de un mercado muy pequeño a niveles donde se incluye categorías en general como educación, deportes, transportes, sistemas de salud (cita 4).

Como esto representa un enfoque radicalmente nuevo, los diseñadores tendrían que empezar por estar seguros de saber ¿cómo es que los ciudadanos desean realmente vivir? ¿qué piensan exactamente respecto a los temas que están manejando?, lo cual es muy importante desde cualquier ángulo que se mire, no sólo desde el diseño. Ya sea como consumidores o como ciudadanos, usualmente nos encontramos en la situación de escoger pero no de proponer (esta situación está lentamente cambiando gracias a las posibilidades de comunicación y engranaje

que ofrecen las TIC en la llamada sociedad del conocimiento), es una situación visible desde el sistema educativo en México (en todos los niveles, incluso a nivel doctorado), que se maneja principalmente por la evaluación rígida de tareas que promueven la conformidad más que la creatividad colectiva en una sociedad que ya demanda otras formas de actuar (Galcerán, 2007).

5. Retos en la enseñanza del diseño

Las Universidades tienen el deber de cuestionar la manera en que funcionan las cosas, pero en un mundo de rápidos cambios tecnológicos, económicos y sociales (Vessuri, 1993) no es algo que se pueda hacer tan factible, sin embargo, si reducimos la práctica educativa al entrenamiento técnico, estaríamos formando diseñadores que solucionan problemas inmediatos sin haber reflexionado sobre los efectos de su práctica a niveles más amplios de acción en sistemas sensibles como nuestro ecosistema. Afortunadamente hay experimentos en la educación de los diseñadores más allá de los límites convencionales que ha planteado la propia profesión.

Por ejemplo, el Instituto de Diseño de la Universidad de Stanford; el programa está basado en el design thinking (pensamiento en diseño), en el enfoque multidisciplinario y en la colaboración radical (cita 5). Otro ejemplo lo tenemos en la Universidad Carnegie Mellon donde alumnos de diseño cursan el "BXA Intercollege Program" (cita6) donde la formación de alumnos de humanidades, ciencias sociales y ciencias de la computación se orienta hacia la visualización y resolución de problemas, algunas de las áreas de acción incluyen: análisis de la información de sistemas, investigación del usuario o planeación estratégica. En esta misma universidad una de las recomendaciones para la educación del diseñador, bajo la premisa de que el diseño está repleto con temas de la gente, tanto personales como sociales, es que se debe enfatizar la colaboración y el trabajo entre los participantes de cada grupo.

Ambos programas tratan de la formación del diseñador como pensador multi-dimensional y emprendedor. La idea es llevar a los estudiantes a pensar reflexivamente, lo cual deviene necesariamente en reflexiones de carácter ético. Los graduados así formados, encuentran lugares como diseñadores a un alto nivel, aunque no debemos descartar que hay muchas compañías que prefieren diseñadores con habilidades reconocibles (por ejemplo de uso de software), son empleadores que quieren productos específicos y no son empresas de diseño (cita 7). Esta situación hace un llamado a tener nuevos marcos de educación en diseño para una sociedad cambiante.

Lo ideal y efectivo para nuestra sociedad de cambios, incertidumbres y deterioro ambiental, sería que al diseñador se le enseñara a entender las relaciones complejas bajo la premisa de propiciar el bien común. El proceso, por lo tanto, debería incluir las propias creencias, expectativas, potenciales y habilidades de los futuros diseñadores. De la misma importancia será incluir en el proceso, el trabajo con sus colaboradores, ya sea otros diseñadores, especialistas o clientes, Wood (2000) sugiere incluso en sus investigaciones que el problema de entender las sinergias de colaboración resulta aún más lógico, efectivo y viable que el problema de "sustentabilidad" en si mismo. Los diseñadores tendrán entonces que trabajar en altos niveles de organización que supere lo que tradicionalmente se conoce como diseño, el indicador de calidad no sería lo que se conoce como un "buen diseño" visto de manera aislada sino lo que Buckminster Fueller llama la sinergia de sinergias (Fueller 1975). Concepto que hace eco a lo que Dewey llama inteligencia social y que es lo que emerge en movimientos como "creative commons" (cita 8) o proyectos de inteligencia colectiva (Levy, 2003) como "Wikipedia". Las nuevas relaciones que se están produciendo en la sociedad del conocimiento, de las que hablaré más adelante, propician interacciones más horizontales entre los habitantes, de ahí que la profesión del diseñador podrá jugar un papel muy importante en la construcción de la propia conciencia del papel de colectividad y el impacto en el ecosistema. Esto no significa el fin de la especialización, se trata de enfocar los saberes de los especialistas y no especialistas, de darse cuenta del potencial que cada uno tenemos, de admitir el sentido común como parte de la especialización y de obtener mejor calidad de vida.

Es importante promover un verdadero enfoque holístico. No podemos rediseñar el mundo pensado por separado; desde las disciplinas, hay que buscar integrarlas como partes inclusivas. El papel del diseñador sería el de integrador, capaz de formar sinergias de colaboración que aborden cada uno de los aspectos de las formas en las que vivimos con metodologías híbridas que sean más efectivas que las que ya usamos. Esta discusión no es visible en disciplinas más tradicionales como el derecho o la medicina, porque sus bases están arraigadas a teorías fijas. No así el diseño, que es más complejo, más adaptativo, más estratégico.

La formación de este tipo de diseñador no es fácil de lograr. Las Universidades están estructuradas por Facultades o Departamentos, que a su vez contienen programas de estudio específicos para la formación de las profesiones. En este esquema, cada coordinador o director de programa de estudios va tomando decisiones obedeciendo a planes y programas preestablecidos por lo que la innovación que se requiere para crear paralelos, por ejemplo: entre la sustentabilidad que el planeta necesita con base al trabajo conjunto no es fácil de lograr. Por otra parte la noción que ya tenemos del diseño como práctica predecible puede debilitar la nueva noción de diseño que queremos posicionar.

Habrá que sumar también el perfil del diseñador y cómo tradicionalmente se entiende su formación diferente a la de otras disciplinas, por ejemplo el caso de la escritura, estamos de acuerdo que la práctica de la escritura es fundamental porque nos permite imaginar lo que queremos, facilita y orienta las visiones y atrae la participación de la sociedad en conjunto, pero en la construcción social del aprendizaje del diseño existe cierta aversión a la escritura como el mejor modo de comunicación (premia lo visual como el mejor modo). En contraste, en la academia el lenguaje escrito ha sido un medio para que el diseño como disciplina adscrita en la universidad gane legitimidad y credibilidad. Otro reto a enfrentar en la formación del diseño es el de la teoría y metodología del diseño, que han sido, y siguen siendo, adaptaciones de modelos de otras disciplinas: retórica, semiótica, comunicación, sociología, psicología, etc. Lo que contrasta con los procesos de diseño que son esencialmente pragmáticos, descentralizados, estéticos. Las tensiones

que se crean entre las teorías, las metodologías y el proceso mismo de diseñar crean disonancia en la educación del diseño.

Se ha mostrado un panorama donde los diseñadores deben ser co-autores y co-diseñadores en sus prácticas con el objeto de transformar la profesión en beneficio del bien común. Se ha cuestionado el supuesto que existe en educación acerca de la formación individual de los estudiantes y se ha expuesto la tensión en formación que existe de manera particular en las áreas de diseño.

Tenemos por lo tanto una agenda llena de pendientes a atender. Sin embargo de los retos en la enseñanza que se mencionaron nos centramos en el trabajo colaborativo, es decir diseñadores que trabajan en conjunto con otros diseñadores y otros profesionistas en un proyecto en común, como el elemento central a resolver para iniciar la transformación de la enseñanza del diseño.

Índice de citas

1. Icoграда es la asociación Internacional de Escuelas de Diseño Gráfico, ENCUADRE está inscrita a la asociación y el documento se encuentra en: <http://www.icograda.org/resources/library.htm> consultada en julio 09.
2. http://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big.html.
3. Para una mejor explicación de la diferencia entre efectivo y eficiente se puede consultar: Mokate, K. Eficacia, eficiencia, calidad y sostenibilidad: ¿qué queremos decir?. Banco Interamericano de Desarrollo. Julio de 2001. Documentos de Trabajo I-24.
4. En despachos como ideo podemos encontrar muchos casos de diseño resueltos desde ese enfoque, la lista de categorías que ordena sus proyectos está ordenada por sistemas. Ver: <http://www.ideo.com/>.
5. http://dschool.stanford.edu/big_picture/our_vision.php.
6. http://www.design.cmu.edu/show_program.php?s=1&t=5.
7. Mi idea de empresa de diseño es importante porque incluye necesariamente la colaboración creativa en la que diferentes visiones y perspectivas se unifican para el trabajo conjunto. Ejemplo de ese tipo de empresa de diseño en México es e:d Business by design: <http://www.e-de.com.mx>, otro ejemplo es IDEO, empresa de diseño mundialmente conocida.
8. Es un indicador socialmente establecido, los concursos de diseño de producto, de cartel, de mueble, de logo están basados en criterios de la buena forma (Arnheim, 2002), donde se descontextualiza las funciones y usos de los productos.

100

Bibliografía

- Ascott, R., (1994) en Giaccardi, E., "Metadesign as an Emergent Design Culture", *Leonardo Journal*, Vol.38, no.4, august 2005, pp.342-349.
- Barbero, J.M. (2005) La crisis de las profesiones en la "sociedad del conocimiento". Disponible en: http://www.universia.net.co/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=183.
- Brown, T. y Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*: http://www.ssireview.org/articles/entry/design_thinking_for_social_innovation/ Consultado en diciembre de 2010.
- Buchanan, R. (1994). "Wicked problems in Design Thinking", *Design Issues*, vol.8, núm. 2, pp. 5-21.
- Buchanan, R. (1998). "Branzi's dilemma: design in contemporary culture", *Design Issues*, 14 (1), pp. 3-20.
- Castells, M. (2001). La era de la información, vol. II, El poder de la Identidad. México, Siglo XXI.
- Cooley, M. (2000). Human-centered design. En *Information Design*, Jacobson, R. (ed). USA, MIT Press.
- Cooper, A., Reinman, R., Cronin, D. (2012). About face 3: The essentials of interaction design. USA, John Wiley and Sons.
- Frascara, J. (1993) Definiendo a la audiencia. Conferencia en Edmonton. Consultada en <http://www.scribd.com/doc/7211719/Jorge-Frascara> el 3. Marzo 2010.
- Frascara, J. (2004) Diseño Gráfico para la Gente, comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito.
- Fueller, B. y Applewhite, E. J. (1975). *Synergetics*. Nueva York: Macmillan.
- Galcerán, H. (2007) Reflexiones sobre la reforma de la universidad en el capitalismo cognitivo. *Revista Nómadas*. Universidad Central de Colombia. Núm 27. Pp 86-97.
- Hardt, M. y Negri, T. (2002). Imperio. Colección estado y sociedad. Paidós.

- Holsapple, C.W. y Joshi, K.D. (2002). A collaborative approach to ontology design. En Communications of the ACM - Ontology: different ways of representing the same concept. Vol. 45. Issue 2 .
- Knapper, Ch. & Cropley, A. (2000). Lifelong Learning un Higher Education. Londres, USA: Routledge.
- Kerkhove, D. (1999) La piel de la cultura. Barcelona: Gedisa.
- Levy, P. (2003). Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio. En <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/?lang=es> consultado en febrero 2010.
- Manzini, E. (1994). Design environment and social quality: from "existenzminimum" to "quality maximum" en Design Issues. Vol 10, num. 1, pp 37-43.
- Norman, D. (1988). La Psicología de los objetos cotidianos. España: Nerea.
- Press, M., Cooper, R. (2009) El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: GG Diseño.
- Rivera, L.A. (2008). La retórica en el diseño gráfico. México: INBA, ENCUADRE, UIC .
- Shijian, L.; Shouqian, S.; Yunhe, P. (2004) A case study on product collaborative conceptual design technology based on user implicit knowledge. En Computer supported cooperative work in design. Proceedings. The 8th International conference. Vol 1. Pp 191-196.
- Schön, D. (1998). El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Buenos Aires: Paidós.
- Tamayo, J., González, E., Rivera, L. (Eds)(2003) Reconstrucción del Término Diseño. Memorias del XI congreso de Académicos de Escuelas de Diseño Gráfico. México: Encuadre, Universidad de Guadalajara.
- Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en el espacio de lo social. México: Designio, ENCUADRE.
- Thackara (2005), In the bubble, designing in a complex world. USA: MIT Press.
- Toffler, A. (1980). La tercera ola. Colombia: Plaza & Janes Eds.
- Vessuri, H. (1993) Desafíos de la educación superior en relación con la formación y la investigación ante los procesos económicos actuales y los nuevos desarrollos tecnológicos. Revista Iberoamericana de Educación. Núm 2 - Educación, Trabajo y Empleo. Mayo - Agosto 1993.
- Vilches, L. (2001). La migración digital. España: Gedisa.
- Wood, J. (2007). Synergy city; planning for a high density, super-symbiotic society Landscape and Urban Planning Volume 83, Issue 1, 12 November 2007, 77-83 .
- Yañez G. (2004), Las TIC y la crisis de la educación, Biblioteca virtual Educa.

Ante la Larga Revolución Digital. Tres imágenes para recordar el futuro de la Comunicación Estratégica.

Héctor Gómez Vargas

*"Espectros y fantasmas de la comunicación.
(O del recordar el futuro de la comunicación).
El futuro sólo les pertenece a los fantasmas."
Mercedes Bunz, La utopía de la copia.*

102

¿Seremos espectros o fantasmas en el futuro?

Una pregunta no aparece de golpe: es parte de todo un proceso de búsqueda por el cual se puede avanzar e ir coleccionando hallazgos, que se materializan en la forma de preguntas, hasta que se encuentra con aquella que parece revelar parte del sentido de la travesía. Antes de esa pregunta hubo otra: ¿Cómo será la comunicación del futuro?

Esta segunda pregunta emergió al estudiar a la comunicación estratégica y reflexionar sobre una de las principales características de la nueva comunicación estratégica: su pauta constructiva implica pensar el futuro para intervenir en su diseño. En los tiempos actuales hay dos rasgos del pensamiento estratégico: pensar el futuro conlleva un movimiento de pensamiento por el cual se expanda el presente para que se contraiga el futuro, para crear un espacio-tiempo que haga inteligible la experiencia social que en distintos momentos del mundo y de la humanidad están al alcance de la mano para abrir las mejores sendas hacia adelante. Para

lograrlo crece la sensación de que las formas como se ha pensado y se ha actuado hasta ahora son insuficientes y contraproducentes. Toca pensarlo de otra manera: abrirse a aquello que no ha sido pensado. En los tiempos que se viven, pensar el futuro es ingresar a un ámbito nuevo del pensar: ingresar a lo imposible para concebirlo y hacerlo realizable. Entonces, la nueva comunicación estratégica no puede cerrar los ojos al futuro, pero al futuro que no ha sido pensado o que solo se ha enunciado como algo imposible, y que en el caso de los medios de comunicación, el nuevo sistema comunicativo, es en ese parámetro de pensar el futuro donde se juega el destino como ecosistema mediático.

En paralelo había otra pregunta que se asomaba de continuo: el contexto en el cual aparece la nueva comunicación estratégica. Rafael Alberto Pérez (2012: 18) hace la observación de que fue en el año del 2011, cuando a la comunicación estratégica se le denominó como nueva, y, también que fue el momento culminante de una fase explosiva debido a una convergencia teórica con los nuevos paradigmas científicos y sociales, en paralelo con una convergencia empírica de los sistemas de comunicación que se emplean en las comunicaciones.

Entonces, pensar el futuro de la comunicación, sería pensar lo imposible de la comunicación bajo un entorno comunicativo que se define por las estrategias que provienen de la cultura de la convergencia de medios (Igarza, 2008). Pero, la cultura de la convergencia de medios, ¿es una onda de novedad dentro de la singularidad de lo comunicativo? ¿No es parte de un proceso más amplio, una discontinuidad dentro del tiempo profundo de la comunicación social y humana?

Tomo como punto de partida el inicio del libro de Carlos Scolari (2008: 31), *Hipermediaciones*, y expresa algo que parece ser una sensación generalizada durante la primera década del siglo XXI:

Un fantasma recorre el mundo de la comunicación. No empuña banderas rojas, pero como los viejos espectros del siglo XIX, nos invita a sumarnos al tren de la Historia para cambiar nuestras vidas. New economy, eBusiness, eLearning, infor-

mation highways, eGovernment, eHealth, virtual communities, artificial intelligence... podríamos seguir durante varias páginas agitando banderas y exprimiendo el Diccionario Oxford hasta llegar al concepto que nos interesa: los new media.

El fantasma que recorre el mundo de la comunicación al que alude Scolari es un viejo fantasma que en su momento contemplaron Marx y Engels en el siglo XIX, y que igualmente alude al libro de Raymond Williams (2003: 12), *La larga revolución*, publicado en 1961, y cuyos ecos suenan como los que escuchamos expresar por todos lados hoy en día:

Me parece que estamos atravesando una larga revolución, que nuestras mejores exposiciones solo interpretan en parte. Es una auténtica revolución, transformadora de hombres e instituciones; constantemente extendida y profundizada por los actos de millones de personas, continua y diversamente enfrentada por la reacción explícita y la presión de las formas e ideas habituales. No obstante. Es una revolución difícil de definir y su dispar acción se ejerce a lo largo de un periodo tan prolongado que es casi imposible no perderse en su proceso excepcionalmente complejo.

A visiones generalizadas como las de Scolari de que un fantasma recorre el mundo de la comunicación, tocaría pensar desde Raymond Williams, que el fantasma ha estado presente en el pasado, que en distintos momentos de la historia humana ha creado confusión y caos, y debido a ello Williams hablaba desde lo que sería pensar la larga revolución, una propuesta de reflexión y análisis para ganar una mirada de conjunto del accionar de lo comunicativo en el tiempo, de aquello que es nuevo, que abre las sendas hacia delante, barriendo el terreno conocido del pasado. Ambas miradas representan una pregunta sobre la comunicación que proviene de un pasado al presente, o, bien, lo que está sucediendo en un presente reciente y se moviliza hacia un futuro donde hay simultáneamente borrosidad y tendencias concretas.

Pero si el fantasma que recorre el mundo es aquel de la nueva comunicación, ¿cómo será la larga revolución digital? La pregunta sobre si seremos espectros o fantasmas en el futuro es una provocación para pensar lo que será la comunicación en el futuro por la potencia a la que nos está llevando la larga revolución digital.

Un físico piensa la tecnología del futuro: ¿cómo pensar lo que serán las tecnologías dentro de treinta, cincuenta o cien años? Además de saber lo que se ha estado realizando en el pasado reciente, el segundo acto es mirar hacia la vida de las generaciones pasadas y contemplar sus condiciones y formas de vida, individuales y colectivas, las maneras que se involucraban en diversas ecologías de interacción y de relaciones. Un tanto el acto de soñar con las tecnologías que en el futuro cambiarán el destino de la humanidad, pero cuyos prototipos ya existen, como expresa Michio Kaku (2012: 27): “La mejor manera de imaginarse la ingente tarea que supone predecir los próximos 100 años es quizá recordar cómo era el mundo en 1900 y cómo vivieron nuestros abuelos”.

105

Desde la nueva comunicación estratégica, el futuro será lo que se construya a través de algunos procesos de interacción y de comunicación que se gestan y emergen desde un presente-pretérito, aquel que permite entender cómo habitamos el tiempo y el espacio mientras otorga las huellas de quiénes somos al convivir, al relacionarnos, como lo expresa Rafael Alberto Pérez (2012: 31). Entonces, abordar la pregunta de cómo será la comunicación en el futuro es una pregunta limitada porque impide algunos niveles y dimensiones reflexivas y constructivas. Siguiendo a Rafael Alberto Pérez, antes es necesario plantearse otras preguntas: ¿Cómo seremos en el futuro? ¿Cómo nos relacionaremos en el futuro? ¿Cómo nos relacionaremos para pensar y crear la trama de vida social que nos lleve a un futuro dentro del futuro?

Las tres preguntas son importantes porque cada una de ellas da cuenta de dimensiones de la comunicación que incluye a la cultura humana y la no humana: la otredad y sus ecologías de relación; el vínculo que construye el lazo de la vida social y que funda lo social en lo humano y más allá de lo humano; el complejo topológico

y cognitivo para habitar y vivir en el tiempo, para diseñarlo y crearlo. Todo ello como parte de la complejidad que se contempla en el ámbito de la comunicación y en el mundo de lo humano, así como en el cosmos y en el universo más amplio. Igualmente permiten estar cerca de tres procesos que tocan de cerca las reflexiones e inquietudes de la comunicación en los tiempos actuales.

En primer lugar, una certeza que parece estar por todas partes: la comunicación no sólo estará en el futuro, sino será una de las pautas que lo diseñen, que sea una realidad generalizada. Como una serpiente que se mueve en espiral, en tiempos cuando se gana consciencia del lugar de la comunicación para la arquitectura del futuro, igualmente se reconoce lo que ha sido en el pasado para construir nuestro presente.

La consciencia del papel de la condición arcaica de la comunicación como una pauta constructiva de la evolución y desarrollo de la vida y de lo humano es parte de una transición. En la visión de Derrick de Kerckhove (2005: 2) es el tránsito a una nueva fase dentro de la última de las etapas cognitivas de la historia humana: la electricidad. De Kerckhove menciona que en la historia humana se han dado varias etapas en el desarrollo de su cognición como resultado de la relación entre la tecnología y el lenguaje, ya que en cada etapa una nueva tecnología dominante modifica al lenguaje y al conocimiento, y por ende la capacidad de conocer de las personas. Dentro de la última etapa, la electricidad, la primera fase fue la analógica y la segunda la digital. La tercera es la inalámbrica con la cual "todo el sistema electrónico sensorial, muscular y cognitivo regresa al cuerpo del usuario". Lo arcaico de la comunicación regresa en tiempos donde la nueva comunicación modifica el sistema comunicativo y lleva a la cultura a una nueva onda de novedad, aquel proceso de singularidad donde se han estado definiendo sus condiciones de futuro, y gran parte de las reflexiones alrededor de la comunicación van encaminadas a encontrar y entender lo que tiene de nuevo la nueva comunicación (Lagerkvist, 2009), reconociendo algunas tradiciones de pensamiento que en el desde el siglo XX comenzaron a pensar el vínculo de la cognición, la tecnología, el lenguaje y el sistema comunicativo resultante.

En segundo lugar, otra de las inquietudes que se han esbozado desde hace décadas y que se han venido planteando como uno de los principales retos en el presente para transitar de una mejor manera al futuro, lo que para algunos ha sido la *magnus quaestio*, la “gran cuestión”, principalmente ante una realidad que ha venido superando con creces en complejidad a la estructura de conocimiento que ha reconocido, aceptado y empleado el mundo occidental moderno y que ahora parece resquebrajarse por muchos lados.

Es un tanto lo que menciona Ervin Lazlo (2009) de encarar una situación concreta que se ha venido gestando desde hace siglos, pero que sólo en las últimas dos décadas se ha desencadenado una situación donde la civilización humana, y el mismo planeta se encuentran en una condición de bifurcación: la evolución o la extinción. Es decir, hay que “comprender la vida como emergente de la historia de la vida terrestre”. Visiones como las de Lazlo se dirigen a las matrices de pensamiento, sus bases epistemológicas y paradigmáticas, pero tocaría mencionar aquello que históricamente ha permanecido como el “punto ciego” del conocimiento moderno y que se refiere, en parte, a aquello que Michel Foucault (1982: 1) mencionaba como “la imposibilidad de pensar esto”, porque se han creado límites para pensarnos y pensar el mundo, y lo imposible no está en los objetos, sino en las maneras como se ha creado un mundo de relaciones con los sujetos, y se ha ocultado y silenciado otras relaciones, porque, por otra parte y como expresa Jeffrey Kripal (2012: 31) con el tiempo se ha gestado un olvido, del que “nos vendría bien intentar recordar” de que “lo posible puede ser construido de forma completamente distinta a como está en este momento, que aquello que es imposible puede convertirse en posible”.

En tercer lugar, la condición ontológica y metafísica que proviene de la comunicación electrónica, el mundo de lo virtual que discurre en y entre las diversas pantallas que, en términos de algunos como Derrick de Kerckhove (2005: 6) es el espacio cognitivo integrado por donde se accede a la información, una de las principales interfases cognitivas por la cual se gesta una continuidad entre el mundo interior y el mundo exterior. Las fronteras tradicionales que delimitaban y diferenciaban

entre la identidad de la persona y el mundo exterior se modifican y discurren por otros medios y procesos de interacción.

En su momento Michel de Certeau (1993) hizo evidente las transformaciones de lo oral a lo escrito mediante la economía de las formas simbólicas que la distinguían y marcaban los territorios que demarcarían a un sistema comunicativo y simbólico que fundaría a la modernidad, la primera Modernidad, pautando una ontología de lo real al diferenciar las operaciones de la historia a las de la ficción. Un proceso similar sucedería siglos después, en el siglo XX, en momentos de la primera fase de la etapa de la electricidad, la analógica, cuando las representaciones del mundo comenzaron a trasladarse de lo impreso a lo audiovisual, momentos en que para Régis Debray (2007) significaron el traslado de la grafósfera a la videoesfera, y que fue evidente en la manera como la estética visual del cine modificó la base de su propia ontología de distinción y diferenciación entre lo real y la ficción, pero que la llegada de la imagen digital sus fundamentos ontológicos de la realidad adquiere una cualidad de ficción y simulación total (Choi, 2009), otra economía de las formas simbólicas que proviene de la virtualidad y con ello se perciben mutaciones profundas en la cultura (Brea, 2007).

Al hablar de las eras de la imagen, José Luis Brea (2010) habla de tres economías de las formas simbólicas que han emergido por un determinado tipo de visualidad en distintas etapas de la historia humana y que han fungido como un sistema de comunicación a partir de ciertas ontologías y metafísicas para la producción, intercambio y consumo de imágenes. Las dos primeras etapas, la de la imagen materia y la del film, son parte de una cultura medial, pero en la tercera etapa, la que denomina como e-image, imagen electrónica, es el tránsito a una condición post-medial, y con ello, como lo expreso en su momento Michel Foucault (2005), se ingresa a una condición de fantasma, a la "fantasmización". Dice Brea (2010: 67):

En buena medida, las electrónicas poseen la cualidad de las imágenes mentales, puro fantasma. Aparecen en lugares –de los que inmediatamente se esfuman-. Son espectros puros, ajenos a todo principio de realidad. Si, al decir lacaniano,

lo Real es lo que vuelve, las imágenes electrónicas carecen de toda realidad, por falta de la menor voluntad de retorno. Ellas son del orden de lo que no vuelve, de lo que, digamos, no recorre el mundo "para quedarse". Faltas de recursividad, de constancia, de sostenibilidad, su ser es leve y efímero, puramente transitorio.

Es el mundo de la información: la nueva arquitectura de lo social, el diseño de lo humanamente posible, de habitar y moverse por el tiempo, de ingresar en ámbitos mayores y mas amplio de lo humano, donde gran parte de lo constituido como parte de la vida social y de lo que ha sido el pensamiento y obra del hombre, entra en crisis, desintegración, mutación, como si se ingresara a un horno alquímico buscando el logro de un nuevo cuerpo de lo social y del hombre.

Entonces: ¿seremos espectros o fantasmas en el futuro?

Ante la Larga Revolución Digital.

(O para recordar el futuro de la Comunicación Estratégica).

Pensemos en lo que hubieran parecido los fantásticos televisores, ordenadores e Internet de hoy a comienzos del siglo XX.
Michio Kaku, Física de lo imposible.

En libros del físico Michio Kaku (2008; 2010; 2012) donde habla sobre el futuro de las tecnologías que vendrán a partir investigaciones científicas de continuo hace referencia a películas, libros o historietas de ciencia ficción. Además de que comenta que esas historias fueron claves para estimular su interés y su deseo de estudiar física, algo que al parecer también le ha sucedido a muchos investigadores en el pasado y en el presente, pueden ser consideradas como una visión de lo posible, de lo que parecía imposible. Seguido menciona a películas como Star Trek, Star Wars, Yo Robot, porque la popularidad de estas historias de cine son ampliamente conocidas y son una medición con lo que quiere expresar Michio Kaku al señalar una tendencia o posibilidad del futuro, un reto por superar por parte de la investigación científica, lo que podría suceder con las personas y con sus

vidas en diferentes estancias del futuro. Es decir, al recordar esas películas, Kaku nos lleva a recordar el futuro y estar en la pista de lo que será una serie de sendas de posibilidad desde el presente hasta un determinado futuro. ¿Cómo recordar el futuro de la revolución digital para poder comprender lo que ha de suceder con la comunicación estratégica?

Importantes son las palabras de Eric Hobsbawm (2000: 14) cuando expresa que un historiador trabaja sobre el pasado, no sobre las predicciones del futuro, que toda previsión se construye sobre el conocimiento del pasado, es decir aquello que “vaya a ocurrir tendrá forzosamente alguna relación con lo que ya ha ocurrido” y ahí es donde el historiador puede decir algo al analizar los aspectos del pasado que son importantes, hacia qué trayectorias apuntan, se dirigen, y los problemas que se tendrán que encarar.

Pero, ¿solo se puede prevenir el futuro recurriendo al pasado? ¿no se puede recordar el pasado imaginando y soñando el futuro? El propósito en la segunda parte de mi escrito es abordar de manera muy breve algunas tendencias sobre lo que se piensa en estos momentos, cuando se expresa que lo digital es algo que puede tener alcances civilizatorios, que son algunas pautas que conectan con el futuro de la comunicación y de cómo seremos en el futuro.

Primera imagen. Después del abismo: simbiosis de visualidades desconcertantes.

Soñar el presente para despertar el pasado. ¿Cómo se despierta el pasado? Reconociendo que el presente es un sueño que se sueña en colectivo, que no ha concluido, y que para despertar, hay que recordar. Para Walter Benjamín (2011: 92) el acto de despertar y el de recordar están emparentados. Un giro copernicano en la visión de la historia que pretende evadir la tendencia de tomar como algo fijo e inalterable aquello que ha sido, y al presente como una trayectoria del pasado hasta un punto estable. Escribe:

Ahora hay que invertir la relación, y lo sido debe recibir su fijación dialéctica de la síntesis que de hecho efectúa el despertar con imágenes oníricas opuestas. La política prima así sobre la historia. Y los "hechos" históricos pasan a ser lo que nos sucede: constatarlos es cosa del recuerdo (2011: 91).

¿Qué es lo que hacemos al pensar el mundo de hoy? ¿Ensoñamos o recordamos? En tiempos de la cultura mundo gana la conciencia de que ha emergido una nueva cultura a través de la visualidad que se ha gestado en tiempos de la globalización, una singularidad en el tiempo que coloca puntos suspensivos a toda previsión sobre el futuro, a lo que puede llegar a ser el mundo en una nueva fase de la civilización humana al ampliar su dimensión a una condición de cultura mundo (Lipovetsky y Serroy, 2010: 81). Susan Buck-Mors (2005: 159) lo expresa de la siguiente manera:

El mundo-imagen es la superficie de la globalización. Es nuestro mundo compartido. Empobrecida, oscura, superficial, esta imagen-superficie es toda nuestra experiencia compartida. No compartimos el mundo de otro modo. El objetivo no es alcanzar lo que está bajo la superficie de la imagen, sino ampliarla, enriquecerla, darle definición, tiempo. En este punto emerge una nueva cultura.

La cultura que emerge por la nueva comunicación, en tiempos de la cultura mundo, nos pone en una condición que, si se contempla con una mirada del tiempo profundo, nos llevaría a pensar en aquella propuesta de Michel de Certeau (1996: 145) en el sentido de que nos encontramos ante una nueva invención de la cultura, con el tránsito de la cultura de lo escrito a la cultura de los medios audiovisuales, como ocurrió entre los siglos XVII y XVIII, cuando se conformó la primera modernidad ante el tránsito de la cultura oral a la cultura de lo escrito, de lo impreso, la manera como se alteró la mediatización de la experiencia compartida de un mundo que ve cómo se erosionan los sistemas de creencias que le dieron sustento por mucho tiempo.

El proceso de la primera modernidad indicada por De Certeau es la conformación de la episteme de la modernidad: aquello que otorga sentido de real y verdadero al ocultar y silenciar lo que no es deseable y es catalogado como indeseable. Es, como expresa Foucault (1982), el sistema que clasifica, que vincula y relaciona los objetos, las cogniciones y las personas, la interfaz de un saber, de un "paisaje invisible", que hace posible lo visible y pensable. Boaventura de Sousa Santos (2009: 160) lo denomina como un pensamiento abismal, "un sistema de distinciones visibles e invisibles, las visibles constituyen el fundamento de las visibles", es decir, "la imposibilidad de la co-presencia de los dos lados de la línea. En este lado de la línea prevalece en la medida en que se angosta el campo de realidad relevante. Más allá de esto, sólo está la no-existencia, la invisibilidad, la ausencia no-dialéctica".

Pero los fantasmas silenciados regresan alrededor de la economía simbólica que proviene de lo audiovisual, se desplazan a través de la imagen-mundo y se convierten en parte de los sentidos que conforman el cambio de época, el retorno de la ficción, de las pulsiones del deseo que por su obrar en las pantallas, las narrativas y estéticas, la realidad se hace real como experiencia compartida porque la realidad es creíble por la mediación de la ficción al poblar los imaginarios sociales que obran y actúan dentro de los lazos sociales, la arquitectura de lo social en tiempos de la interconectividad y de la cultura global (Maffesoli, 2012). Los discursos de lo distante, de lo ajeno, de lo perturbador con lo cual hay que aprender a convivir, es parte de aquellos mundos que hacen evidente la hermenéutica de la visibilidad en tiempos de lo global y de lo mundial, donde los discursos del horror que provienen de seres ancestrales, o del futuro, siniestros, que son los causantes de catástrofes en formato de espectáculos masivos o mundiales, desmoronan el sentido de la primera modernidad (Barrios, 2010; Fernández Gonzalo, 2011), y hacen evidente el sistema inmunológico por el cual la cultura pervive en el tiempo de lo profundo: la tendencia hacia la otredad por vía de la comunicación.

Los nuevos medios, y el nuevo sistema comunicativo que dinamiza y organiza el accionar de los medios de comunicación en general, movilizados por la fase cuántica de la era de la electricidad (Kerckhove, 2005), manifiesta una economía sim-

bólica que proviene de un orden simbólico y cognitivo distinto a la comunicación analógica, la arquitectura virtual (Levy, 2007), y con ello se ha dado el tránsito de una lógica cognitiva dualista a una de orden trivalente: el diseño del pasado se recorre, se hacen procesos virtuales de síntesis de conocimientos, de saberes vinculados a ordenes cognitivos situados en el tiempo y en el espacio, a culturas y civilizaciones que han emergido y convivido en el tránsito de eras en el tiempo.

Toda comunicación conlleva el movimiento: el cambio, la transformación, la mutación. El tránsito de una realidad inestable a otra realidad igual o con mayor nivel de inestabilidad. Pero el cambio cultural que proviene de la comunicación digital incluye a los sujetos que participan en la construcción de la realidad, y, por tanto, de los múltiples contexto de interacciones entre sujetos. En términos de Denise Najmanovich (2008: 21), las realidades que devienen exigen pensar nuevamente el tiempo, abandonando el formado lineal del para transitar a la complejidad que "lleva implícita la posibilidad de una multiplicidad de modulaciones temporales", un pensamiento poiético, "productivo y creativo" que trabaje a través de figuras del pensar que modalizan la experiencia en el tiempo, de una realidad del mundo que encare y acepte la diversidad, "en permanente formación, configuración y transformación" (2008: 24), para que, en el caso de la comunicación por el accionar de los nuevos medios, se pueda observar aquello que está en proceso de creación, es decir, de "cómo se articulan las tecnologías de la palabra con los estilos institucionales y los sistemas de interacción sociales para que se generen, desarrollen o inhiban determinadas prácticas cognitivas" (2008: 165), y para ello se requiere un proyecto de síntesis, que abandone los formatos del pensamiento de corte abismal, se abra a una síntesis conocimiento para la integración de saberes y estructuras del conocimiento.

La tendencia a ganar una mirada más compleja, pero igualmente situada en el tiempo y en el espacio, es la búsqueda de síntesis de conocimientos del pasado y del presente con aquellas que están en emergencia que reaccionan ante una realidad que despliega nuevos órdenes de complejidad.

Una tendencia por mencionar es el caso de los Estudios Visuales, un esfuerzo colectivo y de corte académico que reacciona ante una realidad frenética y desbordante como es la globalización, las transformaciones de la cultura mundo, que ponen en duda y en posible desuso a varias disciplinas tradicionales de las humanidades (Moxey, 2005; Rampley, 2005), la búsqueda de las condiciones post disciplinares para construir un nuevo conocimiento desentrañando la epistemología que conlleva la nueva visualidad.

De acuerdo con perspectivas como las de José Luis Brea (2002: 8) el caso de los Estudios Visuales es una reacción ante los desafíos para el campo académico del arte que, ante una actitud perezosa al conservar sus paradigmas “escolásticos más recurridos y asentados”, recibe un estremecimiento en su condición de campo y de método al ser cuestionado en su saber y hacer, en su autonomía disciplinar en las discusiones en lo que se refieren a los nuevos procesos y efectos de la producción de lo simbólico en lo colectivo que proviene de los nuevos sistemas de distribución de las imágenes, principalmente la imagen electrónica de los nuevos medios.

En la visión de Brea (2006), para las disciplinas del arte, en un primer momento, la cuestión era un reto, que se concretaba a cómo ampliar el campo del arte, o en una negación, no existe un verdadero diferencial epistemológico entre los nuevos objetos visuales y las prácticas artísticas. Para los Estudios Visuales hay una tercera dirección por encarar: aceptar las limitaciones del campo del arte, su dificultad para cubrir los nuevos territorios, expandidos y móviles, de las prácticas que producen significado cultural por mediación comunicativa, la alta complejidad que se ha estado generando alrededor de la visualidad contemporánea, y, frente a ello, el recurso de una metodología transdisciplinar, como lo que constituye su “campo de cultivo”, es decir, “la reivindicación que constituye su propio escenario epistemológico expandido” (2006: 13). El aumento de complejidad en el proceso de producción simbólica en las sociedades contemporánea exige un trabajo analítico y cultural diferente, y el horizonte de re organización del conocimiento a través de prácticas co-disciplinares emerge, y de ello deviene la propuesta de un desplazamiento de las humanidades, de unas nuevas humanidades:

El gran desafío sería entonces repensar su lugar en el contexto general de la transformación de las prácticas y formaciones culturales, situando en su horizonte el consiguiente desplazamiento de unas humanidades rearticuladas fundamentalmente como desarrollos discursivos conceptualmente potenciados para el análisis y la crítica cultural más rigurosa y mejor fundada (2006: 14).

Para esta propuesta de las nuevas humanidades es necesario pasar a otro tipo de lógica en las prácticas que le otorguen una nueva potencia: de su carácter de archivo rememorante a su condición flotante y relacional, y ello implica, por lo menos, dos cosas. La primera, más que inscribir a los sujetos del conocimiento en una u otra tradición de pensamiento, se trata de “proveer las herramientas que le permitan dismantelar críticamente y relativizar los paradigmas y visiones del mundo que ella administra, aumentando y refinando al mismo tiempo su apertura y sensibilidad a la diversidad cultural e identitaria” (2006:15). La segunda, un trabajo sobre la flecha del tiempo de las humanidades clásicas, es decir, el tránsito de una mirada que trabaja a través de la diacronía, hacia el pasado y la historización de la memoria patrimonial, a un impulso “poiético, productivo, heurístico y de actualización” (2006: 16) que ermita dar cuenta del escenario “del despliegue productivo de las prácticas culturales, al espacio erosionado y fuertemente friccional del presente”.

115

Segunda imagen. La condición postmedia: *Lost in translation*

El mundo, la comunicación mundo: ingresar en una nueva forma de habitar en el tiempo, la cultura. La sensación de ser siendo, no solamente de estar en movimiento, sino en transformación y mutación. Es aquello que expresa Fred Ritchin (2010: 10), sobre la fotografía en la era digital: “Más que viajar, estamos migrando”.

Con el ingreso a la era digital, no solo se gana consciencia de que el mundo está siendo intervenido de manera diferente, sino que de ahí adquiere sus valores y sus

diseños. Es la sensación de que algo está ocurriendo pero no se tiene plena certeza qué en concreto, pues lo digital se configura y toma forma conteniendo sus potencialidades, es decir, dejando un espacio en su interior para la abstracción de lo posible más adelante. Lo que vendrá de todo ello en el futuro no será solamente por lo que acontece en el presente, sino lo que contiene de nuevo el presente que abre el espacio de la potencia hacia delante (Hobsbawm, 2013: 33).

Si el mundo es intervenido de manera diferente, el mundo está-siendo diferente, y una forma de acercarse a visiones de lo que está en transformación es a partir de lo postmedial. La condición postmedia es una introducción a ese mundo nuevo que se va diferenciando por la transición de los medios de comunicación tradicionales hacia los medios digitales e interactivos, el nuevo contexto sociocultural que emerge ante la aparición de un nuevo sistema comunicativo y una ecología de medios, que si bien no ha terminado de manifestarse de una manera tal que permita contemplar mejor la plenitud de su condición, es muy evidente que tiene una ambición y una potencia que se reciente en la cultura global.

116

La condición postmedia es evidente a partir de la primera década del siglo XXI y lo ha sido por el traslado en la cultura y el accionar de los mismos medios de comunicación. En ambos casos se refiere a la manera como se ha complejizado el proceso de producción simbólica de una manera tal que tiende a rebasar de continuo a los saberes y las prácticas del pasado que daban cuenta de ella y las delimitaban al ubicarlas dentro de determinadas tradiciones o marcos de acción.

En palabras del historiador inglés Eric Hobsbawm (2013: 23) se refiere a intentar responder la pregunta del futuro de la cultura y las artes, partiendo, por un lado de reconocer el vínculo cercano a lo largo del siglo XX, y principalmente a partir de su segunda mitad, de la creciente dependencia de las artes con la revolución tecnológica, particularmente las de comunicación y reproducción, la fuerza de transformación en su interior que esto les ha traído a lo largo de décadas que, aludiendo a Walter Benjamín, a principios del siglo XX, en todas las artes se tenía una experiencia distinta a la "era de la reproducción". Por otro lado, está el accionar

de los medios de comunicación que, en las últimas décadas, ha venido derribando “el muro entre cultura y vida, entre reverencia y consumo, entre trabajo y placer, entre cuerpo y espíritu” y con ello se termina de romper el “sentido burgués” que edificó a la cultura moderna para dar paso a otra condición.

La postura de Hobsbawm sobre el cambio en el arte y la cultura correspondía a lo que sucedía años antes del dos mil. En ese momento, expresa, había dos cosas que se distinguían: en primer lugar, el proceso por el cual la palabra, y lo impreso, se quedaba rezagada con la imagen, la palabra hablada de las pantallas, por lo cual el arte y la cultura discurrían por vía de la visualidad. En segundo lugar, la manera como la economía y la cultura global necesitaban de un lenguaje global para que pudiera tener una condición generalizada “para los estratos más amplios de la población” (2013: 25).

La visión de Hobsbawm, sobre lo que sucedía en el mundo de la comunicación, en específico su impacto en el arte y la cultura, correspondía a aquella que veía que en la cultura de los medios se estaba fraguando los cambios más profundos en la visualidad contemporánea, la manera como ésta se instalaba no solamente como una herramienta para la configuración de los imaginarios y la imaginación social, sino como la pauta de conocimiento de lo real, del mundo, de lo posible, y, entonces, la pauta a trabajar para las transformaciones del conocimiento de lo colectivo.

En cierta forma era una visión en paralelo de algo de lo que hemos expuesto de la reacción de los Estudios Visuales. Para José Luis Brea (2002: 21), lo postmedial es una de las cuatro emergencias que condicionan el desarrollo actual de la investigación sobre el arte, lo visual, y podríamos añadir, de toda aquella disciplina que converge o toca con las culturas visuales. Implica severas transformaciones en lo visual e implica una fase posterior a la desarrollada por los medios masivos de comunicación, tanto por el desarrollo de las tecnologías de difusión, la proliferación de redes y sistemas de distribución y emisión, la convergencia de tecnología de postproducción computarizada y las telecomunicaciones en el Internet, que permiten un desarrollo “expansivo y efectivo de nuevos medios, como tales” .

Alrededor de algunas de los señalamientos que hemos dado, la condición postmedia es un intento por recuperar aquella visión que en la década de los sesenta reconocía de la presencia de innumerables relatos, algunos con una historia muy lejana, y que llevaba a pensar sobre la generación de un conocimiento sobre las formas narrativas (Barthes, 1982), la narratología, que fue silenciada por un pensamiento de corte abismal, pero que a partir de la comunicación digital e interactiva, los nuevos medios alrededor de una creciente cultura de la convergencia de medios, demanda el conocimiento de una narratología transmedial (Ryan, 2006: 25).

Aunque sea de manera sintética, la visión de estar ingresando a una condición postmedia significa estar atentos a tres órdenes de transformaciones que contienen en su interior continuidades con el pasado, pero igualmente emergencias de futuro, una realidad mutable porque hay varios procesos en mutación.

En primer lugar, está la condición de nuevo sistema comunicativo que conforma la presencia de un meta o hiper medio de comunicación, un medio de información al cual confluyen y se transforman los medios tradicionales, todos, incluyendo los nuevos, dependen del lenguaje y la arquitectura de la información, el sistema binario de todo ámbito y ambiente informático. Es la condición social que posibilita hablar no sólo del paso de la sociedad post industrial a la sociedad red, sino igualmente de la necesidad de observarla y acceder a ella como una sociedad de la información y una sociedad del conocimiento.

Es, igualmente, el reconocimiento de un nuevo sujeto del conocimiento que emerge por las condiciones que posibilita el meta-medio y la nueva comunicación: el trabajo colaborativo, la inteligencia colectiva, las comunidades de conocimiento, que además que altera radicalmente las dinámicas de la cultura y de la vida social, es un factor clave en la generación de un conocimiento emergente y necesario, e igualmente el factor que propicia tanto la adaptabilidad a nuevas realidades sociales, como su alteración y transformación.

En segundo lugar, está la condición de las transformaciones de los lenguajes de los medios audiovisuales, la aparición de nuevas condiciones de los lenguajes ante los nuevos dispositivos comunicativos, y su accionar dentro del sistema total de la comunicación, meta o super medio. Esto lleva a un sinfín de consideraciones sobre múltiples procesos que están en vías e construcción, pero donde destacan dos puntos que son primordiales. En primer lugar, que gran parte de estos lenguajes no están necesariamente orientados a la comunicación, sino que están orientados al pensamiento, a una inteligibilidad global, no solamente racional, por donde incurren y discurren múltiples inteligencias, y la base es una tendencia del predominio de lo audiovisual que discurre multi plataformas. En segundo lugar, lo que acontece con el orden desplegado por el colapso de coincidir nuevos y viejos medios, una tendencia tanto de fermentación como de síntesis en los lenguajes, de cambios rápidos, urgentes, abruptos, mutables y en mutación continua, por medio de lo cual, los saberes y referentes que nombra, están "tocados" por una tendencia a lo viejo, lo obsoleto, y diluidos en un continuo que se mueve entre lo real y lo virtual, con la orientación de abrirse y gravitar entre una realidad aumentada y una virtualidad discreta (Hernández García, 2010; de Jesús, 2010). Es la presencia de plataformas interactivas como las wikis, los blogs, las redes sociales, podcast, doublé life, entornos virtuales, que lo hacen posible y abren mundos paralelos por habitar y como recursos para la interacción social, experimentar en común.

Igualmente está la consideración de quienes trabajan con la creación de nuevos contenidos narrativos bajo entornos, condiciones y lenguajes que posibilita lo digital, los entornos de lo que algunos denominan como, la social media, que con el paso de los medios tradicionales a los nuevos medios han generado transformaciones significativas (Alexander, 2011). Uno de los puntos importantes es con estos nuevos entornos, el acto de contar y de leer narraciones se abre a otras posibilidades condiciones señaladas por la narratología o el análisis textual tradicional, porque más allá de lo textual, hay otras vías de acceder y moverse, habitar en las narrativas, como es el caso de juego, el gaming, que abre condiciones no consideradas plenamente en el futuro de la revolución cognitiva y comunicativa (Pajares Tosca, 2008; Sánchez-Mesa, 2008). Además, los cambios los lenguajes de

los medios de comunicación al mudarse a lo digital, de ingresar a la convergencia de medios y trabajar transmedialmente, aquello que se ha denominado como narrativa transmedial (Scolari 2013; Jenkins 2008), con el tránsito del hipertexto a lo posthipertextual, las narrativas hipermediales de la televisión (Scolari 2008a; 2009).

En tercer lugar, esta aquella condición de mediación de los mundos imaginarios que las narrativas y la visualidad en la nueva comunicación dentro de la cultura mundo y la nueva condición del mundo orientándose hacia el futuro, intentando dirigirse hacia determinados trayectos del futuro. Es un tanto el caso que narra Michio Kaku sobre el descubrimiento de su vocación profesional: la intermediación de los mundos de la ciencia ficción y de fantasía que le abrió un mundo de posibilidades al mostrarle lo que era posible, humanamente concebible, el reto de acceder y traspasar umbrales de lo imposible, pero ahora dentro de los entornos de un mundo imaginal que se posibilita por una visualidad que hace discurrir una cosmología iconográfica nueva, orientada a mostrar lo que no se había visto antes (Darley, 2002), y con ello el despertar de imaginarios de lo imposible que se presentan como reales al ser concebibles porque visualmente se les ha definido, nombrado, narrado, y por tanto integrado al sentido común, la cultura popular en general (Koval, 2008).

No se trata solamente de la remodelación del pasado, la significación de la travesía hacia un espectro de mundos del futuro, sino colocar el deseo en la imaginación de un presente persiguiendo futuros, el instalar una ausencia que se cubre por el velo de los imaginarios, diseños arquetípicos que tienen la fuerza para movilizar hacia adelante, actuando bajo la superficie de la consciencia, que, por los mundos imaginales de la nueva cultura, se entran en estados de ensoñación con el presente, actos de despertar el pasado, de recordar el futuro.

Cierre. Otro Mundo.

(O en espera de una Larga Revolución Digital)

¿Por qué la comunicación estratégica cobró inusual interés a partir de la década de los ochenta y tuvo una explosión a partir del 2011? ¿Por qué la nueva comunicación estratégica es una forma de asumir el reto de pensar el nuevo sistema comunicativo, la nueva comunicación, a la par de otros intentos como la comunicología, la ecología de medios, las hipermediaciones, los estudios del ciberespacio y las ciberculturas?

Un primer acercamiento: es una reacción por dar cuenta a las transformaciones en materia de comunicación en el mundo, que colocan a las teorías, tradiciones, paradigmas y escuelas en medio de una crisis y borrosidad que requiere revisión, una nueva ambición: pensar el futuro para habitar el presente y despertar el pasado. A una alta borrosidad del momento actual, donde los caminos parece terminar o desaparecer, toca asumir y orientarse por aquello que menciona Michel Maffesoli (2005: 47) como las condiciones ambientales:

No se comprende bien una época más que respirando su olor. Los humores sociales e instintivos nos dicen más de ella que un montón de tratados eruditos. En ellos se expresan los afectos, las pasiones, las creencias que la caracterizan. A partir de ellos se manifiestan los sueños más delirantes, con los que juega o donde es el juguete. A partir de ellos podemos comprender que la "parte destructora", la del exceso o la efervescencia, es aquella que siempre precede a una armonía nueva.

La nueva comunicación estratégica, entonces, es parte de las condiciones atmosféricas que se han venido dando ante un nuevo cuerpo social que se construye, se edifica y re-anima a través de interacciones mediadas de diverso tipo, orden y nivel. Son los umbrales de pensar lo nuevo, lo inédito, lo impensable, pero dentro de un continuo: es parte de una reacción para comenzar a pensar y entender lo que se está creando y experimentando dentro de una posible larga revolución digital. ¿Cómo será la larga revolución digital? ¿Cómo fue la larga revolución y se ha ges-

tado una singularidad que bien nos permitiría pensar que una revolución digital está en proceso y en obra de construcción?

A principios de la década de los sesenta Raymond Williams (2003: 13) hablaba de la Larga Revolución. Señalaba que los modos de vida, “desde la forma de nuestras comunidades hasta la organización y el contenido de la educación, y desde la estructura de la familia hasta el estatus del arte y el entretenimiento, es profundamente afectado por el progreso y la interacción de la democracia y la industria y la expansión de las comunicaciones”. Para Williams la revolución más difícil de interpretar era la revolución cultural porque era una transformación radical y profunda en las experiencias de vida más significativas que se realizaba de manera compleja a través del acceso a la alfabetización y el contacto con “otros tipos de comunicación”, porque estaba vinculada a las otras dos revoluciones, la democrática y la industrial, y porque era una revolución en sus fases iniciales, una labor en proceso y construcción. Es por ello que Williams (2003: 15) decía:

122

A mí criterio, debemos seguir intentando captar el proceso en su conjunto y verlo en nuevos aspectos como una larga revolución, si pretendemos entender la crisis teórica, nuestra historia concreta o la realidad de nuestra condición inmediata y los términos del cambio.

Williams comienza su estudio sobre las transformaciones de los modos de vida a partir de explorar la “mente creativa” como un elemento básico que funda la relación entre la comunicación y la comunidad a lo largo de la historia. Un dato que regularmente se escapa de quienes trabajan la obra de Williams (2003: 30) y a los estudios culturales, es que Williams asume una ruptura de la mente creativa cuando incorpora la visión de los estudios cognitivos del momento, los trabajos del cerebro que estudian a la percepción, y que con ese enfoque le permitirá “dar un decisivo paso adelante” porque se llega al hallazgo de que la actividad creativa del cerebro es que cada persona “debe aprender a ver” porque el mundo debe ser interpretado de acuerdo a ciertas reglas sociales y ello es lo que conforma la realidad. A partir de ello expresaba Williams (2003:32):

Las implicaciones filosóficas de esta concepción son a la vez arduas y de largo alcance, pero hay pocas dudas de que en lo sucesivo debemos partir de la idea de que la realidad, tal como la experimentamos, es en este sentido una creación humana; que toda nuestra experiencia es una versión humana del mundo que habitamos. Esta versión tiene dos fuentes principales: el cerebro humano según ha evolucionado y las interpretaciones sostenidas por nuestras culturas.

Con esta concepción de la mente creativa le permitía a Williams dar un paso adelante y concebir al arte como un medio de comunicación que ha permitido a las personas al convivir tener una experiencia en común, la organización de la experiencia, tener un significado que se comparte y por lo cual es posible seguir experimentando, viviendo y manteniendo un sentido de pertenencia grupal y colectivo dentro de un continuo en el tiempo y en el espacio.

Las reflexiones y propuestas de Williams, a través de la larga revolución, ¿no es parte de un nuevo contexto de transformaciones que buscan entender algunas propuestas para reconocer al nuevo espectro que recorre la comunicación digital e interactiva?

En momentos en que se despliegan los primeros trazos de una larga revolución digital, en el tránsito hacia la sociedad de la información y dentro de un contexto de ecología de medios que se caracteriza por una cultura de la convergencia, de una comunicación postmedial, los ecos de las inquietudes de Williams por trabajar los cambios bajo la óptica de una larga revolución siguen presentes, bajo otras condiciones y vectores que le dan sentido y trayectoria hacia el futuro, y que, por lo mismo, requiere de una nueva óptica para dar pasos definitivos hacia delante y evitar la confusión teórica y cosas peores.

Es un tanto como la síntesis que hace Roger Silverstone (2004: 15) cuando expresa que los medios de comunicación son centrales en nuestra vida cotidiana, parte esencial de la textura general de la experiencia colectiva, y que en ello es fundamental la experiencia estética contemporánea (Guattari 1995; 1996) como

el contexto desde el cual las personas conviven y organizan sus experiencias en colectivo, sus vidas cobran en determinado espesor en el tiempo y en el espacio, sus transformaciones mediante mutaciones o mudanzas institucionales, tecnológicos, económicos (Niño Bernal, 2008: 17). La dimensión de la experiencia colectiva como una organización de la cognición que a las personas les hace habitar un mundo, otro mundo, pero igualmente los torna sensibles, reflexivos y capaces de ser ciudadanos de su momento, un presente que se despliega sin terminar de ser en su tránsito hacia realidades inestables de continuo.

Las tres revoluciones indicadas por Williams (la democracia, la industrial, la cultural) están en mutación y siguen siendo parte de los factores que transforman la experiencia de las personas y sus modos de vida. Sin embargo, igualmente indican aquellas emergencias que se han dado desde la década de los ochenta y durante la primera década del siglo XXI alrededor de procesos como la globalización, la postmodernidad y la revolución de la tecnología y la información que permiten pensar en condiciones como el hiper-mundo, hiper-modernidad, hiper-cultura, los meta-medios, las meta-cogniciones, un meta-conocimiento, una meta-epistemología y meta-saberes, y todo ello sustentado en principios cognitivos renovados por una nueva ciencia y conocimiento del cerebro, de la mente, como es el caso de las neurociencias, las ciencias cognitivas y la inteligencia artificial, que abren en un nuevo espacio de lo político que, por un lado, conlleva una serie de dimensiones cognitivas e interacciones sociales implicadas, y las experiencias compartidas de nuevas subjetividades que acceden a nuevas sensibilidades que les dan sentido pero igualmente organizan y dan orden a su experiencia y modo de vida, como es el caso de la visualidad mediática actual.

La larga revolución digital está en marcha y para habitarla, hay que habitar el futuro desde ya, desde la nueva comunicación.

Bibliografía

- ALEXANDER, Bryan (2011). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Praeger, Santa Barbara.
- BARRIOS, José Luis (2010). *Atrocitas fascinans. Imagen, horror y deseo*. Universidad Iberoamericana y conejoblanco, México.
- BARTHES, Roland (1982). "Introducción al análisis estructural de los relatos", en *Análisis estructural del relato*. Premia, México.
- BENJAMIN, Walter (2011). *Sueños*. Abada, Madrid.
- BREA, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos postmediales*. CASA, Salamanca, España.
- BREA, José Luis (2006). "Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales", en *Estudios Visuales*, No. 3.
- BREA, José Luis (2007). *cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa, Barcelona.
- BREA, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Akal, Barcelona.
- BUCK.Morss, Susan (2005). "'Estudios Visuales e imaginación global", en Brea, J. L. (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal, Madrid.
- CHOI, Domin (2009). *Transiciones del cine. De lo moderno a lo contemporáneo*. Santiago Arcos, Buenos Aires.
- DARLEY, Andrew (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona.
- DEBRAY, Regis (2007). "El socialismo y la imprenta", *New Left Review*, 46, septiembre-octubre.
- DE CERTEAU, Michel (1993). *La escritura de la historia*. Universidad Iberoamericana, México.
- _____ (1996). *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana, ITESO, Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, México.
- DE JESUS, Eduardo (2010). "Timescapes: espacio y tiempo en el artmedia", en Hernandez, I y Niño Bernal, R. (eds.), *Estética, vida artificial y biopolítica*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- DE SOUSA Santos, Boaventura (2009). *Una epistemología del Sur. Siglo XXI y CLACSO*, México.
- FERNANDEZ Gonzalo, Jorge (2011). *Filosofía zombi*. Anagrama, Barcelona.
- FOUCAULT, Michel (1982). *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI, México, décima tercera edición.
- FOUCAULT, Michel (2005). *Theatrum Philosophicum*. Anagrama, Barcelona, tercera edición.
- GUATTARI, Félix (1995). "El nuevo paradigma estético", en Fried Schnitman, D. (Ed.), *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Paidós, Buenos Aires.
- GUATTARI, Félix (1996). "Las energéticas semióticas", en Brans, J,; Stengers, I. y Vincke, P. (Dir.), *Ilya Prigogine: el tiempo y el devenir*. Gedisa, Barcelona.
- HERNANDEZ, Ileana (2010). "Estética de lo posible: vidas que emergen y vidas preexistentes", en Hernandez, I y Niño Bernal, R. (eds.), *Estética, vida artificial y biopolítica*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- HOBBSAWM, Eric (2000). *Entrevista sobre el siglo XXI*. Crítica, Barcelona.
- HOBBSAWM, Eric (2013). *Un tiempo de rupturas. Sociedad y cultura en el siglo XX*. Crítica, México.

- IGARZA, Roberto (2008). Nuevos medios. Estrategias de convergencia. La Crujía, Buenos Aires.
- JENKINS, Henry (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Editorial Paidós, Barcelona.
- KAKU, Micho (2008). Universos paralelos. Los universos alternativos de la ciencia y el futuro del cosmos. Atalanta, Girona.
- KAKU, Michio (2010). Física de lo imposible. De Bolsillo, México.
- KAKU, Michio (2012). La física del futuro. Cómo la ciencia determina el destino de la humanidad y nuestra vida cotidiana en el siglo XXII. Debate, México.
- KERCKHOVE, Derrick (2005). Los sesgos de la electricidad. Lección inaugural del curso académico 2005-2006 de la UOC. Disponible: <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>
- KOVAL, Santiago (2008). La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia. Cinema, Buenos Aires.
- KRIPAL, Jeffrey (2012). Autores de lo imposible. Lo paranormal y lo sagrado. Kairós, Barcelona.
- LAGERKVIST, Amanda (2009). "Transitional times. New Media-Novel Histories and Trajectories", *Nordicom Review*, 30, 1.
- LAZLO, Ervin (2009). El cambio cuántico. Cómo el nuevo paradigma científico puede transformar la sociedad. Kairós, Barcelona.
- LEVY, Pierre (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- LIPOVETSKY, Gilles y Serroy, Jean (2010). La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada. Anagrama, Barcelona.
- MAFFESOLI, Michel (2005). La tajada del diablo. Compendio de subversión posmoderna.
- MAFFESOLI, Michel (2012). El ritmo de la vida. Variaciones sobre el imaginario posmoderno. Siglo XXI, México.
- MOXEY, Keith (2005). "Estética de la cultura visual en el momento de la globalización", en Brea, J. L. (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal, Madrid.
- NAJMANOVIVH, Denise. (2008). Mirar con nuevos ojos. Nuevos paradigmas en la ciencia y pensamiento complejo. Biblos, Buenos Aires.
- NIÑO Bernal, Raúl (2008). Cognición y subjetividades políticas. Perspectivas estéticas para la ciudadanía global. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- PAJARES, Susana (2008). "La ludología frente al hipertexto", en Romero, D. y Sanz, A. (Eds.), *Literaturas del texto al hipermedia*. Anthropos, Barcelona.
- PEREZ, Rafael Alberto (2012). "Comunicación estratégica: sí, claro. Pero, ¿qué implica estratégica?", en *Meta-comunicación*. Año 0, No. 2, Febrero-Agosto.
- PINCHBERCK, Daniel (2007). Una historia de las drogas. RBA, Barcelona.
- RAMPLEY, Matthew (2005). "La amenaza fantasma: ¿La cultura visual como fin de la historia del arte?", en Brea, J. L. (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal, Madrid.
- RITCHIN, Fre (2010). Después de la fotografía. SerieVe, México.
- RYAN, Marie-Laure (2006). Avatars of story. Minnesota University Press, Minnesota.

SANCHEZ_Mesa, Domingo (2008). "Videojuegos, cine y literatura: especificidad vs. Remediación", en Romero, D. y Sanz, A, (Eds.), Literaturas del texto al hipermedia. Anthropos, Barcelona.

SCOLARI, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Gedisa, Barcelona.

SCOLARI, Carlos (2008a). "La estética posthipertextual", en Romero, D. y Sanz, A, (Eds.), Literaturas del texto al hipermedia. Anthropos, Barcelona.

SCOLARI, Carlos (2009). "The Grammar of Hypertetelvision: An Identikit of Convergence-Age Fiction Television (Or, How Television Simulates New Interactive Media)", Journal of Visual Literacy, Vol. 28, No. 1.

SCOLARI, Carlos (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto, Barcelona.

SILVERSTONE, Roger (2004). ¿Por qué estudiar los medios? Amorrourtu, Buenos Aires.

WILLIAMS, Raymond (2003). La larga revolución. Nueva Visión, Buenos Aires.

*Memoria 2º Foro Internacional Imagen
Tecnológica Interpretación e Investigación.*

Se terminó en noviembre de 2014.

En el Departamento de Diseño de la
División de Arquitectura, Arte y Diseño
de la Universidad de Guanajuato.

Alfredo Pérez Bolde s/n, Fracc. ASTAUG
C.P.: 36250. Guanajuato, Gto.

En formato de libro electrónico.

Se utilizaron tipos Corbel 12/20.

La edición estuvo al cuidado del
Cuerpo Académico REPRADI.

Contacto:

interiorgraficodaad@gmail.com

www.interiorgrafico.com

