

**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
MAESTRIA EN ESTUDIOS DEL ARTE**

**El dibujo digital y su incidencia en el aura de una obra
artística técnicamente reproducible**



AUTOR: Lic. Jhonson Patricio Llivicura Piedra, C.I. 010221441-8

DIRECTOR: Mst. Pablo Olmedo Alvarado Granda. C.I. 010108842-5

CUENCA - ECUADOR

2017



RESUMEN

Walter Benjamin es uno de los hermeneutas más representativos de hechos que marcaron transformaciones importantes en el Arte originados por la mercantilización y la aparición gradual de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, desencadenando, en primera instancia, su *hiperreproductibilidad*; y posteriormente, su democratización, masificación y secularización. Cambios que lo motivaron a cuestionarse sobre el presente y el futuro del Aura.

De estos conceptos nace la necesidad de abordarlos, analizarlos y plantear una propuesta teórico-práctica actual que aproveche la reproductibilidad en serie de esa obra de arte tecnológica, para que el espectador pase a ser de un simple observador a un generador de obra artística única, quien les investirá de una *Aura* personal guiado por su sensibilidad, estado de ánimo y conocimientos despojados de prejuicios, intereses, academicismos y discursos especializados. La virtualidad de la obra se materializa y transfigura en una física.

En la parte práctica de la tesis, se plantea generar una propuesta de un arte participativo ya que Benjamin creía ver la posibilidad de nuevas formas de percepción colectiva y con ello la expectativa de su politización; es decir que la democratización del arte es el eje sobre el cual se construirá la propuesta plástica.

Arte participativo social, tecnología y discursos estéticos; trilogía que materializará y reinterpretará el pensamiento *bejaminiano* como un método para vivir experiencias estéticas diferentes.

PALABRAS CLAVE

Dibujo digital, Aura, Virtualidad, Tecnologías de la Información y de la Comunicación, Redes sociales, Hiperreproductibilidad, Hiperindustrialización cultural, Democartización del Arte, *Sensorium*, Percepción visual, Postmodernismo.



ABSTRACT

Walter Benjamin is one of the most representative hermeneutics of events that marked major transformations in art arising from the commercialization and the gradual emergence of new information technologies and communication, setting off in the first instance, its hyper-reproducibility, and then democratization, overcrowding and secularization. These changes led the philosopher to question the present and the future of the *Aura*: the uniqueness, the unrepeatability, and the originality characteristic of a work of art.

These concepts bring up the need to address, analyze and propose a current theoretical and practical approach that leverages the serial reproducibility of that work of technological art, so that the viewer transforms from a mere observer to a generator of unique artistic work, who will invest in that work a personal aura led by sensitivity and mood, and stripped of prejudices, biases, academicism and specialized discourse. The *virtual-ness* of the work is embodied and transformed into a physical work.

In the practical part of the thesis, a proposal is presented for a participatory art since Benjamin considered the possibility of new forms of collective perception, and with them the expectation of politicization; that is to say, the democratization of art is the pillar on which the plastic proposal is built. The trilogy - participatory social art, technology and aesthetic discourses - will materialize and reinterpret the Benjaminian thought as a method to live different aesthetic experiences.

KEYWORDS

Aura, Digital graphics, drawings, sketches, Virtual-ness, Information and Communications Technologies, Social Networks, Hyper-reproducibility, Cultural Hyper-industrialization, Democratization of Art.



ÍNDICE

Dedicatoria	9
Agradecimientos	10
Introducción	11
CAPÍTULO I: HISTORIA DEL DIBUJO	16
I.1 El papel del dibujo en la Historia del Arte	21
I.2 Historia del dibujo digital	23
I.3 Arte participativo	25
I.3.1 Definición	25
I.3.2 Origen, desarrollo y producciones	28
CAPÍTULO II: LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE LA REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA	36
II.1 Walter Benjamin y la reproductibilidad técnica	36
II.2 Fotografía y Cine	40
II.3 Producciones artísticas tecnológicas	43
II.3.1 <i>Hiperindustria</i> cultural	43
II.3.2 Modos de producción y consumo en el <i>tardocapitalismo</i>	47
II.3.3 Arte de apropiación o comunismo formal	49
II.4 Estética de la réplica: la desfetichización del arte	51
II.5 Migración de la grafósfera a una videósfera	53
II.6 La reproductibilidad de la obra de arte, una mirada desde la Estética contemporánea	55
II.7 La liberación y secularización del arte, un tema postaurático	60
II.8 El aura en las reproducciones digitales	64
II.8.1 La pérdida del aura de la obra de arte digital	66
II.9 ¿Qué es la democratización del arte?	70
II.9.1 Análisis de los fenómenos culturales con el apareamiento del arte político	71



CAPÍTULO III: PROPUESTA ARTÍSTICA Y CREATIVA	80
III.1 Inicios y desarrollo del arte digital	80
III.1.1 Nam June Paik (1932 – 2006)	81
III.1.2 Stelarc (1946)	83
III.1.3 Eva y Franco Mattes (1976)	85
III.1.4 Aaron Koblin (1974)	87
III. 2 Galería de referentes de Arte y artistas digitales contemporáneos	89
III.2.1 Yuko Shimizu	89
III.2.2 Kareena Zarefos	91
III.2.3 Anna Higgie	94
III.2.4 Gianluca Folí	95
III.2.5 Philip Dennis	97
III.2.6 Michael Kutsche	99
III.3 Artistas digitales ecuatorianos, referentes	102
III.3.1 Alberto Montt	102
III.3.2 Eulalia Cornejo	103
III.3.3 Camiluna (Camila Fernández de Córdova)	106
III.3.4 Roger Ycaza	107
III.3.5 Darwin Parra	110
III. 4 Arte Participativo: obra y artistas	112
III.5 Dossier del artista (detalle de obra previa)	115
III.6 Fundamentación teórica del proyecto	116
III.7 Descripción del proyecto	118
III. 7.1 Ficha técnica del proyecto	119
III. 7.2 Presupuesto	119
III. 7.3 Plan de promoción	119
III. 7.4 Curriculum breve	119
III. 7.5 Hoja de vida	120
III.8 Descripción detallada de la propuesta actual (proyecto artístico, datos técnicos)	125
III.8.1 Determinación de autores y obra a ser intervenidas	125
III.8.2 Digitalización	129
III.8.3 Creación de espacios virtuales para la interacción	132
III.8.4 Socialización	133



III.8.5 Proceso sistemático de ejecución de una de las obras	139
III.8.6 Proceso sistemático de ejecución de una de las obras	142
III.9 Galería de las obras finales de los Profesionales	143
III.10 Galería de las obras finales de los estudiantes	186
III.11 Montaje, arreglos	205
III.11.1 Proceso de montaje de la obra física	206
III.11.2 Proceso de tensado sobre los bastidores	210
III.12 Conclusiones	214
III.13 Recomendaciones	216
Bibliografía	217
Webgrafía	219
Fuentes de imágenes	221

Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio
Institucional

JHONSON PATRICIO LLIVICURA PIEDRA en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “**EL DIBUJO DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN EL AURA DE UNA OBRA ARTÍSTICA TÉCNICAMENTE REPRODUCTIBLE**”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 21 de septiembre de 2017

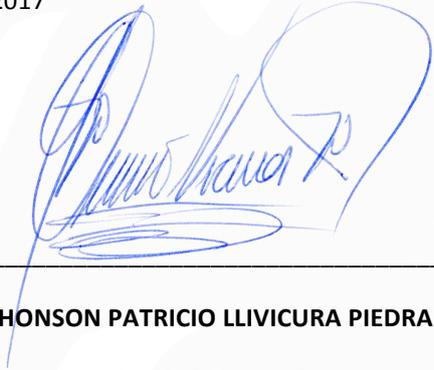


JHONSON PATRICIO LLIVICURA PIEDRA
C.I: 010221441-8

Cláusula de Propiedad Intelectual

JHONSON PATRICIO LLIVICURA PIEDRA, autor/a del trabajo de titulación “**EL DIBUJO DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN EL AURA DE UNA OBRA ARTÍSTICA TÉCNICAMENTE REPRODUCTIBLE**”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 21 de septiembre de 2017



JHONSON PATRICIO LLIVICURA PIEDRA
C.I: 010221441-8



DEDICATORIA

Con todo el amor del mundo a mi esposa, Melisa Torres Pesántez; a mis dos *Mágicas Princesas*, mis hijas Cristina y Estefany, quienes, con su amor incondicional y su alegría eterna, siempre estuvieron junto a mi apoyándome en esta etapa académica y personal que hoy se cierra con la satisfacción de haber conseguido las metas planteadas y el deber cumplido.

A mis padres adorados, que generosamente iluminan mi vida y marcan mi andar con su inmenso amor, sabiduría y experiencia.

A mis hermanos, que jamás me abandonan y que caminan constantemente junto a mí por este largo y hermoso sendero llamado *vida*.



AGRADECIMIENTOS

A la Facultad de Artes que ha impulsado esta maestría.

Al Mst. Olmedo Alvarado Granda por su apoyo incondicional y desinteresado, por su extraordinaria calidad humana, por su asesoría acertada en todas y cada una de las instancias de esta investigación.

A los docentes que supieron compartir generosamente sus conocimientos a lo largo de toda la maestría.

A todas aquellas personas, autoridades, instituciones, profesionales, estudiantes y grandes amistades que apoyaron a sacar adelante a este proyecto artístico.



INTRODUCCIÓN

El hombre, por naturaleza, ha estado interesado en la búsqueda de nuevas formas de expresión inmanentes a la tecnología. La innovación siempre estuvo presente entre sus prioridades; desde las pinturas rupestres que se caracterizaron por utilizar en su preparación sustancias minerales, en principio; y pigmentos, más tarde; con los que el hombre dejó plasmada en cuevas, piedras y paredes rocosas parte de sus vivencias, pensamientos y creencias. Posteriormente pasó a los petroglifos en los que ya se pueden notar la utilización de herramientas incipientes en su elaboración, muchos de los cuales fueron hechos al picar la superficie con una roca más dura, mediante el golpeteo constante con otro instrumento auxiliar. Otros fueron grabados al rayar con el filo de una roca tallada. La superficie también pudo ser frotada con un instrumento de piedra y finalmente pulida con la ayuda de arena y agua. También es común encontrar pequeños hoyos en las rocas o líneas resultado del pulimento de alguna herramienta (afiladores). La pregunta es ¿acaso esto no es una revolución tecnológica acorde a la época?, definitivamente ¡sí! El hombre siempre enfocó su atención en una búsqueda constante de exteriorizar todo lo que tiene represado en su mente y en su alma y siempre buscó las herramientas idóneas para poder comunicar de la mejor manera y así trascender hacia una inmortalidad transfigurada en objetos. Berlant en su *Optimismo cruel* se refiere a este hecho como: “La continuidad de su forma proporciona un poco de la continuidad de la sensación que tiene el sujeto de lo que significa seguir viviendo y su anticipación de estar en el mundo” (p. 108).

Leonardo da Vinci fue el precursor más icónico que siempre investigó, experimentó y propuso inventos tecnológicos que se adelantaron a su época (Edad Media) con cientos de años y que se constituyeron en la base de la ingeniería militar, las artes, el diseño, la medicina; por nombrar algunos de los campos donde influyó marcadamente y que fueron muy cuestionados en su tiempo. Históricamente el arte y la tecnología siempre han tenido confrontaciones de todo tipo y muy dispares por cierto: al primero se lo acusa de servirse de cualquier instrumento tecnológico para hacer producción artística convirtiéndolo en una simple mercancía; y, a la tecnología de haber sido el medio facilitador para la absorción de la esencia real del arte y para la deshumanización de la expresión artística en sus diversas manifestaciones. Robert Hughes (2012), crítico de



arte en la revista Time sostiene que:

(...) el arte como mercancía parece estar sustituyendo al arte como arte. La mercancía no como mecanismo para satisfacer “demandas” o “gustos”, sino como forma de generar ganancias; el precio de la obra se transformó en su función. Es decir, los coleccionistas adquieren no a partir de una valoración estética sino a partir de la expectativa de futuras ganancias. (Citd. en Fossatti, M. (2015), p. 8)

El cuestionamiento va más allá todavía ya que se dice que existen áreas *artísticas* con producciones en serie dentro las cuales estarían inmersas la fotografía, el arte digital, la serigrafía porque mucha gente se acoge al concepto general de arte dado por la RAE que dice: “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (RAE, s/f, <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>).

A estos conceptos no se los pueden generalizar ya que muchos artistas se valen de estas *herramientas* tecnológicas para producir un arte alternativo con objetivos diversos de aplicación cuyo fin es obtener resultados muy cercanos a la perfección que les permiten cubrir expectativas y solventar necesidades diversas de las sociedades de la era tecnológica del siglo XXI. La tecnología y el arte se unieron y formaron una alianza perfecta que han apoyado claramente a todas las áreas del conocimiento.

La obra de arte en la época de la reproductibilidad tecnológica

Tema muy cuestionado desde que las tecnologías se incorporaron al arte. Paul Valéry, Benjamin, Jameson, Adorno son algunos de los filósofos más representativos que centraron sus análisis y estudios sobre la obra de arte en la época de la reproductibilidad tecnológica:

Valéry anuncia una nueva fenomenología producida por los dispositivos tecno - expresivos de la modernidad estética. Benjamin será el encargado de crear la nueva teoría que dé cuenta de esta condición inédita de la obra de arte y lo hará apelando a la materialidad de la obra, por oposición a cualquier reclamo idealista en torno a la genialidad, el misterio, y a su eventual uso, en dicho contexto histórico, en un sentido fascista. (Cuadra, 2012, p. 76)



Jameson consideraba al arte reproducible como una parodia inane y vacía a la que la denominó *pastiche*; mientras que Adorno veía en la reproducción técnica una *desestificación del arte*.

Para el Chileno Álvaro Cuadra la arremetida de las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) dan paso a la emancipación, democratización, desmitificación y secularización de arte.

Esta nueva concepción y forma de hacer arte dio paso a fenómenos como la *hiperreproductibilidad*, la *hiperindustrialización* cultural, la masificación del arte, la taylorización de sus procesos productivos para satisfacer el consumismo de las sociedades *tardocapitalistas*,

la reconfiguración del *sensorium*, la mutación perceptual, la migración de una *grafósfera* hacia una “videósfera” (Cuadra, 2008, p. 47), el surgimiento de una cultura global en donde la identidad cultural desaparece y entramos en una neo-colonización del conocimiento, el tiempo y el espacio toman otras connotaciones. Entramos a la era de los oxímoros como las *realidades virtuales*, a los simulacros baudrillardianos, a las heterotopías foucaultianas; y, sobretodo, a una era postaurática benjaminiana tomando como punto de partida al arte digital.

El ahora, el aquí, la irrepitibilidad, la autenticidad, la originalidad vs. lo virtual, la hiperreproductibilidad, lo ilegítimo, la copia son temas que saltan a la luz cuando entramos en el tema del *Aura* y su afección cuando es reproducida o profanada como en el caso de LHOQ (*Los bigotes de la Mona Lisa*) de *Marcel Duchamp*¹, por citar un ejemplo.

¹ En 1919, Marcel Duchamp realiza un gesto estético-cultural al desacralizar y al secularizar la obra más famosa de Leonardo da Vinci interviniéndola a través de los bigotes y la perilla dibujados sobre una reproducción de la Mona Lisa. Al pie escribe: LHOQ que puede traducirse literalmente como “*ella tiene el culo caliente*”. El artista “*profana*” esta imagen devenida *objeto de culto* en el Museo del Louvre en París para ponderar la estatura de la transgresión. Duchamp realizó varias de LHOQ de diferentes tamaños y soportes. Una de ellas, es una reproducción en blanco y negro de la *Mona Lisa* sin bigote ni perilla que llamó *L.H.O.O.Q. Afeitada*.



Figura 1. Duchamp, M. (1919). *Los bigotes de la Mona Lisa* [fotografía]. Recuperado de: <http://snipurl.com/2a25dq2>

En este sentido nos adentraremos en esa preocupación de *Walter Benjamin* por la *pérdida del aura* en las obras artísticas reproducidas técnicamente.

Ese concepto de *pérdida del aura* hasta ahora sigue rondando en torno a las reproducciones artísticas constituyéndose en una categoría estética idónea para repensar sus implicaciones filosóficas derivadas del arte digital. Esta reflexión nos ubica en la puerta de entrada de ese gran laberinto del arte digital, particularmente del dibujo, como una propuesta estética “post aurática” que vendría a ser el punto de escisión entre la conceptualización de arte tradicional y la posmodernista que cimienta las bases conceptuales para repensar el sentido y la función social del arte en la época de la *hiperreproductibilidad* tecnológica.

Estamos en el umbral de las puertas de un universo *icónico de la cibercultura* dentro de los cuales todo ha cambiado y ha tenido que ser replanteado para entender y pertenecer a esa virtualidad como afirma Ignacio Correa en su artículo denominado *Bases para la lectura de imágenes*:

La imagen virtual concibe una nueva lógica de sentido que acompaña al «nuevo régimen de visibilidad» que propone la estructura y lectura de nuestro mundo



material del universo icónico de la cibercultura. Mientras que antes las imágenes pertenecían al espacio de lo sagrado, ya sea de parte de la religión o el arte no permitiéndonos tocarlas, ahora las imágenes virtuales pertenecen a la superficie intangible generada por un conjunto de píxel luminosos que nos permite otro tipo de sensorialidad táctil por medio de la articulación protésica del teclado o ratón de nuestro ordenador. (2012, p.135)

Algo que queda muy claro es que el ser humano con su imaginación, su sensibilidad, su *sensorium* y su forma de aprehender el mundo ha formado una gran alianza con la gran máquina y han dado paso a los metaversos en donde todo es posible reconfigurando el tiempo, el espacio y la realidad misma:

La imaginación y lo simbólico, ambos, juegan un papel fundamental en la creación artística, pero también lo que se ha repetido incansablemente es que la tecnología y los tipos de representación generan cambios en la mentalidad del hombre, éste se habitúa, se apropia y genera diferentes y sucesivas, por no decir nuevas, representaciones de la realidad. (Ramírez, 2012, p. 123).

Para concluir, es justo reconocer, desde una apreciación muy particular, que el arte se ha beneficiado tremendamente de todas esas bondades que los “unos y ceros” le han brindado, desplegando un sinnúmero de posibilidades de los que han emergido nuevos artistas con propuestas diferentes, con realidades alternativas; con una nueva forma de ver el mundo, de aprenderlo, de imaginarlo, de vivirlo y de sentirlo... Arte, técnica y ciencia, la amalgama perfecta:

Los artistas de los medios representan a un nuevo tipo de artista, quien no solo tantea el potencial estético de métodos avanzados de creación de imágenes, formulando nuevas opciones de percepción y posiciones artísticas en esta revolución mediática, sino que también investiga específicamente formas innovadoras de interacción y de diseño de interfaces. En este sentido, tanto artistas como científicos contribuyen al desarrollo del medio en áreas clave. Una vez más, el arte y la ciencia han hecho una alianza al servicio de los más complejos métodos de producción de imágenes. (Grau, 2007, p. 402).

CAPÍTULO I

HISTORIA DEL DIBUJO

Altamira y su cueva descubierta en 1868 por un cazador en Santillana del Mar Cantabria, España sería el primer soporte de 270 metros, sobre el cual el *Homo erectus* captó para la posteridad escenas de cacería que traían implícitas ideas, emociones, temores, respetos, agradecimientos y la forma de ver el mundo de los habitantes de la época. Bisontes, caballos, ciervos, manos y misteriosos signos fueron pintados o grabados durante los milenios en los que la cueva estuvo habitada, entre 35.000 y 13.000 años antes del presente.

Se compone de una estancia principal denominada Policromos o *Capilla Sixtina del arte cuaternario*. En el cielo raso se distinguen representaciones de alrededor de cien animales, entre los más notorios se pueden ver veintiún bisontes en distintas actitudes; los acompañan ciervos, caballos, bóvidos; complementan esta reliquia artística signos, manos y figuras humanas, a veces superpuestos. Las técnicas de ejecución son diversas, diferenciándose: grabado, silueteado, pintura, raspado y sombreados; lo que da paso al surgimiento de un arte único sumamente dinámico y de una sin igual belleza.



Figura 2. Caballo grabado de Pair non Pair. [fotografía]. Recuperada de: <http://snipurl.com/2a25ctn>



Figura 3. Cueva de Altamira. *Nómada* [fotografía]. Recuperada de: <http://snipurl.com/2a25koc>

El dibujo existe desde tiempos inmemorables; así lo confirman los encontrados en las paredes de las grutas mediterráneas y francocantábricas. Históricamente se sabe que fue practicado también por egipcios, griegos y romanos.

Del medioevo quedan ciertos testimonios gráficos originales como la planta-proyecto de la abadía de Saint Gall (s. VIII); los cuadernos de repertorios iconográficos y motivos decorativos de Adómar de Chabannes, el más antiguo (s. XI); y de Villiard de Honnecourt, el más instructivo (s. XIII) que es un cuaderno de notas de trabajo que contenía figuras y bocetos arquitectónicos de todos los artistas que trabajaban en el taller. Eran objetos valiosos porque estaban formados por folios de costosos pergaminos y, por tanto, eran conservados en los talleres como un bien que debía ser puesto al día y ampliado continuamente. A la muerte del maestro, el cuaderno pasaba, por lo general, a sus herederos espirituales: el cuaderno de Villard, por ejemplo, pasó a manos de tres artistas. Muchos autores sostienen que hasta los s. XIII y XIV el dibujo era un simple instrumento de trabajo sin valor artístico propio. En este período se utilizaban tablillas de madera encerada o recubiertas con polvo de huesos sobre las que los artistas se adiestraban en el dibujo ayudados de un estilete, mismas que podían ser reutilizadas incontables veces para sustituir a los costosos pergaminos. Esta práctica no desapareció hasta el s. XV y fue dejada de lado definitivamente cuando la naciente industria editorial trajo como consecuencia el abaratamiento del precio del papel lo que ayudó a



incrementar exponencialmente la práctica del dibujo durante la segunda mitad del s. XV, con respecto a la primera mitad del mismo período.

Con el surgimiento del dibujo arquitectónico, este pasa a ocupar un nuevo status ya que se lo utilizaba cada vez más con el fin de fijar sobre el papel los proyectos cuya construcción se prolongaba durante varios decenios; se perfeccionó la técnica de la sinopia, es decir, el dibujo realizado con tierra de sínopa en la pared destinada a ser pintada al fresco, sobre todo, en el taller de Giotto, se desarrollaron modelos iconográficos que fueron repetidos, con variantes o sin ellas durante largo tiempo. Los cuadernos de notas cumplieron un papel esencial tanto en el s. XIV como en el XV, cambiando su funcionalidad al dejar de ser solamente un repertorio de motivos iconográficos o formales en los talleres para destinarlos a contener anotaciones de viajes o apuntes personales. El célebre cuaderno atribuido a Gentile da Fabriano que más tarde pasó a manos de Pisanello y cuyos folios se encuentran hoy en día dispersos en diversos museos y bibliotecas, contiene información gráfica de los viajes de la época; mientras los dos espléndidos cuadernos de Jacopo Bellini (*Louvre* y *British Museum*) están formados por composiciones que no estaban pensados como simples bocetos de una pintura o de un cuadro, sino como expresiones artísticas autónomas, valorados a tal punto que son mencionados en el testamento del artista y dejadas en herencia a sus hijos como un bien preciado.

Paralelo a esto, a través de los *tacuina sanitatis* (manual medieval sobre salud y bienestar) y de los herbarios, se desarrolló el estudio del mundo animal y vegetal, como lo demuestran algunos cuadernos atribuidos a Paris de Grassis y a su círculo. A principios del s. XV, el dibujo ya se había convertido en un instrumento esencial para el estudio de la antigüedad y la naturaleza así como para la transmisión de modelos y la búsqueda de nuevas composiciones. De aquí el interés teórico inicial por esta forma de expresión, tal es el caso de Cennini que recomienda a los que se inician en la pintura a no dejar de dibujar alguna cosa cada día, mientras que Ghiberti se refiere al dibujo como el fundamento y teoría de todo arte.

En la Enciclopedia del Arte, (1991, pp. 279-284), se desarrolla una cronología muy pertinente del dibujo y sus etapas evolutivas que la parafraseamos a continuación:



El siglo XVI fue el período más importante del dibujo por orden social, cultural y la plena madurez de su potencialidad. En la Italia humanística se convirtió en un medio de investigación y análisis científico. Se considera a Leonardo Da Vinci el pionero en distinguir razonadamente entre lo que es el *diseño mental* o proyecto del artista, remitiéndose a la Idea neoplatónica; y diseño del artífice cuyo primer esbozo era considerado una intuición de aquella Idea que fija los *movimientos*. Baldinucci se fundamenta en esta premisa para afirmar que este es lo que le inviste de originalidad a una obra de arte; por lo tanto el dibujo asumió un valor per se, a tal punto, que el mismo Leonardo expuso en público un boceto para una santa Ana; agregando novedades técnicas como la sanguina, piedra blanda que proviene de los montes alemanes y que permitía realizar dibujos con mayor facilidad y rapidez. Además incorporó, en ese mismo trabajo, innovaciones tipológicas como los llamados *presentation drawings*, conocidos también como *dibujos magistrales*, que son realizados por encargo de personas pudientes o de amigos. *Neptuno* es el primer dibujo, dentro de este género, en ser realizado por el maestro para su amigo Antonio Segni. Le siguen en importancia los donados por Miguel Ángel a Vittoria Colonna y Tommaso de Cavalieri, verdaderas obra de artes que distaban mucho de ser simples esbozos. Estos hechos son la prueba evidente del prestigio que alcanzó el dibujo como expresión directa del genio del artista, valor imprescindiblemente ligado al nuevo interés por la originalidad de la invención compositiva.

Hacia finales del s. XVI, en los escritos de los teóricos manieristas, se cumplió un proceso que iniciado con el *diseño mental* de Leonardo alcanzó gradualmente el *diseño interno* de Federico Zuccaro, según el cual el proyecto (la idea) era más importante que su ejecución: este concepto está ligado a la emancipación social del artista que cuya formación pasó del taller a la Academia. Los creadores eran cada vez más cultos y conscientes de su papel, hasta el punto de que en 1615 Giovan Francesco Barbieri, más conocido como Guercino, decidió organizar, con gran éxito de público, una muestra para exponer sus dibujos. Al mismo tiempo, en la academia fundada por los Carracci en Bolonia, había disminuido el interés por la copia de los modelos de cera o madera, fundamento de los talleres manieristas, privilegiándose el estudio del natural; de este modo se iniciaba una práctica



académica destinada a mantenerse intacta hasta el s. XIX.

En el *Cinquecento* empieza un desarrollo del coleccionismo como un reconocimiento y apreciación del valor autónomo del dibujo. Según Dolce, en 1557, los dibujos de Rafael empezaron a cotizarse desmesuradamente.

El reconocimiento del valor crítico de los dibujo en la historia del arte corresponde de nuevo a Vasari, cuya vida fue interpretada e ilustrada en cinco tomos bibliográficos. Su tradición continuó en el siglo siguiente con Filippo Baldinucci que ordenó y catalogó con gran pericia los dibujos que coleccionaba el cardenal Leopoldo de Médicis y que después han sido la base del extraordinario Gabinetto dei Disegni de los Uffizi.

A lo largo los s. XVII y XVIII, el interés por esta expresión artística se extendió al norte de Italia, Francia e Inglaterra; donde los grandes coleccionistas como Jabach, Crozat, Mariette, Lely, Richardson y Reynolds importaron gran parte de obras de arte correspondiente al renacimiento italiano que fueron la base de los actuales Cabinets internacionales más importantes, de las colecciones reales de *Windsor* y del *British Museum*, desde el *Louvre*, a las colecciones de *Oxford*. La *connoisseurship* (persona con conocimientos especiales o apreciación de un campo específico dentro de las artes) ratificó la noble posición conquistada por el dibujo y trajo consigo el problema de las falsificaciones lo que también pone de manifiesto el valor económico que ya se le atribuía a la gráfica.

Paralelos al coleccionismo empezaron a difundirse o perfeccionarse algunas técnicas en consonancia con los nuevos tiempos, entre los que citamos el pastel, técnica muy eficaz para el retrato, destacando dentro de este género Liotard y Rosalba Carriera; la acuarela utilizada por los paisajistas como William Turner debido a que permite reproducir con mayor exactitud la transparencia de la atmósfera. Desde 1790, la utilización del lápiz de grafito Conté, ligero y tenue, característico de los dibujos de puristas y nazarenos.

A Goya se lo considera como uno de los grandes maestros del dibujo clásico a



través de sus aguadas de tinta china a pincel y sepias; produciendo obras maravillosas que reflejan su extraordinario potencial creativo.

A mediados del s. XIX el dibujo entró en crisis quedando reducido al campo de los carteles, la publicidad, la arquitectura y el diseño industrial.

I.1 El papel del dibujo en la Historia del Arte

La necesidad humana de representar todo aquello que lo rodea ha encontrado en el dibujo el método más idóneo para cristalizar este deseo. Su origen se lo puede ubicar en el tico Superior, hace 35.000 años, cuando elPaleolí *Homo sapiens*representaba , sobre las superficies rocosas de las cuevas o sobre la piel de los abrigos, animales que cazaba. La cueva de Altamira es un paradigma de lo descrito.

Luego los egipcios supieron valerse de ese arte para decorar sus edificaciones, perennizar su historia, creencia y costumbres; lo que les ha permitido perpetuarse a lo largo del tiempo y de la historia.

En el siglo VI a.C. los griegos centraron su interés artístico en perfeccionar la forma con cánones clásicos y la expresividad humana, con lo que consiguieron crear piezas artísticas dotadas de una armonía inigualable hasta el momento.

Quinientos años después los romanos superan al arte decorativo vigente y lo transfiguran en uno propositivo destinado a engrandecer la imagen de imperio ante los ojos de sus súbditos y ante otros imperios conquistadores. El dibujo se constituyó en un método eficaz de mostrar lo que no existía pero lo hacían aparecer como sus proyectos más próximos a edificarse, mostrándolos como un imperio poderoso y en expansión acelerada gracias a esa supremacía económica y militar simulada. En esta época aparecen los primeros planos y con ellos nació la arquitectura. El dibujo técnico ya precisaba de mayor técnica y conocimientos matemáticos.

Los siglos comprendidos entre el VIII y XV se constituyen en un período en donde existen la mayor cantidad de registros de obras íntegras producidas. En esta etapa predominan las representaciones vivaces, vuelve a imponerse la espectacularidad y en



las producciones artísticas el trazo es el que marca el detalle.

La invasión árabe introduce al papel como el nuevo soporte para el dibujo. Esta invención de origen chino, hace que la ilustración deje de ser una actividad exclusiva de monjes sobre pergaminos de cañas y pieles para convertirse en algo más alcanzable y popular. Es a partir de ese momento cuando se puede manifestar el fulgor del color.

En la segunda mitad del siglo XV el arte se desacraliza poniendo más énfasis en reconocer y expresar la belleza, vuelve a imponerse lo natural. Aparece el retrato como un medio que utilizan los potentados para trascender en el tiempo. El desnudo femenino empieza a tomar protagonismo en las producciones artísticas para lo cual se retoma el estudio de la figura humana. El dibujo empieza a desarrollar los efectos volumétricos utilizando como uno de sus recursos principales a la pintura. El juego de luces y sombras, junto con la perspectiva, vuelve más realista al dibujo. Sus máximos representantes de este tipo de arte son: El Greco, Miguel Angel, Sandro Boticelli, Leonardo da Vinci.

Este último destaca sobre los demás por su afán de investigación, recoge bajo sus obras estudios de anatomía, invención de artilugios y una nueva manera de utilizar la iluminación en el dibujo. El sfumato disipa la línea cerrada del contorno del dibujo para aumentar de profundidad y con ello el acercamiento a lo natural. Por tanto el dibujo deja de ser algo espontáneo y subjetivo para convertirse en una verdadera disciplina.

A principios del siglo XVII surge el Barroco, en donde el arte se vuelve más refinado y ornamentado con pervivencia de un cierto racionalismo clasicista pero adoptando formas más dinámicas y efectistas. Se busca crear obras sorprendentes recurriendo a las ilusiones ópticas y a los golpes de efecto. Predomina la representación realista.

A partir del siglo XIX se rompe la continua uniformidad que había seguido el dibujo y se bifurca en multitud de estilos: romanticismo, realismo, impresionismo, expresionismo, fauvismo, cubismo, futurismo, surrealismo, etc., no obstante, todos ellos utilizan lo aportado hasta la fecha como herramienta para expresar nuevos enfoques de la



sociedad que están viviendo.

I.2 Historia del dibujo digital

Para algunos críticos de arte, la denominación: *new media art* (arte de los nuevos medios) es la más apropiada para referirse a esta clase de manifestación artística informática que sincretiza arte, ciencia y tecnología.

Se considera al pintor neoimpresionista Seurat como el pionero en este tipo de arte, no por el uso de computadoras en su producción artística sino porque fue quien creó una nueva técnica para resolver sus obras apoyándose en la utilización del punto, que dentro del argot digital se lo conocerá luego como *Pixel*, unidad más pequeña de una imagen informática y es la base del *full color* en la impresión *offset*. Sobre este aspecto, el crítico Donald Kuspit señala la importancia que tuvieron las manchas de color del impresionismo y sobre todo, más tarde, el neoimpresionismo con el puntillismo para llegar luego a concebir los ya nombrados *píxeles*.

En *Historia del Arte digital* alojado en <http://desarrollograficoplastico12.wordpress.com/arte-digital/> se afirma que las primeras obras ubicadas dentro de esta clasificación aparecen en la segunda mitad del siglo XX y se hacen públicas, según el artista Frieder Nake, el 5 de enero de 1965. Es importante señalar que en 1963 Michael Noll realizó unos gráficos que los imprimió en los laboratorios Bell² con lo que pondría fin a los paradigmas que aseguraban que las computadoras fueron creadas únicamente para fines científicos. Este minúsculo paso marcó un nuevo camino de aplicación y uso de los ordenadores.

² Compañía estadounidense de investigación y desarrollo científico fundados en el año de 1925 por la empresa AT&T pasando luego a ser propiedad de *Lucent Technologies*.

Entre sus patentes y descubrimientos más importantes destacan la libreta de un solo uso, el transistor, el láser, la fibra óptica, la tecnología DSL, la telefonía móvil, los satélites de comunicaciones, el sistema operativo Unix, el lenguaje de programación C y el lenguaje de programación C++. Once de sus investigadores han ganado seis Premios Nobel. (Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Laboratorios_Bell)



En la década de los ochentas, cuando la Internet hace su aparición como la innovación tecnológica del momento, rompe con esta característica de pertenencia elitista y empieza una masificación del conocimiento que, con el pasar de los años, ha venido a dominar el mundo en todas las áreas del quehacer humano incluyendo al arte. Esta globalización permitió su *hipermasificación* creando un *nuevo lenguaje de equivalencia digital*, término con el cual Álvaro Cuadra se refiere a esta nueva forma de comunicación tecnológica.

En la actualidad, autores como Nicolás Bourriaud, en *Radicante*, aborda este tema tecnológico enfocándolo desde una perspectiva de la *Transcodificación*, en donde plantea al espacio y tiempo como conceptos cuestionadores de las nociones de origen y originalidad en las obras contemporáneas:

El ordenador no tiene mucha importancia aquí sino por las nuevas formas que genera; y en primer lugar, por esa operación mental que es central en lo digital: la transcodificación. Ese paso de un código a otro funda, en las obras contemporáneas, una visión original del espacio-tiempo que cuestiona fuertemente las nociones de origen y de originalidad: la digitalización atenúa la presencia de la fuente, cada generación de imagen sólo representa un mero instante en una cadena sin principio ni fin. Sólo se puede volver a codificar lo que fue codificado anteriormente, y toda codificación disuelve la autenticidad del objeto en la fórmula misma de su duplicación. (Bourriaud, 2009, pp. 156-157).

Con la arremetida de las tecnologías de la información y de la comunicación, en el arte, se ha originado un punto de quiebre entre el tradicional y el tecnológico. Flusser habla de objetos, conceptos, imaginación al ponerlos como punto de análisis y al contrastarlos:

Así pues, tal es la diferencia entre las imágenes tradicionales y las técnicas: las primeras son nociones de objetos; las segundas, cómputos de conceptos. Las primeras surgen de la imaginación; las segundas, de una capacidad particular de conformar imágenes por la cual se pierde la confianza en las reglas. (Flusser, 2011, p. 245).



El ser humano con su imaginación, su sensibilidad, con su forma de aprehender el mundo y con ayuda de la máquina nos han implosionado hacia metaversos digitales en donde todo es posible, exigiendo una reconfiguración conceptual de tiempo, espacio y de la realidad misma:

La imaginación y lo simbólico, ambos, juegan un papel fundamental en la creación artística, pero también lo que se ha repetido incansablemente es que la tecnología y los tipos de representación generan cambios en la mentalidad del hombre, éste se habitúa, se apropia y genera diferentes y sucesivas, por no decir nuevas, representaciones de la realidad. (Ramírez, 2012, p. 46).

Desde un punto de vista personal, me atrevo a decir que el arte se ha beneficiado tremendamente de todas esas bondades que los “unos y ceros” le han brindado, desplegando un sinnúmero de posibilidades de los que han emergido nuevos artistas con propuestas diferentes, con realidades alternativas; con una nueva forma de ver el mundo, de aprenderlo, de imaginarlo, de vivirlo y de sentirlo... Arte, técnica y ciencia, la amalgama perfecta:

Los artistas de los medios representan a un nuevo tipo de artista, quien no solo tantea el potencial estético de métodos avanzados de creación de imágenes, formulando nuevas opciones de percepción y posiciones artísticas en esta revolución mediática, sino que también investiga específicamente formas innovadoras de interacción y de diseño de interfaces. En este sentido, tanto artistas como científicos contribuyen al desarrollo del medio en áreas clave. Una vez más, el arte y la ciencia han hecho una alianza al servicio de los más complejos métodos de producción de imágenes. (Grau, 2007, p. 402).

I.3 Arte participativo

1.3.1 Definición

Guadalupe Aguilar describe al Arte Participativo de la siguiente manera:

(...) una forma de producción artística que exige dinamismo por parte del espectador para asumir una responsabilidad más activa en el proceso de recepción



estética, para así convertir a la obra en un hecho comunicativo en el que el receptor se convierte a su vez en emisor, propiciando procesos interactivos nuevos entre el artista, la obra y el espectador. La recepción participativa exige el involucramiento físico, mental y/o social del receptor con el fin de provocar la puesta en marcha de su capacidad creativa para la conformación de nuevas estructuras artísticas materiales o inmateriales. (Aguilar, 2010, p. 230).

Las estructuras de las propuestas de arte participativo presentan características dinámicas entre obra y espectador en donde el autor, intencionalmente, provoca diversas respuestas creativas, cuyo significado se va construyendo por efecto de las variadas experiencias receptoras.

La interacción creativa entre obra y espectador es una tarea muy complicada, obligando a los artistas a desarrollar estrategias físicas mentales o sociales que busquen estimular al público para que se involucre activamente dentro de la misma. Vale la pena señalar que todas las formas de participación estética se originan a partir de la interacción entre el espectador y la materia de la pieza, cuyo objetivo principal es conseguir una participación mental que puede o no desembocar en participación social. Cuando se completa la obra es posible crear un punto de encuentro en el que convergen acciones de diferentes contextos como los tecnológicos, artísticos, científicos y sociales.

Esta autora se refiere a las obras participativas como “un acto de generosidad de los artistas, quienes comparten su propio proceso creativo y abren la oportunidad al público para llevar a cabo el suyo” (Aguilar, 2010, p. 124).

Cuando existe una participación física a través de una interacción del cuerpo dentro de una obra se induce a la experimentación sensorial directa por medio de la acción sinérgica que se ejerce entre el espectador y algunos de sus componentes; es decir que el cuerpo junto con el objeto artístico forman una verdadera simbiosis y pasan a ser, en momentos, un compacto sistema artístico. Este tipo de propuestas intensifican la fase perceptiva que permiten vivir una experiencia estética activa ya que su comunicación resulta eficaz. Las estrategias de interacción física se basan en la “percepción sensorial denotada por objetos” (Aguilar, 2010, p. 158), razón por la cual, resulta importante tener



un acercamiento hacia el objeto que forma parte de la pieza y plantearse las preguntas: ¿cuáles son sus cualidades más representativas y qué estrategia debería usar el artista para captar la atención del espectador?

Aguilar afirma, en *Arte y políticas de identidad*, vol. 3, que “(...) el contacto material que tiene lugar a nivel físico, es solo un acelerador de procesos participativos más complejos” (Aguilar, 2010, p. 159), lo que se convierte en una ventaja ya que el contacto físico que se da entre el público y la obra, al tenerla entre sus manos o introducirse dentro de ella, desencadena un cúmulo de sensaciones que, sumadas a la capacidad que tiene el arte de conferir altas dosis de simbolismo artístico, lo invitan y hacen que su participación sea indudable. Esta vivencia fáctica hace posible superar el peldaño del nivel perceptivo para llegar a uno superior que es el intelectual, con lo que se posibilita el surgimiento de un nuevo objeto o el mismo pero investido con nuevas funciones.

Frente a algunas propuestas que centran su poética en la interacción física con el espectador, sin pretender llegar a otros niveles, hay otras en las que el contacto físico y el intercambio de efectos es sólo la estrategia inicial para lograr involucrarlo a nivel interpretativo o implicativo, pero aun las obras que basan su poética en el establecimiento de relaciones intersubjetivas, proponen un primer contacto a nivel sensorial.

La autora utiliza el término psicoanalítico freudiano «“pulsión” entre objeto y cuerpo» (Aguilar, 2010, p. 163), para afirmar que los objetos son el medio que hacen posible la interacción ya que satisface una “pulsión”³. Tomando como punto de partida esta enunciación es preciso recomendar que cuando hablemos de objeto, haremos referencia a una cosa material, a una persona, a un animal o a una situación que funciona como elemento componente de una obra participativa, a través del cual se busca la identificación del receptor. Objetos y materiales son infinitamente variables. Las estructuras participativas basadas en las reacciones físicas dependen directamente de la naturaleza y de las cualidades del objeto; existen objetos que invitan a una interacción de

³ **Freud** estableció que la pulsión es la tensión corporal que tiende hacia distintos objetos y que se descarga al acceder a ellos, aunque de manera momentánea, ya que la pulsión nunca se satisface completamente.



una manera inmediata, ese sería el caso de una manivela o de un botón que instintivamente estimulan al espectador a manipularlas. En cambio existen otros elementos que presentan ciertos grados de dificultad para establecer una interacción inmediata debido a su naturaleza, a su dificultad para activarlos o a su carga simbólica de la que están investidos.

El cuerpo se transforma en el correlato del objeto y los sentidos el medio para la interacción. Al establecer un contacto físico directo con los objetos se activan instintivamente los mecanismos físicos en el cuerpo del espectador. En el arte la reacción pretende ser aun más intensa, ya que a partir de la percepción de una obra, tienen lugar una serie de relaciones psicológicas, físicas, afectivas y cognoscitivas entre sujeto y objeto. El cuerpo del receptor se comporta como un objeto sensible que reacciona ante un objeto sensor. El primer contacto con cualquier obra es a través de los sentidos, son los sentidos los que permiten encontrar “el origen del objeto en el corazón mismo de nuestra experiencia” (Merlau-Ponty, 1997, p. 265). Las reacciones de los sentidos son las sensaciones que provocan experiencias afectivas y motrices.

I.3.2. Origen, desarrollo y producciones

En la actualidad la mayoría de producciones y prácticas artísticas se relacionan con el arte público y se asocian directamente con el término de arte comunitario o arte de la comunidad (*community art*). Para Suzanne Lacy en *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, el arte comunitario sería el origen del arte público de nuevo género y de todo aquello que se lo llame arte público crítico y prácticas artísticas colaborativas. Estado Unidos y Gran Bretaña son países en donde se desarrolló notablemente el arte público contemporáneo, razón por la cual se constituyen en el paradigma referencial ideológico, metodológico y ético para su documentación y análisis crítico.

Para tratar de encontrar el origen del arte comunitario en relación con el arte público tenemos que regresar a los años sesenta e inicios de los setenta y entender claramente que existe una evolución hacia nuevas formas de arte y su significado debe encontrarse en el contexto físico o social y no en el objeto como un elemento aislado; ya es notorio el interés de incorporar al público dentro de estas producciones. En este período se



evidencia un acelerado ambiente artístico y cultural enmarcado dentro de las prácticas conceptuales, performativas y del arte de acción hacia el activismo sociopolítico según describe Nina Felshin en *ritu del arte como ípse IE ?etra se otse oreP¿activismo*. Ya se nota el cambio de mentalidad de los artistas quienes empiezan a proponer una obra enfocada desde una perspectiva de búsqueda de un cambio social. Deciden canjear su status de elitismo cultural por uno que los vincule a problemáticas sociales del momento. Este es el primer intento de liberar las producciones artística de la galería y museos para llevarlos a espacios más cotidianos; es decir empiezan a desmitificarlo y a desacralizarlo. David Harding, artista comunitario británico, define a este proceso como: “Individualismo, auto expresión y arte por el arte, comienzan a ser reemplazadas por colaboración, relevancia social, proceso y contexto” (Harding, 1995, p. 133). Propone a *Artist Placement Group*, como el referente de la evolución del arte público y comunitario británico. Este colectivo fue creado en 1965 y liderado por John Latham y Barbara Stevini cuya propuesta se basó en sacar el arte de galerías y museos, emplazar a los artistas a trabajar sus obras en contextos cotidianos, en situaciones no artísticas en espacios gubernamentales y privados.

Hardin, en *Public art in the british new towns*, desarrolla y describe puntualmente el proceso y el rol que jugaron cada uno de sus actores:

Los artistas se situaban como observadores y participantes directos de las actividades de organismos como el *London Health Department*, el *Department of Environment of Birmingham* o la *Scottish Office* de Edimburgo. En colaboración con sus trabajadores, algunos artistas produjeron proyectos con esculturas, videos participativos, performances o estudios del proceso de toma de decisiones en la dinámica interna de la empresa. El objetivo era experimentar de qué manera el pensamiento del artista, más imaginativo y a largo plazo y con mayor capacidad para conectar disciplinas, podía influir en la resolución de problemas. La idea fructificó con cierto éxito y a raíz de esto, el *British Council Service*, en 1972 instó a las agencias gubernamentales a implicar a artistas en sus actividades de planificación, idea que posteriormente fue asumida por el *Arts Council*, y que se transformaría en una versión menos arriesgada tomando la forma del *artist in residence*. (Harding, 1995, p. 154).



Paralela a esta tendencia contextual del arte se puede ver el intento por desarrollar nuevas formas de incorporación y participación del espectador en la obra. Los trabajos de artistas como Allan Kaprow, Vito Acconci, Adrian Piper o Mierle Laderman Ukeles a través de sus *happenings*, videos y *performances*, elaboran una serie de obras que proponen de acuerdo con Grant Kester en *Conversation pieces. Community, communications in Modern Art* una relación más *dialógica* con el espectador. Superando la relación tradicional obra-observador y estableciendo una interacción, *un diálogo*, necesario para completarla. Según Claire Bishop la mayoría, a finales de los setentas, plantean una relación colaborativa entre artistas y público o instituciones locales.

En el ámbito del arte público, el interés por el contexto extiende la idea de la obra *site specific*, es decir de obras realizadas para un emplazamiento concreto que han de tener en cuenta las características espaciales y físicas del lugar. Esta idea irá dando paso a la consideración del contexto como espacio humano y social, no únicamente físico. Mientras, la creciente sensibilización con el rol del público y la preocupación por la audiencia, llega a las mismas instituciones artísticas, que entienden que el artista debe contar con la comunidad de una manera más efectiva. Las directrices dadas por la *National Endowment for the Arts*, (Finkepearl, 2001) (NEA), en EEUU para los programas de arte público, sobre todo a partir del debate y polémica suscitada con el caso de la obra de Serra *Tilted Arc* (Candela 2007, Kwon 2004, Finkepearl 2001), así lo promueven. Como describe Filkenpearl (Finkepearl, 2001), las indicaciones de la NEA variaron en estos años desde la consideración de que la obra debía ser “apropiada para el sitio” en el año 74, a la necesidad de “informar al público” en el año 79 y a partir de ahí la participación comunitaria significaría la inclusión de representantes no artísticos de la comunidad en las comisiones y comités de selección y revisión de las obras. A finales de los ochenta se sugeriría explícitamente un diálogo entre el artista y su audiencia buscando posibilidades de participación, incluso colaboración en la realización de la obra.

A finales de los sesentas e inicios de los setentas, en Estados Unidos, se empieza a ver una fuerte producción de “murales callejeros” dispuestos en espacios públicos y en estrecha colaboración entre público y artistas, en este contexto, según Alfredo Palacios, sería el “origen del arte comunitario en EEUU” (Palacios, 2009). En él se denunciaban

los problemas más representativos de la comunidades latinas o afroamericanas como pobreza, desadaptación y racismo; así como también se sacaba a la luz sus deseos e historias. Barnett, define a estos artistas como “trabajadores culturales” (Barnett, 1984), expresión con la cual se identificaba, en sus inicios, a aquellos que pertenecían a los movimientos de izquierda de los años 30; como ejemplo de esto podemos citar al mural ubicado a lo largo del canal de control de la corriente del río Los Ángeles, dirigido por Judy Baca y ejecutado por adolescentes de diferentes culturas, con el apoyo de políticos locales, ingenieros, profesores, antropólogos, bandas de adolescentes, entre otros y que pretende reflejar la Historia no blanca de Los Ángeles representando las luchas y las aportaciones realizadas por la población indígena, las minorías inmigrantes y las mujeres, desde la prehistoria hasta los años 50.



Figura 4. Judy Baca, directora del Citywude Murals de los Ángeles (Murales Comunitarios), California. [fotografía].

Recuperada de: <http://images.huffingtonpost.com/2014-06-05-judyinfrontofGW.jpg>

En los setentas también, dentro de este género, aparecen las prácticas del arte feminista, podemos citar el proyecto del año 1972 *Womanhouse*, del *Feminist Art Program* del *California Institute of the Arts* en el que Miriam Saphiro y Judy Chicago y un grupo de estudiantes transformaron una vieja casa en una compleja instalación que reflejaba los sueños y los temores de las mujeres. O como *The Dinner Party*, también de Judy Chicago en la que invitó a participar a cientos de mujeres en todo el proceso de creación de la obra entre 1974-78.



Figura. 5 1972 *Ablutions performance* [fotografía]. Estudio de Guy Dill, con Judy Chicago, Suzanne Lacy, Sandra Orgel, y Aviva Rahmani (Patrocinado por el Programa de Arte Feminista en CalArts) [fotografía]. Recuperada de: <http://blogs.getty.edu/pacificstandardtime/explore-the-era/worksofart/ablutions-performance/>

En Estados Unidos fue en donde se desarrolló considerablemente el arte comunitario derivado en el arte público comparado con las producciones de este género en Gran Bretaña. Paralelo, en el Reino Unido, se desarrolla las *New Towns*, nombre con el cual se conoce a las nuevas ciudades desarrolladas en ese país después de la II Guerra Mundial para descongestionar de población las grandes ciudades y atender las necesidades de nuevas zonas residenciales para la clase trabajadora. Ponen especial énfasis en integrar armónicamente arquitectura y naturaleza (ciudades jardín) en donde se incluyó a la participación ciudadana como metodología básica en la planificación de estas *new towns*, dentro de las cuales se incorporaron un gran número de obras de arte. Pero más allá de esa atención al arte en las calles, estos desarrollos fueron vistos por algunas personas como la oportunidad de llevar a cabo experiencias e ideas más novedosas con relación al urbanismo. Por ejemplo, la integración de los artistas en la creación de estos nuevos espacios públicos trabajando en consonancia con los arquitectos, urbanistas e ingenieros. El caso más conocido es el de la ciudad de Peterlee y el trabajo realizado en ella por el pintor Victor Pasmore (Harding, 1995, p. 174).

David Harding fue el primer artista en ser contratado durante años para trabajar como “*town artist*” (Harding, 1995, p. 174), término acuñado expresamente para definir su



trabajo, inexistente hasta ese momento. Trabajó como un miembro más del departamento de planificación urbana junto con arquitectos, urbanistas y diseñadores, colaborando en todas las fases del desarrollo urbanístico de la nueva ciudad de Glenrothes. Su aportación personal, a diferencia de Pasmore, fue la de implicar a los residentes en la creación de las obras de arte. Su trabajo, en este sentido, consistió fundamentalmente en la realización de obras colaborativas llevadas a cabo con grupos de estudiantes y también de adultos que participaron en la elaboración en los espacios públicos de pinturas murales, murales cerámicos, esculturas, etc. Realizó durante ese tiempo más de 250 trabajos.

Algunos autores afirman que una de las características esenciales del arte comunitario es su ambición política y cultural a largo plazo. En el Reino Unido se ubica el nombre de H. Read quien se destaca por su búsqueda constante de valores democráticos y de libertad a través del arte, pero sobre todo es muy importante la influencia de la pedagogía crítica de Freire y de sus ideas sobre el diálogo como referencia de aprendizaje bidireccional, en este caso artista-comunidad, comunidad-artista, y sobre el poder de la educación y la cultura para cambiar la vida de las personas.

El arte comunitario siempre generó dialéctica enfocada desde perspectivas estéticas, éticas o políticas y su punto de partida empieza desde la definición y delimitación del concepto de la palabra comunidad, que desde su concepción más primaria engloba:

(...) un grupo de personas unidas por un mismo vínculo, experiencias, historia o intereses comunes. Normalmente definido por oposición a la cultura dominante. Se trata normalmente de colectivos desfavorecidos, marginados en alguna forma o simplemente con necesidad de dejar oír su voz” (Palacios, 2009, p. 75).

En la actualidad la comunidad ha transfigurado en un lugar en el que se interviene artísticamente; y, Parramón se refiere a ella como “posible territorio en el cual desarrollar experiencias artísticas entendiendo que un territorio es un espacio físico pero también un conjunto de relaciones humanas y sociales” (Parramón, 2008, p. 43).

Miwon Kwon propone cuatro tipos de comunidades que se establecen con un proyecto de



intervención artístico:

1. La comunidad entendida como una categoría social (las mujeres, los inmigrantes latinoamericanos, etc.). Lo que implica un alto grado de abstracción en relación a la identidad.
2. La comunidad entendida como un grupo u organización asentada en un lugar (el grupo de trabajadoras de una fabrica, una asociación de inmigrantes de un barrio o los alumnos de un centro educativo). Aquí el artista especifica la necesidad de trabajar con tal o cual organización de la localidad y los organizadores de la convocatoria artística son quienes median y facilitan el contacto con ellos.
3. El objetivo de la creación de una comunidad es para la realización de la obra de arte la que depende, en gran medida, del auspicio y patrocinio de diversas instituciones. Su tiempo de vida es efímera, que concluye paralela con la finalización de la obra artística.
4. La comunidad que se crea para la realización de la obra, diferenciándose de la anterior por su autonomía. En este caso el artista, generalmente, reside en la zona.

Como se puede notar, cada tipo de comunidad se diferencian entre sí ya que las condiciones de trabajo y los tipos heterogéneos de relación son divergentes, lo que conlleva a problemas de diferente índole que afectan directamente a las producciones de este género. Una posible salida de este dilema, Kester, en *Conversation pieces. Community, communications in Modern Art*, propone el concepto de “comunidad políticamente coherente” que surge: “(...) como resultado de un complejo proceso de autodefinition política. Proceso desarrollado contra algún modo colectivo de opresión (raza, sexo, clase...) pero también dentro de un marco de cultura compartida y con una tradición discursiva” (Kester, 2004, p. 44).

Este tipo de comunidad tiene más posibilidades de constituirse en un interlocutor sólido para el artista y garantizar de esta manera un proyecto artístico construido sobre un diálogo bidireccional real y alejado de incomprensiones, mistificaciones o instrumentalización.



Al hacer un análisis de los proyectos comunitarios, nos deja ver el camino recorrido y nos sugiere el tipo de bases sobre la que debemos construir nuestro trabajo, para que, como sugiere David Harding en *Public art in the british new towns*, los artistas implicados actualmente en cuestiones de arte público, colaborativo y con una relevancia social, con inquietudes similares a las de los artistas de los años sesentas y setentas y que disponen de nuevas estrategias para desarrollar prácticas más sofisticadas “no tengan necesidad de volver atrás, a los comienzos, para reinventar la rueda ” (Harding, 1995, p. 75).



CAPÍTULO II

LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE LA REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA

II.1 Walter Benjamin y la reproductibilidad técnica.

Si hacemos una revisión teleológica de las producciones que hoy las conocemos como *arte*; partiendo desde los inicios de la humanidad, históricamente hablando; hasta la posmodernidad, que la estamos viviendo, podemos asegurar que la reproductibilidad siempre estuvo presente en todos y cada uno de los momentos de sus existencias. Todo aquello que salió a la luz como respuesta a una necesidad y que fue creado a partir del ingenio del ser humano, tenía y sigue teniendo esa impronta de *imitable*. Los alumnos copian creaciones de sus maestros como un elemento didáctico y de ejercicio artístico de aprendizaje. Haciéndolo también como una estrategia de posicionamiento y difusión. A la par surge un tercer grupo de copistas de arte cuyos fines son netamente comerciales convirtiéndolo en mercancía pura. Entre los griegos la fundición y el acuñamiento eran las técnicas de reproductibilidad más usadas para producir bronce, monedas y terracotas.

La xilografía hizo posible la reproducción técnica de un dibujo mucho antes que la imprenta produjera en serie los escritos. Luego vendrá el grabado en cobre, el aguafuerte y la litografía a comienzos del siglo XIX con un proceso fundamentalmente nuevo y preciso lo que masificó los productos en el mercado ya que las imágenes usadas podían ser creadas con mayor rapidez. En este período se podría hablar del inicio de la ilustración editorial que caminaba junto a la incipiente imprenta. Pocos decenios después aparece la fotografía, tomando ventaja sobre ella por que se constituye en la manera más rápida de captar los instantes en comparación con la mano de los artistas, cuyos tiempos resultan muy extendidos dentro de los procesos de reproducción plástica puesto que las exigencias llegan a tal grado que el objetivo es la intención de ir paso a paso con la palabra hablada. Como podemos darnos cuenta estos son los inicios de la hiperreproductibilidad tecnológica para cubrir la oferta y la demanda



de sociedades consumistas: al rodar en el estudio, el operador de cine fija las imágenes con la misma velocidad con la que el actor habla. En la litografía se escondía virtualmente el periódico ilustrado y en la fotografía el cine sonoro. La reproducción técnica del sonido fue empresa acometida a finales del siglo pasado. Paul Valéry se refiere a este período de reproducción técnica de la siguiente manera:

Igual que el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen a nuestras casas, para servirnos, desde lejos y por medio de una manipulación casi imperceptible, así estamos también provistos de imágenes y de series de sonidos que acuden a un pequeño toque, casi a un signo, y que del mismo modo nos abandonan. (Valéry, 1934, p. 234)

Hacia 1900 la reproducción técnica alcanza niveles sorprendentes en los que no sólo comenzaba a convertir en tema propio la totalidad de las obras de arte heredadas, sometiendo además su función a severas modificaciones, sino que también conquistaba un puesto específico entre los procedimientos artísticos. Nada resulta más instructivo para el estudio de ese standard que referir dos manifestaciones distintas, la reproducción de la obra artística y el cine, al arte en su figura tradicional.

Junto a esto empiezan los debates al analizar una reproducción, de las mejores logradas, y cuestionarse sobre el destino de el *aquí y el ahora de una obra de arte*; su carácter de irrepetible, a lo que Benjamin lo llama *Aura*; y su perdurabilidad en el tiempo. Surge también la necesidad de indagar sobre las alteraciones que experimenta en su estructura física, fruto del tiempo, con ayuda de procesos físicos o químicos constituyéndose en una práctica casi nula sobre una reproducción; y, los eventuales cambios de propietarios cuya búsqueda se la haría a partir del lugar de origen de la misma.

El *aquí y el ahora* se constituyen en el sinónimo de *auténtico*; para lo cual se empiezan a aplicar métodos de análisis múltiples cuyos resultados son sorprendentemente diversos que se ramifican y dan lugar a un abanico de interrogantes que surgen a partir del cuestionamiento de tratar de determinar la diferencia entre una falsificación y una reproducción. Generalmente a una reproducción manual se la cataloga como



falsificación y lo auténtico conserva su autoridad plena; lo que no ocurre con la reproducción técnica debido a que esta se presenta como más independiente que la manual comparada con el original; por ejemplo, en la fotografía es posible resaltar aspectos accesibles tan solo para la lente manejada a capricho con el fin de seleccionar diversos puntos de vista que son difícilmente captados por el ojo humano; o, con el dominio y conocimiento de la máquina, ya sea recurriendo a la ampliación o manipulación de tiempos de exposición, se producen imágenes imposibles para la óptica humana; además, puede poner la copia del original en situaciones inaccesibles para este. Los resultados de estos procesos tecnológicos como fotografías o grabaciones gramofónicas posibilitan una interacción al salir al encuentro con el destinatario. Una catedral abandona su emplazamiento para ser acogida y formar parte de la decoración de un ambiente; una obra de teatro desarrollada en un espacio específico puede ser llevada a la comodidad del hogar y ser disfrutada.

Los resultados de las reproducciones artísticas dejan claro que su “aquí y ahora” quedan relegados a un plano secundario lo que afecta su autenticidad, entendiéndose que lo auténtico es:

(...) aquella cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica. Como esta última se funda en la primera, que a su vez se le escapa al hombre en la reproducción, por eso se tambalea en ésta la testificación histórica de la cosa. Claro que sólo ella; pero lo que se tambalea de tal suerte es su propia autoridad (Benjamin, *Discursos interrumpidos*, 1969, p. 76).

En base a lo descrito resumiríamos, sobre las deficiencias que ese encuentran dentro del concepto de aura, que en la época de la reproductibilidad tecnológica de una obra de arte su aura se ve atrofiada. El proceso es sintomático; su significación señala por sobre el ámbito artístico. En cuanto a la formulación general, la reproducción como técnica desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. La hiperreproductibilidad la masifica aboliendo su carácter de irreplicable. Las reproducciones son conferidas de una actualidad al permitir que estas salgan al encuentro con cada uno de los destinatarios.



Analizando la historia de la humanidad vemos que con el pasar del tiempo sus modos y maneras de percepción sensorial se han ido transformando, su *sensorium* se amolda a las diferentes realidades de cada época; es decir que sus condicionamientos no solo son naturales sino históricos; por ejemplo, el arte que produjo la Escuela Quiteña en la época de la colonia dio a luz una manifestación artística muy diferente al postmodernista ecuatoriano que tenemos hoy debido a que las formas de percepción están mutando constantemente debido a que las sociedades se transforman y con ello su sensibilidad también.

La unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición que tiene vida propia, es cambiante: la Venus del Nilo, por ejemplo, se desarrollaba dentro de un contexto tradicional de los griegos considerándola un objeto de culto; antagónicamente los clérigos medievales la veían como un ídolo maléfico; pero en ambos casos estaban frente a un objeto único, característica de unicidad a la que Benjamin la llamó *aura*.

La originalidad muta con la evolución de las sociedades; así pues en la antigüedad esta se fundamentaba en piezas, consideradas por ellos, mágicas y sagradas; es decir que su modo aurático de existencia estaba estrechamente ligado con lo ritual. En el Renacimiento lo bello toma protagonismo y profana esta percepción primigenia. Luego aparece la fotografía y el arte siente la proximidad de una crisis que dará paso a la teoría del arte por el arte (*l'art pour l'art*). De ella procedi ólteriormente ni más ni menos que una teología negativa en figura de la idea de un *arte puro* que rechaza, no solo cualquier función social, sino además toda determinación por medio de un contenido objetual. Esos hechos preparan un atisbo decisivo en nuestro tema: por primera vez en la historia universal, la reproductibilidad técnica emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria en un ritual. La obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una dispuesta para ser reproducida. De la placa fotográfica, por ejemplo, son posibles muchas copias; preguntarse por la copia auténtica no tendría sentido. Pero en el mismo instante en que la norma de la autenticidad fracasa en la producción artística se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber en la política:



(...) comienza a desvanecerse como arte independiente o emancipado, sometido ahora a un “valor para la exhibición” o a la experiencia estética... El status de la obra de arte emancipada ser áasí un status transitorio; estaría entre el status arcaico de sometida a la obra de culto y el status futuro de integrada en la obra de disfrute cotidiano... (Benjamin, 2003, p.134)

II.2 Fotografía y cine

Con la aparición de la fotografía empieza a emerger la supremacía del valor de exhibición sobre el valor ritual ya que los recuerdos, que son los únicos que lo anclan a estos objetos de culto, toman una connotación de “belleza melancólica” (Benjamin, 2003, p. 58) anulando la presencia del ser humano en la fotografía. Esto es lo que ha permitido que los seres humanos se acerquen hacia una experiencia estética, que se democratice el arte, que evolucionen en sus formas de percepción de las cosas y de la realidad abriéndole caminos hacia momentos concretos, a la posibilidad de fraccionar la imagen en acción y facilitar que los sentidos capten detalles antes imperceptibles al ojo humano. Esta reproducción ha generado que la percepción artística cambie sacrificando el aquí y el ahora de la obra de arte (aura). La fotografía se constituye en la puerta de entrada al mundo del cine como resultado de esa revolución artística. El pensador considera que el “valor de exhibición se enfrenta por primera vez con ventaja al valor de culto” (Benjamin, 2003, p. 58) y muta hacia una caracterización más práctica con orientaciones políticas que la podríamos llamarla estética o exhibitiva. Exigiendo que estas obras-reproducción tengan una dirección para su entendimiento, es en donde aparece la necesidad de la ubicación de pies de foto como vías de acceso a ello; son los periódicos ilustrados quienes empiezan a ofrecer estas vías. Walter Benjamin, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, considera a estas directivas muy importantes ya que “se vuelven poco después, en el cine, aún más precisas y exigentes; allí la captación de cada imagen singular aparece prescrita por la secuencia de todas las precedentes” (Benjamin, 2003, p. 59).

La cinematografía basada en un invento técnico de reproducción de realidad se separa de lo que tradicionalmente había sido la interpretación como espectáculo ficcional



derivándose en una alienación de la percepción, en el caso de la actuación de los actores, sus espectadores ya no están frente a él, se anula su autonomía sobre la actuación, su público es el medio técnico, denominado por Benjamin como “sistema de aparatos”:

(...) lo peculiar de la filmación en el estudio cinematográfico está en que ella pone al sistema de aparatos en el lugar del público. Se anula de esta manera el aura que está alrededor del intérprete, y con ella al mismo tiempo la que está alrededor de lo interpretado. (Benjamin, 2003, p. 70)

Su actuación está condicionada por la dirección, lo que produce un cambio en la forma de interpretar y en lo que se busca de un actor, Arnheim⁴, en 1932, analizó este hecho y sostiene que “el actor es tratado como un elemento de utilería que se selecciona según sus aptitudes y que [...] se introduce en el lugar adecuado” (p. 345).

Vale la pena aclarar que estas características en la creación mediada por los nuevos recursos tecnológicos, que tienen consecuencias presentadas en cuanto a la recepción del arte y de la realidad, no se las deben asumir como una involución del arte ya que juntas abren nuevas posibilidades de creaciones artísticas; y, como Benjamín sostiene, no se sabe si es consecuencia directa de una alienación cultural en la forma de percibir la realidad previa al desarrollo de los medios técnicos; es decir, lo que es considerada como una consecuencia podría ser asumida como una causa necesaria.

Cualquiera fuere el caso, el cine como medio técnico de reproducción permite dirigir y controlar la creación de una narración de acciones hasta un nuevo nivel solo alcanzado en la narración escrita. Busca la perfección desde la selección de las mejores tomas, en la iluminación, decoración, locaciones, selección de planos y montajes.

⁴ **Rudolf Arnheim** ([15 de julio](#) de [1904](#) – [9 de junio](#) de [2007](#)) fue un [Psicólogo](#) y [filósofo](#) nacido en [Berlín, Alemania](#) en [1904](#). Influido por la psicología de la [gestalt](#) y por la [hermenéutica](#). Realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Ha publicado libros sobre la psicología del arte, la percepción de las imágenes y el estudio de la forma. Probablemente su libro más conocido sea *Arte y percepción visual*. Extracto tomado de https://es.wikipedia.org/wiki/Rudolph_Arnheim



Los medios de reproducción han propiciado una revolución artística al mutar desde el culto hacia la exhibición, lo que altera sus formas dando paso a su rechazo en la época de las vanguardias y a generar producciones *antiburguesas* desde una perspectiva fundamentada en *el arte por el arte*. Aparece el Dadaísmo como un movimiento nihilista, pesimista pero al mismo tiempo crítico que busca el impacto en el espectador, Benjamin los describe de la siguiente manera:

En efecto, las manifestaciones dadaistas garantizaban una distracción muy evidente por cuanto ponían a la obra de arte en el centro de un escándalo. Ésta tenía que cumplir sobre todo una exigencia: suscitar la irritación pública. Con los dadaistas, la obra de arte dejó de ser una visión cautivadora o un conjunto de convincentes sonidos y se convirtió en un proyectil que se impactaba en el espectador (...) (Benjamin, 2003, p. 90)

El alemán va más allá de las críticas al incipiente cine que es catalogado como un goce colectivo para las masas, de manera peyorativa y asociada con el abandono su carácter de irrepetible y subjetivo que tenía el arte. Considera que su orden cambia con el cine, el público se proyecta sobre la obra y es quien la supervisa:

Sólo que ahora esta imagen especular se ha vuelto separable de ,éltransportable. Y ¿a dónde se la transporta? Ante la masa. El intérprete de cine no deja de estar consciente de esto ni por un instante. Al estar ante el sistema de aparatos, sabe que en última instancia con quien tiene que vérselas es con la masa. Es esta masa la que habrá de supervisarlos. (Benjamin, 2003, p. 73)

Este hecho se da por la invisibilidad de la masa que le confiere e incrementa la autoridad de supervisión. Sentencia el autor una liberación de esta valoración política de esa supervisión en el momento mismo en que el cine se emancipe de la explotación capitalista:

No debe olvidarse, sin embargo, que la valoración política de esta supervisión se hará esperar hasta que el cine haya sido liberado de las cadenas de su explotación capitalista. Porque, a causa del capital invertido en el cine, las oportunidades



revolucionarias de esta supervisión se encuentran convertidas en contrarrevolucionarias. No es sólo que el culto a las estrellas promovido por él conserve aquella magia de la personalidad -misma que ya hace mucho no consiste en otra cosa que en el brillo dudoso de su carácter mercantil-; también su complemento, el culto del público, fomenta por su parte aquella constitución corrupta de la masa que el fascismo intenta poner en lugar de la que proviene de su conciencia de clase. (Benjamin, 2003, p. 74)

II.3 Producciones artísticas tecnológicas

II.3.1 *Hiperindustria cultural.*

Actualmente estamos inmersos dentro de una “hiperindustria cultural” que expande y perfecciona no solo la producción y recepción simbólicas sino que impone nuevos modos de significación a través de la sincronización de conciencias en un nuevo “modo de ser, en el momento hipermoderno” (Cuadra, 2008, p. 66).

Este acto resulta de un proceso en donde el mundo entero es tamizado a través de un “cedazo de la industria cultural” (2004) como Adorno, Theodor y Horkheimer, en *Dialéctica de la ilustración*, lo describen. A esto hay que sumar los desarrollos tecnocientíficos que han hecho que la vida sea indistinguible de las imágenes que nacen de las redes digitalizadas que se expanden a pasos inconmensurables. Cuadra analiza la relación *Televisitiempo ó n-Ser Humano* y la cataloga como un aparato “cronófogo”, devorador de tiempo” (Cuadra, 2008, p. 66) ya que el últimocada vez destina más tiempo a sentarse frente a la pantalla. Estudios realizados por la UIT (Unión Internacional de Telecomunicaciones por medio de su informe *Digital life 2006*, la ONU ha reflexionado sobre los cambios que se han propiciado con la incorporación de la tecnología digital a nivel mundial, refiriéndose a las comunicaciones como cada vez “más digitales, más móviles y más anchas(...)” (Cuadra, 2008, p. 66), notándose en la población una tendencia ascendente a utilizar los medios digitales sobre la televisión y demás medios tradicionales. Dentro de este grupo aún se resisten a formar parte de el aquellas personas mayores a los 55 años de edad.



Theodore Adorno y Max Horkheimer, pensadores frankfurtianos, inician un debate sobre la cultura de masas denominándola *Kultureindustrie* (industria cultural), y que resulta del análisis del fenómeno cultural emergente de las sociedades industriales capitalistas. Hablan de un caos cultural, definiendo al cine y radio como un *sistema* en donde “cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos” (Cuadra, 2008, p. 67).

Martín Barbero sustenta que la unidad del sistema nace del análisis de la lógica de la industria, compuesta de dos dispositivos: producción en serie e imbricación entre producción de cosas y producción de necesidades, construyendo una interrelación entre la industria cultural y la necesidad producida, cuyo punto de anclaje es la racionalidad de la técnica, a la que la llamó “racionalidad del dominio mismo” (Barbero, 1991, p. 50). Burke aporta diciendo que esta racionalidad aparece solo a partir de considerar a los medios como un régimen y mas no como entidades aisladas.

Es evidente que los teórico frankfurtianos construyen sus afirmaciones en el diagnóstico y crítica de la dimensión económico-cultural del capitalismo industrial de mediados del siglo pasado y sugieren, sutilmente, implicancias de los nuevos modos de significación.

La hiperindustrialización cultural coloca a la cabeza al sistema tecnoindustrial que controla la producción del imaginario, la experiencia y a cualquier memoria posible. Es un proceso productivo paralelo al fluido de la innovación permanente, condicionante importante para la reproducción del sistema mismo que se refracta gracias a los nuevos objetos temporales industriales interplanetarios. Su objetivo es la unificación global de la experiencia, tornándola colectiva. Para Álvaro Cuadra la hiperindustria cultural vendría a ser un catalizador de la integración industrial en el momento hipermoderno; así pues, partiendo de una comparación entre los sistemas de comunicación contemporáneos y tradicionales, se nota claramente la supremacía del modelo *broadcast*, que es una transmisión de información donde un nodo emisor envía información a una multitud de nodos receptores de manera simultánea, sin necesidad de reproducirla independientemente, que resulta ser un transmisor de mensajes masivo y relativamente uniforme sobre la prensa, radio o televisión que los personalizan, “modelo todos a todos” (Cuadra, 2008, p. 68). A todo esto hay que añadir las infinitas posibilidades que ofrecen las imágenes digitales sobre las ópticas constituyéndose en el nuevo lenguaje de



equivalencia y registro en el modo informacional de desarrollo, que permite traducciones a múltiples lenguajes, especialmente audiovisuales.

El desplazamiento y preeminencia de la videósfera sobre la grafósfera, como Álvaro Cuadra lo denomina, es otro de los fenómenos que aparecen cuando las tecnologías se incorporan a este campo también.

Las TIC son consideradas aceleradoras de los cambios económico-culturales en cuanto los lenguajes de equivalencia (binario) hacen posible su reproductibilidad automatizada a bajo costo, catalizando las redes de distribución y eventualmente los retornos de las inversiones.

Dentro de esta imbricación tecnológica se asigna al ser humano un rol *IP*⁵, *usuario de la red IP*, a quien Jean Francois Abramatic lo define como una función más del sistema.

En la época de la hiperindustrialización de la cultura, esta red se alimenta de la posibilidad de hiperreproductibilidad y, en este sentido, de la incesante ampliación de transmisiones privadas convirtiéndola en un gran negocio bajo el dominio de mega consorcios internacionales cuyo centro de operaciones, en gran parte, se encuentra en Estados Unidos. Asistimos pues al nacimiento de la *Cultura Internacional Popular* dentro de la cual Renato Ortiz en *Mundialización y Cultura* identifica a una “cultura globalizada” (1997, p. 326) y para Beck en *O que é globalização (¿Qué es la globalización?) desterritorializada* (1999, p. 15).

La hiperindustria cultural por medio de la hiperreproductibilidad edifica los imaginarios que habitamos en tiempo real con una señal continua, constituyéndose en meras ilusiones sincronizadas con los flujos de conciencia temporales, lo que le permite manipular mentes y modelar sociedades hegemónicamente. Dentro de este sistema surgen voces alternativas, reclamos de minorías, a las que Álvaro Cuadra las llama

⁵ Una *dirección IP (Internet Protocol)*, es un número que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (computadora, tableta, portátil, *smartphone*) que utilice el protocolo IP, que corresponde al nivel de red del modelo TCP/IP. https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP



“resistencia”; que proponen salir de esos lugares impuestos y se posicionen en aquellos sitios no reconocidos por este, en los no-lugares. Adorno sentenció hace más de medio siglo que la resistencia es solo un “reformador agrario del capitalismo” (Cuadra, 2008, p. 72); convirtiéndose en un generador de aportes en favor de la industria. Vale la pena recordar lo que el pensador sostenía al reflexionar sobre los orígenes de la industria cultural y que los ubicaba en los países industrializados más liberales como los Estados Unidos de Norteamérica.

El capitalismo muta hacia un hipercapitalismo que construye un mundo de flujos digitalizados como repuesta a la oferta y demanda de sus sociedades consumistas ansiosas de novedad y es aquí en donde el mercado aparece y corroe todo tipo de tradición redefiniendo la memoria de los pueblos y comunidades. Quien no se adapta simplemente se excluye y desaparece.

La hipermediatización es la que impone una política controladora, establece lo que debe ser difundido y lo que debe ser excluido. Mercado y medios, manejados por la hiperindustria cultural, administran el conformismo de los consumidores (usuarios), utilizando un discurso *multiculturalista* para acceder a aquellos que un no han sido absorbidos. Esta sumada a la virtualización son los ejes principales sobre los que se levanta el nuevo régimen de significación presente en la nueva cultura global impuesta por el sistema tardocapitalista. Cuadra afirma que la hiperindustria cultural ha dado paso a un negocio muy lucrativo que se apoya en las nuevas tecnologías y que es, ni más ni menos, el “*entertainment o amusement*” (Cuadra, 2008, p. 75), cuya base principal es la seducción a través de la fascinación que producen los objetos. Si existe un leve desfase en la sincronización de cualquiera de sus componentes se lo advertiría como pura artificialidad y sería catalogado como *kitsch*, es decir fuera de lugar cuya artificialidad vendría dada por su carácter retro, plebeyo y vulgar y sus descontextualizaciones estarían enmarcadas dentro de lo histórico, social y cultural-estético.

Es evidente que los dispositivos tecnomediáticos inciden marcadamente sobre las sociedades tardocapitalistas en vías de globalización, siguiendo lógicas políticas, sociales y culturales preexistentes. Habrá que analizar de qué manera se está expandiendo y posicionando esta hiperindustria cultural en nuestras vidas y sobre todo



analizar el cómo está reconfigurando nuestras estructuras políticas y la cultura, entendida como imaginario.

De la misma manera que los flujos financieros y de mercancías se expanden los flujos simbólicos planetarios lo hacen también, desencadenando nuevos sistemas de retención terciarios que transforman la percepción de signos, tiempo y representación de realidades; así como el estatus del saber y nuevas formas de poder.

Los cambios que resultantes son graduales, empiezan por reconfigurar la dimensión económico-cultural, fusionando grandes corporaciones, extendiendo redes satelitales y aumentando la tasa de inversiones en este sector de la economía a nivel global. Sus efectos se los pueden detectar a largo plazo ya que los modos de significación operan mediante la lógica del *training* y aprendizaje, señalado por Cuadra en “*Hiperindustria Cultural*” (p. 81).

De los sistemas tardocapitalistas ha emergido un régimen de “totalitarismo mediatizado” (Cuadra, 2008, p. 83), en el cual se impone un sentido moral absoluto, se mediatiza la vigilancia y se ha subjetivado el castigo. El chileno habla de una “patologización de las diferencias, una anulación del pensamiento, oficialización de la palabra y la naturalización del orden social” (Cuadra, 2008, p. 83). Sentencia que este sistema pone en peligro la democracia ya que entraña siempre la tentación totalitaria; lo cual ya se está dando actualmente en algunas sociedades hipermodernas. Frente a esto propone:

En los años venideros se hace imprescindible desarrollar con fuerza una cierta “conciencia moral ciudadana” en todas las naciones democráticas del orbe. Una conciencia ciudadana de nuevo cuño, anclada en el nuevo espacio global, sensible a las crecientes amenazas a la paz, el medio ambiente y la dignidad humana. Una conciencia ciudadana global capaz de vivir la diferencia como legítima y necesaria en una comunidad de hombres libres (Cuadra, 2008, p. 84).

II.3.2 Modos de Producción y consumo en el tardo capitalismo.

Partiremos de la premisa de que la actividad artística es toda aquella que forma y



transforma la cultura; sin embargo, existen puntos de quiebre obligados a su silencio en el seno del mundo del arte globalizado precedentes, en menor escala, de una diferencia cultural que de grados de desarrollo económico.

El desfase radica entre el centro y la periferia cuya separación entre culturas tradicionales y reformadas viene marcada por el desarrollo diferenciado en la evolución hacia el capital global.

En el arte vemos que existen muy pocos artistas de los países periféricos que han sido capaces de integrar el sistema central del arte contemporáneo y seguir viviendo en sus lugares de origen. Quienes lo han logrado, consiguieron procesar los signos de su cultura local desde el centro de la economía global que es la que funciona a nivel planetario en tiempo real que desencadenó mecánicamente una uniformización de las culturas. Se presenta siempre como multicultural, fenómeno reconocido, sin lugar a dudas, como político.

Para Nicolás Bourriaud la globalización es netamente económica y el arte sigue fiel a sus principios ya que refleja sus procesos productivos y por lo tanto de las formas simbólicas de la propiedad.

El arte está dominado por el multiculturalismo, que se proyecta como la panacea a los problemas del ocaso del modernismo desde una visión cuantitativa ya que más especificidades culturales emergen y son las que valoran el camino correcto escogido debido a que el nuevo internacionalismo relevaría al universalismo modernista dejando a buen recaudo lo logrado por la modernidad.

Charles Taylor, teórico de la *política del reconocimiento* reacciona frente a este tema de las hegemonías cuestionándose: ¿qué pasa con las minorías culturales como la China o la India, tendrían que conformarse con lo que buenamente les reconozca Estados Unidos?, ¿Cómo conciliar la valorización de las culturas “periféricas y los códigos contemporáneos?, ¿se debería rehabilitar la tradición?. El multiculturalismo lo resuelve ya que se presenta como una ideología hegemónica de la lengua universal occidental sobre aquellas culturas que solo se valorizan en medida que se las reconoce típicas y



que llevan consigo aquella diferencia asimilable por dicho lenguaje internacional. Dentro de lo ideológico el artista no-occidental está obligado a demostrar su inmanencia para con su *identidad cultural*.

De entrada este es considerado como enajenado por su contexto; dando paso a una oposición entre el *periférico* y artista *delcentro*. Es aquí en donde nos enfrentamos al fenómeno llamado *cosificación* en donde los artistas periféricos están en el deber de crear a partir de una supuesta *diferencia* y de la historia de su país apegándose a los estándares occidentales; es decir que el multiculturalismo vendría a ser, ideológicamente hablando, la naturalización de la cultura del otro y es percibida por occidente como *mundializada*, equivalente a *universal*. Es evidente que el arte contemporáneo es ante todo contemporáneo de la economía global que la rodea. Ante esta visión global del arte vigente surge una alternativa que se plantea desde la inexistencia de biotopos culturales puros, y que en su lugar están las tradiciones y especificidades culturales atravesadas a frasea un pensamiento de por la mundialización de la economía. Bourriaud par Nietzsche en relación a esto: “no hay hechos culturales sino interpretaciones de esos hechos” (Bourriaud, 2009, p. 195). La interculturalidad se basa en el doble diálogo: el que el artista mantiene con su tradición al que le dota de un diálogo entre dicha tradición y el conjunto de valores estéticos aprehendidos del arte moderno, que es sobre el que se erige el debate artístico internacional.

Para este pensador francés la calidad del trabajo de un artista depende de la riqueza de sus relaciones con el mundo, la que está determinada por la estructura económica que los formatea en mayor o menor potencia; existiendo una posibilidad de evasión de ella ya que cada artista, en teoría, cuenta con esa capacidad.

II.3.3 Arte de apropiación o comunismo formal.

Bourriaud analiza reinterpretaciones artísticas y aclara que no se trata de un “arte de la cita” (Bourriaud, 2009, p. 196) y sostiene que:

Practicar la cita es apelar a la autoridad: midiéndose con el maestro, el artista se posiciona en una línea histórica por la que legitima primero su propia posición pero



también, tácitamente, una visión de la cultura por la cual los signos «pertenecen» inequívocamente a un autor (el artista x o y), a quien el trabajo presente remite de manera irónica, agresiva o admirativa.

Los originales de donde fueron tomadas las ideas, el autor los compara como una caja de herramientas de la que los artistas pueden tomar lo que les sea de utilidad, constituyéndose en una cultura de las formas y su puesta en común, que elimina las relaciones imaginarias existentes entre los resultados y su fuente, que vendrían a ser los originales y las copias. Se habla de un imaginario caótico y colectivista en donde la importancia de los signos subyacen bajo su recorrido y el protocolo de su utilización.

Las sociedades postindustriales se caracterizan por las figuras propias de la recuperación, reciclaje y el uso, mas conocido como “arte de apropiación” (Bourriaud, 2009, p. 197), cuyos auge se puede ver desde principios de los años ochenta y sus inicios se remontan a 1913 con el aparecimiento de los *ready-made* de Marcel Duchamp y su obra *rueda de bicicleta* cuyo gesto consiste en trasladar el proceso capitalista de producción a las esferas del arte. La apropiación de un objeto por parte del artista se da cuando este le “inventa una nueva definición y al firmarlo” (Bourriaud, 2009, p. 199), lo que contradice lo que exige el arte del siglo XX y que clasificaba a los artistas en función de la *novedad* que inventaban. Nace aquí la indiferencia duchampiana ya que no le preocupaba en lo más mínimo cualquier posesión aunque sea simbólica.

Para Marcel Duchamp el arte empieza en una zona *infradelgada* en donde el signo se separa de su significado aparente en el juego previsto entre el nombre del artista y el objeto que lo manifiesta; y, el objeto poseído o del que se apropia sería la mera expresión de su poseedor. Aparece el movimiento *anti-copyright* (*Copyleft*), que lucha por la anulación del derecho de propiedad de las obras del espíritu. Baudrillard ya se refirió a este tema diciendo que el aparecimiento de las copias justifican su presencia ya que estas son un reflejo multiplicado de un orden cuyo original es trascendente; Bourriaud refuerza este pensamiento en “Radicante” diciendo que: “la cuestión de la autenticidad no se plantea; y la obra de arte ni se ve amenazada por su doble” (Bourriaud, 2009, p. 201).

La costumbre de los artistas al firmar sus obras se da a finales del siglo XVII con el



desarrollo del sistema capitalista manufacturero, en donde este se transforma en el valor vendible central del sistema del arte al servicio de las exigencias del mercado y sus mercaderes, este último se encarga de desplazar un producto desde la fábrica hacia un lugar de venta.

En el arte del siglo XX el artista pasa a ser un consumidor de la producción colectiva, su material de trabajo ya puede ser importado de objetos ajenos a su universo mental personal, como por ejemplo, de otras culturas. Con este hecho estaríamos hablando ya de una desterritorialización del imaginario sin ninguna diferenciación de la producción global.

II.4 Estética de la réplica: la desfeticización del arte.

Critical Art Ensemble predice el hundimiento de la rentabilidad de la industria cuando esta ya no pueda apoyarse más en el espectáculo de la originalidad y de la unicidad. Artistas de la talla de Richard Prince, Bertrand Lavier, John Armleder, Alien Ruppertsberg, por nombrar algunos, se han constituido en los precursores de esa evolución que radica en inventar modos de codificación y protocolos de uso para signos, mas no en fabricar objetos.

Estas prácticas hipercapitalistas se basan en la idea de un arte sin materia prima que se apoya en el producto final de la producción, es decir que “los objetos desde ahora en adelante son socializados” (Cit. en Bourriaud, P. 202). Parafraseando lo dicho por Franck Scurti, Jacques André por ejemplo expuso obras de otros artistas. Dentro de lo musical se ven producciones con un modelo operatorio. Cuando un músico utiliza un *sample*, cuando un DJ mezcla discos, están conscientes que su trabajo podrá ser retomado y servir de material base para operaciones futuras. En la era digital, las producciones son elementos muy dinámicos pertenecientes a una cadena de signos cuya significación depende de la posición que ocupan. Así pues la obra de arte contemporánea se vuelve infinita y sirve como punto de inicio para otras actividades.

Esto se da por la necesidad de un colectivismo cultural, de el compartir los recursos, que



se manifiestan, mas allá del arte, en todas las prácticas procedentes de la cultura internet. Lo destacable de todo esto es que la fuente de la que fue tomada es reconocida públicamente. La evolución de la economía mundial nos ayuda a entender este fenómeno al detectarse una desmaterialización de ella y por consiguiente una devaluación progresiva de la propiedad, según Jeremy Rifkin, a través de la fórmula “la Edad del acceso” (Bourriaud, 2009, p. 205) quien explica que la relación comprador-vendedor es efímera, lo que no sucede cuando se trata de un alquiler en donde se torna permanente. Al incorporarse a las innumerables redes sociales y compromisos financieros como *leasing*, concesión, derechos de admisión, adhesión o suscripción, el consumidor experimenta una transformación de toda su vida en una real mercadería. En lo que tiene que ver con lo estético, Rifkin considera que dentro de esta relación vendedor-comprador, el poder adquisitivo es reemplazado por “una práctica generalizada del acceso a la experiencia estética” (Bourriaud, 2009, p. 205) en el que el objeto resulta ser una evolución lógica del sistema capitalista; es decir, “el poder, en otra época basado en la propiedad de bienes raíces (el espacio), se ha desplazado lentamente hacia el capital puro (el tiempo, en el que el dinero *trabaja*)” (Bourriaud, 2009, pp. 205-206).

Estamos viviendo una cultura del uso en el que el tiempo se constituye en los límites dentro de los cuales opera la repetición a la que se la conoce como reposición o réplica, a esté último, el autor lo compara con los efectos interrelacionados de los temblores que se dan luego de un sismo original y es quien los evalúa. En el arte esta noción de réplica también procede ya que la obra de arte es un acontecimiento que constituye la reposición de otra o de un objeto preexistente en donde el tiempo es el que lo distancia de su “original” sin desvincularlos. Nicolás Bourriaud afirma que al reutilizar una obra del pasado es reactivar su energía, es afirmar la actividad de los materiales que se recuperan y es desfetichizar una obra de arte.

Desde los finales del siglo XX el imaginario espacial ha venido sufriendo transformaciones importantes con la incorporación de la inmediatez comunicacional, las telepresencias, con la intensificación de los desplazamientos y con la globalización de los bienes y signos culturales. Somos testigos de una reconfiguración del espacio que, según Bourriaud, “se achicó” (Bourriaud, 2009, p. 218). Esta redefinición es aceptada por el arte, el que empieza a incursionar en ese nuevo espacio-tiempo de la “conductividad”



en donde se puede evidenciar la supremacía de los trayectos sobre los soportes y las superficies. Los artistas se vuelven “semionautas” (Bourriaud, 2009, p. 218), a quienes Nicolás Bourriaud en *Radicantepágina* 218 los define como:

Agrimensores de un mundo hipertexto que ya no es el espacio-plano clásico sino una red infinita en el tiempo como en el espacio, y menos productores de formas que los agentes de su viatorización, es decir del reglaje de su desplazamiento histórico y geográfico.

II.5 Migración de la *grafósfera* a una *videósfera*.

La escritura es la cuna de la historia, así se nos ha enseñado por años; los signos cuneiformes inscritos sobre tablillas de arcilla se constituyen en el primer paso en la ampliación de la memoria social. En esta era tecnológica nos encontramos inmersos en una cibercultura.

Las tecnologías de la información de la comunicación nos han colocado en una especie de inteligencia colectiva y ha introducido un metacambio en el dominio comunicacional. Pierre Lévy hace un análisis de esta migración desde la oralidad hacia la cibercultura por medio de la cual propone una nueva visión de la historia humana. Para ello hace una división en dos etapas:

En la primera, la cultura oral poseía un contexto inmediato, su práctica lograba un cierto sentido coherente e integrado que explicaba el mundo y la presencia humana en él. A pesar de ser holística, mantenía una total autonomía respecto a la situación comunicativa. Su universalidad solo se puede detectar en los grandes discursos míticos o religiosos. Actualmente vemos que las redes digitales se van apoderando del planeta en donde la comunicación va sufriendo cambios importantes; por ejemplo, el usuario emite y recepta mensajes sincrónicamente. La red comunicacional digital incorpora aceleradamente nuevos emisores y receptores, volviéndose infinita. Sobre la pragmática se erige la nueva modalidad comunicacional que establece una relación signo-usuario,



cuya expresión concreta es lo interactivo. La tendencia de la comunicación es la fragmentación y la personalización.

:Álvaro Cuadra propone cinco tesis sobre esta mutación comunicacional

1. La nueva modalidad de comunicación da paso a un nuevo régimen de significación. Los modos comunicacionales son sistemas que modifican la expresión simbólica, por lo tanto da paso a una nueva cultura, esto sucedió de igual manera con aquella que nació con los signos cuneiformes y que inauguró la historia.
2. La cibercultura distribuye los signos simétrica y homogéneamente tanto en macro (CNN y su recepción en diferentes partes del mundo) como en microestructuras (núcleo familiar en donde sus integrantes asimilan un conjunto de imágenes y sonidos cada vez menos diferenciados).
3. El Ciberespacio ha reconfigurado la noción temporoespacial moderna o newtoniana a través de una distribución sígnica *streaming* dando origen a nuevas formas de dinámicas sociales.
4. La cibercultura ha multiplicado inconmensurablemente la capacidad colectiva de representar realidades miméticas y abstractas. Simulacros de la realidad que la han superado a través de imágenes 3D y que las sociedades las consumen vorazmente en forma de “efectos especiales” (Cuadra, 2008, p. 56). Esto está cambiando los modos de significación y el *sensorium* contemporáneo. El ser humano pasa a ser un componente más de ese “cerebro global” (Cuadra, 2008, p. 57); y, se empieza a anular la distinción entre sujeto y objeto.
5. En la cibercultura, las redes de información han abolido la univocidad del sentido, volviendo polisémico a los conceptos de tiempo y espacio. Aparece el espacio virtual con una arremetida de información sígnica permanente y vertiginosa. La nueva percepción del espacio-tiempo, pone al sujeto en una relación de inmediatez con los mensajes, cuyo origen geográfico, histórico y social, resulta aplanado, en un collage de signos.



Esto puede prestarse para llevarnos a un pensamiento neófito basado en dos prejuicios. Cuadra argumenta:

Prejuicio 1: Pueden llegar a pensar que estamos ante el ocaso de la historia debido a que los mensajes no son datados linealmente sino se incorporan a una red sincrónica, de tal manera que la historia desaparecería de la conciencia. Sostiene que lo que entra en crisis es la concepción de la Historia y lo que permite la cibercultura es que esta puede ser leída como la “historización plena del presente” (Cuadra, 2008, p. 58); es decir que la historia se conecta con muchos tiempos históricos y en diversas dimensiones posibles.

Prejuicio 2: Se disocian fácilmente las nuevas tecnologías, sus usos y posibilidades de los procesos históricos y sociales que se inscriben. El Autor se refiere a este hecho como una “reificación” de las redes sociales (Cuadra, 2008, p. 58). Cabe destacar que el ciberespacio dio paso al apareamiento de un nuevo nivel de complejidad semiótica que dinamiza los procesos creativos, constituyéndose en el nuevo estadio histórico de la humanidad.

II.6 La reproductibilidad de la obra de arte, una mirada desde la Estética contemporánea.

Benjamin cavila sobre los cambios que sufre la obra de arte en las sociedades industriales en su dimensión económico cultural, principalmente en los modos de significación propone un nuevo régimen de significación. El filósofo también se preocupa del surrealismo de 1929 y reconoce dentro de este movimiento una experiencia, una liberación y un distanciamiento de cualquier iluminación religiosa que superan un mundo material con horizontes y con altura.

El pensamiento benjaminiano es sumamente original y contemporáneo en cuanto se aleja de un cierto funcionalismo marxista y se aventura en aquello que denomina fantasía imaginal, una aproximación a la subjetividad de masas.



Centra su teoría en el estudio de los cambios que los procesos de modernización del capitalismo ocasionan en las estructuras de interacción social, en las formas narrativas del intercambio de experiencias y en las condiciones espaciales de la comunicación, que son las que determinan las condiciones sociales que el pasado arremete en esa *fantasía imaginal* de las masas, dotándola de significados inmediatos. En resumen, el filósofo propone una nueva forma de aprehender los procesos histórico-culturales una “hermenéutica sui generis cuyo parentesco con la poética surrealista no es casual” (Cuadra, 2012, p. 40). Plantea un análisis del régimen de significación incipiente, como el que anunciaba el cine, por nombrar un ejemplo, contrastando con lo que sostenían Adorno y Horkheimer quienes se referían al tema dentro de lo económico-cultural en cuanto a los nuevos modos de producción y redes de distribución, así como condiciones objetivas para la recepción-consumo de bienes simbólicos en sociedades tardocapitalistas; Benjamin en cambio inaugura un pensamiento que gira en torno a los modos de significación inmanentes a la nueva economía cultural. Al hablar de modos de significación estamos frente a la *experiencia* a través de la percepción y del conocimiento que configuran el *sensorium* en una sociedad en que la tecnología y la industrialización son la mediaciones de cualquier percepción posible. Afirma que la sensibilidad se va transformando paralela a los cambios que van experimentando las sociedades a lo largo del tiempo.

Surgen múltiples categorías en torno a los nuevos modos de significación que modifican las prácticas sociales en cuanto van incorporando en sus producciones la reproductibilidad a través de la tecnología, casos puntuales son la fotografía y el cine que modifican las condiciones de posibilidad de la memoria y archivos. Cadava, citado en *Hiper industria cultural* define a este hecho como “memoria artificial y nuevas formas de archivo que inciden en nuestra relación con el mundo a velocidades vertiginosas, impensables en épocas pasadas” (Cuadra, 2008, p. 41).

En un principio Benjamin coincidía con Adorno y Horkheimer al pensar que la reproducción técnica de la obra de arte significaba una pérdida de su aura cúltrica que la volvía una sagrada reliquia sobre lo profano del mundo cotidiano, Se distancia de esta tesis cuando empieza a considerar la posibilidad de nuevas formas de percepción colectiva y con ello la expectativa de una politización del arte.



Nos recuerda que la reproductibilidad siempre estuvo presente en la historia de la humanidad al acuñar sus monedas en el mundo griego, en la xilografía *aura*, la cual se atrofia cuando la obra de arte tiene un proceso de dentro del dibujo, en la imprenta como medio reproductor tecnológico de la escritura; así como en los grabados en cobre, aguafuerte y en la litografía que aparece en el siglo XIX. Este tipo de reproducciones carecen de autenticidad; es decir del *aquí y el ahora* de su original. Se reproduce todo menos su reproducción técnica. Se refiere a ella como *algo nuevo*, desde un punto de vista histórico, centrando su atención en el proceso por el cual las técnicas de reproducción influyen progresivamente y son las que determinan la estructura misma de la obra de arte. Las consecuencias de este nuevo estatus de arte marcarían, en primer lugar, el cambio radical en la función misma del arte con el surgimiento de una praxis política; y en segundo, el valor exhibitivo toma protagonismo sobre el valor cultural.

Benjamin teoriza su pensamiento sobre el aura a partir del análisis de la fotografía y del incipiente cine, primera mitad del siglo XX. Tecnología audiovisual que nos catapultaba hacia una dimensión cinética por medio de la secuencia de los fotogramas, calificándolo como la “industrialización de la percepción” (Cuadra, 2012, p. 45). Según Buck-Morss, para Benjamin el siglo XIX experimentaba una crisis en la percepción como secuela de la industrialización, caracterizada por la aceleración del tiempo y la fragmentación del espacio.

Husserl cataloga la película y a la melodía como *flujo*, llamándolos *objetos temporales* que coinciden con la conciencia del espectador.

Para Stiegler el cine produce una doble conciencia, por un lado, conjuga pasado y realidad fotofonográficamente creando un efecto de realidad; y por otro, hace coincidir el flujo temporal del filme con el flujo de la conciencia del espectador, produciendo una “sincronización o adopción completa del tiempo de la película” (Cuadra, 2012, p. 45).

Durante la segunda mitad del siglo pasado aparece la televisión y opaca al cine al sincronizar los flujos de conciencia con los flujos temporales inmanentes al filme ya que posibilita la transmisión de “Megaobjetos temporales en tiempo real” (Cuadra, 2012, p.



45).

Las masas son capaces de captar un mismo objeto temporal, devenido por lo mismo megaobjeto, simultánea e instantáneamente es decir en directo. Stiegler sentencia: “Estos dos efectos propiamente televisivos transforman tanto la naturaleza del propio acontecimiento como la vida más íntima de los habitantes del territorio (Cuadra, 2012, p. 46).

En la actualidad el potencial de la reproductibilidad ha sido elevado inconmensurablemente debido a la incorporación de la tecnologías de la información y la comunicación llegando a características hiperreproductibles, como Stiegler la denomina y que la fundamenta en la diseminación de tecnologías masivas que instituyen nuevas prácticas sociales:

La tecnología digital permite reproducir cualquier tipo de dato sin degradación de señal con unos medios técnicos que se convierten ellos mismos en bienes ordinarios de gran consumo: la reproducción digital se convierte en una práctica social intensa que alimenta las redes mundiales porque es simplemente la condición de la posibilidad del sistema mnemotécnico mundial” (Cuadra, 2012, p. 46).

Si a esto sumamos las opciones ilimitadas de simulaciones, manipulaciones y la interoperabilidad que permiten los sistemas de transmisión, concluiríamos que con el advenimiento y generalización de las TIC ingresamos a la hiperindustrialización cultural en donde todas las actividades humanas giran en torno a las industrias y a programas que promueven los “servicios” que forman la realidad económica específica de esta época hiperindustrial, en donde las actividades domésticas son sistemáticamente invertidas por el mercado.

Lo digital emancipa la imagen de cualquier referente, situándonos en una nueva antropología de lo visual. En esta dimensión tecnológica surgen constructos anópticos que reconfiguran su concepto pasando a ser de una tecnología reproducible a una de producción. Mientras una imagen fotoquímica da cuenta de un hecho pasado como *esto*



fue así, la anóptica afirma esto es así. Cuadra sostiene que “la infografía, por lo tanto, automatiza el imaginario del artista con un gran poder de autenticación” (Cuadra, 2012, p. 49).

La obra de arte ya no se limita a una simple acción de mimesis sino que en la actualidad esta *significa* y su perdurabilidad está garantizada por su carácter de *hiperreproductible*. Lo digital ha hecho posible la proximidad al mismo tiempo que la autenticidad. El tratado de estos temas tecnológicos han sido objeto de constantes debates y estudios postmodernistas que analizan minuciosamente el flujo total que es lo característico de la hiperindustrialización de la cultura. Steven Connor, citado por Álvaro Cuadra en *Hiper industria cultural* p. 49, piensa a la televisión y al vídeo como medios de comunicación cultural que utilizan técnicas de reproducción tecnológicas que dan lugar a una multiplicidad irrevocable a cierta transitoriedad y anonimato; incluso, Fredric Jameson las califica, como una cierta periodización del capitalismo en relación a los saltos tecnológicos “cuyo objeto prototípico sería en la actualidad el vídeo (...)” (Citd. en Cuadra, 2012, p. 49-50).

Con la hiperreproductibilidad digital se posiciona una personalización del arte. En pleno siglo XXI el postmodernismo apela a una radical subjetivización/personalización del arte y la política, neutralizados como mercancías en medio de una sociedad consumista tardocapitalista. Walter Benjamin avisora en el cine un medio que desplaza el aura hacia una construcción artificial de una *personality*, un culto a la estrella; y, su naturaleza mercantil. Jameson califica a la obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad digital como un mero *pastiche*, un simple significante, un arte de superficie de divaga en medio del laberinto del flujo total.

La hiperreproductibilidad desencadenó una hiperindustrialización de la cultura y una lucha universal por tener el control del mercado simbólico y de conciencias. Las masas postmodernistas socialmente indefinidas se ven obligadas a pasar a formar parte de aquellas en las que la comunicación y la información les ofrece una experiencia vital y una mística de pertenencia identitaria que nunca nadie les habían ofrecido antes. Es aquí en donde alzamos nuestra vista y miramos que frente a nosotros se erige imponente el gran portal de la “cultura global” en donde la cultura internacional popular



se estandariza por medio de la homogeneización y la diferencia por sus niveles de consumo; dos características muy propias de los sistemas tardocapitalistas en donde todo se vuelve mercancía.

En conclusión se podría decir que la reproductibilidad de la obra de arte nos ha encaminado hacia una *mutación antropológica* y ha transformado contundentemente el régimen de significación. Con la aparición de las TIC ha surgido la hiperreproductibilidad, la expansión de una hiperindustria cultural y la red de flujos globales a través de los cuales se comparten todo tipo de producciones simbólicas que van edificando el imaginario de la sociedad universal contemporánea. Al referirnos a la hiperindustrialización de la cultural nos referimos a la nueva estructura, no solo de los signos, sino a la del espacio, tiempo y a la de cualquier posibilidad de representación y conocimiento.

Los nuevos modos de significación son constructos histórico-culturales que se levantan sobre la percepción sensorial.

Por su parte la obra de arte se transforma en un *objeto temporal*, considerado un flujo hipermediático en sincronía con los flujos de millones de conciencias.

II.7 La liberación y secularización del arte, un tema postaurático

Para Benjamin la emergencia del capitalismo y sus nuevos modos de producción han dado lugar al surgimiento de un incipiente horizonte cultural. Determina cambios más lentos en la superestructura que los de la infraestructura lo que hace que tarden más en darse a conocer; razón por la cual recién, en la época contemporánea, se empieza a reflexionar sobre la nueva dimensión que el arte adquiere al incorporar procesos capitalistas y que ya fueron analizados con anterioridad por Marx; además considera que la transformación del sentido de la obra de arte en la sociedad contemporánea se fundamenta esencialmente en el desarrollo de nuevas formas de reproducción, lo que ha desencadenado también una crisis en su concepción tradicional. Si analizamos la historia vemos que desde los griegos hasta nuestros días la reproductibilidad siempre



estuvo presente en todas y cada una de sus épocas (fundición de bronce, xilografía, grabado en cobre, aguafuerte, litografía, digital).

El filósofo alemán toma como punto de partida, para su estudio, dos fenómenos que surgen a finales del siglo XIX e inicios del XX que son la fotografía y el cine. Señala que antes de su aparición la diferencia entre el original y la copia estaba bien marcada, aún si sus resultados fueran perfectos el primero mantenía siempre su valor.

La originalidad de una obra de arte la definía su *aquí* y *ahora*. Su materialidad e historicidad hacían de esta un fenómeno único. Podían haber reproducciones de la *Mona Lisa* realizadas magistralmente, pero ninguna de ellas iba a ser la auténtica por su ubicación y su historicidad de cinco siglos. Además, siempre se encontraban rasgos y marcas que señalaban su autenticidad.

Benjamin señala que la reproducción técnica siempre fue más independiente del original que la reproducción manual; sin embargo, las nuevas técnicas revelan una diferente dinámica en la relación entre el original y la copia. Dentro de la fotografía, la lente de la cámara hizo posibles perspectivas que el ojo humano no podría alcanzar jamás, se presentan nuevas facetas anteriormente inexistentes, se vuelven accesibles todo tipo de imágenes y edificaciones. Así pues una obra coral ejecutada en una sala o al aire libre se la puede disfrutar en la comodidad de una habitación; la fotografía permite que un aficionado al arte o el común de los mortales tenga la imagen de una pieza artística de algún autor consagrado colgada de la pared de su sala.

Esta situación, si bien no atenta contra la originalidad de la obra, favorece la reproducción frente a la autenticidad. Benjamin sostiene que, con esto, se inicia un proceso de desaturización de la obra de arte que la lleva a su desacralización.

Para el pensador, el Aura es aquella característica que dota de originalidad, unicidad, irrepetibilidad a toda obra artística. Se suman a estas su *aquí* y *ahora*; por lo tanto, si la reproducción adquiere una primacía por sobre la autenticidad, la obra pierde su carácter sagrado. Esta pérdida implica una transformación radical de su sentido.



Para Benjamin la obra de arte, desde sus inicios (pinturas rupestres encontradas en las cavernas; catedrales medievales; templos griegos; retratos, etc.), y antes de tener connotaciones exhibitivas, siempre ha sido un objeto de culto, constituyéndose en su sentido más profundo. Su unicidad se arraigaba en la tradición y, a partir de ello, se sacralizaba.

La pérdida de su aura a partir de la técnica trae consigo dos consecuencias estrechamente ligadas la una con la otra: por un lado, el arte se libera de la tradición. La desacralización de la obra, conlleva a un quiebre en la relación “arte-tradición”; por otro, se pone al alcance de las masas. Benjamin afirma que la desacralización de la obra de arte es un fenómeno que se condice con el espíritu propio de la sociedad de masas: el fin de las lejanías. El aura de la obra representaba un distanciamiento entre esta y la masas. En efecto, lo sagrado está siempre lejano; y, aunque físicamente, se encuentre cerca, el objeto sagrado continúa habitando en la lejanía. Su desacralización significa el quiebre de esa lejanía y la posibilidad de apropiación de ella por parte de las mayorías. Se trata, en cierta medida, del origen de la democratización de arte. Lo que se convierte en tema de debates continuos entre Benjamin y Adorno. Para el segundo, el arte de masas implicaba la penetración ideológica de los que poseían los medios de reproducción técnica sobre las capas mayoritarias de la población y consideraba al cine como una forma de dominación. Reconocía a las vanguardias como el único productor de arte revolucionario con propuestas dirigidas a las masas y que en un momento de desarrollo estas deberían realizar. Su propuesta era crear un tipo de arte de la sociedad futura que nazca desde el socialismo.

Antagónicamente, Benjamin sostenía que las vanguardias no tenían nada de revolucionario ya que se trataba de formas artísticas que sólo apreciaba una parte de la burguesía. Se percata de que en las nuevas formas de reproducción técnica habita la posibilidad de una dominación sin precedentes. En el caso del cine advierte que mientras los medios técnicos sigan en manos de la burguesía, lo único que tendrá de revolucionario será quebrar con el pensamiento estético tradicional. En este sentido, observa que el fascismo utiliza al arte como una forma de dominación de las masas a partir de un proceso de estetización de la política. El arte, despojado de su aura, encuentra su nueva función convirtiéndose en un medio por el cual los oprimidos hallan



un placer estético desde su propia opresión.

El fascismo utiliza las nuevas técnicas de reproducción para crear una sociedad regida por criterios estéticos en donde la idea de lo bello y de lo sublime reemplacen a la de la justicia, a la del bien común, etc. Benjamin cita al poeta y escritor italiano Filippo Tommaso Marinetti, quien realiza una justificación de las políticas belicistas del eje a partir del concepto de lo bello. Para el italiano la guerra se justifica a partir de una estética futurista en donde la transformación del mundo tiene como fin la consolidación de una sociedad regida por *la belleza de la muerte*. Benjamin ve en esto una transfiguración del marco por el cual se legitima la política, ya que la racionalidad es abandonada en pos de un irracionalismo esteticista; sin embargo, a diferencia de Adorno, si bien las nuevas técnicas de reproducción abren a la posibilidad a esta estetización de la política, también abren la posibilidad del surgimiento de un verdadero arte revolucionario. En este sentido, Benjamin sigue los preceptos marxistas con respecto a los medios de producción surgidos en el seno del capitalismo industrial. Para Marx, mientras dichos medios se encuentren en poder de la burguesía, serán un elemento de explotación; y una forma de neutralizar este hecho era apropiándose de ellos.

Marx era un crítico acérrimo del colectivismo de Proudhon y de Fourier. En los Manuscritos de 1844 los pone como representantes del *comunismo grosero*. Con este término designaba las propuestas sobre la creación de comunidades colectivistas como alternativas al sistema capitalista. Esto no implicaba una anulación de la propiedad privada sino su prostitución. El pensador aseguraba que no se trata de huir de la sociedad industrial y establecer comunidades que emulen a imaginarias sociedades primitivas, sino de que las clases explotadas se apropiasen de los medios de producción. En este sentido, la teoría de Benjamin, con respecto, a los medios de reproducción técnica es similar, planteando una conciliación entre las masas y la técnica, en la que la última sirva como medio de liberación de las primeras. No se trata de estetizar la política a partir de los criterios de la estética tradicional, sino que el arte encuentre su sentido a partir de la política. Al despojarse de su carácter sagrado, las producciones artísticas debería convertirse en un elemento no de dominación sino de transformación del mundo en pos de las mayorías.



II.8 El aura en las reproducciones digitales.

Benjamin sentencia que la reproductibilidad técnica es aquel factor que marca la hora decisiva que ha llegado para el arte debido a que al surgir una reconfiguración en su forma de ser creada, copiada, difundida y consumida de una manera idéntica, simultánea y masiva, obliga a conferirle un estatuto distinto de la obra que no es un simple producto tecnológico apto para el consumo de las masas. Para este, la incorporación de medios tecnológicos en la producción y distribución de arte la transforma cualitativamente ya que modifican estructuralmente lo producido y distribuido (arte). En tal virtud el concepto tradicional de reproducción técnica que se ha venido manejando y que se limita a una repetición acelerada a bajo presupuesto, contrastada con los procesos manuales, se transforma en una definición de distinto. Aquí ya no se puede hablar de una producción en serie sino de una transformación del mismo objeto y, con ello, de las categorías o conceptos con los cuales se comprende.

Vale la pena mencionar que es el estatuto de la obra de arte el que, a decir de Benjamin, muta, ya que al ser reproducida técnicamente pierde ese toque mágico, ese algo, que le es conferido en el momento mismo de su creación, bautizado por él como “Aura” y que es esa impronta de auténtico, único e irreplicable propios de ciertos objetos artísticos y naturales.

Producciones tecnológicas como la fotografía y el cine, considerados como formas de producción cultural, se constituyen en una transgresión en contra del arte aurático; es decir, vulnera a aquel que aún conserva el peso del valor de su unicidad y autenticidad. Se considera una degeneración de su originalidad cuando son vilados sus límites de su representación; dicho de otra manera, cuando la obra de arte no soporta el peso ontológico de la multiplicidad ni el consiguiente abuso y desgaste del sentido por el cual fue concebida en el momento de su creación.

Extrapolando este concepto a contextos actuales en donde arte, ciencia y tecnología convergen, es justo adoptar una posición crítica frente al tema y defender la idea de que la (re)productibilidad digital también transforma, aunque no de un modo análogo a las



técnicas modernas, las condiciones para la reproducción y la creación artísticas, dando paso a nuevas maneras, no solo de *reproducir* sino también de *producir* piezas artísticas respecto de los modelos tradicionales.

El arte digital se presenta como un patrón de hibridación respecto de los formatos artísticos acostumbrados, precipita una crisis de la representación mimética de la realidad al incursionar en nuevas maneras de reproducir así como al sugerir nuevas formas de producir obra, contrastándolo con lo que se venía haciendo usualmente. Lo tecnológico, al apropiarse de las técnicas analógicas, reconfigura conceptualmente el lenguaje formal instituido favoreciendo la simulación de aquello que no es real; es decir, abandona una estética de la representación del producto para erigirse sobre una de la simulación del proceso. Mateu Cabot reflexiona:

En este medio [el cine] se trabaja a partir de objetos naturales, incluido el hombre, con objetos que forman parte del entorno cotidiano del hombre, como y «sasoc» que sólo en el aparato técnico sufren una reconfiguración respecto como se había hecho cotidianamente hasta el momento. Pero en la época presente se generaliza la producción y distribución de imágenes que no son o no necesitan ser ya «imágenes de x» (siendo «x» un objeto o suceso situado espacio-temporalmente en el mundo de la vida cotidiana); imágenes cuyo referente no es ubicable con la categoría usual de «realidad»: las imágenes digitales (Cabot, 2004, p. 230).

En tal virtud Cabot, sigue su cuestionamiento respecto al tema al plantear las siguientes preguntas: ¿es pertinente cuestionarse si al incorporar estas diferencias existe una transformación cualitativa semejante a la abordada por Walter Benjamin que, como mínimo, vierta una sospecha sobre la utilización indiscriminada de las viejas categorías para referirnos a los nuevos medios? ¿Exigen los nuevos medios primero una puesta en suspenso, y después un análisis reconfigurador de las categorías, de todas ellas, que utilizamos habitualmente en la reflexión estética, similar a como la noción de *copia* hubo de transformarse totalmente con el advenimiento de la reproductibilidad técnica? A este abanico de interrogantes surge una adicional y es el hecho de indagar sobre la posibilidad de establecer un cambio en el estatuto de la obra digital, ante lo cual nos atrevemos a dar una respuesta afirmativa ya que la irrupción de los nuevos medios



digitales, concebidos como medios de producción y difusión culturales suponen una serie de cambios en relación a las categorías que articulan el objeto artístico digital, y los conceptos que vehiculan su experiencia estética.

La obra de arte digital, que se presenta ante nosotros como un medio de experimentación estética, ha transformado cualitativamente su estatuto. De Marcel Duchamp heredamos el concepto de que la obra no es, únicamente, un producto físico, sino que puede devenir un proceso conceptual, un simple gesto configurado a partir de la voluntad del artista, el arte digital explora las posibilidades de este proceso de desmaterialización hasta sus últimas consecuencias, tanto de la mano del artista como de la tecnología utilizada por este último en la construcción de nuevos diálogos con el mundo.

Desde el *Computer Art*, inicios del arte digital, hasta el *net art* u otras subcategorías de esta forma alternativa de producción artística, supone un punto de encuentro entre el arte, la ciencia y la tecnología, en el que se fragua el desarrollo de una nueva forma de creación, y de un arte específico sin precedentes, la *materia prima* del cual es el código binario, es decir, el elemento que permite a la máquina procesar información codificada en *bits*. Un *bit*, del inglés *binary digit*, es la unidad mínima de información, cuyos valores sólo pueden corresponderse con dos estados: sí o no, encendido o apagado, cero o uno. De este modo, la tecnología digital sólo codifica información, en un proceso totalmente oculto para el usuario, a partir de ceros y unos. Este procesamiento de información luego se decodifica en elementos visuales, sonoros, textuales, etc., que son los que llegan al usuario, previamente, representados por el código binario. Podemos acotar, pues, como característica específica del arte digital, el hecho de que las imágenes digitales son producto del cálculo algorítmico que efectúan los computadores.

II.8.1 La pérdida del aura de la obra de arte digital.

En esta era digital el arte que ha sido creado bajo ese proceso, se ha visto obligado a revisar sus conceptos y categorías por medio de las cuales estos objetos artísticos se comprenden.



Al analizar una obra de arte tecnológica surgen cuestionamientos sobre el destino que toma su aura, sinónimo de único, original, auténtico e irrepetible, que también es lo que le confiere un valor litúrgico y sagrado. Desde el apareamiento del cine y la fotografía, Benjamin declaraba obsoleto al modelo social del arte basado en estos preceptos ya que con ellos se inicia la ruptura definitiva de los viejos vestigios de ese modelo estético:

La historia de toda forma artística pasa por tiempos críticos en los que tiende a urgir efectos que se darían sin esfuerzo alguno en un tenor técnico modificado, esto es, en una forma artística nueva. Y así las extravagancias y crudezas del arte, que se producen sobre todo en los llamados tiempos decadentes, provienen en realidad de su centro virtual histórico más rico (...) (Benjamin, 2003, p. 20).

El proceso de transformación ontológica de la obra de arte digital configura el marco de un paradigma artístico fundamentado en la multiplicidad, que al difundirlo por medio de las TICs, principalmente por la internet, presenta un salto cualitativo conocido como “hiperreproductibilidad digital” la que le da un valor agregado de una reproducción idéntica e indiscernible respecto a su *matriz* y de una manera potencialmente infinita. Devienen réplicas exactas de información codificada por las máquinas, a través de las cuales son generadas y registradas; y, en función de su soporte, susceptibles de ser hiperreproducidas. Por ese motivo, una de las implicaciones filosóficas más evidentes de la transformación ontológica del arte tecnológico, relacionado con la ruptura de la unicidad, es la necesidad de revisar las nociones de *original* y *copia*; y a su vez, cuestionar los valores culturalmente asociados a estos dos conceptos: ¿oditnes eneit¿, efectas e estéticamente hablando, apelar al original cuando las copias son idénticas, p ¿indiscernibles respecto la obra de arte original

En el caso del *net.art*, por ejemplo, un objeto artístico digital generado en esos medios tecnológicos, aunque legítimamente existe, carece de un valor agregado respecto a la copia que se lo imprime desde un servidor distinto donde su creador lo desarrolló y la tiene grabada. Como se puede notar existe una depotenciación y una devaluación del concepto de la obra de arte digital y que se las puede evidenciar en el cine, en donde la multiplicidad de copias le confiere un valor expositivo que depende de su capacidad de difusión del producto. Tampoco en el cine, como tampoco en el *net.art* o en otras

manifestaciones de la cultura digital en las que la hiperreproductibilidad técnica ha dinamitado su valor cultural basado en la unicidad a favor de un valor expositivo, tiene sentido reclamar un valor estético a la obra de arte original.

Al incorporar las TICs dentro de la producción artística ha dado paso a una nueva clase de objetos que han sido moldeados a partir de esta nueva materia que representa la información sobre la cual se construyen estas nuevas texturas que representan la infografía. Todo se reconfigura y se reconceptualiza:

Las imágenes se definen desde ahora por su densidad, por la cantidad de átomos que las componen. ¿Cuántos píxeles (*picture elements*)? Tal es la nueva condición de lectura y de transmisión de las imágenes, centrada en las posibilidades del ordenador, que constituye hoy la base de una gramática formal desarrollada por una nueva generación de artistas –que no necesariamente se valen de herramientas digitales- puesto que estas ya pertenecen de lleno a nuestra manera de pensar y representar, de tratar y transmitir informaciones. (Bourriaud, 2009, p. 156).

Nicolás Bourriaud en *Radicante*, cavila sobre esta nueva forma de hacer arte, el cual resta importancia a la herramienta con la que fue generada, en este caso el computador, y nos sugiere proyectarnos más allá y sentarnos a pensar sobre las nóveles formas que resultan de este método creativo, al que el autor lo define como una *trascodificación*: “El computador no tiene mucha importancia aquí sino por las nuevas formas que genera; y en primer lugar, por esa operación mental que es central en lo digital: la transcodificación” (Bourriaud, 2009, p. 156).

Ese paso de un código a otro funda, en las obras contemporáneas, una visión original del espacio-tiempo que cuestiona fuertemente las nociones de origen y de originalidad:

(...)la digitalización atenúa la presencia de la fuente, cada generación de imagen sólo representa un mero instante en una cadena sin principio ni fin. Sólo se puede volver a codificar lo que fue codificado anteriormente, y toda codificación disuelve la autenticidad del objeto en la fórmula misma de su duplicación. (Bourriaud, 2009, p. 156-157).



Dentro de este tipo de producciones, resulta casi imposible intentar una búsqueda de la unicidad, autenticidad y originalidad; ya que, a decir de Bourriaud, estamos ante el surgimiento de signos sin origen ni identidad estables propios de la *era radicante* y de las “figuras del transferismo contemporáneo” (Bourriaud, 2009, p. 157).

Esos signos sin origen ni identidad estables representan los materiales básicos de la forma en la era radicante. En vez de producir un objeto, el artista trabaja en el desarrollo de una cinta de significaciones, en la propagación de una longitud de ondas, en modular la frecuencia conceptual en la que un público descifrará sus propuestas. Una idea puede pasar así de lo sólido a lo flexible, de una materia a un concepto, de la obra material a una multiplicidad de extensiones y declinaciones. Arte de la transferencia: se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro. Traducción, traslación, transcodificación, paso, desplazamiento normado, son las figuras del transferismo contemporáneo.

El pensador, al analizar la historia del arte, ve a lo moderno como un éxodo, la reconstrucción en movimiento de las estructuras de la comunidad, el acto de su desplazamiento hacia otro espacio. A esta dinámica él las reconoce como *Diáspora de las formas*:

(...) el modernismo del siglo XX podría definirse en ella como el momento histórico del descubrimiento de las tradiciones artísticas del mundo entero, desde la estatuaria africana hasta las máscaras de las Nuevas Hébridas (República de Vanuatu), y su reevaluación en función de todo lo que se juega en el presente. (Bourriaud, 2009, p. 222).

Afirma que en la actualidad existe una perspectiva invertida ante lo cual se debería reflexionar para saber cómo el arte podría por fin definir una cultura globalizada y vivir en ella, contra la estandarización que presupone la globalización. Apela a un espacio de negociaciones horizontales y sin mediadores; a la inteligibilidad común; a poner en movimiento las cosas y crear un contra-movimiento que nos coloque en el camino del “nuevo éxodo” (Bourriaud, 2009, p. 223).



arte aurática, en la que prevalece el “valor para el culto”, sólo puede ser una obra auténtica; no admite copia alguna de sí misma. Toda reproducción de ella es una profanación” (Benjamin, 2003, p. 16).

Esta dialéctica ha trascendido espacio y tiempo; por citar un ejemplo, autores contemporáneos como Fabián Giménez Gatto, en su libro *Erótica de la banalidad*, al analizar la muestra fotográfica de Sherrie Levine, definen a esta anulación del aura como un signo del agotamiento de la imagen:

En su gesto apropicionista la noción de originalidad desaparece, Levine se limita a reproducir otra vez algunas de las fotografías de Evans y Weston, previamente reproducidas en algún libro de arte. Las series *After Walter Evan* y *After Edward Weston* son algo así como el paroxismo de la desaparición del aura de la obra original en la época de su reproductibilidad técnica, fotografías de fotografías, refotografías que se convierten en signo del agotamiento de la imagen, incapaz de reflejar lo real. (Giménez, 2011, p. 31).

Con la incorporación de la tecnología en producciones artísticas, las obras auráticas, en las que prevalecía su valor cultural, transfiguran en otras en donde toma protagonismo el valor exhibitivo. Aquellas que tenían connotaciones sagradas son absorbidas de sus claustros a través de medios tecnológicos y son reproducidas exponencialmente de diferentes maneras para ser consumidas por las sociedades “tardocapitalistas en proceso de globalización” (Cuadra, 2008, p. 84).

II.9 Análisis de los fenómenos culturales con el apareamiento del arte político.

El arte tecnológico propicia una nueva tendencia de recepción que se presenta inmanente a la sociedad en la que se encaja. Benjamin desarrolla no solo un estatuto de la obra artística sino una teoría social, dicho de otra manera, vendría a ser un precepto de la obra de arte insertado en la teoría social influenciada por el pensamiento marxista. En este sentido, el filósofo, al referirse al arte como un instrumento emancipador, lo cataloga como un sistema de poder que



marcha paralelamente con el desarrollo de las condiciones productivas capitalistas.

En su ensayo sobre la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, nos recuerda que “cuando Marx emprendió el análisis de la producción capitalista esta estaba en sus comienzos. Marx orientaba su empeño de modo que cobrase valor de pronóstico”

II.9.1 ¿Qué es la democratización del arte?

A lo largo de la historia, el arte siempre ha sido un objeto movido por el poder del deseo y más aún cuando este era patrimonio de potentados y privilegiados. José Jiménez, en *Teoría del Arte*, hace mención a esta tesis de la siguiente manera:

El arte ha sido siempre objeto de deseo, de posesión. Pero esa posesión estaba al alcance sólo de los muy poderosos, o de los poderes públicos de distinto signo que permitían un cierto disfrute común de las obras. Pero ahora la reproducción pone al alcance de cualquiera la imagen de las obras, y con ello convierte al arte, así como todos los bienes de cultura en general, en objeto de consumo masivo. (Jiménez, 2010, p. 35).

Actualmente esta brecha ha sido superada al incorporar dentro del arte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Las mayorías ya pueden acceder a él por medio de la reproducción. Arte y masas se aproximan por medio de una sinergia entre arte, tecnología y sociedad.

Las TICs dentro de las producciones artísticas reconfiguraron sus modos de producción, distribución y consumo obligando a repensar todo aquello que tenga que ver con los conceptos auráticos sinónimos de originalidad, irrepetibilidad y unicidad cuyo futuro es abordado por Benjamin cuando las técnicas de reproductibilidad las profanan: “(...) la obra de (Benjamin, 2003, p. 1). El filósofo pretende aprovechar esta teoría para realizar una lectura del mismo caso acerca de su realidad, es decir, que ya no se trate de un vaticinio sino de un análisis contemporáneo, pese de que realice, sin intención alguna, todo un pronóstico de lo que sería la era de la reproductibilidad más allá de su época, llegando a su máximo esplendor hoy en día con las casi infinitas capacidades de



reproducción tecnológica que nacen con lo digital, cuyo nacimiento y desarrollo marcó la evolución de la máquina que, en términos marxistas, es una *infraestructura* que afecta directamente a la *superestructura* al establecer una relación público-arte.

Benjamin resalta las cualidades prospectivas del discurso marxista, interpreta y le confiere una nueva lectura al tema desde su contemporaneidad y nos expone que la superestructura cambia de forma más lenta que la infraestructura, pero es exponencialmente influenciada por ella, siendo esta nueva concepción del arte resultado directo de las nuevas formas de producción capitalista, pero llegada tras un período de asimilación de la nueva realidad; período transitorio que Baudelaire lo describía como una sociedad de masas incipiente, un creciente éxodo rural y el surgimiento de una suerte de *clase media industrial* ligada a los factores productivos.

Para hablar de democratización del arte es importante analizar todo aquello que se relacione y resulte de su contemplación individualmente que se opone a la nueva relación de las masas con ella. Benjamin la define como una tendencia asocial burguesa que se cimienta en la idea de la clase erudita y la clase popular, descritas como *alta cultura* y *baja cultura*. Apoya su teoría en el pensamiento de Bertrand Russell sobre el tiempo de ocio quien sostiene que la contemplación del arte forma parte del tiempo de ocio. Aun a pesar de que este pueda considerarse en una tendencia intelectual, es obvio que el arte, por sí mismo, no es un creador de riqueza ni un componente de trabajo; por tanto, el ámbito de la obra de arte siempre se ha circunscrito a aquellos que podían disfrutar de tiempo de ocio que, hasta el comienzo de la Modernidad, eran la clase alta. La definición de alta cultura no se da tanto por la superioridad intelectual de aquellos que la aprecian, que fue el mensaje que el poder siempre quiso enviar a aquellos que pertenecían a la baja cultura sino a la capacidad de disfrute del tiempo de ocio. Aquellos privilegiados que podían disfrutar de esa inactividad, lo hacían a expensas de la explotación laboral de muchos otros:

La técnica moderna ha hecho posible que el ocio, dentro de ciertos límites, no sea la prerrogativa de clases privilegiadas poco numerosas, sino un derecho equitativamente repartido en toda la comunidad. La moral del trabajo es la moral de los esclavos, y el mundo moderno no tiene necesidad de esclavitud". (Russell,



2010, p. 19).

El sistema capitalista es una cadena en la que su eslabón inicial es la clase media y su tiempo de ocio que aparecen con él y la somete al crear una sociedad de consumo y retroalimentarse a través de ella; sin embargo, este nuevo tiempo de ocio capacita a esa recién creada clase, a tal punto de que puede volverse contra el sistema. Se neutraliza lo que era considerado como poder, porque ya no se circunscribe únicamente a la clase alta; en el caso del arte, se sincretizan los conceptos alta cultura y cultura de masas alterando los patrones de lo que hasta entonces era considerado cómo arte tornándolo algo mucho más ecléctico que se relaciona directamente con aquello que su atmósfera considere con respecto a ella.

Muchos debates han surgido frente al tema de la democratización del arte; por ejemplo, Alberto Ciria, en *Contra la democratización del arte* se pregunta: “¿se rige en sí mismo por principios democráticos? ¿Llama el arte a una participación activa y consciente, o cuanto menos apela a su posibilidad?” (Cira, 2003, p. 139).

Si la respuesta a este cuestionamiento la buscaríamos en la filosofía Benjaminiana, este contestaría que al liberarse del ritual, el arte tampoco puede ser a priori definida. La define su entorno, formando parte de su entorno el público: las masas. Se descompone lo que significaba la obra de arte hasta el momento, sometida al compartimento estanco de la alta cultura. Incluso iría más allá y consideraría esta nueva caracterización de la obra de arte como un instrumento de lucha contra el fascismo. Como ya se ha mencionado, al realizar este estatuto de la obra de arte el pensador alemán lo asimila de forma total a la época que está viviendo, y en este caso nos encontramos a las puertas de la Segunda Guerra Mundial, 1936, asegurando que “los conceptos que seguidamente introducimos por vez primera en la teoría del arte se distinguen de los usuales en que resultan por completo inútiles para los fines del fascismo” (Benjamin, 2003, p. 1). La falta de una voz del poder que manipule la entrada de la obra de arte en la vida de los ciudadanos los exime de la posibilidad de ser manipulados a través de los mecanismos propios del fascismo como son la modificación de la imagen o los discursos subliminales:



Cuanto más disminuye la importancia social de un arte, tanto más se disocian en el público la actitud crítica y la fruitiva. De lo convencional se disfruta sin criticarlo, y se critica con aversión lo verdaderamente nuevo (Benjamin, 2003, p. 14).

Al vincularse Arte-masa, desacraliza su poder y vuelve inmune a las mayorías frente al poder politizador de la misma. A esto se refiere Burroughs cuarenta años más tarde en *La revolución electrónica*, ensayo en el que pone de manifiesto la capacidad vírica de la palabra y la imagen que, coaligadas, pueden llegar a representar un gran instrumento de manipulación. Sin embargo en el momento en el que la ciudadanía es capaz de comprender cómo funcionan esos mecanismos manipuladores y llegan, incluso, a poder hacerlos por sí mismos, podrán librarse del poder de otros. Para ello el autor propone la técnica de los *cut-ups*⁶, es decir, la mezcla de distintos textos, sonidos o imágenes provenientes de diversas fuentes para crear un texto final diferente del original. Refiriéndose a la literatura, Burroughs asegura que “la palabra escrita está ligada a la imagen; sin embargo, la aplicación de las técnicas de acercamiento y producción de nuevas simbologías instaría a la masa a pensar acerca de esta capacidad de control de la palabra y, por tanto, a controlarla, saliendo del esquema de la denominada “mente reactiva”, un artefacto creado para limitar y embrutecer a gran escala. Para obtener este efecto debe estar ampliamente inculcada “(...) La mente reactiva consiste en órdenes que parecen inofensivas y por tanto inevitables” (Burroughs, 2009, p. 66). Esto significa que la democratización del arte le confiere una especie de autonomía a las masas frente al poder de la obra, y las empoderan para que se rebelen contra el poder fascista, que con asiduidad se apropia de los medios artísticos a expensas de sus fines. Este control puede llevar a esas mismas masas a que organicen y controlen su propia recepción estética:

Este control puede llevar a las mismas masas a que organicen y controlen su

⁶ Al utilizar el *cut-up*, Burroughs intenta explicar que el cuerpo humano y el sistema nervioso empiezan a decodificar de otra manera. Así, el recorte de la realidad construye una alegoría de la realidad. La totalidad es tan abrumadora que no muestra nada. En el recorte se da lugar por fricción a la grieta. Las noticias inundan las mentes cada mañana con información que sólo le interesa al *establishment*. La manipulación del pensamiento mediante palabras e imágenes.

<http://asesinostimidos.blogspot.com/2010/05/la-revolucion-electronica-de-william.html>



propia recepción estética, con lo cual, de ser cierto esto, los potenciales revolucionarios y emancipatorios de este tipo de obra artística son evidentes (Malfavaum-Beltrán, 2002, p. 31).

Esta propuesta burroughsiana permitiría a las masas, no solo un abordaje crítico sobre la obra artística y sus infinitas posibilidades, sino la explotación personal de las mismas por medio de la participación.

La democratización del arte a expensas de su reproducción se considera en una doble vertiente: recepción y participación activa. En el primero de los casos la mera posibilidad de acceso se constituye en este momento como el *súmmum* de una serie de cambios producidos en esta materia desde el inicio de la Modernidad. En la sociedad de masas incipiente de comienzos del siglo XX la noción de lo público, de lo que significaba *de todos* comenzaba a configurarse con instituciones como el Museo, que brindaba a los ciudadanos la posibilidad de disfrutar aquellas obras que por primera vez se consideraban patrimonio nacional y no reservadas a una élite económica ociosa. Se rescata el arte de la *alta cultura*, sometida a la estructura económica del sistema capitalista.

No obstante, la reproducción técnica lleva a una extensión de este acceso nunca antes concebida: con la existencia de la copia, cualquiera puede tener acceso a la reproducción de cualquier obra por muy lejos geográficamente que se encuentre el original. La copia no sólo democratiza la recepción del arte sino que la deslocaliza: la vuelve omnisciente. Frente a la “existencia parasitaria en un ritual” (Benjamin, 2003, p. 5), con la reproducción la obra pasa a formar parte del imaginario colectivo que, a su vez, es modificado por cada uno de los individuos en base a lo que conoce o lo que le interesa conocer. La reproducción de la obra de arte se asimila, por tanto, a una democratización del conocimiento y capacidad de elección de tal calado como fue en su momento la imprenta. Esta capacidad de acercamiento a tal cantidad de obras es a lo que una década más tarde André Malraux llamaría “el museo del imaginario” (Malraux, 1956, p. 2), posible gracias a las técnicas de reproducción fotográficas. Si bien Malraux, como Benjamin, hacen referencia a que todo museo se constituye de “lo posible mutilado” (ya que le arrebató a la obra su historia y tradición, es decir, su aura), el francés alaba



que brinde esa posibilidad de acceso, antes inconcebible. Hasta la llegada de la fotografía, incluso los teóricos de la historia del arte conocían sólo dos o tres museos: aquellos a los que se podían desplazar. La reproducción, por tanto, universaliza todavía más la obra al hacerla geográficamente transmutable.

Al igual que la imprenta, su reproductibilidad facilitó un acercamiento y participación en aquellas obras que eran sagradas y objetos exclusivamente culturales. Ya no sólo cualquiera puede ser público, sino también artista “la competencia literaria se hace así patrimonio común” (Benjamin, 1989: 12). Antes de darse este cambio generado por la tecnología, apreciación y creación se movían dentro de espacios exclusivos y hegemónicos ya que empezaba y terminaba en un hermético círculo social.

El cine, siendo como es una técnica que nace ya para ser reproducida, permite la participación de las masas en el cine y su propia reproducción. El actor es más que un actor.

“En Europa occidental la explotación capitalista del cine prohíbe atender la legítima aspiración del hombre actual a ser reproducido. En tales circunstancias la industria cinematográfica tiene gran interés en agujonear esa participación de las masas por medio de representaciones ilusorias y especulaciones ambivalentes” (Benjamin, 2003, p. 11).

Benjamin no escapa, por tanto, a la posibilidad de que estas técnicas de reproducción puedan ser utilizadas para fines perversos; sin embargo, únicamente su existencia brinda un sinnúmero de posibilidades al hombre moderno que se relacionan directamente con esa capacidad crítica y de *vacunación* frente a la manipulación que se puso de manifiesto anteriormente. El cine se opone a que el arte se quede en una élite tanto en su recepción como en su creación y por eso es atacado por los sectores más conservadores:

(...)es decir, se trata de pensar las *prácticas visuales* insertas en el heterogéneo campo de la cultura, entendiendo esta última como un espacio donde lo culto y lo popular, lo artístico y lo mediático, lo simbólico y lo cotidiano se encuentran,



permanentemente, contaminándose, subvirtiéndose (Pinto, 2012, p. 5).

Al hablar del cine, “la importancia social de éste no es imaginable incluso en su forma más positiva” (Benjamin, 2003, p. 4). La destrucción del vínculo entre arte y tradición que producían por sí mismos los conceptos barajados hasta ese momento (el artista-genio, el espectro de la obra...) produce en el campo artístico una relación más estrecha con el cambio y la ruptura; con lo que Benjamin, en su concepción marxista, denomina “revolución”. No obstante, es obvio que Este se muestra precavido frente a las posibilidades de desarrollo de esta técnica. Si bien él realiza una lectura contemporánea de la tesis marxista, una vez realizado el análisis de esa incipiente realidad todo lo demás se constituye también como un pronóstico.

No escapa a la vinculación real del cine con la industria cinematográfica y, por tanto, con la noción de la obra de arte como un producto de comercialización (que obedece más a factores económicos que de cualquier otro tipo) pero, frente a la tesis naturalmente catastrofista de Adorno y Horkheimer, sí cree en la posibilidad de empoderamiento que esta democratización del arte brinda a las masas que, si se comportan de la forma adecuada con respecto a ese poder que les es dado, pueden llegar a subvertir el *status quo* social a través de su participación.

En conclusión, Con La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, el pensador Walter Benjamin pretendía realizar una lectura sobre las nuevas formas de creación y recepción artística nacidas a raíz de los avances técnicos de la Modernidad que por una parte, se constituye en un estatuto de la significancia de la obra de arte moderna y, por otro, una reformulación de las tesis marxistas sobre la influencia de la infraestructura en la superestructura desde un punto de vista contemporáneo. Sin embargo, sin quererlo, desarrolló también la primera aproximación a una realidad asombrosamente actual: la de la reproducción masiva.

Frente a sus coetáneos y colegas de la Escuela de Frankfurt, como Adorno y Horkheimer; Benjamin no contemplaba la reproducción técnica como necesariamente perversa, siendo que es su utilización por parte de los usuarios a los que se le brinda la que define la función a realizar; por lo tanto, defendía que la existencia de copias



masivas refuncionalizaba tanto la obra de arte como el propio rol del público, idea compartida por la mayoría de teóricos del momento, pero que esta refuncionalización, aun a pesar de ser creada a partir del sistema, podría representar un instrumento democratizador.

La reformulación conceptual de la obra de arte se construye, según Benjamin, en dos niveles: uno, el de la recepción y otro, el de la creación, indisolubles entre sí siendo que el poder siempre se apropió de ambos manteniendo, de este modo, la obra de arte en la esfera del elitismo. No obstante, la reproducción permite, por una parte, el acceso de las masas a las obras de arte desmitificando su papel tradicional, desbancándolas de la esfera de lo sagrado para llevarlas a lo cotidiano; y, por otra, la participación activa del público en la creación de la obra de arte; esto es, la reproducción de sí mismos, siendo el ejemplo perfecto de ello el cine. El pensador considera que esta capacidad de conocimiento brindada por la reproducción masiva puede suponer la toma de mando de la ciudadanía con respecto a una figura tradicionalmente utilizada por el poder a instancias de la manipulación del resto de clases sociales; por tanto, la reproducción de la obra de arte proporciona un arma de lucha contra la clase dominante, convirtiéndose en un instrumento emancipador para la recién estrenada sociedad de clases y un posible ataque a los medios fascistas.

Benjamin no obvia las diferencias existentes entre la obra de arte original, definida por su unicidad, y la copia o reproducción; sin embargo, les confiere espacios y características distintas, no concibiendo la copia como un ataque a la obra de arte precisamente porque su función es diferente. Mientras que la obra de arte original posee lo que Benjamin denomina aura, una sensación de lejanía ligada por la historia de esa obra, que pasa desde el contexto de su creación hasta los avatares vividos por ese original, la copia carece de la misma. Sin embargo, este aura, concebida tradicionalmente como la magnificencia del genio artístico, no significa para este algo necesariamente positivo, ya que encaja a la obra de arte en un ritual, asociado a los mecanismos de poder establecidos, e impide cualquier transformación en la sociedad. Por su parte la copia, precisamente por encontrarse exenta de ese aura, deslocaliza el arte de su púlpito conservador acercándola a las masas y dejando que éstas la definan en base a sus propias experiencias para con ella. Ya no existe, a partir de la reproductibilidad técnica,



una definición de lo que es la obra de arte, siendo que a ésta se le arrebató lo que el filósofo denomina su *existencia parasitaria en un ritua* y por tanto permite, no solo una definición a partir de los criterios de la propia audiencia, que pasa a formar parte del mismo estrato que la obra de arte definiéndola y permitiendo, al desvincularla de su estancamiento en la tradición, el cambio social.

De esta manera, Walter Benjamin crea con este texto el inicio del revisionismo con respecto al concepto tradicional de arte, basado en una estructura conservadora tanto en relación a la recepción de la obra como a la creación del artista, y abriendo la puerta a nuevas perspectivas sobre la potencialidad de la reproducción en la esfera social:

Valora la obra original pero se percata de que los cambios tecnológicos harán necesaria una nueva estética. Es decir, que la estética que surgió para explicar y apreciar el arte romántico ya no es apropiada para comprender el arte actual” (Martín, 2005, p. 3).



CAPÍTULO III

PROPUESTA ARTÍSTICA Y CREATIVA

III.1 Inicios y desarrollo del arte digital

Hablar de arte digital, es desplegar un abanico extenso de diversas disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales tanto en su proceso de producción o en su exhibición.

Las computadoras forman parte de la industria visual desde las últimas décadas del siglo XX en donde sus capacidades infinitas para producir, reproducir y difundir imágenes han llevado a una extensión de uso en el cine, televisión, publicidad y en los video juegos a través de soportes como CD-Rom, DVD, y la misma Internet que difunden las colecciones de museos y la obra de artistas de todas las tendencias, estilos y épocas. La telemática y los nuevos medios de producción, tratamiento y distribución digitales constituyen un campo fértil para el desarrollo de expresión artística.

Al Arte Digital se lo considera como una forma de expresión relativamente nueva y en gestación que incorpora la tecnología informática y digital, se da la tentación de distinguir el arte tradicional del digital señalando que éste es tecnológico, y el resto no. La tecnología consiste básicamente en un instrumento o procedimiento que posibilita una creación y en ese sentido no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica, pero es común encontrar clasificaciones de arte digital basadas en el soporte usado (*net-art*, arte en *CD-Rom*, video arte, instalaciones interactivas y sus híbridos).

La primera exposición de gráficos generados por una máquina electrónica tuvo lugar en 1953 en el Sanford Museum de Cherokee, Iowa, Estados Unidos. Desde ese momento, cuando todavía el expresionismo abstracto y el informalismo eran las corrientes estilísticas hegemónicas en el panorama artístico occidental, el dibujo con la ayuda de máquinas empezó a multiplicarse hasta llegar a ser vertiginoso y alcanzar su éxito. Fue a finales de los sesenta y principios de los setenta, cuando esta práctica se extendió a numerosos países. La revolución tecnológica del último siglo ha propiciado un arte digital

hecho mediante la innovación de programas informáticos, y también el surgimiento de un sinnúmero de cámaras digitales.

Desde esa época hasta la actualidad han visto la luz artistas y obras, dentro de este género, cantidades que entran en el rango de infinitas; por ello pretender enumerar y proponer un listado de los mejores artistas tecnológicos resulta casi imposible hacerlo ya que el carácter de subjetivo que tiene el arte se constituye en un óbice difícil de sortearlo; no hay forma de hacer un resumen fidedigno, cada obra, cada propuesta, cada concepto, está relacionado con uno anterior en una línea dialéctica que podría extenderse hasta las imágenes rupestres. Aun así hay algunos pilares que desataron nuevos puntos de vista y que influenciaron de modo definitivo las obras que los sucedieron. La siguiente selección, como cualquiera otra, es arbitraria: la única consigna fue elegir artistas que, desde la tecnología, hayan concebido una obra capaz de reinterpretar el arte, la sociedad y el mismo advenimiento tecnológico:

III.1.1 Nam June Paik (1932 – 2006)



Fig. 6 *Exposition of Musik / Electronic Television* [fotografía]. Recuperada de: <https://digartdigmedia.files.wordpress.com/2013/05/imagen1.jpg>



Nace el 20 de julio de 1932 en Seúl, Sudogwon, Corea del Sur y fallece el 29 de enero de 2006 en Miami, Florida, Estados Unidos. Fue un compositor y videoartista surcoreano de la segunda mitad del siglo XX. Estudió música e historia del arte en la universidad de Tokio; más tarde, en 1956, viajó a Alemania, donde estudió teoría de la música en Múnich, continuando en Colonia en el conservatorio de Freiburg. Trabajó en el laboratorio de investigación de música electrónica de Radio Colonia, y participó en los grupos Happening y Fluxus. Entre sus trabajos más destacados citamos: **Early Color TV Manipulations** con Jud Yalkut, 1965-1971. **Beatles Electronique** con Jud Yalkut, 1966-1969. **Fish Flies on Sky**, 1975 (instalación). **Candle TV No. 1**, 1975 (instalación). **Suite 212 (1975-77)**. **B.S.O. and Beyond**, 1984 (instalación). **All Star Video** con Ryuichi Sakamoto, 1984. **Little Italie**, 1985 (instalación). **Butterfly**, 1986. **Bye Bye Kipling**, 1986. **Beuys/Voice**, 1987 (instalación). **Birdhouse**, 1990 (instalación).

Sus primeras obras, en la década de 1960, calaron hondo en la experimentación con las nuevas tecnologías relacionadas con la comunicación; por ejemplo, la radio a transistor, el televisor de tubo y el disco de vinilo, entre otros. Su búsqueda fue unir los adelantos científicos con el arte, en tiempos donde las propuestas artísticas se inclinaban en su mayoría hacia la exploración conceptual y el diseño de una idea. Las obras de Paik, en cambio, apuntaron a reflexionar sobre el rol que ocupa la tecnología en la vida cotidiana. Su primera exposición fue en 1963, en la galería alemana Parnass donde expuso *Exposition of Musik / Electronic Television* (Fig. 6), construida íntegramente con monitores. De allí viajó directo a Nueva York para desarrollar la muestra *Electronic art*. Y en 1965 dio a conocer la famosa instalación *La luna es la televisión más antigua*, que consistió en presentar una fase lunar distinta en cada uno de los doce televisores que integraban la obra. Lo más interesante fue que no proyectó imágenes sino que manipuló los rayos catódicos de los aparatos con un imán.

Un año más tarde, expuso el video *Beatles Electronique (1966-69, 3 min, b&w and color, sound)*, editado a partir de imágenes manipuladas de distintas películas de los músicos ingleses, mezcladas con sus canciones más populares. Fue una de sus primeras experiencias con el *Paik/Abe Video Synthesizer*, artefacto desarrollado por él mismo, diseñado para generar formas a partir de elementos electrónicos sin la necesidad de la

información exterior proporcionada por una cámara. En todas sus creaciones trabajó sobre la apropiación, el *happenings*ión como mueble y la pasividad concepto. Cuestionó la televi y el del televidente. Una de las obras más representativas de este período es *Buddha TV* (1974), integrada por una escultura de Buda colocada frente a un televisor y una cámara que lo graba en circuito cerrado. El artista establece una doble confrontación: oriente – occidente y meditación – tecnología. También alumbra la vigencia y el desgaste del pensamiento *zen* en el mundo contemporáneo, críticas a la banalización de la cultura mediática, el vacío del mensaje televisivo, y la desactualización del principio del no-hacer en el pensamiento oriental.

III.1.2 Stelarc (1946)

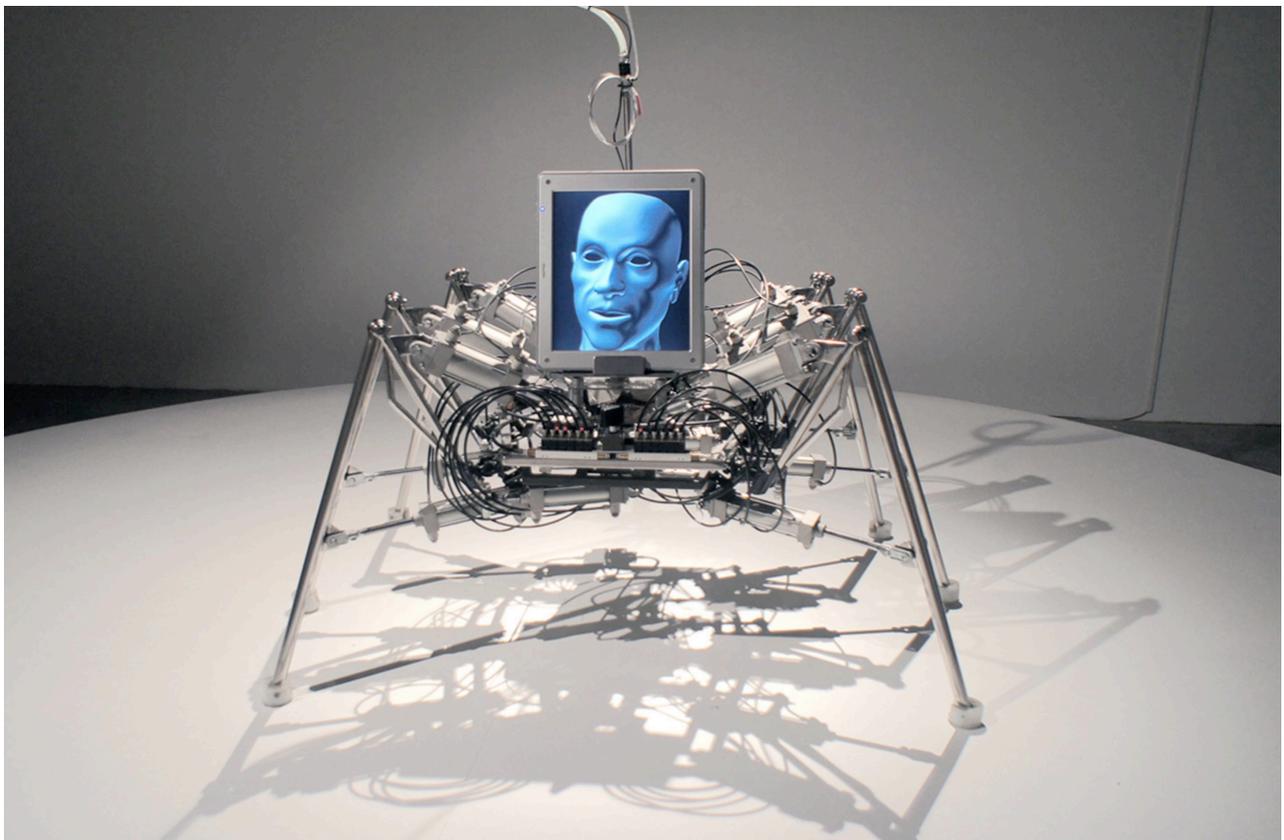


Fig. 7 (2006) *Walking head robot* [fotografía]. Recuperada de: <http://magazynsum.pl/krytyka/przyszlosc-ciala-czyli-symptomy-pewnego-nadmiaru>

Stelios Arcadiou (Limassol, 1946) es un artista de performance nacido en Chipre pero criado en Melbourne, Australia, cuyos trabajos se centran sobre todo en la extensión de



las capacidades del cuerpo humano. En 1972 cambió legalmente su nombre a Stelarc. La mayoría de sus obras tienen como base la premisa de que el cuerpo humano es obsoleto.

Hasta el año 2007 tuvo el puesto de Investigador Principal Asociado en la Performance Arts Digital Research Unit en la Nottingham Trent University en Nottingham, Inglaterra. Actualmente continúa con su investigación en la Curtin University en Australia Occidental.

El mundo comenzó a hablar de sus creaciones en 1976 cuando mostró *Suspensions*, un mecanismo simple pero impactante: atravesó su piel con 18 ganchos, cada gancho tenía atado un hilo que a su vez estaba atado a una piedra. El total de piedras utilizadas equilibraban el peso total del sistema, entonces el artista quedaba en el aire. La intención de Stelarc fue demostrar que la materia que compone el cuerpo humano se puede contrarrestar con unas simples piedras.

Fue el punto de partida a su búsqueda dentro del campo del *bodyart cibernético*. Impulsado por las ideas del filósofo Marshall MacLuhan, desde principios de la década de 1970, su intención es diseñar una vida posthumana, un híbrido entre hombre y máquina que evolucione en base a la conexión con una red de ordenadores, otros posthumanos o cualquier aparato tecnológico de uso cotidiano. Stelarc sostiene que el cuerpo humano es un dispositivo limitado, que depende de la Tecnoevolución para su desarrollo real, concepto que él define como un *feedbacky* biológicos entre los atributos los adelantos científicos.

En la obra *Third arm* (Tercer brazo), adjuntó a su cuerpo un brazo robótico, controlado por impulsos nerviosos, con independencia de movimientos, muchos de ellos imposibles para la anatomía convencional. Por ejemplo, la mano electrónica es capaz de rotar 300 grados. Dentro de esta línea, su creación más polémica es *Ear on arm* (Oído en el brazo): se implantó una oreja de cartílago humano en su antebrazo izquierdo, el fin no era sólo expandir sus capacidades perceptivas, sino también las de la gente que interactúa con él. La oreja contaba con un chip con *bluetooth* que comunicaba vía internet, a todo el mundo, los sonidos que captaba durante la performance.

También exploró con la construcción de robots monumentales que intentan reemplazar el cuerpo humano, por ejemplo *Muscle Machine*, realizado con goma y pistones metálicos; se maneja de forma intuitiva con los movimientos de la cintura y los brazos. Es una interfaz directa, el cuerpo y la máquina funcionan como una sola pieza. En la misma línea se encuentra *Walking head robot*, desarrollado en 2006 (Fig. 7), un robot de alta sofisticación que mediante un sistema de ultrasonido detecta la realidad a su alrededor e interactúa con ella, como si tuviera vida propia.

La idea de inmortalidad está latente en la obra de Stelarc, quien sostiene que la sustitución de componentes biológicos por tecnología artificial permitirán una mayor durabilidad, e incluso habilitar nuevos contextos y hábitats para la vida cotidiana.

III.1.3 Eva y Franco Mattes (1976)

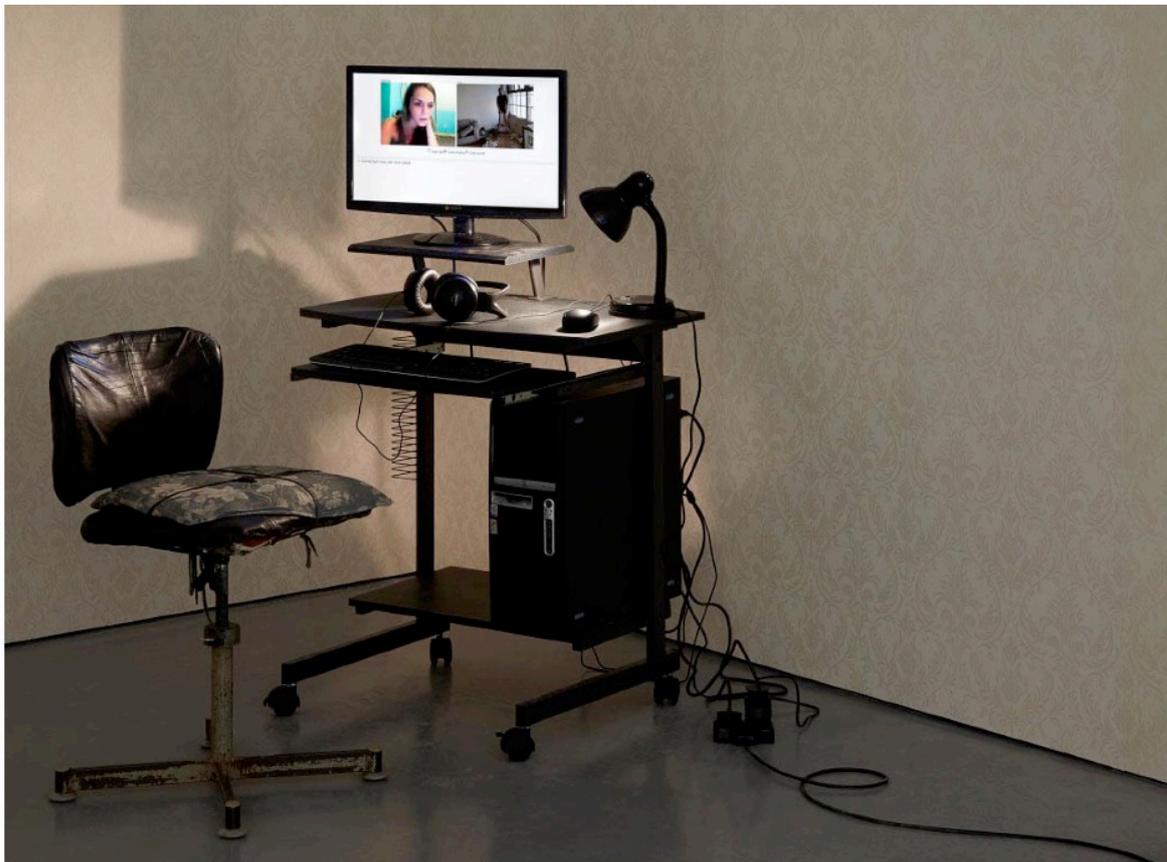


Fig. 8 *No fun* [fotografía]. Recuperada de: <http://0100101110101101.org/no-fun/>

Eva y Franco Mattes, italianos de nacimiento, mejor conocidos por sus intrusiones en los



medios de comunicación públicos. Su trabajo está precariamente balanceado en el borde de lo legal, lo ético y los límites de lo social colocándose entre los pioneros del arte subversivo; y, junto con Vuk Cosic pueden considerarse los fundadores del *Net.Art*. Durante los últimos quince años han manipulado videojuegos, tecnologías de Internet, largometrajes y publicidad en las calles. Incluso los han llamado *hacktivistas*, término que alude a los hackers, los piratas de la web. Primero se refugiaron en el anonimato, bajo el nombre *010010111010101.ORG.*, intervinieron el software *Second Life*. En 2004 se dieron a conocer: utilizaron sus nombres reales y crearon avatares similares a ellos en la vida real. La primera aparición en los medios fue durante la 49° Bienal de Venecia, donde programaron un virus con el nombre *Bienale.py* que se activó el 6 de junio de 2001, el día de la inauguración. Comenzó a propagarse desde el stand de Eslovenia y fue, ni más ni menos, el primer proyecto artístico que utilizaba un virus informático como soporte.

Una de sus más potentes fue *vaticano.org*, una apropiación irónica y políticamente corrosiva de la página oficial del Vaticano, desarrollada en 1998. Duplicaron cada una de las secciones y utilizaron el mismo diseño que el sitio original, pero cambiaron sustancialmente los contenidos. Los usuarios ingresaban a *vaticano.org* porque es una dirección más simple e intuitiva que *vatican.va*, de hecho, figuraba primera en el ranking de Google cuando alguien utilizaba la palabra *Vaticano* como rango de búsqueda. Las modificaciones de los textos no eran absolutas, pero sí sustanciales, por ejemplo se expresaban a favor del aborto, del sexo libre y de la legalización de las drogas. También difundían material de bandas pop adolescentes. Millones de personas visitaron el sitio. Los funcionarios del Vaticano no hicieron declaraciones públicas para que no suba aún más su popularidad, pero sí comenzaron acciones para cerrarlo definitivamente, lo lograron en 1999, cuando a la dupla se le venció el contrato del dominio. Una de sus últimas creaciones es *No fun* (fig.8), una intervención a través de la popular página *Chatroulette*, un foro gigantesco donde la gente participa libremente con su cámara web en encuentros cara a cara con otros usuarios. Franco Mattes no tuvo mejor idea que simular que se había ahorcado y grabar la reacción de la gente que se iba topando con la imagen del cuerpo balanceándose de una soga, en el living de su casa. Con ese material audiovisual armó la obra.

Fueron cientos los que vieron el supuesto cadáver colgado. Hubo quienes se rieron, otros que se quedaron inmóviles, otros que tomaron fotografías con sus teléfonos celulares. Sólo uno llamó a la policía para denunciar lo que había visto. El video final, editado por *0100101110101101.ORG*, fue banneado⁷ de la página Youtube, lo cual fue un halago para la dupla artística.

III.1.4 Aaron Koblin (1974)

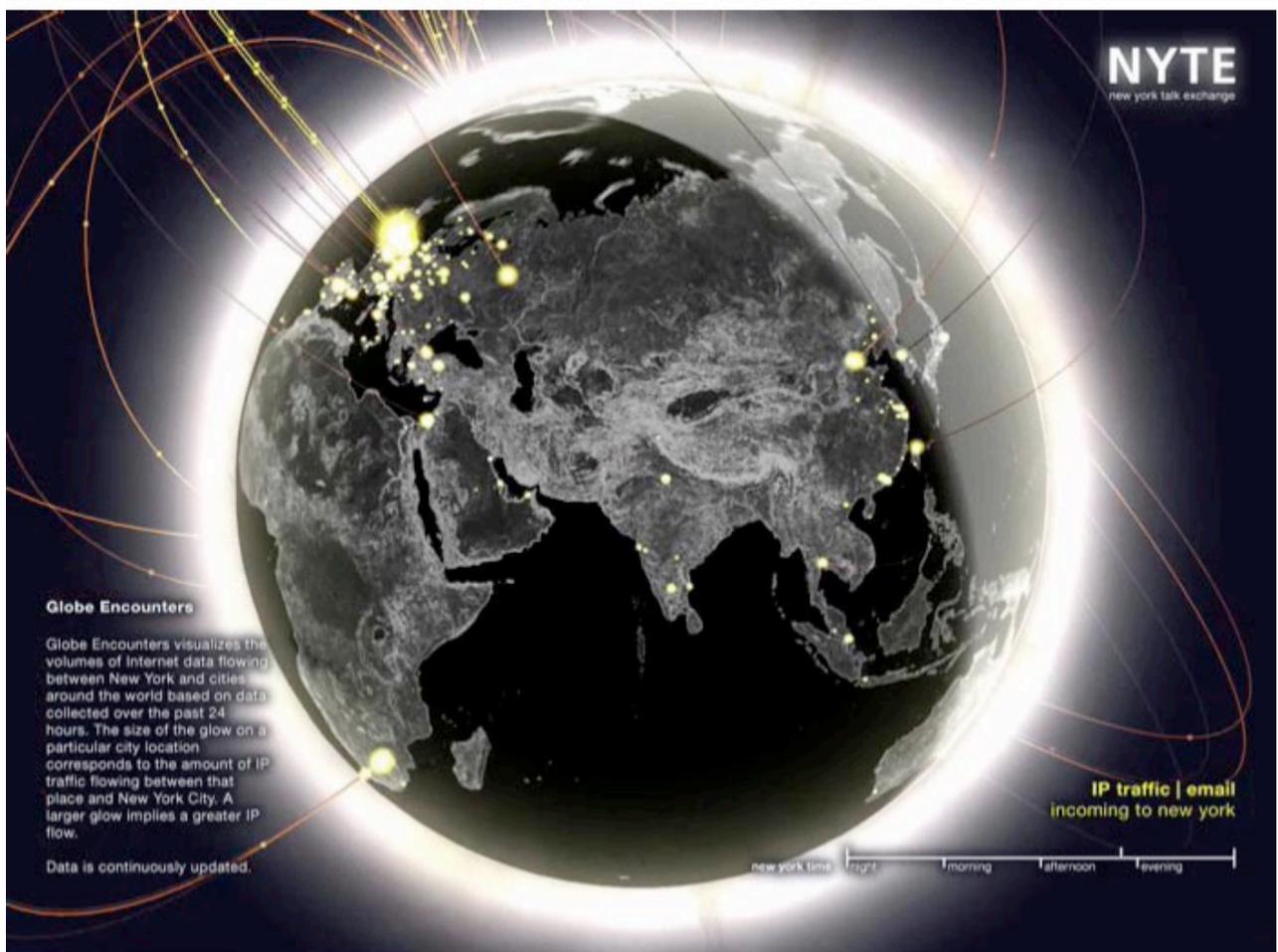


Fig. 9 *New York Talk Exchange y Flight Patterns* [fotografía]. Recuperada de:
<http://www.aaronkoblin.com/work/NYTE/>

⁷ (Baneo) En la jerga informática, se llama *ban* a una restricción; ya sea total, parcial, temporal o permanente, de un usuario dentro de un sistema informático, generalmente una red. Al igual que muchos otros términos de la jerga informática, *ban* proviene del inglés y significa “prohibición”.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Baneo>



Nace el 14 de enero de 1982 en Santa Mónica, California, Estados Unidos. Sus estudios superiores los realizó en la Universidad de California en Santa Cruz, Universidad de California en Los Ángeles. Ha sido galardonado con importantes premios como el *Clio Award a Interactivos*, *Primetime Emmy Award for Outstanding Interactive Program*; y nominado Premio Grammy al Mejor Video Musical.

Aaron Koblin, es considerado un especialista en visualización de datos digitales, integrante del laboratorio creativo de Google. Su trabajo explora la infraestructura del inmenso caudal de datos que segundo a segundo circulan a lo largo del planeta y los examina desde una óptica sociocultural.

Su producción es estéticamente atípica; el valor de sus creaciones está en la materialización de un proceso que reúne distintas potencialidades del universo digital. A través de ideas de claro corte artístico. Koblin desarrolla programas (software) y sistemas que permiten exponer visualmente los cambios y movimientos del mundo cotidiano e invisible del intercambio de información.

El valor de sus creaciones está en la materialización de un proceso que reúne distintas potencialidades del universo digital. A través de ideas artísticas, desarrolla programas (software) y sistemas que permiten exponer visualmente los cambios y movimientos del mundo cotidiano e invisible del intercambio de información. Koblin hace visible lo que segundo a segundo datos invisible, explora la infraestructura del inmenso caudal de .os examina desde una óptica sociocultural circulan a lo largo del planeta y l

La obra *Bicycle Built for Two Thousand* consta de 2088 voces grabadas, recolectadas a través de internet, mezcladas y ensambladas en la canción *Daisy Bell*. Cada uno de los participantes escuchó un segundo de la composición original y grabó libremente una imitación sin saber cómo quedaría la pieza final. El artista pagó 6 centavos de dólar por cada fragmento; participó gente de 71 países.

Uno de sus trabajos más conocidos es el video que realizó en 2008 para la canción *House of cards*, de la banda inglesa *Radiohead*. Koblin desarrolló una tecnología que, sin utilizar cámaras ni luces, captura información digital en base a un *ploteo* que reconoce formas y distancias. El video es íntegramente la visualización de esos datos, el concepto fue crear un videoclip sin video.



Las obras *New York Talk Exchange* y *Flight Patterns* (Fig. 9) se desarrollan desde el mismo concepto. *New York*, es una experiencia realizada exclusivamente para el MoMA que presenta, en un mapa visual y en tiempo real, los movimientos de todos los sistemas informativos que conectan a la ciudad de Nueva York con el resto del mundo. *Y Flights* es la exposición de los datos de todo un día de la *United States federal aviation administration*, procesados para crear animaciones con las líneas de vuelos, tráfico aéreo y patrones de densidad. El resultado es un extraño dibujo conformado por líneas finísimas de colores que crece y decrece de acuerdo a la demanda y los horarios.

La ciencia y el arte en el siglo XXI enfrentan un durísimo desafío sobre la relación tiempo-espacio y sobre la inmaterialidad de los territorios donde se desarrolla gran parte de la vida del hombre contemporáneo. Aaron Koblin es un guía dentro de estos nuevos mapas sociales.

III. 2 Galería de referentes de Arte y artistas digitales contemporáneos.

III.2.1 Yuko Shimizu

Ilustradora Nipona que vive y trabaja en Nueva York. A pesar de la coincidencia del nombre, ella *no* es la creadora de Hello Kitty, ni tiene relación con su homónima diseñadora nipona. Empezó a dibujar de muy niña. Procede de una familia tradicional japonesa donde no estaba bien visto que se interesara por el camino del arte. Estudió Publicidad y Marketing en la prestigiosa Universidad de Waseda en Japón y comenzó a trabajar en una importante empresa. Aún sin sentirse feliz, permaneció 10 años en su trabajo de oficina hasta que descubre que lo que realmente quería hacer era ahorrar lo suficiente para poder volver a estudiar.

La Artista, que había estado en Nueva York brevemente durante su infancia, regresará en 1999 para matricularse en la School of Visual Arts (SVA) en Manhattan, y es a partir de ese momento cuando su talento empieza a ser reclamado en todo el mundo.

Las ilustraciones de Yuko están presentes tanto en camisetas, como en portadas de CD,

libros y revistas, en latas de Pepsi, vallas publicitarias etc. Editoriales como NY Times, Time, Rolling Stone, New Yorker exhiben su trabajo en sus páginas. Su web es una inmensa y muy completa recopilación de sus trabajos divididos en diferentes categorías.

Shimizu tiene un estilo particular que sabe combinar perfectamente las raíces de una cultura oriental como es la japonesa, con el pop art, la psicodélica y otras variantes culturales contemporáneas del mundo occidental. Imposible no ver cierto aire manga en sus ilustraciones y sin embargo están claramente diseñadas para encajar en la cultura urbana occidental. No hay que olvidar que Yuko se crió en Japón en la década de los 60 y 70 con los cómics y dibujos animados de televisión y sus primeros dibujos estaban destinados claramente a imitarlos. En los 80 dejó de leer cómics y ver anime, pero para entonces ya no era capaz de deshacerse de esas influencias que de hecho ella misma dice odiar. Su vida y estudios en Nueva York hacen el resto. Mezcla también el arte tradicional y el digital para sus creaciones. Ella dibuja con pinceles de caligrafía japonesa hechos específicamente para la escritura manuscrita del budismo, con plumillas de dibujo Brause #512 y tinta china impermeable sobre papel de acuarela de alta calidad. El medio para colorear es Adobe Photoshop CS5. Ella es una ferviente defensora del arte tradicional, y en sus clases prohíbe el uso de ordenadores para enseñar a sus alumnos a trabajar con las manos y valorar esa forma de trabajo.



Fig. 10 DJ Gueisha [fotografía]. Recuperada de: http://farm9.staticflickr.com/8219/8265884424_303ee6550f_o.jpg

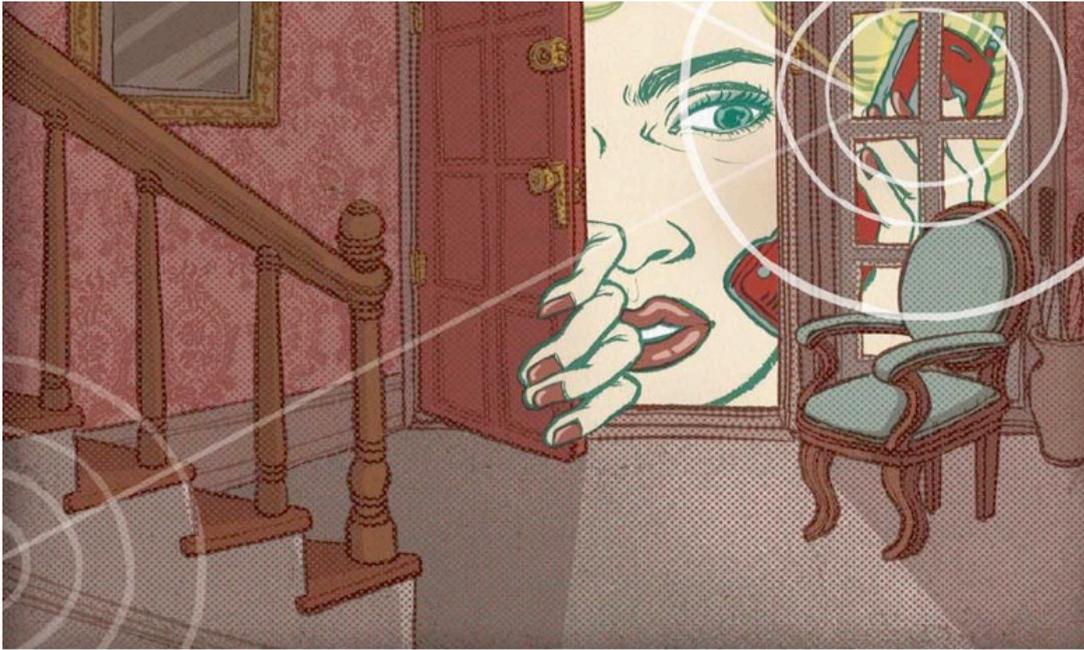


Fig. 11 *Home Security System* [fotografía]. Recuperada de: http://farm9.staticflickr.com/8357/8264813845_0ffc9a54d1_o.jpg

III.2.2 Kareena Zarefos

Nacida en Sydney, actualmente reside y trabaja en Londres. Graduada en Bellas Artes, esta ilustradora y diseñadora gráfica utiliza diferentes medios para realizar su trabajo: grafito, rotuladores, gouache y tinta; combinando el dibujo tradicional con técnicas gráficas más modernas. Su obra explora la condición humana, su polaridad del aislamiento y el compañerismo. A menudo sus dibujos se focalizan en niños pequeños descubriendo mundos imaginarios. Su diversa experiencia en el diseño y la utilización de diferentes medios de comunicación: lápiz, aguada, té y de tinta conduce a una combinación de técnicas tradicionales y digitales de dibujo para crear su obra de inmersión.

Muchos de sus trabajos los resuelve sobre madera, material natural y humilde con el que establece rápidamente el tono cálido a la narrativa. Crea frecuentemente escenas relacionadas con el mundo infantil explorando los elementos de aislamiento, el miedo, la curiosidad y la imaginación. A esto le suma animales o elementos naturales que resultan de los recuerdos de su infancia en su amada Sidney.

Recurre mucho a la utilización de texturas y detalles. Su técnica muestra un proceso entrañable y el cuidado en los relatos; estos son muy importantes para establecer el tono de tales escenas caprichosas de la imaginación.

Al adentrarnos en su obra nos proyecta al mundo infantil donde muy pocos nos han llevado invitándonos a la reflexión sobre lo que es ser niño para así poder llegar a entenderlos. A pesar de que vivimos de forma esporádica en dichas memorias decidimos si vivimos en ellos, perpetuamente o en breves momentos de escape.



Fig. 12 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.bellasads.com/wp-content/uploads/2012/03/82.jpg>



Fig. 13. [fotografía]. Recuperada de: http://www.bellasads.com/wp-content/uploads/2012/03/suspended_greyhound_HR_6401.jpg

III.2.3 Anna Higgie

Artista y diseñadora de moda que trabaja actualmente en Bristol, Reino Unido. Ha desarrollado proyectos importantes para algunos de los clientes más codiciados de la industria, como Sigerson Morrison & Bloomingdales, NYC. Ann es representada por el Departamento de Arte en Nueva York. El centro de su propuesta es la mujer.

Juega armónicamente con fotografía digital, texturas, elementos geométricos; con una paleta que va desde los negros intensos, grises y los contrasta con colores de la gama de los pasteles.



Fig. 14 (2007) *Future fashion* [fotografía]. Recuperada de: <http://thelabmagazine.com/2012/12/12/anna-higgie/>

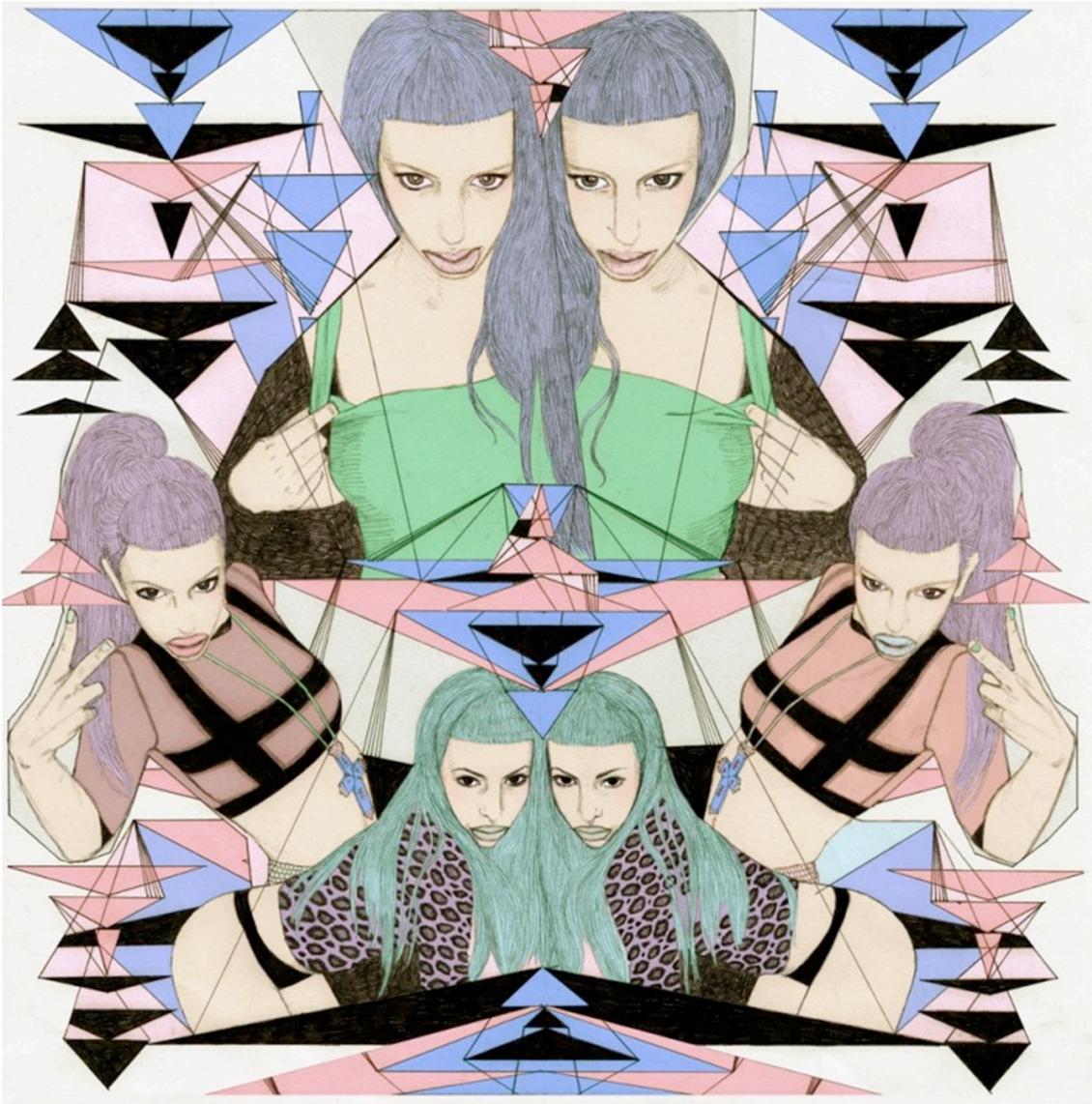


Fig. 15 (2011) Alis Pelleschi [fotografía]. <http://thelabmagazine.com/2012/12/12/anna-higgie/>

III.2.4 Gianluca Folí

Ilustrador italiano que trabaja en publicidad y para distintas revistas internacionales. En 2007 gana el premio Applied Arts Award. Gianluca desarrolla un estilo minimalista, con extrema curiosidad y una paleta rica de extraordinarios colores y en inspiradas líneas.

Gianluca Folí siempre le ha gustado dibujar. Fue un niño curioso, que alimentaba su pasión por el arte a medida que crecía. Ahora, desde su estudio, entre los viñedos de Castelli Romani, colabora con clientes como Feltrinelli, Mondadori, Wall Streer Journal, Boston Globe y muchos más.

Comienza a explorar el mundo de la ilustración infantil con *El oso de la espada*, publicado por Zoolibri en 2008, elegido entre los cien mejores libros en los CJ Picture Book Awards de Corea y en la White Raven de Munich.

Inspirado por la disciplina oriental, en su obra se puede sentir toda la concentración mental anterior al acto creador casi palpable en sus líneas suspendidas y sus amplios espacios en blanco.



Fig. 16 *El oso con la espada*. [fotografía]. Recuperada de:
https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/el_oso_con_la_espada



Fig. 17 *Mono Sapiens* [fotografía]. https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/mono_sapiens

III.2.5 Philip Dennis

Ilustrador inglés cuya obra es tremendamente influenciada por las películas, comics y dibujos animados de los años 80, y no huye de las “imperfecciones” a la hora de trazar sus dibujos. Características fundamentales de sus obras son la paleta de colores que emplea, amplios trazos para marcar las sombras y volúmenes. Dennis inicia sus piezas con un escaneado de sus trabajos lineales, las digitaliza para luego colorearlas digitalmente y así producir la obra de arte final.



Fig. 18 [fotografía]. Recuperada de: <http://blog.patternbank.com/philip-dennis-graphic-art>



Fig. 19 [fotografía]. Recuperada de: <http://blog.patternbank.com/philip-dennis-graphic-art/>



III.2.6 Michael Kutsche

Artista alemán residente de Los Ángeles; ilustrador y diseñador de personajes. Comenzó su vida artística de forma autodidacta, trabajando en medios de comunicación como la televisión y el cine; además de colaborar en páginas de internet y medios digitales.

Su trabajo es influenciado por la pintura del renacimiento flamenco, técnica que usa un mix de temple (combinación de agua y grasa animal como sellador) y óleo, buscando exclusivamente la representación del efecto cromático (teoría del color). Kutsche expresa realidades paralelas a la nuestra con la aparición de monstruos, deidades, y generalmente personajes ficticios o de *comics*.

El artista ha sido considerado en varias ocasiones por afamados directores de películas de ciencia ficción para el diseño de personajes. Un ejemplo de esto es el trabajo que realizó para la película *Alicia en el país de las maravillas* producción de 2008 con Tim Burton (fig. 20). En la película se nota claramente la gran confianza que el director cinematográfico mostró en Kutsche puesto que los personajes mantienen fielmente las características diseñadas por el ilustrador alemán. También ha trabajado en proyectos como *Thor* (fig. 21), la adaptación de la mitológica historia de Thor, el dios nórdico del trueno. Colaboró en esta mega producción de Marvel y Paramount, que no tuvo el éxito esperado en las salas de cine debido a supuestas oposiciones de grupos conservadores estadounidenses. Sin embargo, el diseño de los personajes es verdaderamente un trabajo muy detallado y lleno de imaginación. La película fue dirigida por Kenneth Branagh.

Su producción más reciente fue para la película *John Carter* (fig. 22) que reinterpreta al héroe interplanetario de 1911 creado por el escritor Edgar Rice Burroughs, y que es parte de una serie de libros de ciencia ficción.



Fig. 20 [fotografía]. Recuperada de: <http://greenpeardiaries.blogspot.com/2015/05/michael-kutsche-personajes-que-traspasan-la-imaginacion-hasta-llegar-a-la-pantalla-grande.html>



Fig. 21 [fotografía]. Recuperada de:

https://pumthemagazine.files.wordpress.com/2014/02/thor_frost_giant_concept_3_by_michaelkutsche-d3177yo.jpg



Fig. 22 [fotografía]. Recuperada de: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-Ndw4vUvtYII/VVNE3B7mZI/AAAAAAAAAZKY/3XWrE7ZNkcc/s1600/Michael-Kutsche_John-Carter-of-Mars_01.jpg)

[Ndw4vUvtYII/VVNE3B7mZI/AAAAAAAAAZKY/3XWrE7ZNkcc/s1600/Michael-Kutsche_John-Carter-of-Mars_01.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-Ndw4vUvtYII/VVNE3B7mZI/AAAAAAAAAZKY/3XWrE7ZNkcc/s1600/Michael-Kutsche_John-Carter-of-Mars_01.jpg)

III.3 Artistas digitales ecuatorianos, referentes.

III.3.1 Alberto Montt

Diseñador gráfico y artista plástico quiteño, después de graduarse, creó una empresa de diseño y publicó sus trabajos en las revistas *Gestión*, *Dinners Club* y el suplemento «La pandilla» del periódico *El Comercio*.

En 1998 cambia su residencia a Chile y trabaja para diario *El Mercurio*, para las revistas *Qué pasa*, *Capital* y *Blank*, además de ilustrar diversos libros infantiles.

Ha publicado varios libros de ilustraciones, entre ellos, *Para ver y no creer* (2001), *En dosis diarias* (2008), *¡éidnehcaceMj* (2012), y *El código de la amistad de Chivas Regal* (2012). En el 2010, fue nominado a un premio Altazor en la categoría «Diseño gráfico e ilustración» por su colaboración en el libro *Recetas al pie de la letra*. Al año siguiente, el servicio de radiodifusión alemán *Deutsche Welle* le otorgó el galardón *The BOBs* al «Mejor weblog en español» por *Dosis diarias*. En 2015 lanzó su libro *Eso, pescuezo*, cuya presentación la realizó en el marco de la 41° feria Internacional del Libro de Buenos Aires, junto al historietista argentino *Liniers*.

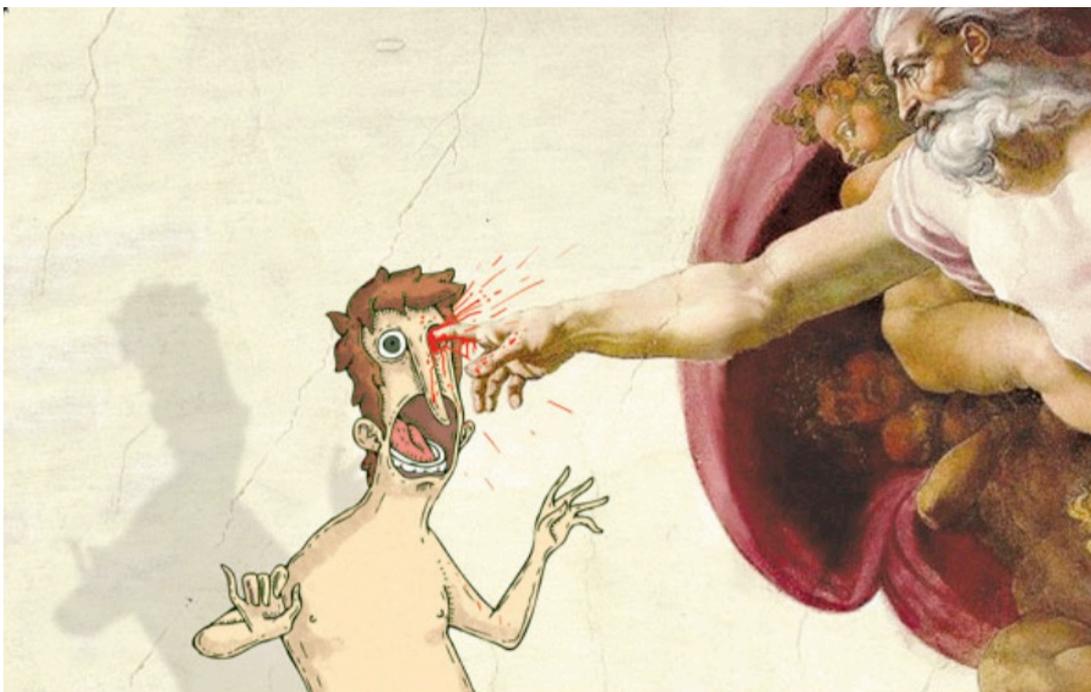


Fig. 23 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.emol.com/fotos/18619/#1017013/Ilustraciones-de-Alberto-Montt:-El-arte-del-humor>



Fig. 24 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.emol.com/fotos/18619/#1017009/Alberto-Montt:-El-arte-del-humor>

III.3.2 Eulalia Cornejo

Pertenece a los ilustradores con más trayectoria de nuestro país su estilo cálido, con gran manejo de las técnicas manuales como acuarela, acrílico como ella menciona en su blog hace uso del computador como una herramienta más, gusta de un terminado cálido y artístico.

Sin lugar a dudas ha ido plasmando la identidad de una ciudad, de un país que se muestra como un territorio de paz y armonía, ese país un poco lejano cuando Ecuador era denominado *Isla de paz*.

Aquellas ilustraciones que transportan a la niñez de la fantasía, de los cuentos, de las risas, de los colores Eulalia con su exquisito estilo nos muestra eso y más.

Los honores que ha cosechado Eulalia son: Tercer Premio Noma Unesco, Japón 2003. Ilustradora representante del Ecuador en la Lista de honor de la Ibbby 2006-2007, 2008-2009.



Fig. 25 [fotografía]. Recuperada de: <http://eulaliacornejo.blogspot.com/2009/09/una-gata-con-todos-los-nombres-del.html>



Fig. 26 [fotografía]. Recuperada de: <http://elpetipua.blogspot.com/2013/03/ilustradores-de-latinoamerica.html>

III.3.3 Camiluna (Camila Fernández de Córdova)

Ilustradora ecuatoriana. Ha realizado publicaciones de Literatura infantil y juvenil para editoriales nacionales y extranjeras. Obtuvo una mención de honor por ilustración en el Concurso Nacional Darío Guevara Mayorga (2008). En el 2009 viajó a Barcelona y asistió al posgrado *Curso de Especialización Profesional en Ilustración para Publicaciones Infantiles y Juveniles* título de la UAB y al de EINA, con *Curso en Edición de Literatura Infantil y Juvenil* Es en el Laboratorio de Escritura. *Máster en Libros y Literatura para niños y jóvenes* con título otorgado por la UAB (Universidad Autónoma de Barcelona). Ha sido parte del equipo de organizadores del *certamen Ilustres Ilustradores* (2011, 2012), que promueve y visibiliza la ilustración en el Ecuador. Fue invitada a la *Feria Internacional del Libro de Bogotá* en el 2012. Ha trabajado como docente en el Instituto Metropolitano de Diseño, impartiendo las materias de Ilustración, Representación gráfica y Creatividad, y en la UTPL (Universidad Técnica Particular de Loja), dentro de la Maestría en Literatura Infantil y Juvenil, en la asignatura de *La ilustración en la literatura para niños y jóvenes*. En la actualidad es parte del directorio de Girándula, Asociación Ecuatoriana del Libro Infantil y Juvenil (IBBY Ecuador), es facilitadora de talleres y conferencias en torno a los libros para niños y jóvenes, y se dedica a la ilustración de manera independiente.

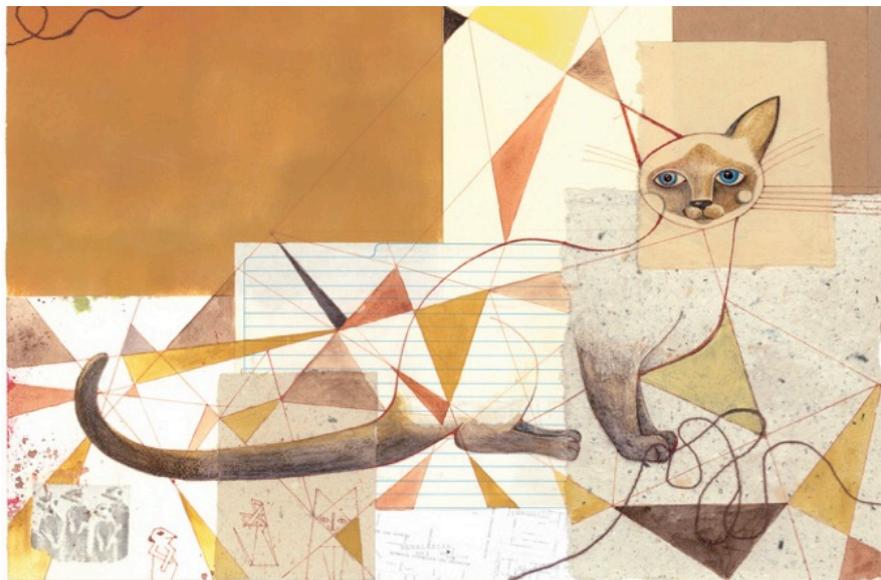


Fig. 27 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.camiluna.com/galeriacutea.html>



Fig. 28 [fotografía]. Recuperada de: http://camilunacaracola.blogspot.com/2008_12_01_archive.html

III.3.4 Roger Ycaza

Diseñador industrial especializado en Diseño Gráfico, carrera que estudió en la Universidad Católica de Ambato, su ciudad natal. Destaca en el campo de la ilustración de libros de literatura infantil. Muchas de las obras de los autores ecuatorianos que escriben para niños cuentan con ilustraciones de Ycaza, un nombre clave en el país, en este campo, y quien también ha incursionado en las letras escribiendo e ilustrado sus propias historias.

Ha desarrollado proyectos editoriales con autores como María Fernanda Heredia, Liset Lantigua, entre otros. La parte ejecutable de sus obras es experimental, trabajando con una diversidad de materiales y técnicas como acrílico, tinta con pincel, tinta sobre papel y últimamente ha incursionado en la ilustración digital.

Al analizar sus producciones recientes se nota que le interesa utilizar menos colores. Antes los usaba fuertes, llamativos y contrastantes ahora le atrae trabajar con dos tonos.



Fig. 29 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.imaginaría.com.ar/21/6/ycaza.htm>



Fig. 30 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm>



III.3.5 Darwin Parra

Artista cuencano que ha incursionado tanto en el arte digital cuanto en el analógico. Utiliza una paleta muy rica en colores cálidos contrastados con oscuros que sumadas a las texturas hacen de la obra de Parra una propuesta muy interesante y diferente. La ilustración infantil es su especialidad.

Sus estudios los realizó en la Universidad Estatal de Cuenca en la Facultad de Artes Visuales. Actualmente trabaja en Editorial Don Bosco- Centro Gráfico Salesiano como ilustrador infantil y Diseñador Editorial. Ex-Docente de la Universidad Estatal de Cuenca impartiendo la cátedra de Ilustración Digital. Ha realizado varios proyectos personales y colectivos como por ejemplo con el Gobierno Provincial del Azuay en la campaña *Mi barrio lee*, *El cine vuelve al barrio*, entre otros.

Obtuvo una Mención de Honor en el Primer Concurso de ilustración - V Maratón del Cuento, *Quito una ciudad que lee* – 2010 y fue seleccionado para el primer catálogo de Ilustres Ilustradores del Ecuador 2011.

Entre los más recientes proyectos están la *Colección de Rimas* de Verónica Bonilla. Publicado por VEBODI S.A. – QUITO; y las *Alas del tiempo* para Dirección Municipal de Cultura, Educación y Deportes de la Alcaldía de Cuenca.



Fig. 31 [fotografía]. Recuperada de: http://parradarwin.blogspot.com/2011/12/blog-post_8962.html

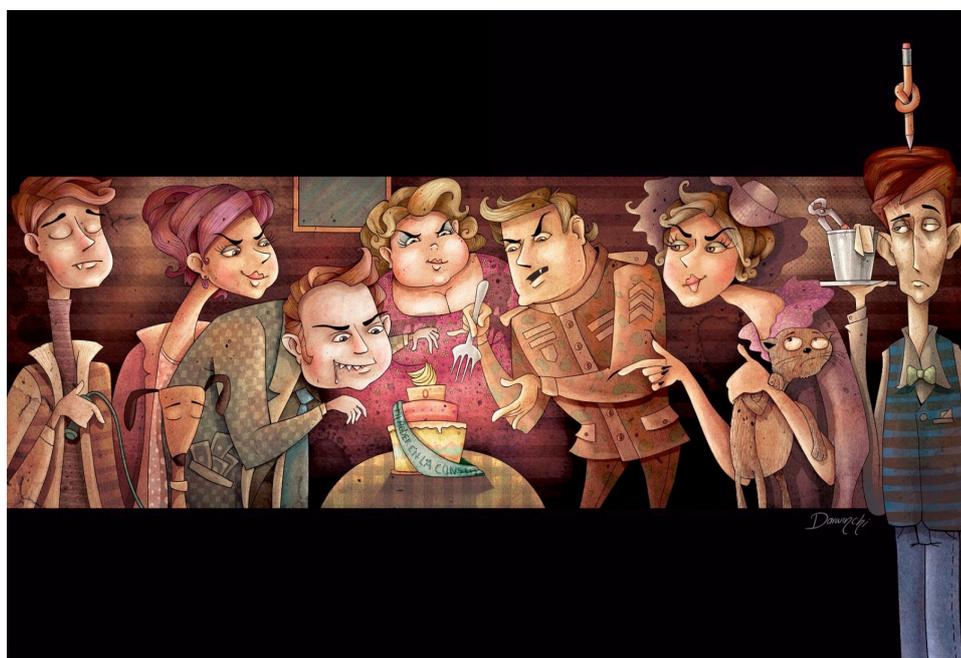


Fig. 32 [fotografía]. Recuperada de: <http://parradarwin.blogspot.com/>

III. 4 Arte Participativo: obra y artistas

Entre los artistas que desarrollaron este arte podemos citar al Escultor español Eladio de Mora (*dEmo*) quien busca reafirmar el mensaje y el impacto a través de la repetición y hacer llegar ese mensaje a la gente exponiendo sus obras en la calle.



Fig. 33 Mora, E. (2012). Ositos de colores [fotografía]. Recuperada de: <http://elpurgatoriodesylvietartan.blogspot.com/2012/11/feriarte-2012-o-como-pasar-una-tarde-de.html>



Fig. 34 Mora, E. (2012). Cerditos [fotografía]. Recuperada de: <http://www.primeraline.es/ocio/coalicion-canalla-arte-jamones-y-pinchadiscos/6971/los-cerditos-de-demo-artist/>

Otra obra participativa, como resultado del trabajo de artistas de varias nacionalidades, es la muestra itinerante denominada *United Buddy Bears de Berlín*, que comenzó en esa ciudad en 2002 y fue auspiciada por UNICEF. Son más de 140 osos producidos en serie pero con originales e irrepetibles artes decorativos.



Fig. 35 UNICEF (2002). *United Buddy Bear*. [fotografía]. Recuperada de: <http://contenidos.civico.com/wp-content/uploads/2015/05/texto-1.jpg>

En Ecuador, 2011, también se dieron gestos estéticos de la misma línea como la muestra *Quito Jardín de Quindés*, impulsado por el Municipio Metropolitano de la capital que consistió en la reproducción de 63 esculturas de Colibríes pintadas sus superficies con temas artísticos únicos.



Fig. 36 (2011). *Caballos de colores* [fotografía]. Recuperada de: <http://aboutfoulosoophie.blogspot.com/2011/05/caballos-de-colores.html>

En ese mismo año en Guayaquil se promueve el proyecto escultórico de 31 caballos de colores, pintados por diferentes artistas ecuatorianos de múltiples generaciones con diferentes técnicas y estilos



Fig. 37 (2011). *Caballos de colores* [fotografía]. Recuperada de:
<http://aboutfoulosoophie.blogspot.com/2011/05/caballos-de-colores.html>

En Cuenca, Olmedo Alvarado nos presentó la muestra titulada *Tu obra es la mía*, en donde los espectadores podían generar su propia obra de arte con la ayuda de un dispositivo que esparcía pintura sobre cartulinas de 32 cm por medio de la fuerza centrífuga generada por un mecanismo diseñado por el artista.



Fig. 38 Alvarado, O. (2012). *Tu obra es la mía* [fotografía]. Recuperada de:
<http://www.eluniverso.com/2012/05/29/1/1380/olmedo-alvarado-induce-muestra-publico-cree-arte.html>



III.5 Dossier del artista (detalle de obra previa)

PROYECTO BENJAMIN

¿lé ne órtne aígonlncet al euq ed ogeul etra le noc ósap éuQ¿

Autor: JHONSON PATRICIO LLIVICURA PIEDRA

Fecha de exposición de la muestra: Mayo 2017

PRESENTACIÓN

Walter Benjamin es uno de los hermeneutas más representativos de hechos que marcaron transformaciones importantes en el arte originados por la mercantilización y la aparición gradual de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación que desencadenaron, en primera instancia, su hiperreproductibilidad; y posteriormente su democratización, masificación y secularización. Estos cambios motivaron al filósofo a cuestionarse sobre el presente y el futuro del aura; la unicidad, irrepitibilidad, originalidad propias de una obra de arte.

De este concepto nace la necesidad de abordarlos, analizarlos y plantear una propuesta teórico-práctica actual que aproveche esa reproductibilidad en serie de esa obra de arte tecnológica.

El arte participativo es la metodología de producción que caracteriza la muestra, para lo cual nos apoyamos en el pensamiento benjaminiano ya que el creía ver la posibilidad de nuevas formas de percepción colectiva y con ello la expectativa de su politización; en tal virtud la democratización del arte viene a ser el eje sobre el cual se construye la propuesta artística.

Arte participativo social, tecnología y filosofía; trilogía que materializa y reinterpreta el pensamiento de Walter Benjamin y se convierte en el punto de encuentro de la sensibilidad humana.

III.6 Fundamentación teórica del proyecto

Con la incorporación de la tecnologías en las producciones artísticas se han generado muchas posiciones que la han exaltado o estigmatizado por sus formas de producción y de difusión; sin embargo la mayoría de artistas analógicos recurren también a periféricos tecnológicos para producir arte, un caso puntual sería la Internet como una fuente de investigación o referencial para hacer sus propuestas; fotografía digital, estudios previos *online* para llevarlos a cualquier soporte físico, foto composición, foto montajes, intervenciones fotográficas como generadoras de ideas. Al fotografiar o escanear las obras plásticas físicas de un autor X y llevarlas a un catálogo para difundirla a través de medios impresos o galerías digitales también es una forma de integrarse a ese gran universo virtual como generador de conocimiento. En la actualidad podemos ver registros digitalizados del arte Griego, Chino, Egipcio; las obras maestras de Da Vinci, Miguel Ángel, Picasso, Van Gogh, etc., junto a los garabatos infantiles de los hijos de cualquier mortal que los subió a través de las redes sociales. Esa es la verdadera democratización del arte en la época de la reproductibilidad en la que estamos inmersos todos y hay que empezar a reconfigurar conceptos y apreciaciones sobre este tema.

Cuando el arte y la tecnología se aliaron se desencadena una serie de debates cuyos inicios, si revisamos la historia, se remontan al momento mismo en el que aparecen la fotografía y el cine. Podemos citar a Paul Valéry, Benjamin, Jameson, Adorno como sus primeros cuestionadores:

Valéry anuncia una nueva fenomenología producida por los dispositivos tecno - expresivos de la modernidad estética. Benjamin será el encargado de crear la nueva teoría que dé cuenta de esta condición inédita de la obra de arte y lo hará apelando a la materialidad de la obra, por oposición a cualquier reclamo idealista en torno a la genialidad, el misterio, y a su eventual uso, en dicho contexto histórico, en un sentido fascista (Cuadra, 2012, p. 76).

Jameson consideraba al arte reproductible como una parodia inane y vacía a la que la denominó *pastiche*; mientras que Adorno veía en la reproducción técnica una *desestificación del arte*.



En la actualidad el Chileno Álvaro Cuadra piensa que la arremetida de las TIC han dado paso a la emancipación, democratización, desmitificación y secularización de arte.

En cambio Nicolás Bourriaud, en *Radicante*, avisa el fin del aura benjaminiana y el nacimiento de una nueva figura de sujeto:

Es en este punto preciso en el que hay que tomarle la palabra a Walter Benjamín, e imaginar que la era que él anuncia terminó produciendo una nueva figura del sujeto, despojada del “aura” psicológica que representa la sacrosanta identidad. (Bourriaud, 2009, p. 45)

Diversos puntos de vista a favor y en contra se han dado sobre el tema, ante lo cual aparece el *Proyecto Benjamin* que surge como una necesidad de ir más allá del cuestionamiento de la *originalidad artística* y preguntarnos ¿qué cambió la tecnología cuando entra a formar parte del arte? La originalidad es casi imposible asumirla cuando estamos en un universo copista. Desde el arte rupestre vemos que los seres humanos nos dejaron improntas de sus manos en las paredes de sus cuevas; en el renacimiento la mimesis fue la gran preocupación hasta llegar a copias fotográficas de todo lo plasmado en sus obras. Picasso toma a las máscaras de las culturas primitivas africanas como referenciales para sus producciones desde su *Época Negra...* y con esto no queremos decir que autor y obra se invalidan o se “borran” (Bourriaud, 2009, p. 175); de ninguna manera, aquí lo único que sucede es que los objetivos cambian. Bourriaud explica esta afirmación en *Radicante*:

Al poner a una reproducción de la Gioconda de Leonardo da Vinci un par de bigotes, Duchamp hace una operación muy distinta, también en este caso, de la apropiación, ya que ni el objeto original ni su autor quedan de ninguna forma borrados sino, por el contrario, puestos en valor con el objetivo de desacralizar un icono cultural, de trivializarlo. (Bourriaud, 2009, p. 175)

Somos testigos que en la actualidad todo ha cambiado y con ello conceptos, *sensorium* de las personas, sistemas de consumir, producir y distribuir arte. Las formas de ver y aprehender el mundo han mutado radicalmente; razones que se constituyen en las bases sobre las que se erige esta propuesta artística tecnológica que camina a la par



con la evolución social y tecnológica:

En todo caso, el sujeto de la globalización evoluciona en una época que favorece las diásporas individuales y elegidas, incita a la migración voluntaria o forzada. Es la noción misma de espacio lo que se ve trastornado: en nuestro imaginario del hábitat (Bourriaud, 2009, p. 63).

Es valedero señalar que este tipo de arte tiene como herramienta principal el computador y periféricos adicionales, por lo que tienen que mantenerse en ese rango de apreciación ya que los procesos creativos son los mismos que los analógicos: “El ordenador no tiene mucha importancia aquí sino por las nuevas formas que genera (...)” (Bourriaud, 2009, p. 156).

El *Proyecto Benjamin* amalgama armónicamente arte, tecnología y ciencia. Su estructura se fundamenta en la Historia del Arte, en la Estética, en el análisis de discursos y propuestas artísticas que se dan o se han venido realizado, dentro y fuera del país, en torno a este tema y técnica planteados como objeto de estudio.

III. 7 Descripción del proyecto

Nace del análisis de la teoría de Walter Benjamin sobre la reproductibilidad técnica de una obra artística y del cuestionamiento del destino de su *aura*.

Se busca producir obras con procesos reproductibles tecnológicos investidas de aura. El ejercicio consiste en seleccionar una obra maestra por autor, fijada de la siguiente manera: *La creación* de Miguel Ángel, *El Grito* de Munch, *Marilyn* de Andy Warhol y *Cabeza de montaña* de Osvaldo Guayasamín. Posteriormente se las digitalizarán con dos software gráficos, Photoshop e Ilustrador, para obtener cuatro matrices digitales que circularán así: dos entre estudiantes de Artes y Diseño de *Universidad de Cuenca* y *ESPOCH*; y dos destinadas a profesionales del diseño y de las artes visuales. Cada colaborador debe generar una obra partiendo de las matrices señaladas para crear una



con connotaciones auráticas y diferentes del resto pese a que proviene de los mismos patrones.

En la mayoría de los casos hay un predominio en la utilización de herramientas tecnológicas pero existe la apertura para resolverlas con técnicas análogas. Todas las obras serán expuestas en la Internet a través de blogs, redes sociales como Facebook, fanpages, Youtube; y al final las sublimaremos sobre lienzos que irán tensados sobre bastidores para exponerlas en físico.

En sí es una invitación para producir obra única, apoyándonos en herramientas tecnológicas para ver qué sucede en este tipo de producciones cuando intervienen las TICs. La democratización del arte es una de las características que hemos aprovechado.

III. 7.1 Ficha técnica del proyecto

Categoría: ARTE TECNOLÓGICO

Técnica: DIGITAL

Fecha de exposición: mayo 2017

III. 7.2 Presupuesto

Será cubierto en su totalidad por el autor del proyecto.

III. 7.3 Plan de promoción

WEB: publicidad en portales afines, eventos, Facebook, campañas Tweeter, blogs.

Material informativo: invitaciones, catálogos, carteles, flyers digitales.

III. 7.4 Currículum breve

Nombres y apellidos del Artista: Jhonson Patricio Llivicura Piedra

Fecha de nacimiento: 9 de julio de 1968

Estudios realizados:

- *Academia de Bellas Artes "Remigio Crespo Toral"* de la Universidad de Cuenca.
- *Escuela de Artes Visuales*. Título obtenido: Licenciado en Artes



- *Universidad Tecnológica Israel-Quito*, Ecuador. Título obtenido: Diplomado Superior DETICA.
- *Universidad de Cuenca*: Maestrante.
- Mi actividad artística se centra en ilustración digital. Desde el año 2010 empiezo a incursionar en el arte Digital y mis trabajos los expongo en la Red. Blog: <http://pllivicura.wixsite.com/patricio-llivicura-piedra>
- Primer premio en el concurso de afiches en Roma en el año 2012. Evidencia ubicada en: <http://www.elmercurio.com.ec/350217-afiche-con-imagen-3d-de-don-bosco-gana-concurso/>

III. 7.5 Hoja de vida

DATOS PERSONALES:

Nombres: JHONSON PATRICIO
Apellidos: LLIVICURA PIEDRA
Fecha de nacimiento: 09- 07-1968
Lugar: PUJILÍ-COTOPAXI-ECUADOR

ESTUDIOS REALIZADOS:

Media: UNIVERSIDAD DE CUENCA, ACADEMIA DE BELLAS ARTES “REMIGIO CRESPO TORAL”.

Superior: UNIVERSIDAD DE CUENCA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA SUPERIOR DE ARTES. Título obtenido: LICENCIADO EN ARTES.

Cuarto Nivel: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. Título obtenido: DIPLOMA SUPERIOR EN DOCENCIA CON EL EMPLEO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.



Cuarto Nivel: UNIVERSIDAD DE CUENCA. Maestría en Estudios del Arte.

CURSOS:

- Diseño Gráfico Digital
- Seminarios de arte en las Bienales Internacionales de Pintura
- Seminario teórico – práctico de Serigrafía en la U. de Cuenca
- Seminario de diseño en 3D VECTOR WORKS 10. SECAP
- Visitante Profesional en ANDIGRÁFICA 99. Bogotá – Colombia
- Seminario de EDICIÓN ELECTRÓNICA DE IMÁGENES. Graphics of the Americas, Miami, Florida, USA – 2005
- Visitante Profesional en APPLE–New York, USA –2006
- Visitante Profesional en Graphics of the Americas, Miami, Florida, USA – 2007
- Seminario Taller con Certificación ADOBE CS3, CS4, CS5, CS6, CC en PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, IN DESIGN

EXPERIENCIA LABORAL:

- Instructor de Dibujo y Pintura en programas impulsados por la I. MUNICIPALIDAD DE CUENCA
- Instructor de Dibujo y Pintura de PASAMANERÍA TOSSI
- Diseñador artístico de KERÁMICOS
- Diseñador del grupo CARTOPEL-ONDUTEC SAI
- Jefe de Diseño del GRUPO EMPRESARIAL ORTÍZ



- Diseñador de TELARTEC
- Diseñador Gráfico de MACROPUBLI
- Diseñador, diagramador e ilustrador de EDITORIAL DON BOSCO–LIBRERÍAS LNS
- Jefe de Diseño y creativo de CGS-EDITORIAL DON BOSCO
- Docente de la escuela de Diseño del TECNOLÓGICO SUDAMERICANO.
Cátedras:

Fundamentos del Diseño

- Tendencias del Diseño

Indesign

PhotoShop

Illustrator

Dibujo Artístico I-II

Tutorías de Tesis

Diseño Editorial

Ilustración Digital

- Docente de la escuela de Ingeniería de Diseño de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (Producción e Industria Gráfica)
- Seminarista en los cursos de graduación (TTG) de la Escuela de Ingeniería de diseño de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. (“PROCESOS CREATIVOS EN EL DISEÑO” y TUTORÍAS DE TESIS)
- Director de arte de “ELAQUE-CREATIVOS”

EVIDENCIA ANEXA



BLOG

<http://pllivicura.wix.com/patricio-llivicura-piedra>

PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS EDUCATIVOS PARA EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR:

<http://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/Guia-de-Docente-Matematica-9no.pdf>

http://www.academia.edu/9660196/Guia_Docente_Matematica_8vo1

<http://es.calameo.com/read/00043042903d61edc5727>

<https://es.scribd.com/doc/95065712/Matematica-8>

<http://documents.tips/documents/guia-matematica-decimo-ano.html>

http://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/05/Matematica_9.pdf

http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/guia_matematica_decimo_ano.pdf

PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DE LOS SALESIANOS DEL ECUADOR:

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/bolet_n_salesiano_394_enero-febrer

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/boletin_salesiano_380/2

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/interior_bs_379/2

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/bs_378/2

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/boletin_salesiano_julio_-_agosto_20

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/bolet_n_salesianos_390_mayo_-_juni

https://issuu.com/salesianosecuador/docs/boletin_salesiano_388_enero_-_febre



https://issuu.com/salesianoecuador/docs/boletin_392

**Memorias del CONGRESO NACIONAL. PEDAGOGÍA DE DON BOSCO:
REFLEXIONES, EXPERIENCIAS Y DESAFÍOS**

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6796/1/Congreso%20Nacional%20pedagogia%20de%20Don%20Bosco%204.pdf>

REPORTAJES

Entrevista para recopilación de información para tesis de Graduación de estudiantes de la FACULTAD DE INGENIERÍA DE DISEÑO de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL págs.. 55-58

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/839/1/UISRAEL-EC-DIS-378.242-34.pdf>

Entrevista para recopilación de información para tesis de Graduación de estudiantes de la FACULTAD DE ARTES de la UNIVERSIDAD DE CUENCA págs.. 43-45

<file:///Users/patriciollivicurapiedra/Downloads/tav136.pdf>

Reportaje en la revista D´REOJO PÁGS. 143-151

https://issuu.com/paulpulla/docs/d_rejo_octubre_y_noviembre

Reportaje en diario EL MERCURIO de Cuenca por el primer premio en el concurso de afiches en ROMA.

<http://www.elmercurio.com.ec/350217-afiche-con-imagen-3d-de-don-bosco-gana-concurso/#.VyN15aPhCV4>

Mención en el reportaje “SUEÑO PLASMADO EN EL DIBUJO” del viernes 5 de julio de 2013.

<http://asoculturalsdb.blogspot.com/2013/07/un-sueno-plasmado-en-un-dibujo.html>

PUBLICACION DE UN MANUAL DE CARICATURA DIGITAL EN YOUTUBE

<https://www.youtube.com/watch?v=eHJgQwK0KgM>

PUBLICACION DE UN MANUAL DE DIBUJO DIGITAL CON GARABATOS EN YOUTUBE

<https://www.youtube.com/watch?v=jtYP3Evv7dQ&t=5s>

III.8 Descripción detallada de la propuesta actual (proyecto artístico, datos técnicos)

El *Proyecto Benjamin* nace desde la experiencia personal de afrontar día a día el estigma de que la máquina hace todo y el artista es solo un *gadget*. Esta premisa nos remitió a buscar respuestas en la teoría de Walter Benjamin y en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* cuyo estudio gira en torno al destino del aura en las obras de arte tecnológica, nos motivó a incursionar en el arte digital y la búsqueda de una propuesta en la que se involucren varios artistas digitales y analógicos, en formación o profesionales con un pensamiento crítico dispuestos a investigar y a producir obra desde la tecnología. Fue una experiencia enriquecedora que nos dejó muchas satisfacciones y enseñanzas, cuyos procesos los compartimos en esta memoria técnica:

III.8.1 Determinación de autores y obra a ser intervenidas

Luego de conversaciones con el Director de tesis, Mgst. Olmedo Alvarado Granda, socialización con estudiantes y artistas seleccionados para el proyecto se determinaron cuatro obras y autores de diferentes épocas y nacionalidades:

LA CREACIÓN DE ADÁN

Es un fresco realizado en el techo de la Capilla Sixtina, pintado por Miguel Ángel alrededor del año 1511. Ilustra el episodio bíblico del Génesis en el cual Dios le da vida a Adán, el primer hombre.



Fig. 39 Llivicura, P. (2016) *La Creación de Adán de Miguel Ángel* [archivo digital]

EL GRITO

Es el título de cuatro cuadros del noruego Edvard Munch. La versión más famosa se encuentra en la Galería Nacional de Noruega y fue completada en 1893.

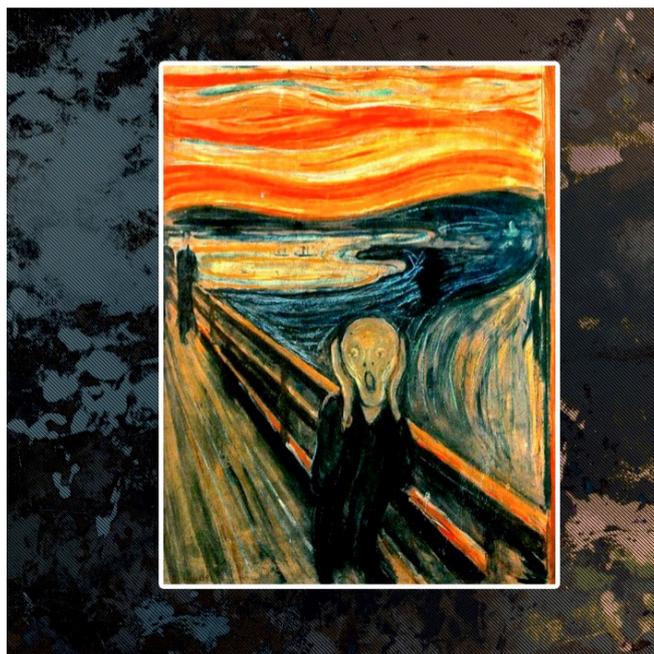


Fig. 40 Llivicura, P. (2016). *El Grito de Edvard Munch* [archivo digital]

MARILYN

Obras realizadas por Warhol sobre Marilyn Monroe se basan en la fotografía tomada por Gene Korman para la película Niágara. En total realizó al rededor de cincuenta piezas basándose en esa imagen.



Fig. 41 Llivicura, P. (2016). *Marilyn de Andy Warhol* [archivo digital]

CABEZA DE MONTAÑA

La Óleo perteneciente a la serie *Edad de la Ira* pintada por Osvaldo Guayasamín en 1974. Tiene el perfil del volcán Pichincha donde a sus pies se extiende la ciudad de Quito así como la figura de un hombre caído. Proyecta un profundo mensaje humano y es el reflejo del momento histórico que vive nuestra América.

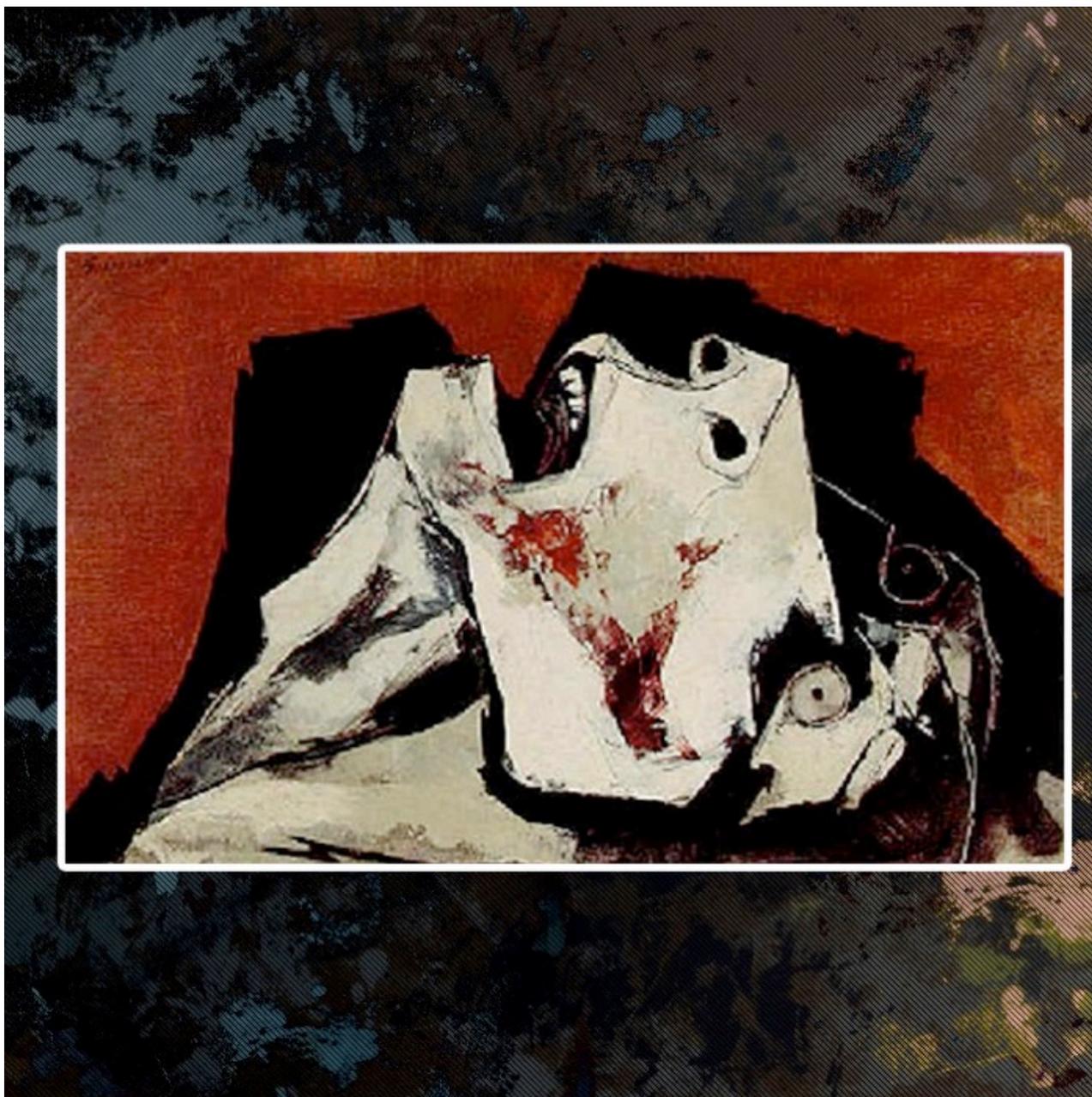


Fig. 42 Llivicura, P. (2016). *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín [archivo digital]

III.8.2 Digitalización

Se procede a digitalizar ciertos detalles característicos de cada obra con la asistencia de Photoshop e Illustrator. Estas matrices resultantes fueron distribuidas a estudiantes y profesionales para su posterior intervención. El proceso en multimedia está alojado en *Youtube* en el siguiente enlace:



<https://youtu.be/dyhxjUw4tH0>

Matrices 1 y 2 destinadas a profesionales



Fig. 43 Llivicura, P. (2016). *Matriz 1* [archivo digital]



Fig. 44 Llivicura, P. (2016). *Matriz 2*[archivo digital]

Matrices 3 y 4 destinadas a estudiantes

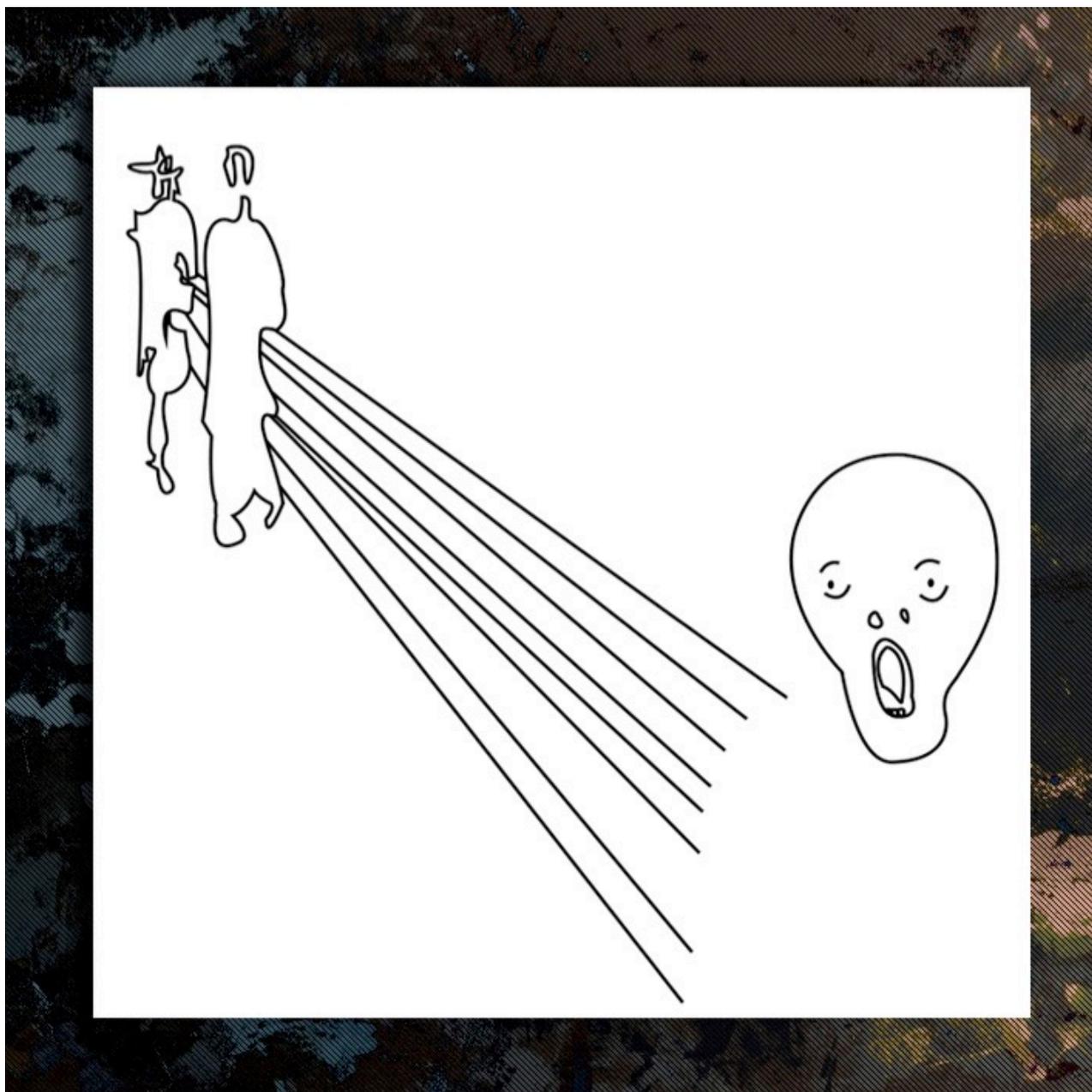


Fig. 45 Llivicura, P. (2016). *Matriz 3* [archivo digital]

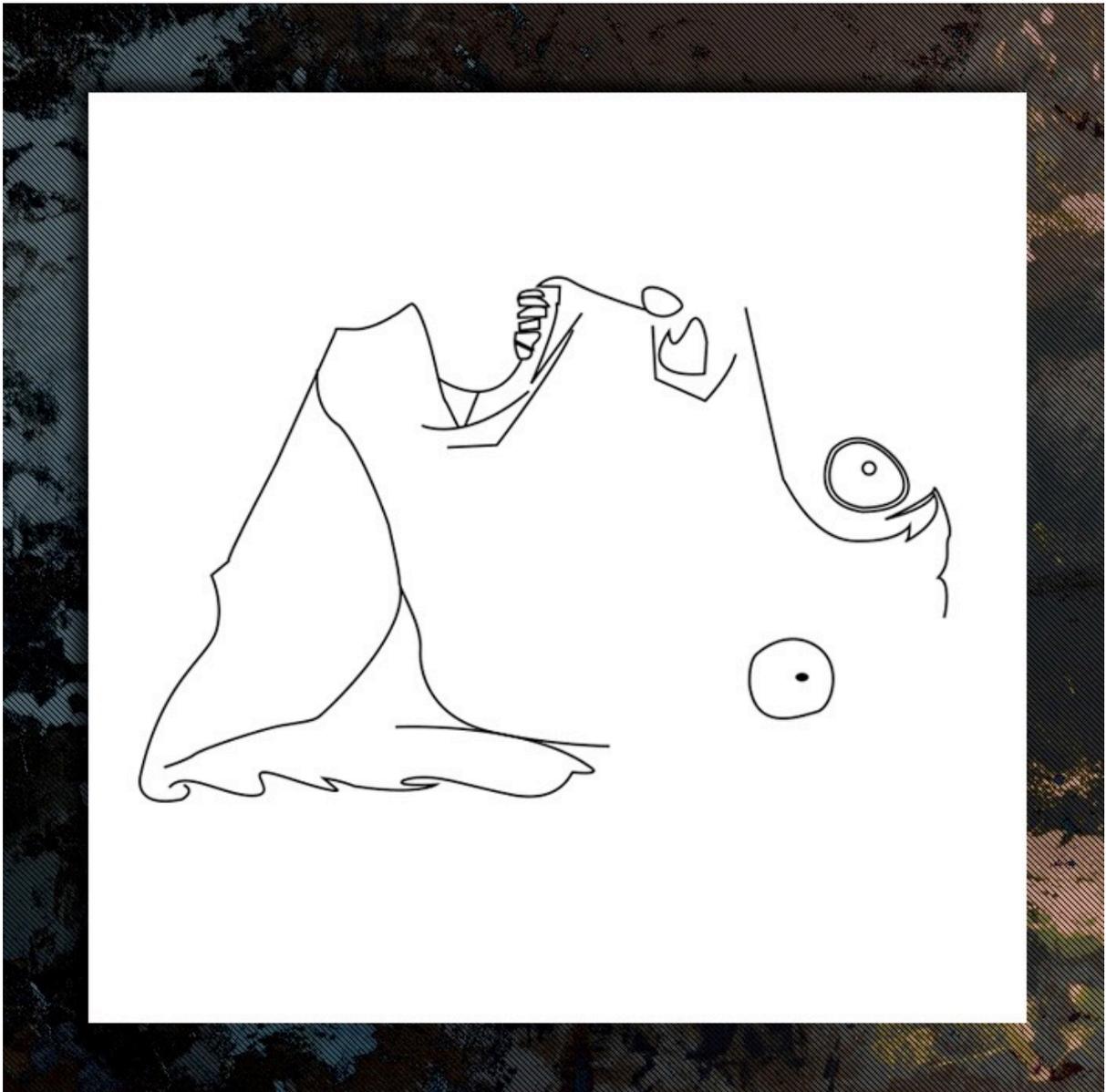


Fig. 46 Llivicura, P. (2016). *Matriz 4* [archivo digital]

III.8.3 Creación de espacios virtuales para la interacción

El 29 de enero de 2016 organizamos un grupo cerrado en Facebook, que lo haremos público en cuanto el ejercicio termine. En este espacio virtual interactivo se compartió información bibliográfica, gráfica, procesos, resultados, vídeos, debates y se daban respuestas a inquietudes que iban surgiendo en la marcha de la investigación. Este se convirtió en el punto de encuentro de todos los participantes y de quienes no lo eran ya que a diario recibimos muchas solicitudes de personas que se interesaban y querían integrarse al proyecto. Vale la pena destacar que esta *fanpage* eliminó barreras de

tiempo y espacio porque toda la comunicación se la hizo a través de ella. En el caso de Rafael Carrasco que reside en Barcelona-España, Marco Urgiléz que vive en Santiago de Chile y los estudiantes de la ESPOCH no hubo problema alguno en la coordinación porque todo fue online vía *Skype*. El enlace de la página del proyecto en *Facebook* es:



<https://www.facebook.com/groups/1505395373102147/>

La aplicación *WhatsApp* también fue un canal de comunicación muy importante entre todos los integrantes del grupo, la iniciativa la tomaron los estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Cuenca al crear el grupo *PROYECTO BENJAMIN*.

A partir del 10 de noviembre de 2016 se empezó a recopilar información para subirla a la red por medio de un blog para por medio de ella compartir procesos y resultados de toda la investigación. Lo hicimos público el 24 de noviembre de 2016 y lo difundimos por *Facebook* y *WhatsApp*. El enlace es:



<http://pllivicura.wixsite.com/proyecto-benjamin>

III.8.4 Socialización

Una vez definidas las matrices se procedió a buscar profesionales y estudiantes para que colaboren con el proyecto.

En la semana del 15 y 19 de febrero de 2016, luego de varias conversaciones, se comprometen a apoyar al proyecto y se les entregan las matrices a los siguientes artistas y diseñadores profesionales:

Marco Urgiléz, Licenciado en Artes, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel.

Rafael Carrasco, Ilustrador, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel y *Marilyn* de Andy Walhol.

Alexis Peñaloza, Diseñador Gráfico, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel.
Xavier Carchipulla, Diseñador Gráfico, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel
Pablo Moscoso, Diseñador Gráfico, interviene *Marilyn* de Andy Warhol.
Manuel Guzmán, Magíster en estudios del Arte y Docente universitario, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel.
Darwin Parra, Licenciado en Artes Visuales, interviene *Marilyn* de Andy Warhol.
Galo Mosquera, Diseñador Gráfico, interviene *Marilyn* de Andy Warhol.
Patricio Llivicura, Licenciado en Artes, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel, *Marilyn* de Andy Warhol, *El Grito* de Evard Munch y *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

En la semana del 21 de marzo de 2016 asistimos a la Universidad de Cuenca y con el apoyo incondicional de autoridades y profesores se autorizó tener un acercamiento con los estudiantes para invitarles a formar parte de esta investigación.



Fig. 47 Llivicura, P. (2016). *Reunión con estudiantes de la escuela de Artes de la U. de Cuenca con la colaboración del Mgst. Gustavo Novillo* [fotografía]



Fig. 48 Llivicura, P. (2016). *Socialización del Proyecto con estudiantes de Artes de la U. de Cuenca* [fotografía]



Fig. 49 Llivicura, P. (2016). *Reunión con el Mgst. Olmedo Alvarado y estudiantes de Artes de la U. de Cuenca* [fotografía]

Evidencia multimedia de la socialización del proyecto con estudiantes de la Universidad de Cuenca la subimos a la plataforma de *Youtube* a través del siguiente link:



<https://www.youtube.com/watch?v=SZBTkAjjjY>

El resultado de esta gestión es el compromiso a participar activamente en este proyecto para lo cual se les hizo la entregan de las matrices a los siguientes estudiantes:

George Galarza, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel.

Stalin Quito, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *El Grito* de Edvard Munch.

Andrea Suárez, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

Ximena Moreno, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

Felipe Amón, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

El 18 de abril de 2016 coordinamos con autoridades de la Escuela Politécnica de Chimborazo, les hicimos llegar el detalle del proyecto para que consideren brindarnos su apoyo con estudiantes y docentes. El 22 de abril de 2016 recibimos la aprobación y apoyo incondicional a través de la Mgst. Pepita Alarcón, directora de la carrera de Diseño del mencionado centro de educación superior. En la semana del 2 al 6 de mayo de 2016 empezamos la socialización de la investigación utilizando medios digitales como *SKYPE* para las video conferencias cuya evidencia está alojada en *Youtube*:



<https://www.youtube.com/watch?v=Om2Yge2S3Us>



<https://www.youtube.com/watch?v=0QzwF7Yanfo>

El resultado de esta gestión es el compromiso a participar activamente en este proyecto para lo cual se les hizo la entregan de las matrices a los siguientes estudiantes:

George Galarza, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene la *Creación de Adán* de Miguel Ángel.

Stalin Quito, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *El Grito* de Edvard Munch.

Andrea Suárez, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

Ximena Moreno, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

Felipe Amón, estudiante de la Universidad de Cuenca, interviene *Cabeza de Montaña* de Osvaldo Guayasamín.

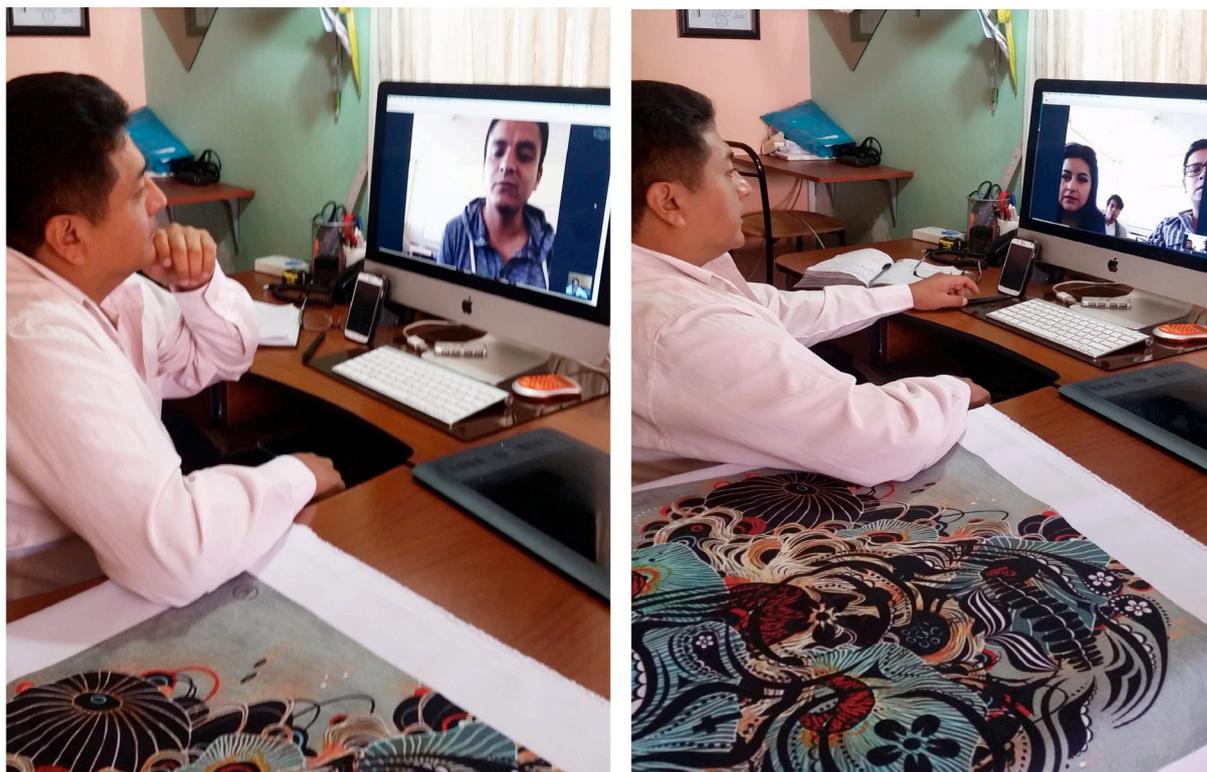
El 18 de abril de 2016 coordinamos con autoridades de la Escuela Politécnica de Chimborazo, les hicimos llegar el detalle del proyecto para que consideren brindarnos su apoyo con estudiantes y docentes. El 22 de abril de 2016 recibimos la aprobación y apoyo incondicional a través de la Mgst. Pepita Alarcón, directora de la carrera de Diseño del mencionado centro de educación superior. En la semana del 2 al 6 de mayo de 2016 empezamos la socialización de la investigación utilizando medios digitales como *SKYPE* para las video conferencias cuya evidencia está alojada en *Youtube*:



<https://www.youtube.com/watch?v=Om2Yge2S3Us>



<https://www.youtube.com/watch?v=0QzwF7Yanfo>



Figs. 50 Llivicura, P. (2016). *Coordinación por SKYPE con estudiantes y Docentes de la Escuela Superior Politécnica del Chimborazo* [fotografía]

Los estudiantes de la ESPOCH que participaron con obra en esta investigación y propuesta gráfica fueron:

Sebastián Haro, interviene el *El Grito* de Edvard Munch

Carlos Contreras, interviene el *El Grito* de Edvard Munch

III.8.5 Proceso sistemático de ejecución de una de las obras

Selección del boceto a ser intervenido, en este caso Marilyn de Andy Warhol



Fig. 51 Llivicura, P. (2016). *Dibujo vectorizado de matriz Marilyn* [archivo digital]

Con la asistencia del programa de dibujo vectorial *Illustrator*, se empieza la intervención y se procede a trabajar en los detalles.



Fig. 52 Llivicura, P. (2016). *Digitalización de matriz Marilyn* [archivo digital]

Se incorporan elementos adicionales de composición para posteriormente colorearla en *Photoshop*. Se lo importó como objeto inteligente para mantener su característica vectorial que ayuda en su edición para cuando se requiera incorporar cambios.



Fig. 53 Llivicura, P. (2016). *Coloreado de matriz Marilyn* [archivo digital]

Se definen espacios y ubicaciones de elementos compositivos de la obra.



Fig. 54 Llivicura, P. (2016). *Incorporación de otros elementos en matriz Marilyn* [archivo digital]

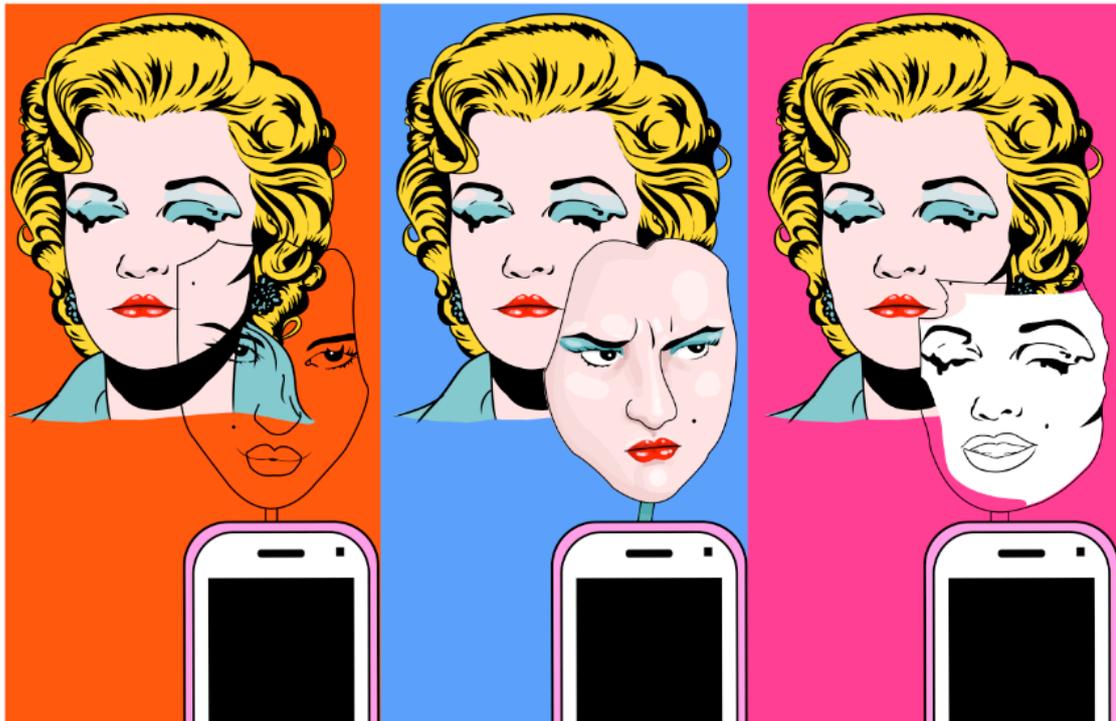


Fig. 55 Llivicura, P. (2016). *Incorporación de otros elementos en matriz Marilyn* [archivo digital]



Fig. 56 Llivicura, P. (2016). *Incorporación final de otros elementos en matriz Marilyn* [archivo digital]

Obra concluida



Fig. 57 Llivicura, P. (2016). *Intervención de matriz Marilyn finalizada* [archivo digital]

III.8.6 Obra, registro final

Cuando se hizo la convocatoria para que artistas y estudiantes se incorporen a trabajar en la parte práctica de esta tesis hubo muchísima gente interesada, definiéndose al final 9 profesionales y 7 estudiantes:

III.9 Galería de las obras finales de los Profesionales

Marco Urgiléz (Reside en Santiago de Chile-Chile)

TÍTULO: *Buscando el punto "G" de Eva en la creación de Adán*

FORMATO: 60 x 90 cm

TÉCNICA: PINCEL, OLEO SOBRE LIENZO (Analógica)



Fig. 58 Urgiléz, M. (2016). *Buscando el punto G* [fotografía]

Explicación de la obra

Parto de la oscuridad, de lo negro que en ocasiones puede verse el panorama y la vida misma, parto de una crítica social, de pérdida de valores, de orgullos positivos y racionales, sentido de pertenencia por ejemplo, de honestidad, de esa PÉRDIDA DE COMPROMISO con el medio; pero sobre todo con el ser humano mismo. Ya basta de egoísmos, envidias y de cerrar groseramente los ojos y los sentimientos hacia lo verdaderamente importante, LA VIDA. En un contexto oscuro y negro, dibujo, pinto y creo imágenes que una vez salidas a la luz intentan demostrar que sí y mil veces sí, hay esperanza de mejores días y mejores COMPROMISOS, intento demostrar que podemos crear y creer en matices diferentes para esta forma de hacer humanidad...CREO ARTE Y CREO EN EL SER HUMANO AUN!!!

BUSCANDO EL PUNTO G DE EVA EN LA CREACION DE ADAN es eso, buscar esa felicidad, ese placer a la vida y en la vida. Soy un convencido que el ser humano viene

a este mundo con un único compromiso, el de ser FELIZ! Y que mejor si en ese ejercicio hacemos felices también a los demás. Bueno, Miguel Angel, de seguro no te molestará que busquemos el punto G de Eva en tu creación, toda vez que es por puro amor al arte, al placer y a la felicidad.

Proceso

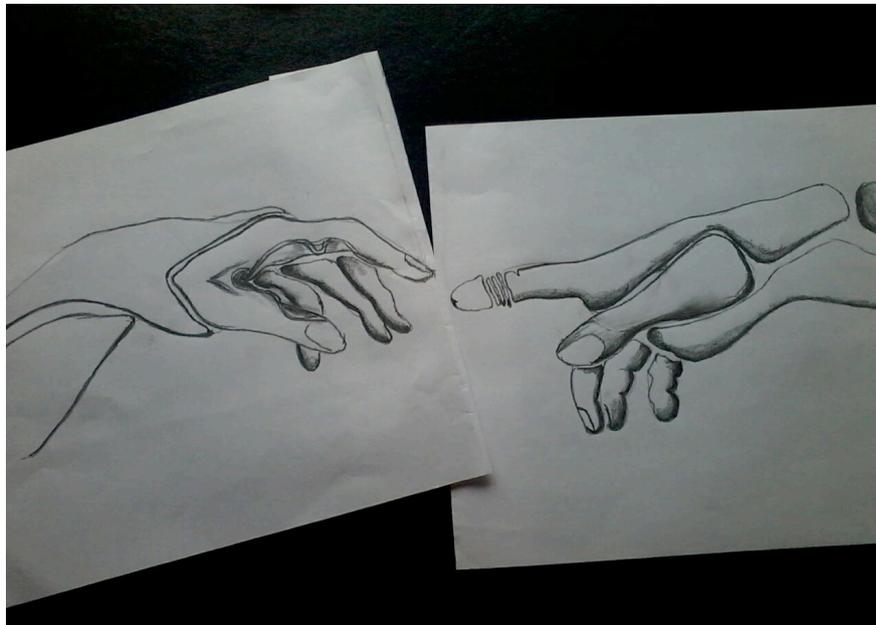


Fig. 59 Urgiléz, M. (2016). *Boceto en papel* [fotografía]

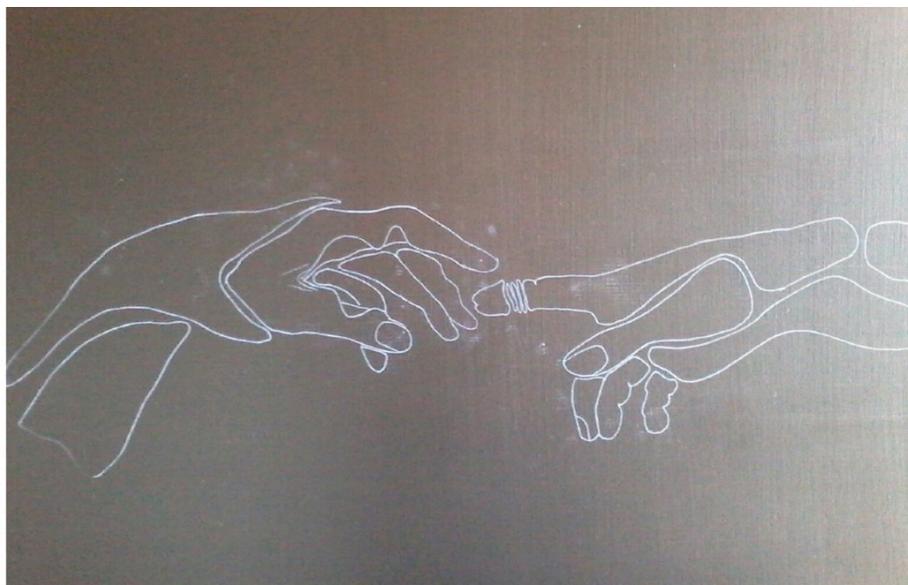


Fig. 60 Urgiléz, M. (2016). *Transferencia del boceto al lienzo* [fotografía]

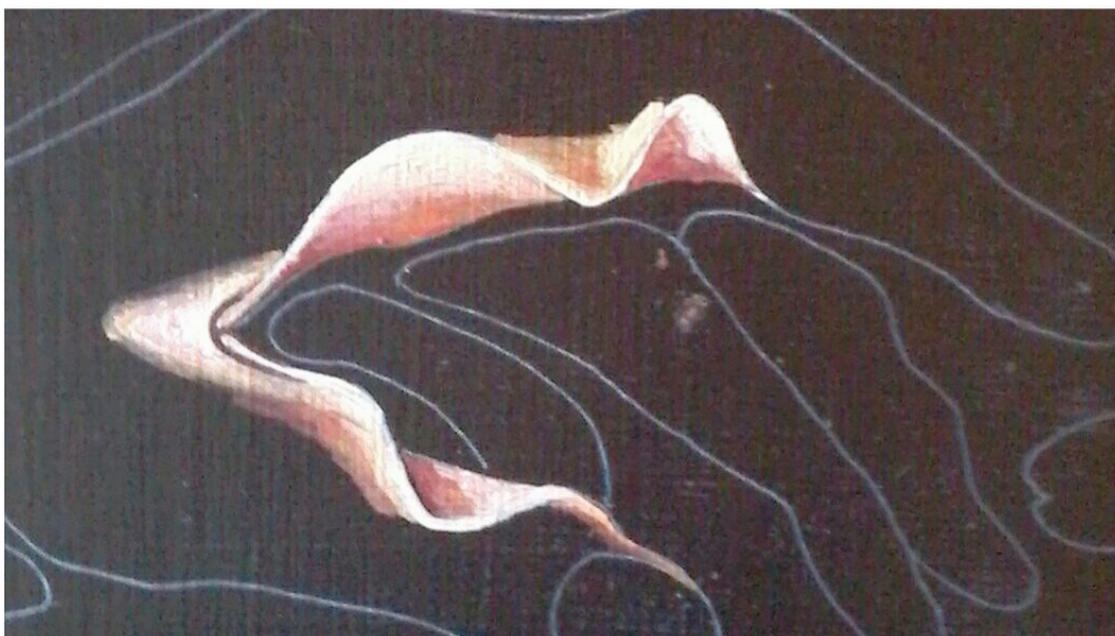


Fig. 61 Urgiléz, M. (2016). *Inicia proceso de pintura con acrílicos* [fotografía]



Fig. 62 Urgiléz, M. (2016). *Proceso de pintura con acrílicos* [fotografía]

Rafael Carrasco (Reside en Barcelona-España)

TÍTULO: *Selfie*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital

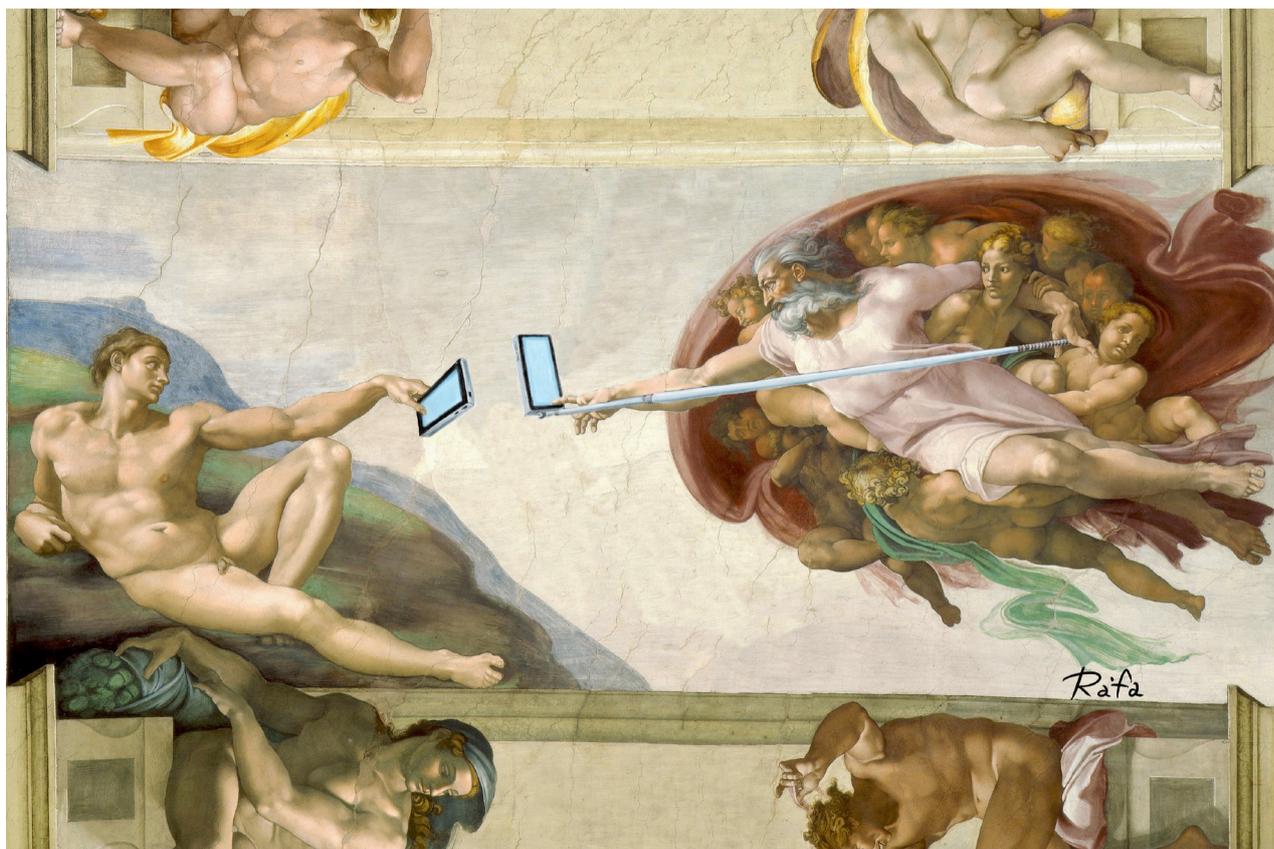


Fig. 63 Carrasco, R. (2016). *Selfie* [archivo digital]

Proceso

No presenta explicación de la obra ni procesos gráficos de los artes finales.

Rafael Carrasco (Reside en Barcelona-España)

TÍTULO: *Marilyn*

FORMATO: 60 x 90 cm – 12 402px X 8 268px

TÉCNICA: Digital

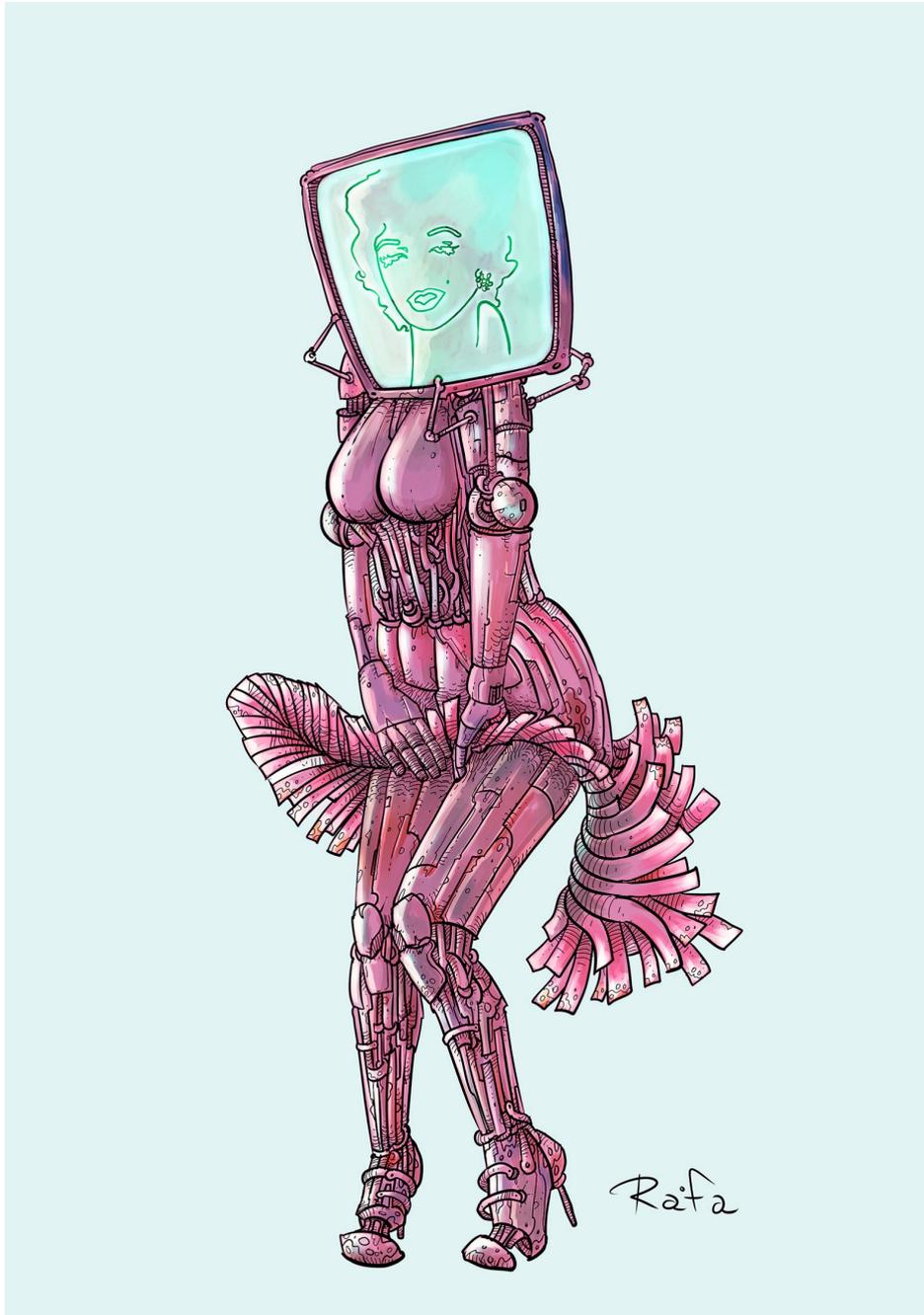


Fig. 64 Carrasco, R. (2016). *Marilyn* [archivo digital]

Proceso

No presenta explicación de la obra ni procesos gráficos de los artes finales.

Alexis Peñaloza (Reside en Zaruma, Provincia del Oro-Ecuador)

TÍTULO: *Nuevo Dios*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 65 Peñaloza, A. (2016). *Nuevo Dios* [archivo digital]



Explicación de la obra

Nuevo Dios, es una ligera crítica social al consumismo y la idolatría de tangibles e intangibles modernos, hablamos de tecnología, moda, conceptos e ideologías que adoptamos. Nace una nueva deidad basada en una figura religiosa hinduista adaptada físicamente y en vestimenta a una de las sub-culturas (movimiento hipster) que fue tendencia en los últimos años. Sus siete brazos representan las cualidades del nuevo ser, prima su espíritu consumista y en algunos casos se contraponen con los siete pecados capitales del cristianismo. La clásica hamburguesa presente en casi todo menú chatarra representa la gula, las manos rebosantes de oro sugieren la avaricia, la balanza siempre sopesando *lo que tengo y lo que otros tienen* simboliza a la envidia, el espejo es claramente el elemento más representativo de la vanidad acompañado de el icono de *like* mostrando la evolución de este pecado en nuestro medio, la daga como agente conductor de la agresión personifica la ira, una encarnación clásica de la lujuria es siempre el apetitoso fruto prohibido y finalmente mediante una de las piezas tecnológicas más representativas del consumismo, la pereza se hace presente con el uso de dispositivos móviles que nos facilitan la vida pero de los cuales nos hemos convertido en esclavos perezosos.

La cromática en la vestimenta hace referencia a la navidad, una de las épocas de mayor consumismo. El fondo corresponde a un habitual escenario convertido en templo del consumismo, un centro comercial separado en un plano inferior correspondiente al mundo terrenal, el de los compradores y un plano superior enmarcado por decoración navideña y simulando la divinidad y cercanía al cielo de esta nueva deidad a la que todos de alguna u otra manera hemos venerado alguna vez sin saberlo.

Proceso

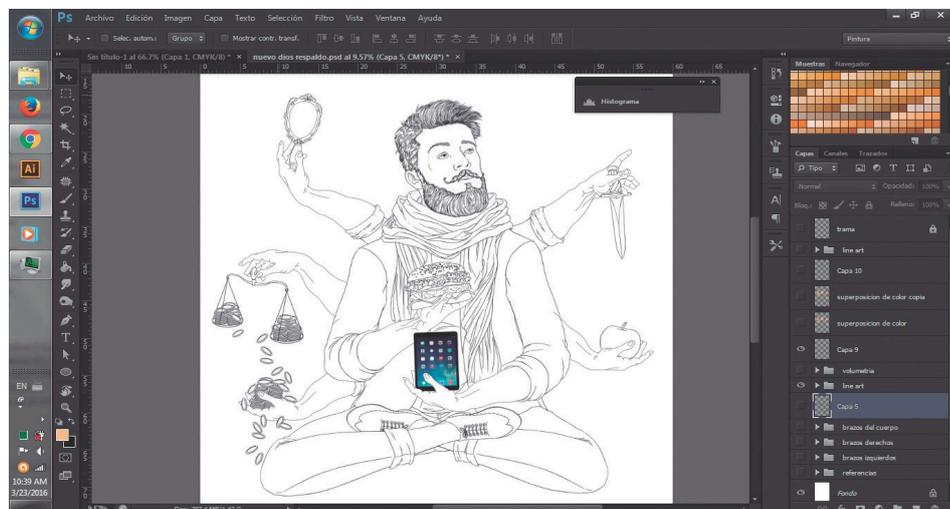
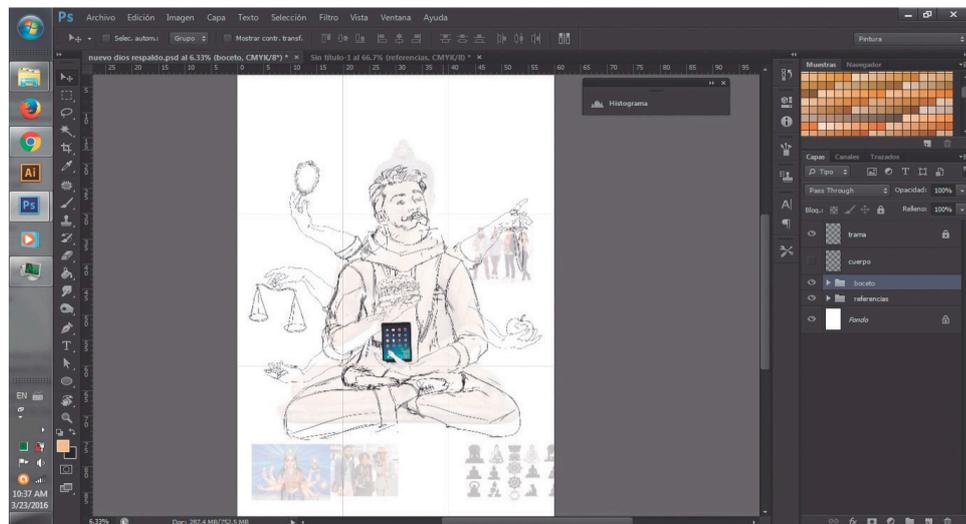
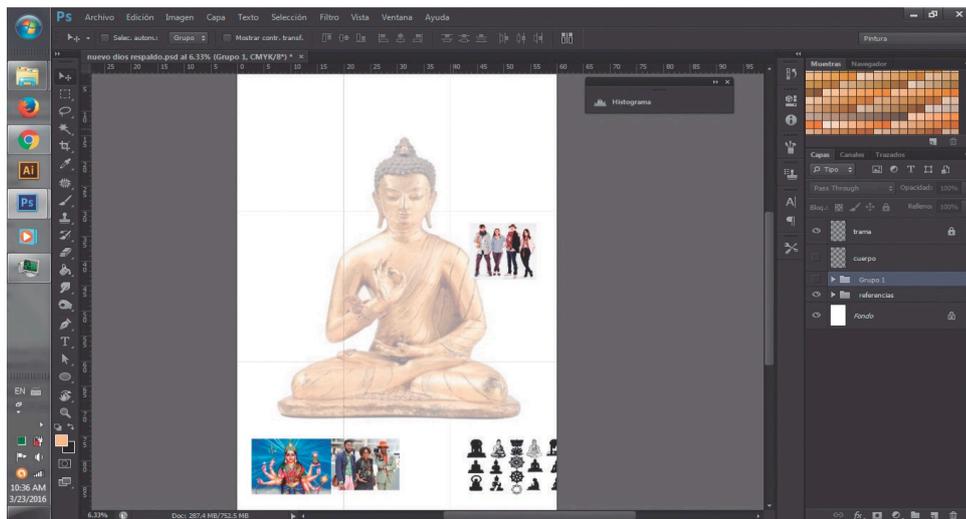


Fig. 66 Peñalosa, A. (2016). Proceso creativo de *Nuevo Dios* [archivo digital]



Fig. 67 Peñaloza, A. (2016). Arte final de *Nuevo Dios* [archivo digital]

Xavier Carchipulla (Reside en Madrid-España)

TÍTULO: *Zharnack, Siglo XXX*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 68 Carchipulla, X. (2016). Arte final de *Zharnack, Siglo XXX* [archivo digital]

Explicación de la obra

Zharnack, una obra desquiciada que predice nuestro futuro, mostrando que gracias a la codicia del ser humano al querer ser creadores y dueños del todo, están cada vez más cerca de destruir la vida humana con el control tecnológico, las manipulaciones genéticas, las nuevas creencias y nuevos sistemas de vida. *Zharnack*, en esta ocasión representado por el concepto de los vegetarianos, se contrapone al de la obra de la creación por el de la destrucción que evidencia claramente un futuro, no muy lejano, hacia donde la humanidad se dirige. ¿No crees que esto pueda suceder?

Proceso



Fig. 69 Carchipulla, X. (2016). *Art concept* [archivo digital]

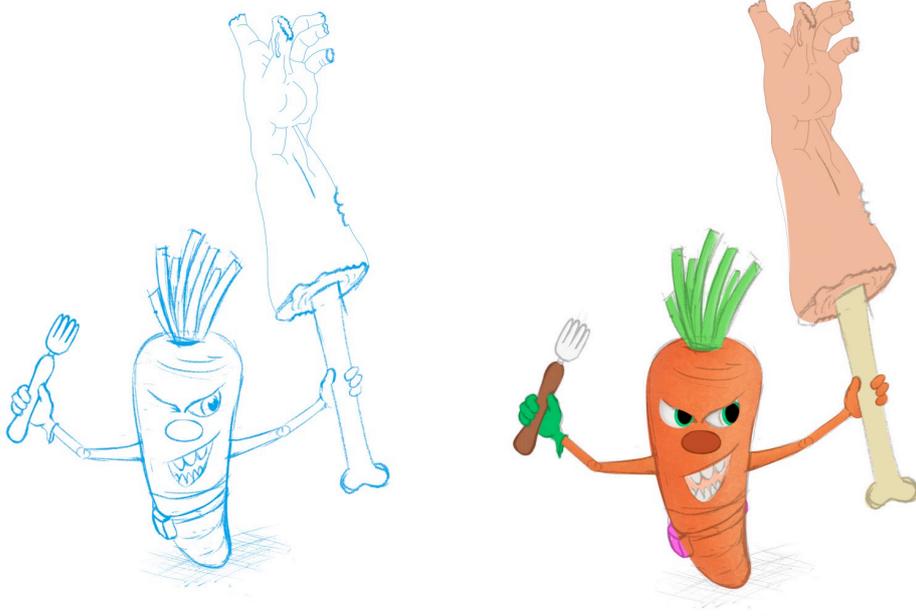


Fig. 70 Carchipulla, X. (2016). *Proceso creativo* [archivo digital]

Pablo Moscoso (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *La reina de corazones (Queen of hearts)*

FORMATO: 60 x 90 cm

TÉCNICA: Digital-Vectorial

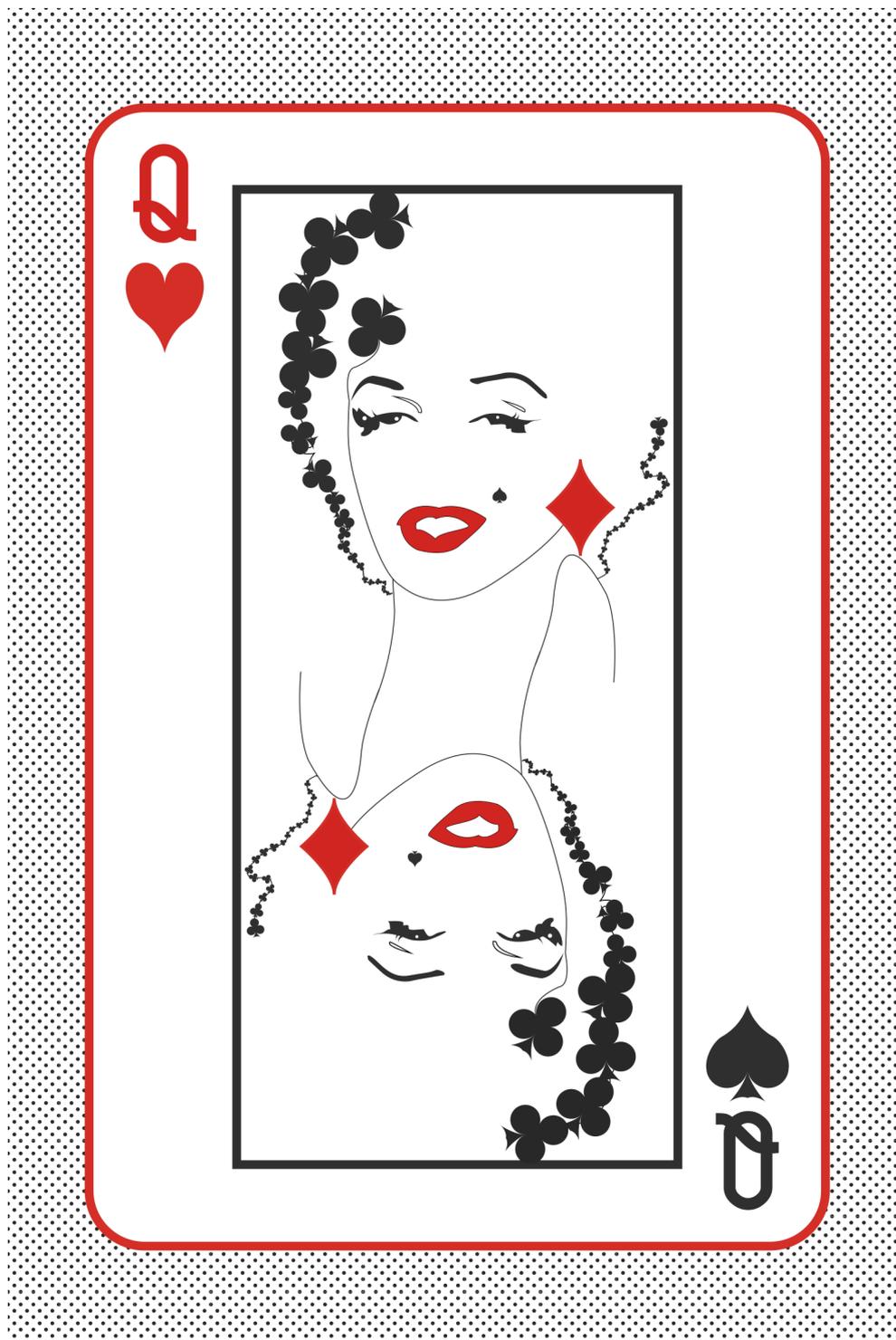


Fig. 71 Moscoso, P. (2016). *La reina de corazones (Queen of hearts)* [archivo digital]

Explicación de la Obra

Uno de los tantos calificativos que ha recibido Norma Jeane Mortenson, *Marilyn Monroe*, a partir de 1950.

Varios artistas han podido captar su esencia en diferentes técnicas

Willem de Kooning: *Marilyn Monroe* (Óleo sobre lienzo, 1954)

James Gill: *Marilyn Triptych* (Óleo sobre lienzo, 1962)

James Rosenquist: *Marilyn Monroe* (Óleo sobre lienzo, 1962)

Mimmo Rotella: *Marilyn Monroe* (Décollage), 1962)

Wolf Vostell: *Marilyn Monroe* (Décollage, 1962)

Andy Warhol: *Marilyn Diptych* (Serigrafía sobre lienzo, 1962)

Richard Hamilton: *My Marilyn* (Fotos y óleo sobre lienzo, 1966)

Salvador Dalí: *Mao Monroe* (Óleo sobre Polimetilmetacrilato, 1967)

Robert Rauschenberg: *Test Stone #1* (Litografía sobre papel, 1967)

Richard Lindner: *Marilyn was here* (17 Litografías, 1970)

Mel Ramos: *Peek-a-boo Marilyn* (Litografía, 2002)

- Gina Lollobrigida: *My Friend Marilyn Monroe* (Escultura, 2003)

Así que no es nada extraño que a alguien más..., Una vez más, se pueda inspirar en ella para tratar de incluir en su ambiente diario a un ser tan carismático.

Dicho esto no se si esta expresión de admiración en un lenguaje gráfico pueda encajar en un concepto de lo que se describe como arte.

Presento a ustedes a *La reina de corazones*, o por su origen idiomático, inglés, a *Queen of hearts*.

Proceso

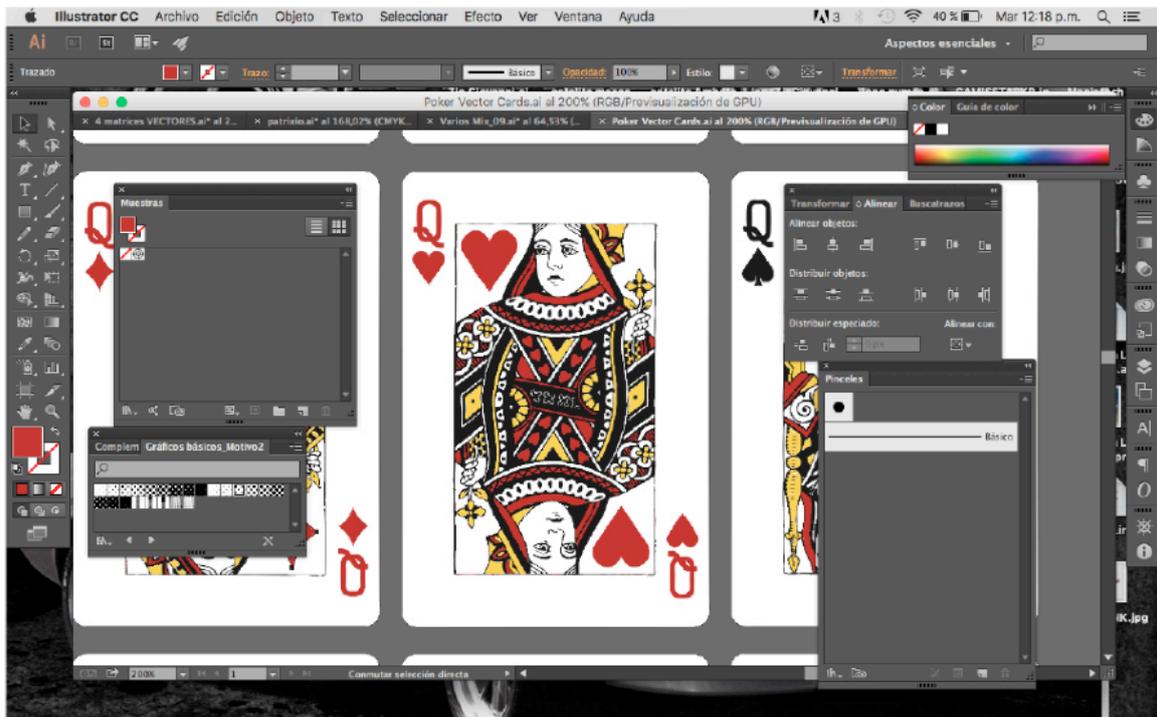
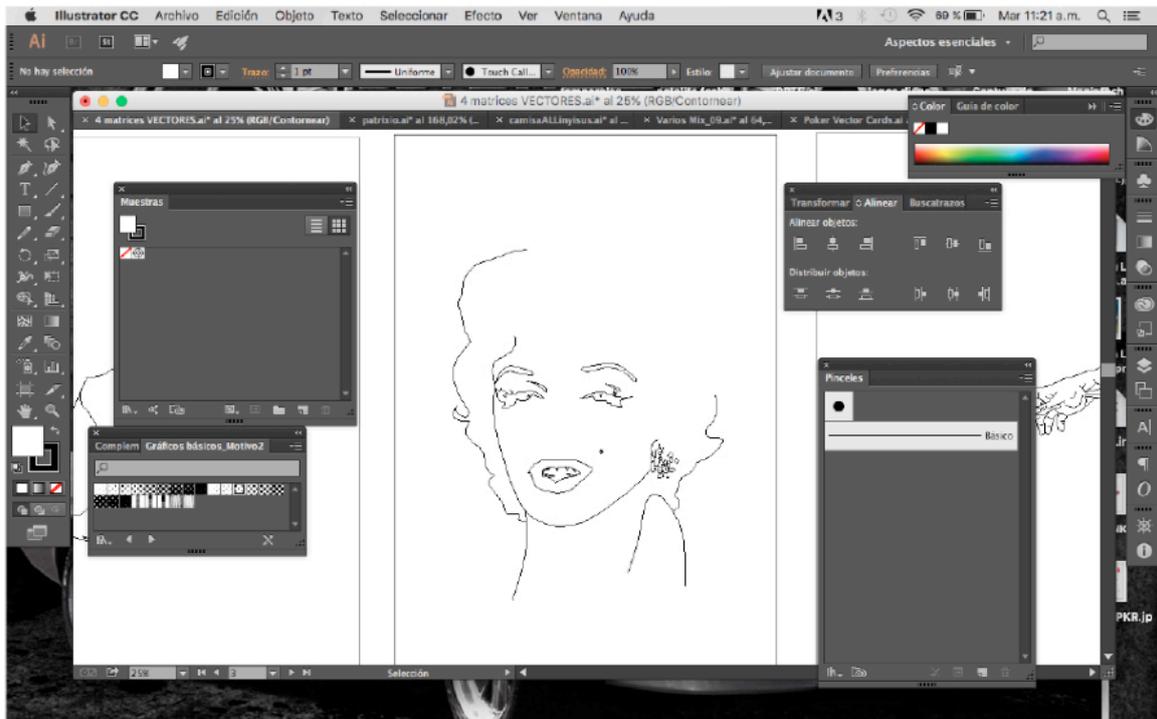


Fig. 72 Moscoso, P. (2016). *Proceso creativo: intervención vectorial* [archivo digital]

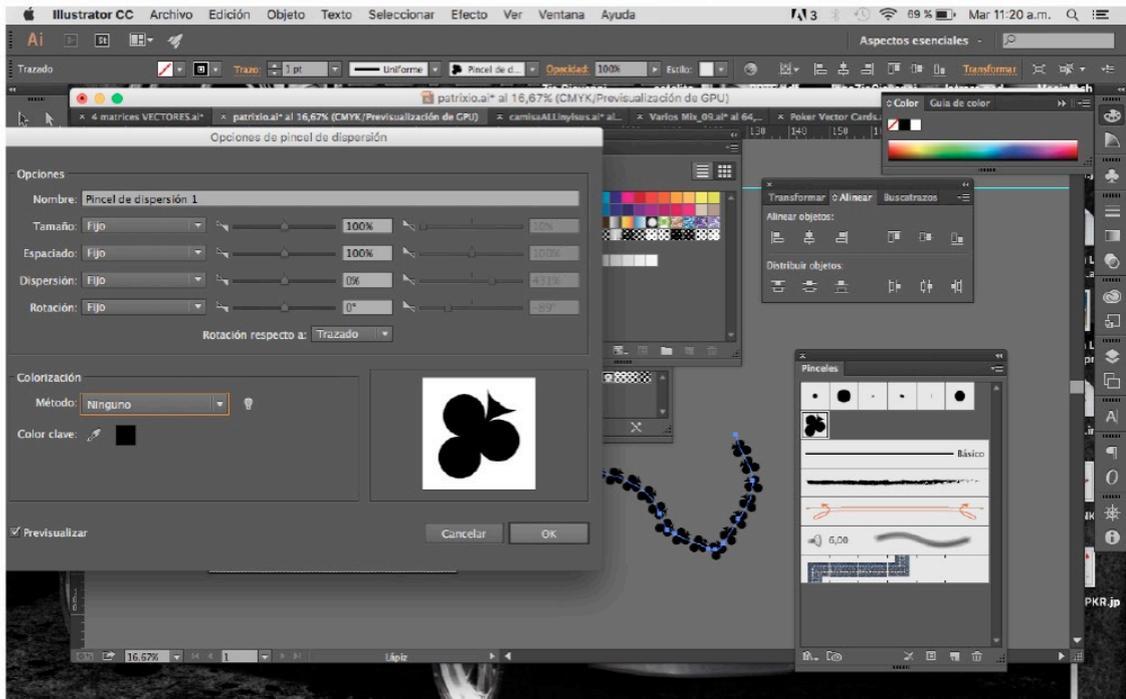
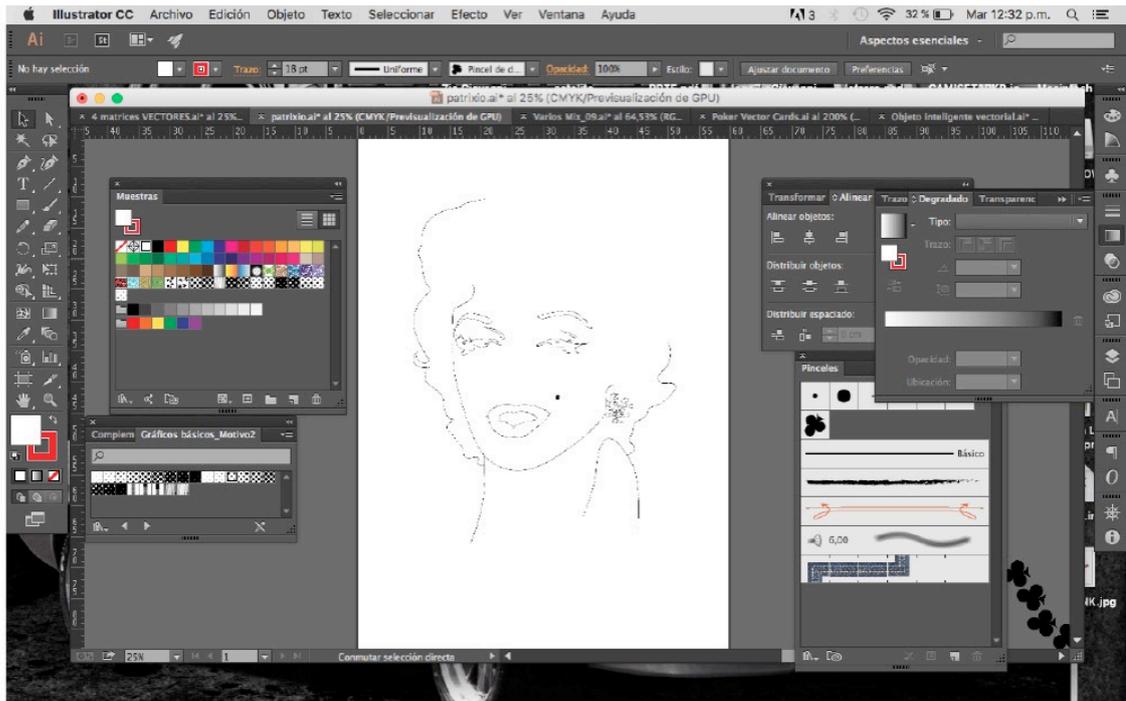


Fig. 73 Moscoso, P. (2016). *Proceso creativo: dibujo vectorial con plantillas* [archivo digital]

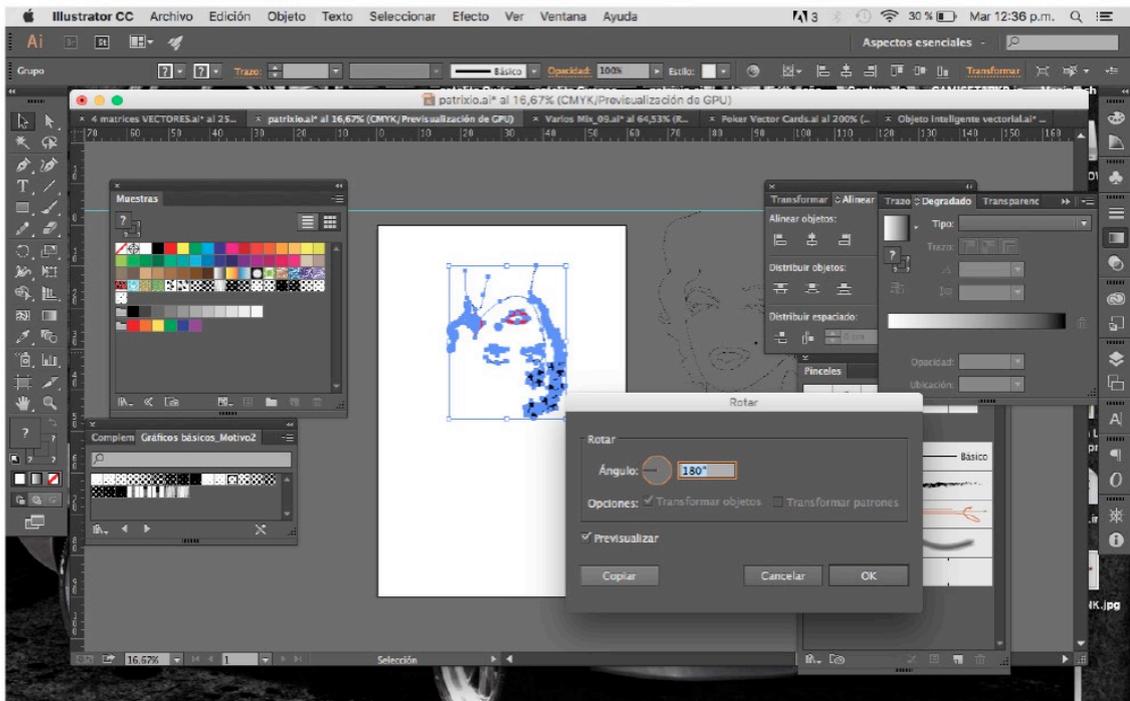
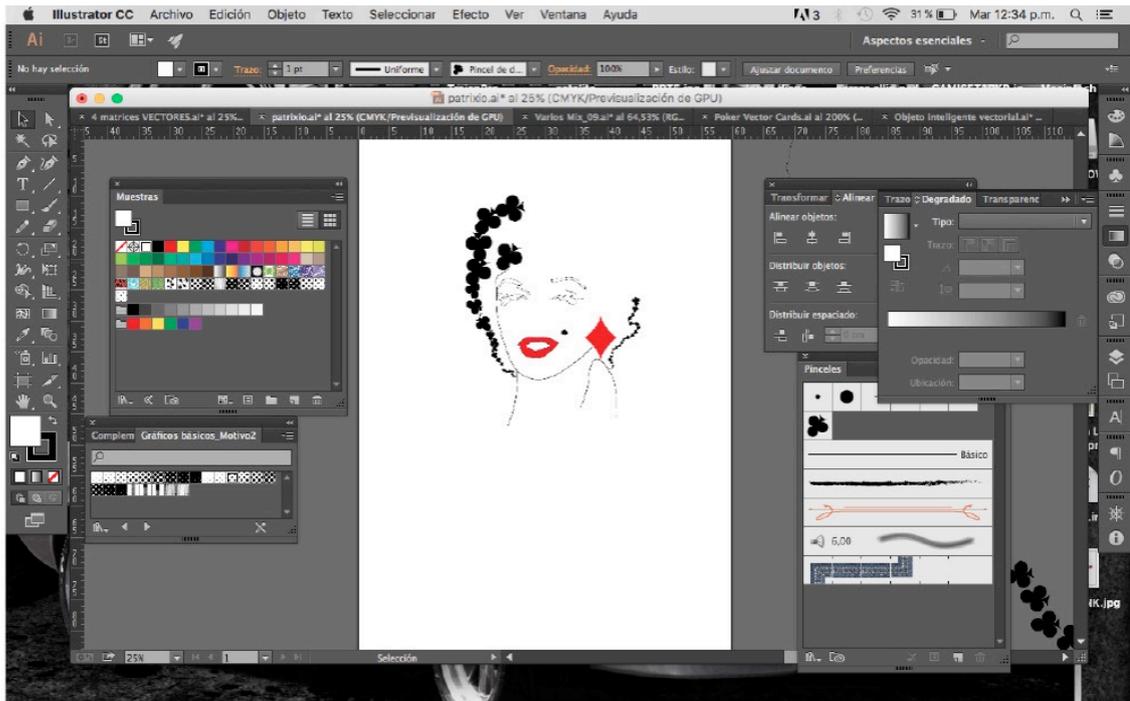


Fig. 74 Moscoso, P. (2016). *Proceso creativo: diseño de elementos decorativos* [archivo digital]

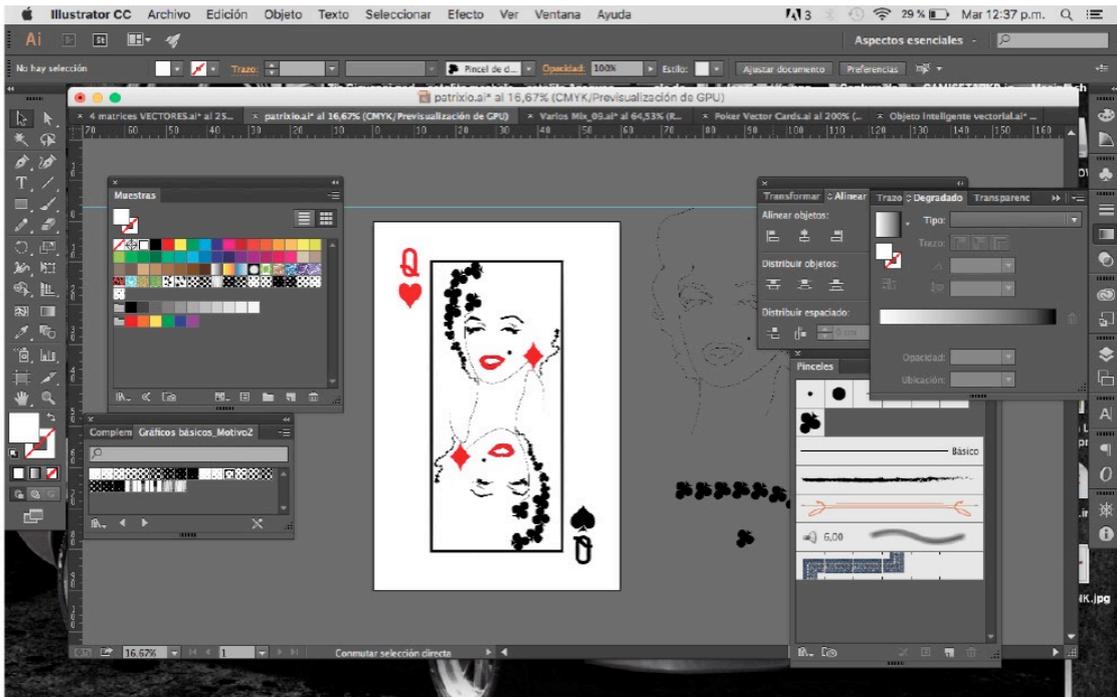


Fig. 75 Moscoso, P. (2016). *Proceso creativo: pintura digital* [archivo digital]

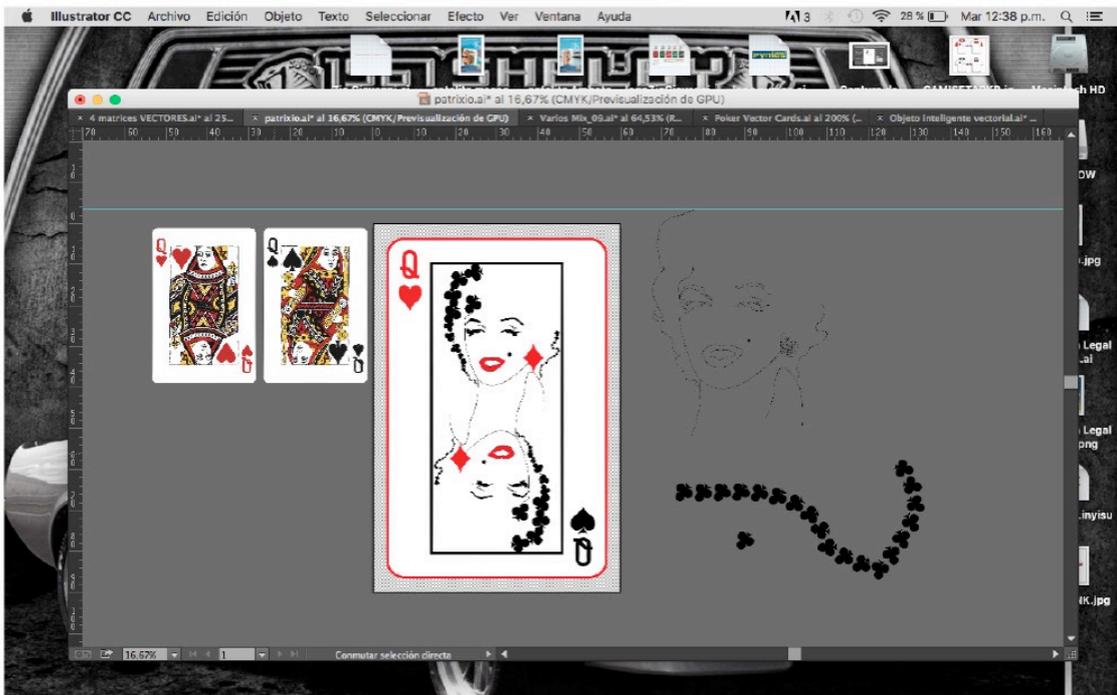


Fig. 76 Moscoso, P. (2016). *Arte final* [archivo digital]

Manuel Guzmán (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *Polvo eres y al polvo volverás*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 77 Guzmán, M. (2016). *Polvo eres y al polvo volverás* [archivo digital]

Explicación de la obra

En la época de la información, con la inserción en la sociedad de diferentes formas de comunicación que han alcanzado un cambio en los últimos años en prácticamente todo el mundo, el uso de las redes sociales han generado cierta transformación en la conducta de los individuos con intereses comunes al compartir contenidos en diversos formatos estableciendo virtualmente relaciones interpersonales que en muchos casos no son auténticas, estos nuevos medios de comunicación han cambiado los patrones sociales de comportamiento, las redes sociales pueden *servir para todo* en el ámbito profesional, para buscar información, autopromoción, estar comunicado con los que conoces, promocionar una marca, un negocio, vender, aprender, entre otros. En este



contexto la obra *POLVO ERES Y AL POLVO VOLVERÁS* pretende establecer un punto crítico como un instrumento generador de contenidos con una nueva herramienta estética por medio de una narrativa gráfica que al poner énfasis sobre lo cotidiano y al perder la distancia entre espectador y obra intenta interactuar, discutir sobre las múltiples posibilidades que ofrecen las redes sociales cuando de comunicar un mensaje se trata, es así que se realiza un juego metafórico ofreciendo a la imagen ambigüedad o polisemia al usar criterios específicos y connotaciones consumistas masivas como es el Facebook.

Proceso

No presenta procesos gráficos de los artes finales.

Darwin Parra (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: S/N

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 78 Parra, D. (2016). S/n [archivo digital]

Explicación de la obra

En la actualidad no es nada extraño conocer y mantener relaciones personales con otros seres humanos mediante redes sociales en las que la distancia no tiene cabida, todos confluyen en una pantalla frente a nosotros.

Los perfiles, tanto fotografía como la información nos permite un primer acercamiento con la persona, algunos casos la información es falsa y en la gran mayoría una verdad parcial, la verdad solo de las *cosas lindas*, generando una imagen idealizada y más aún cuando esta información se multiplica por cuantas redes sociales tengan.

En la ilustración se puede observar como los nodos dan forma a este rostro a modo de estrella *hollywoodense*, retocada, maquillada, falseando u omitiendo realidades que no nos permite ver a plenitud su esencia. Todos en este mundo de redes sociales nos hemos mostrado como entes que caminan sobre un delgado hilo entre la fantasía y la realidad.

Proceso



Fig. 79 Parra, D. (2016). *Proceso creativo: dibujo en Photoshop sobre la plantilla* [archivo digital]



Fig. 80 Parra, D. (2016). *Proceso creativo: dibujo y conclusión del arte* [archivo digital]

Galo Mosquera (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *María Milagros*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 81 Mosquera, G. (2016). *María Milagros* [archivo digital]



Explicación de la obra

El espectador presencia la creación y transformación de un estereotipo religioso, como no se le ha permitido antes, es decir acepta la falsa identidad de una nueva imagen justificada iconográficamente. Eduardo Carrera - Curador

María Milagros reflexiona en base a la charla performada *Milagros Turísticos* de María José Machado, charla presentada en la residencia de artistas *Conventillo 14-35* organizado por el colectivo *La Mata de Frío Azezino*, en el mes de octubre del año 2015.

Desde la iconografía que representa la Virgen María, se aborda la idea de simulacro al apropiarse de otra identidad en los usos de imagen y de la concepción de fe alrededor de varios conceptos de adoración. «ocitáxE», propuesta de Machado, nace desde una instalación performática, compuesta por un video y foto performance. Esta compilación parte del ideal de promover costumbres sociales como es el caso del ritual semántico e iconográfico religioso.

En la continua transformabilidad de la imagen de la virgen, busco la expresión estática de tal objeto visual, su inmanencia expresiva fundando en el mundo su lugar único y de esta manera dislocar su presencia de vinculaciones obvias y ya conocidas, apoderándome de esa imagen como algo que tiene para mí un significado.

(...) para mí el objeto adquiere una estructura autónoma – encuentro en él algo determinado, un significado que quiero exponer a la participación; esa obra adquirirá “x” significados, que se irán sumando gracias a la participación general (...) (Oiticica, Experimentar lo experimental 84).

Proceso



Fig. 82 Machado, M. (2016). *Milagros turísticos* [fotografía]

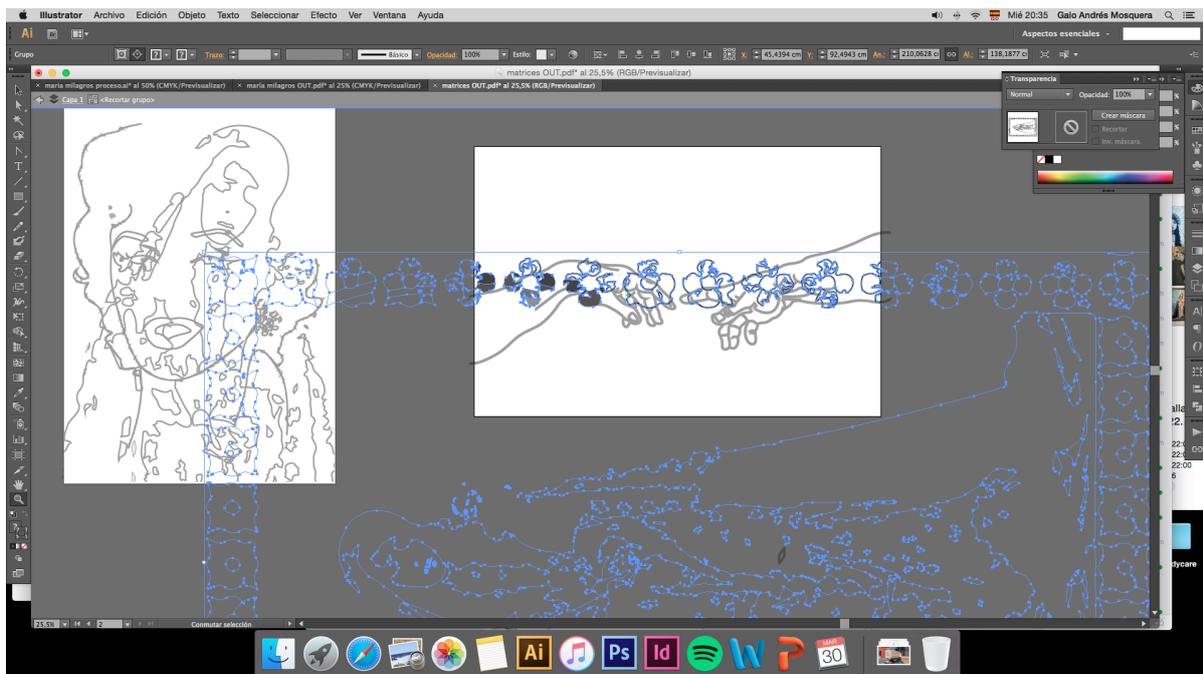


Fig. 83 Mosquera, G. (2016). *Dibujo vectorial en Illustrator* [archivo digital]

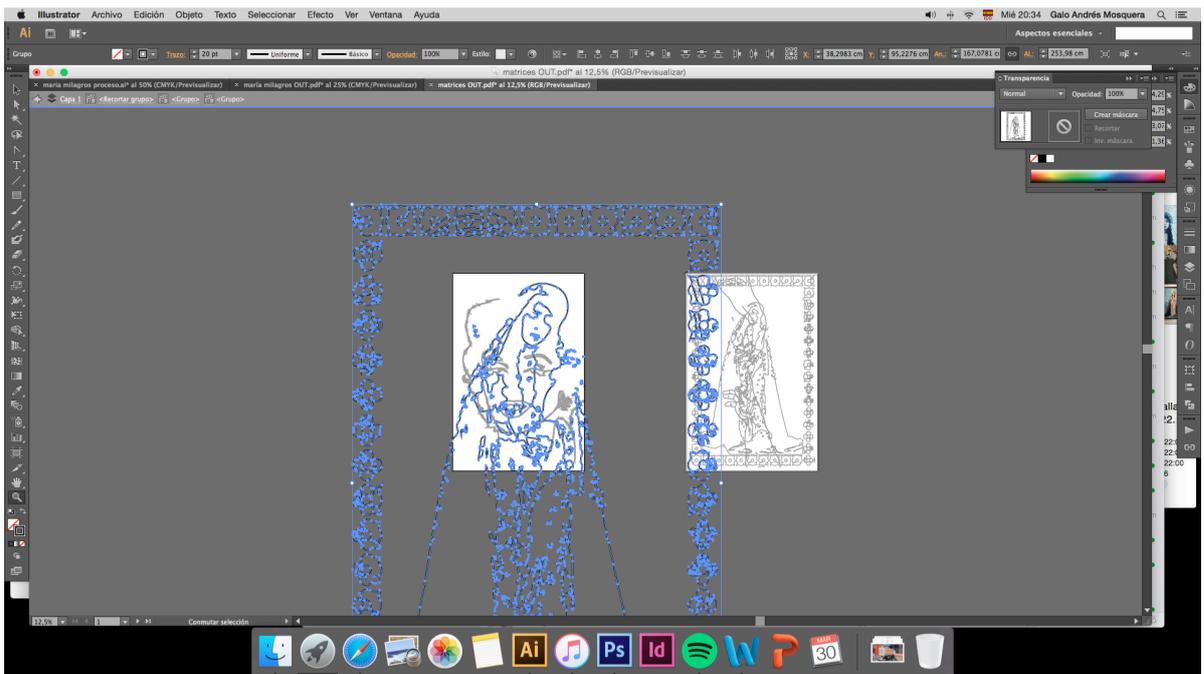
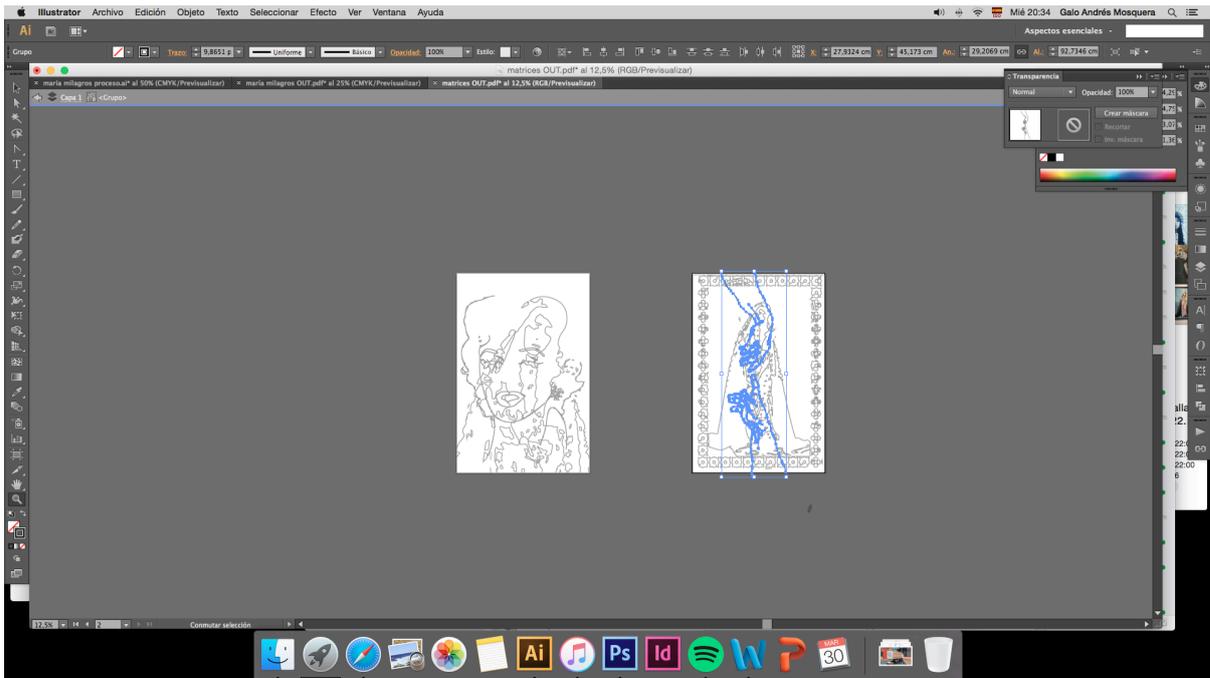


Fig. 84 Mosquera, G. (2016). *Proceso de dibujo vectorial del arte final* [archivo digital]

INTERVENCIONES DE LAS CUATRO MATRICES POR PARTE DEL AUTOR

Patricio Llivicura (Cuenca-Ecuador)

BLOG: <http://pllivicura.wixsite.com/patricio-llivicura-piedra>

TÍTULO: *Maná socia*



FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 85 Llivicura, P. (2016). *Maná social* [archivo digital]

Explicación de la obra

Adán jugando a ser Dios derrama sobre sus fieles el maná virtual. Ejércitos de personas son atrapadas por las redes sociales. Todo gira en torno a la internet, es el punto de encuentro entre un infinito número de actores, sean individuos u organizaciones que se relacionan de acuerdo a algún criterio (afinidad, familiaridad, profesional, etc.).

Todo se ha transformado: las personas ya no conversan sino chatean, los estudiantes ya no investigan sino *googlean*, ya no te felicitan sino te dan un *like*, si no te quieren dentro de su círculo te *bloquean*, si quieren terminar con una relación te eliminan del *feis*.

El trompo, la rayuela, las macatetas, las canicas, el salto de la soga, San Bendito me coge el diablo, las cogiditas, las escondidas, el sin que te roce ya no existen, fueron suplantadas por las aplicaciones y el juego virtual.

El hombre jugando a ser Dios y esclavo del poder de sus deseos.

Proceso

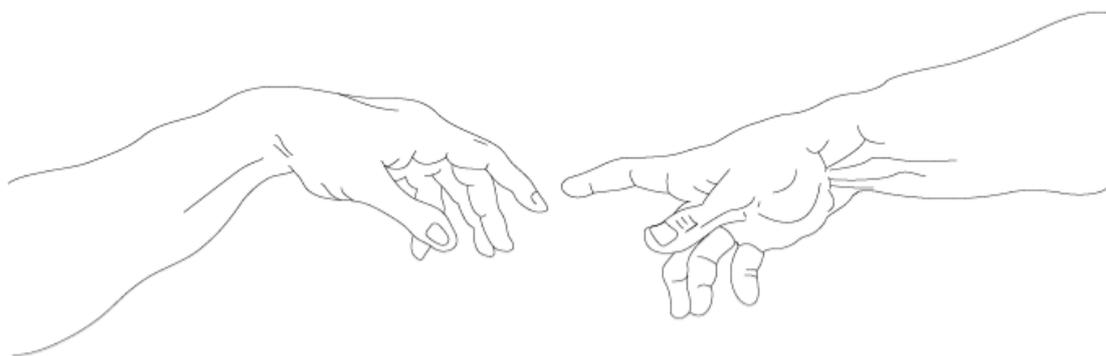


Fig. 86 Llivicura, P. (2016). *Intervención de la matriz bitmap* [archivo digital]



Fig. 87 Llivicura, P. (2016). *Proceso creativo* [archivo digital]



Fig. 88 Llivicura, P. (2016). *Proceso de pintura digital en Photoshop* [archivo digital]

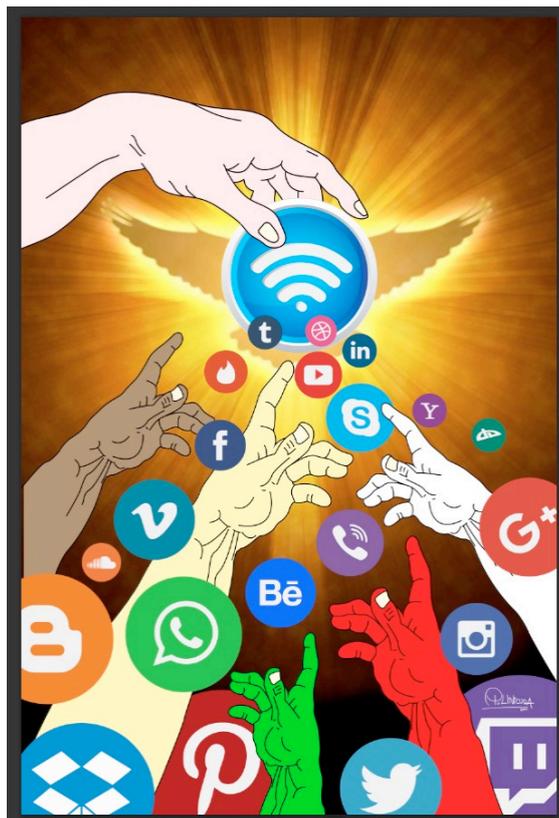


Fig. 89 Llivicura, P. (2016). *Arte final* [archivo digital]

Patricio Llivicura (Cuenca-Ecuador)

BLOG: <http://pllivicura.wixsite.com/patricio-llivicura-piedra>

TÍTULO: *Simulacros*



FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 90 Llivicura, P. (2016). *Simulacros* [archivo digital]

Explicación de la obra

Esto de los *selfies* siempre ha captado mi atención y muchas inquietudes han rondado por mi mente: ¿es una moda reciente? ¿por qué ese afán de crear irrealidades ante el resto? ¿qué motiva a realizarlos?. Empecé a buscar información y me encontré que no es nada nuevo, siempre estuvo presentes a lo largo de la historia y la tecnología fue su fiel cómplice, se conocen registros de este tipo de retratos desde 1839 cuando Robert Cornelius los inicia, luego en 1900 las mujeres también lo hacen; y con la rusa Anastasia Nikólayevna vemos que los adolescentes también incursionan en este estilo fotográfico (fig. 93).



Fig. 91 *Los primeros selfies* [fotografía]. Recuperada de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Autofoto>



Fig. 92 *El selfie en la actualidad* [fotografía]. Recuperada de:
https://www.google.com.ec/search?q=selfies&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjU67XLs9rOAhUF7SYKHTxmBGkO_AUICCgB&biw=2133&bih=1062&dpr=0.9

De todo lo visto se evidencia una cadena interminable de proyecciones ficticias, que encajan perfectamente con los espejos de Michel Foucault y con las procesiones de simulacros baudrillardianos. ¿Qué motiva a hacerlos? Podría ser por diversión, para presumir logros, como una forma de dejar un mensaje a alguien o por compartir momentos. En la actualidad su excesiva práctica ha sido catalogada por los Sicólogos como el *síndrome del selfie* ejecutada, en la mayoría de casos, por sujetos con baja autoestima, quienes buscan aprobación y aceptación de los demás. Sea cual fuere el caso resulta apasionante abordar este tema y plasmarlo en *Simulacros* utilizando como elemento principal a la diva Norma Jeane Mortenson, Marilyn Monroe.

Proceso



Fig. 93 Llivicura, P. (2016). *Digitalización* [archivo digital]

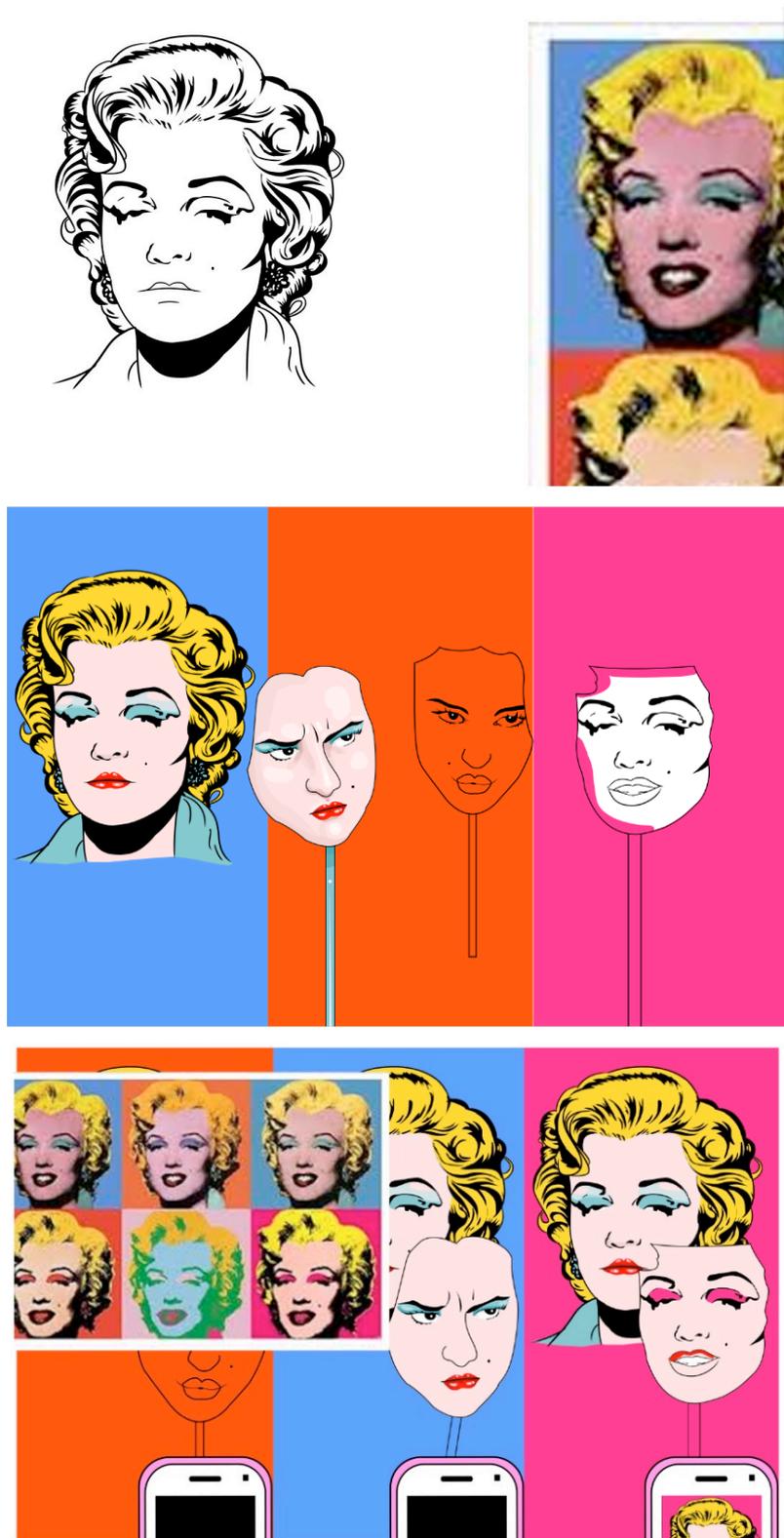


Fig. 94 Llivicura, P. (2016). *Proceso creativo* [archivo digital]

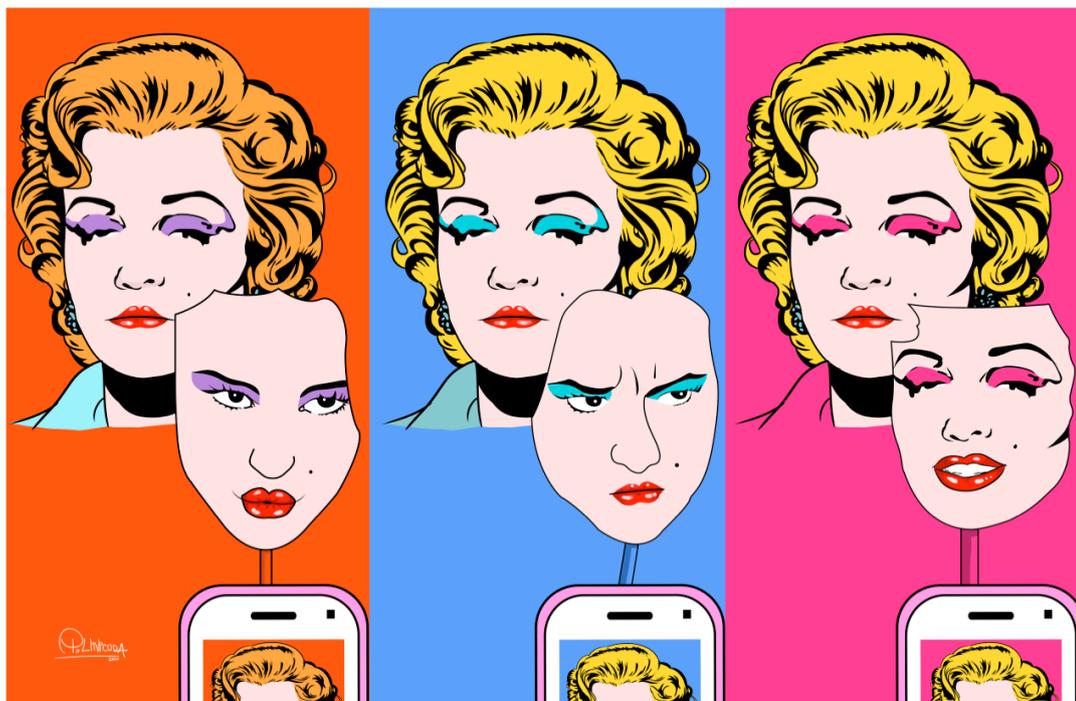


Fig. 95 Llivicura, P. (2016). *Arte final* [archivo digital]

Patricio Llivicura (Cuenca-Ecuador)

BLOG: <http://pllivicura.wixsite.com/patricio-llivicura-piedra>

TÍTULO: *Atrapados*



FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 96 Llivicura, P. (2016). *Atrapados* [archivo digital]

Explicación de la obra

La tecnología ha invadido la totalidad de nuestras vidas y está presente en todo aquello que realizamos. La máquina decide todo, es la que nos permite o bloquea nuestra entrada a todo lugar; nos asigna espacios, turnos; aprueba, desaprueba; cataloga, discrimina, organiza; afirma, niega... todo hace ella y nosotros estamos a su merced. La tecnología ayuda mucho pero la factura que pagamos por ella es altísima, sus tentáculos son infinitamente largos que llegan a cualquier parte, nos toma y no nos suelta... nos ha atrapado.

Proceso

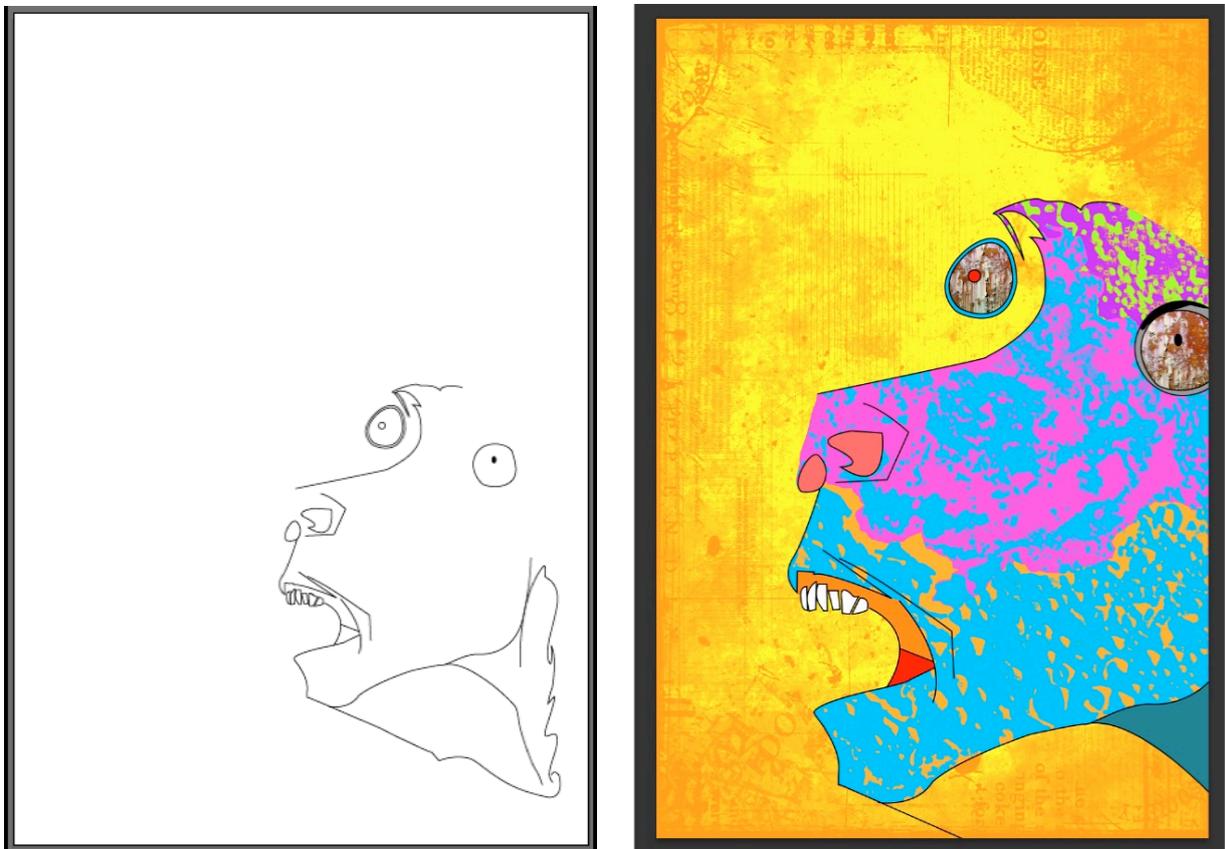


Fig. 97 Llivicura, P. (2016). *Digitalización* [archivo digital]

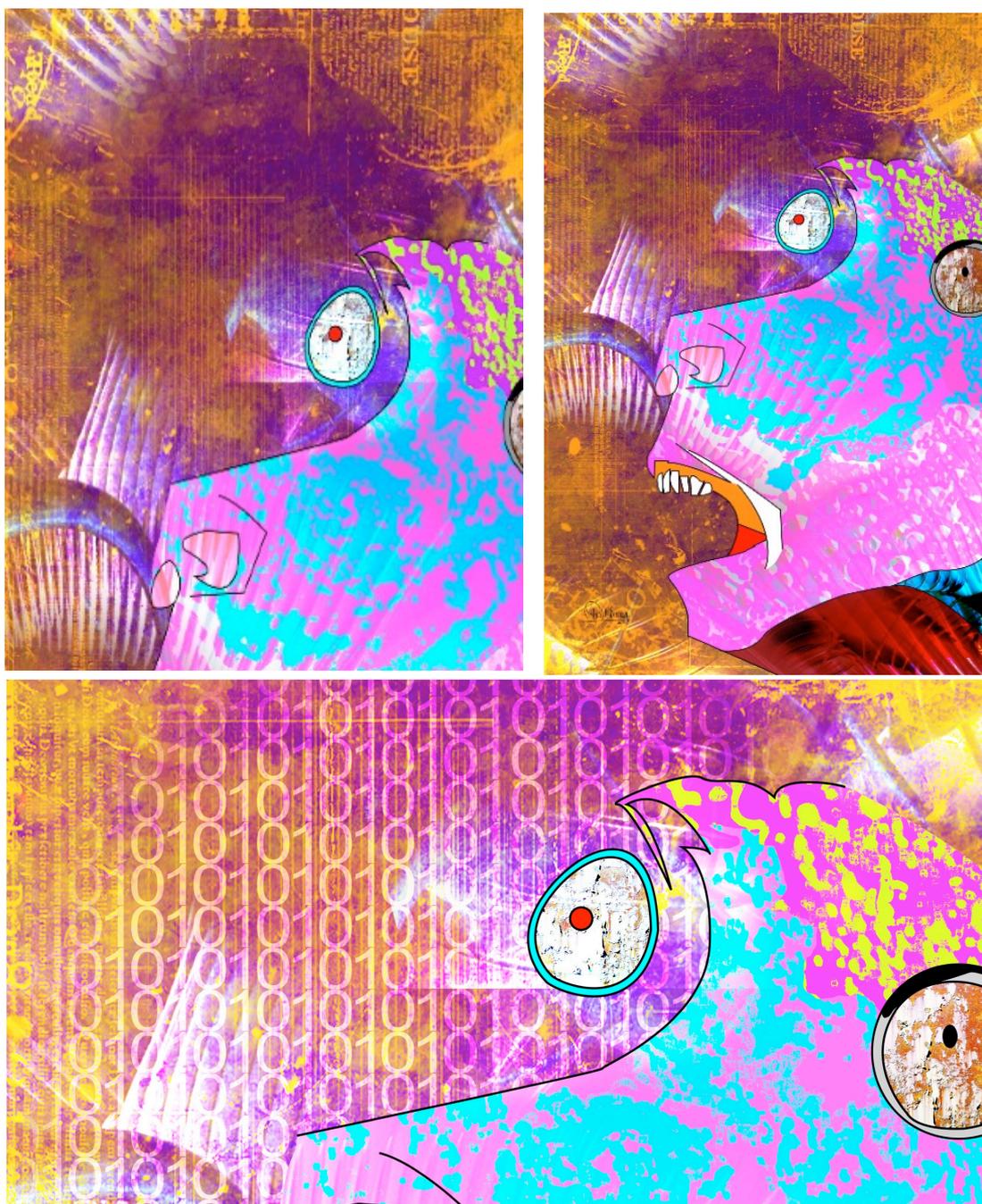


Fig. 98 Llivicura, P. (2016). *Diseño de efectos y texturas digitales* [archivo digital]

Patricio Llivicura (Cuenca-Ecuador)

BLOG: <http://pllivicura.wixsite.com/patricio-llivicura-piedra>

TÍTULO: *La razón del grito*



FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 99 Llivicura, P. (2016). *La razón del grito* [archivo digital]

Explicación de la obra

Muchas razones habrá tenido Munch para realizar su obra, *El Grito*. Con ayuda de la tecnología y la creatividad hemos tratado de adaptar esa actitud de asombro de su personaje principal a una realidad actual que es la transfiguración que han sufrido los códigos comunicacionales, mutando de la oralidad lingüística a los chats *online* entre los usuarios. Y claro, ya se ha vuelto cotidiano y hasta cierto punto *normal* el ver que la palabra escrita ha tenido que ser replanteada violentamente con el fin de que se adapte a esa búsqueda obsesiva de velocidad para que los mensajes fluyan en tiempo real.



Todo se ha reconfigurado: de lo coloquial hemos pasado a *Lenguaje SMS (Short Message Service)* y del *Diccionario de la RAE* al *Diccionario XAT (chat)* que surge como una necesidad de traducir la mayoría de palabras que forman parte de este nuevo lenguaje tecnológico, que resulta casi incomprensible para quienes estamos cruzando en el puente generacional entre lo tradicional y lo virtual.

Citamos ejemplos:

to (tampoco)

Lol (Laughing Out Loud): Riendo a lo Grande.

WTF (*What The Fuck*) ¿soinomed éuQ¿

Akba (Acaba)

Fds (Fin de semana)

b (Beso)

tmb (También)

Ps (Pues)

Xq (Porque, por qué)

Tqm (Te quiero mucho)

Noc (No sé)

Cm (Como, cómo)

Bn (Bien)

Bno (Bueno)

a2 (Adiós)

ad+ (Además)

grax (Gracias)

m da= (me da igual)

:) Feliz

:(Triste

;) Guiño

: P Sacar la lengua

:D Sonrisa amplia

xoxo Abrazos y besos

XD Sonrisa con los ojos cerrados

Estos son algunos de esos motivos que han provocado el asombro y grito de ese ser andrógino propuesto por Evard Much, ahora reinterpretado en *La razón del grito*.

Proceso

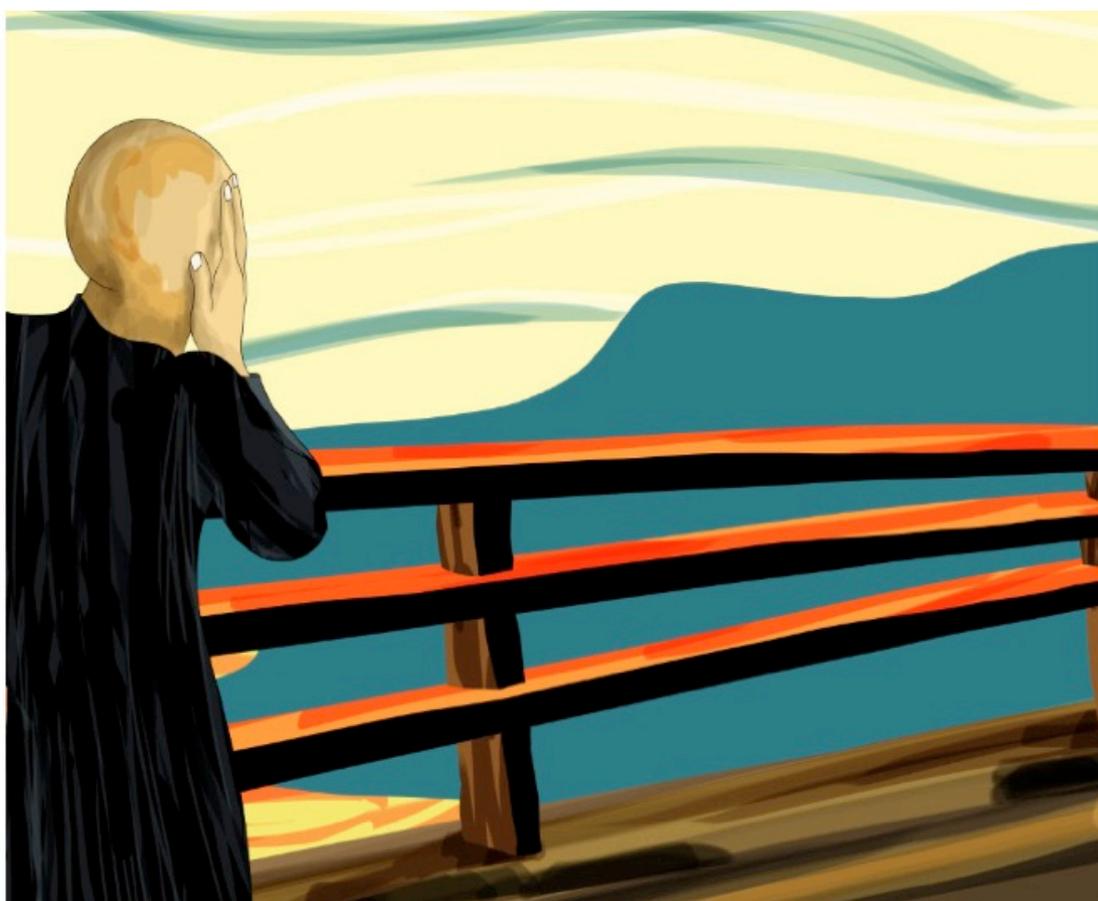
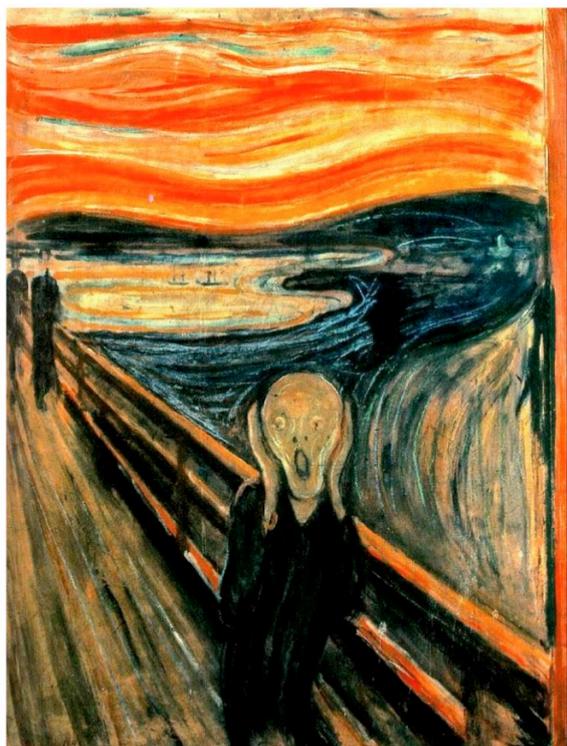


Fig. 100 Llivicura, P. (2016). *Proceso creativo* [archivo digital]



Fig. 101 Llivicura, P. (2016). *Proceso creativo-Arte final* [archivo digital]

III.10 Galería de las obras finales de los estudiantes

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO (ESPOCH)

Sebastián Haro (Riobamba-Chimborazo-Ecuador)

TÍTULO: *ART-lequín*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital



Fig. 102 Haro, S. (2016). *ART-lequín* [archivo digital]



ART-lequín es una reinterpretación de la obra *El grito* de Edvard Munch en donde varios elementos fueron cambiados a partir del original. Describo el asombro o pánico que causaría al ver al Niño rey de reyes, icono religioso de Riobamba, al adaptar ciertos elementos de los excesos y lujuria mundana que cambian totalmente su significado y su religiosidad. Reaccionan con pavor, desesperanza, miedo, temor, confusión el diablo de lata, al payaso criollo y el curiquingue, personajes típicos de los pases del niño y de la cultura popular de la Provincia de Chimborazo.

Proceso

Boceto



Line art



Digitalización



Fig. 103 Haro, S. (2016). *Boceto analógico y digitalización* [archivo digital]

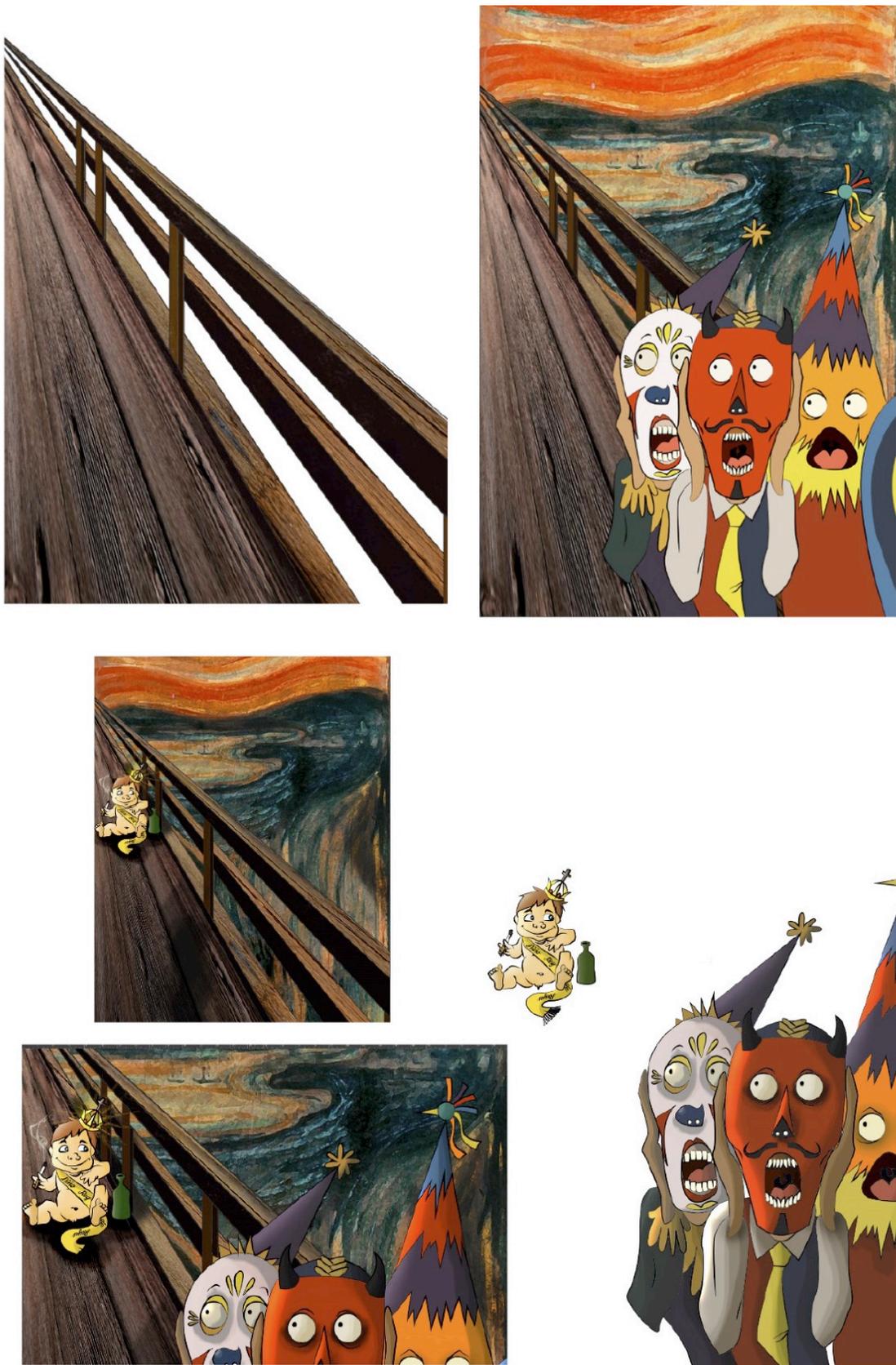


Fig. 104 Haro, S. (2016). *Proceso de color, textura, luz y sombra* [archivo digital]

Carlos Contreras (Riobamba-Chimborazo-Ecuador)

TÍTULO: *Detrás del grito*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital

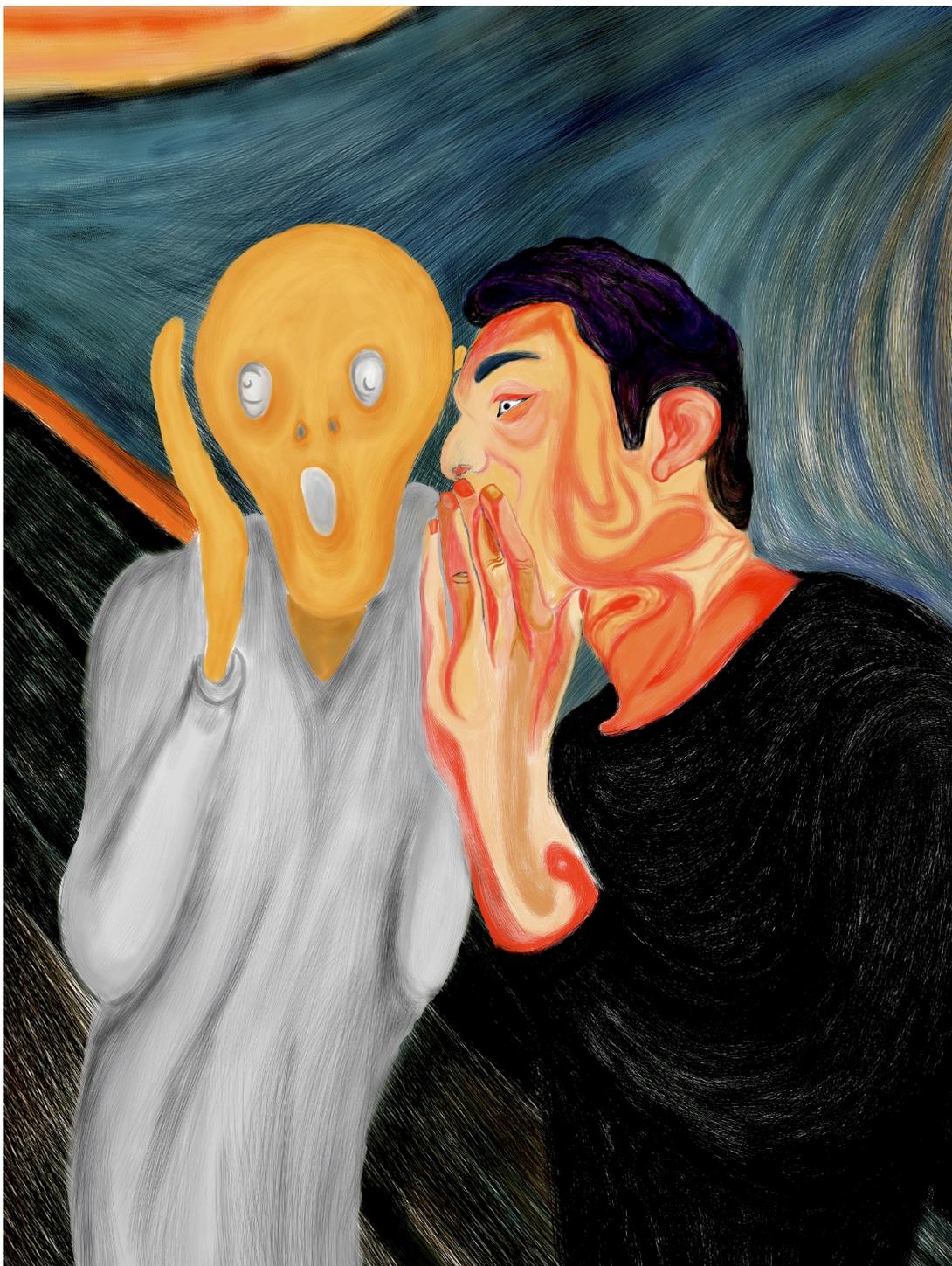


Fig. 105 Contreras, C. (2016). *Detrás del grito* [archivo digital]

Explicación de la obra

Pretendo retratar a las personas que viven de los malos comentarios y de los chisme que solo provocan riñas, discordias y problemas entre aquellas que los practican. El poder de un comentario mal intencionado es representado por la fuerza del color, el cual se transmite de una persona a otra recibiendo el mensaje, muchas veces ficticia, mal intencionada sin argumentos o simples rumores que normalmente hacen mucho daño a personas y sociedades en general. Es el poder de la palabra vista desde otra perspectiva.

Proceso

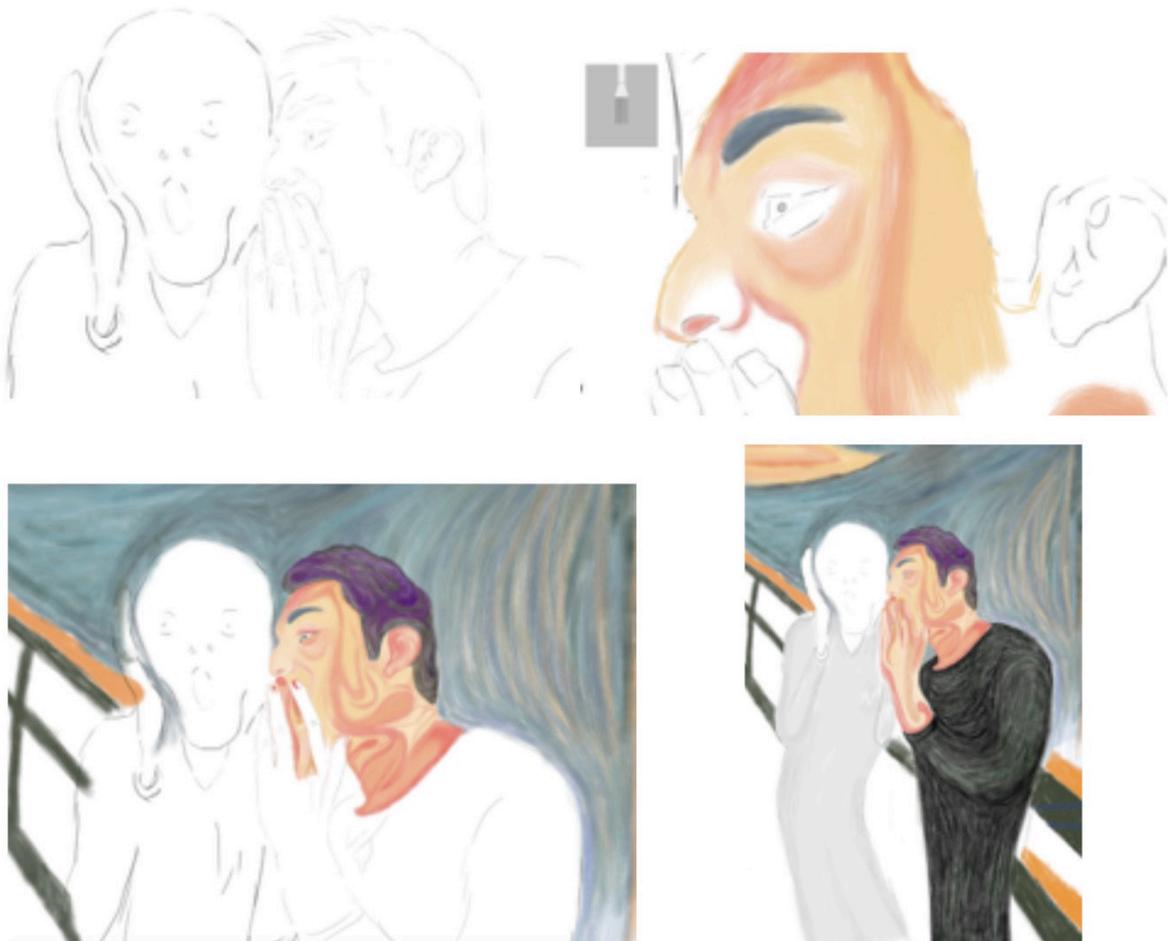


Fig. 106 Contreras, C. (2016). *Proceso creativo: Dibujo y pintura digital* [archivo digital]

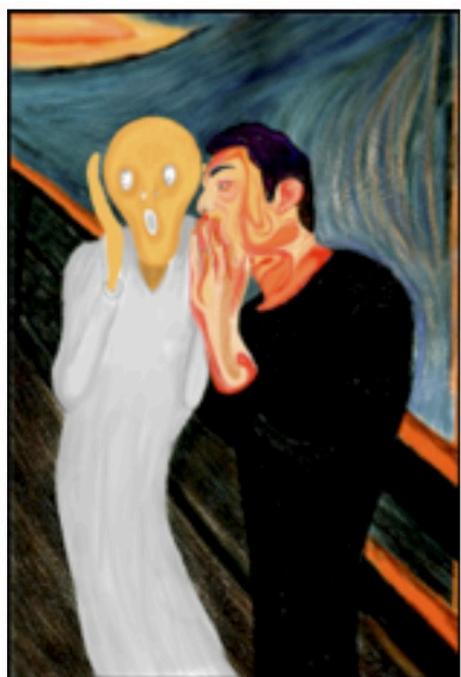
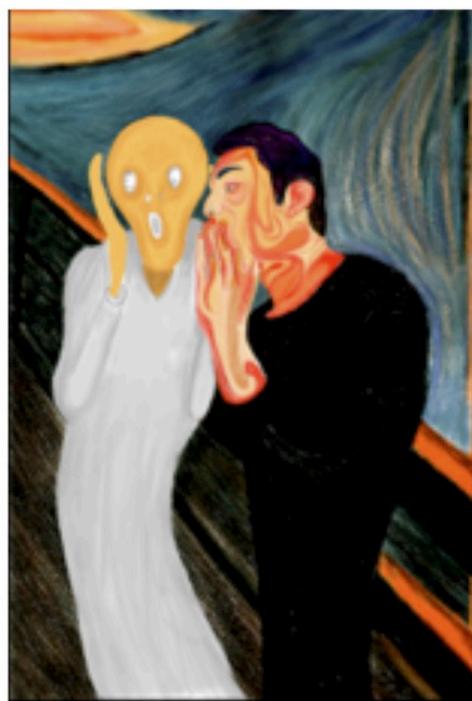
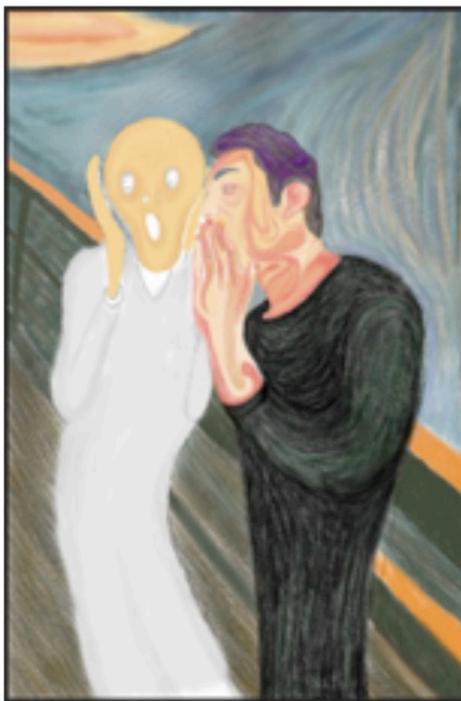


Fig. 107 Contreras, C. (2016). *Proceso de pintura, efectos, arte final* [archivo digital]

FACUTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA

George Galarza (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: S/N

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital

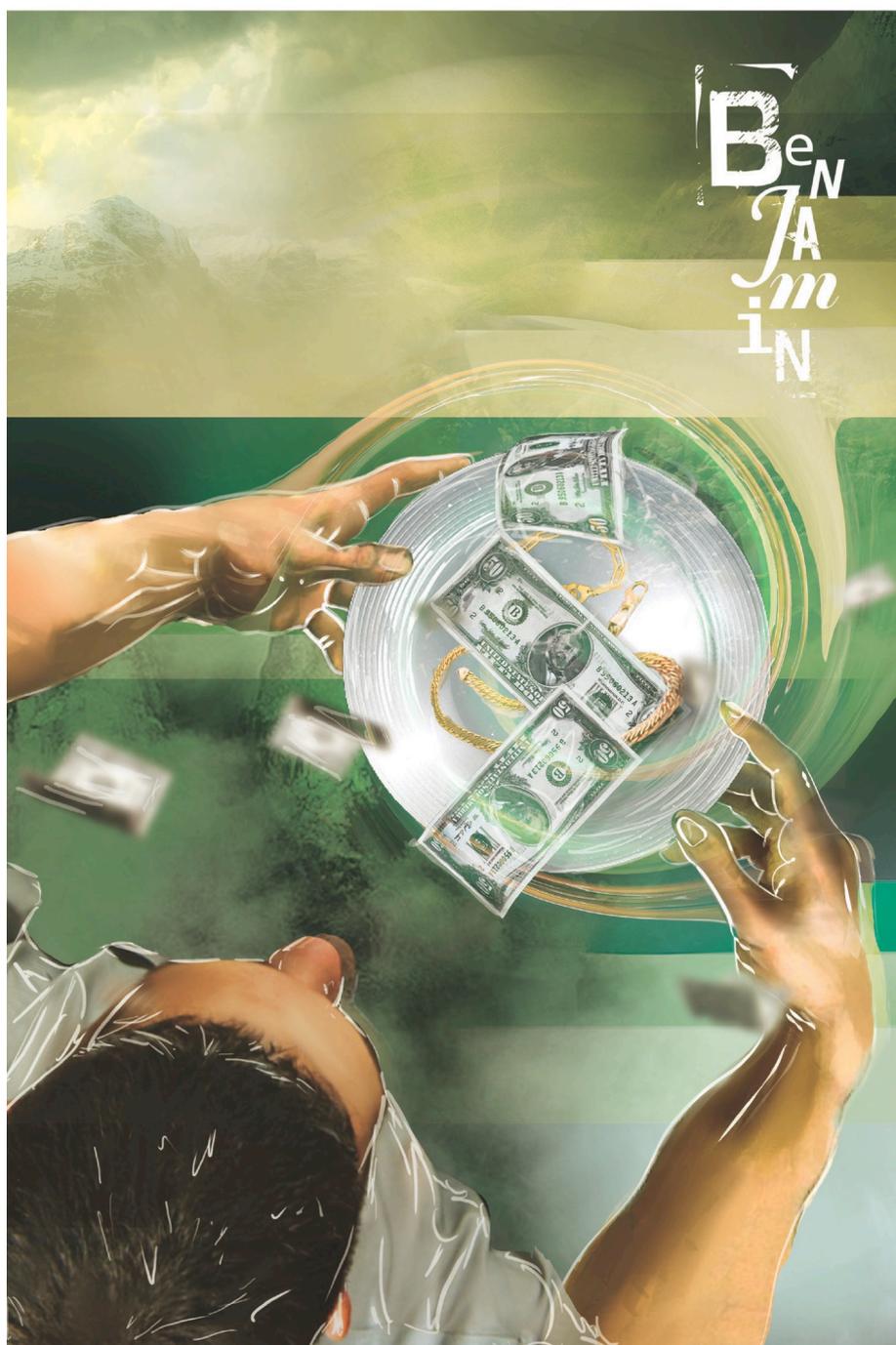


Fig. 108 Galarza, G. (2016). S/n [archivo digital]

Explicación de la obra

La propuesta presentada incluye, en primera instancia, la matriz de la obra *La Creación de Adán*, y que está adaptada en esta ilustración digital en relación a la participación del dinero dentro de nuestra sociedad, convirtiéndose en una forma de expresar, de alguna manera, un contexto en donde el valor monetario de algo sustenta a alguna cosa; es decir, que casi todo está supeditado al estímulo económico y que se traduce como una pugna por el poder.

La composición ubica a elementos que generan un enfoque directo al movimiento de una persona y que su postura infiere la forma general de una entrega de dinero, que se encuentra sobre un plato de comida, transformándose en el concepto general de la obra al intervenir como muestra del grado de interés monetario que se vive actualmente.

Proceso

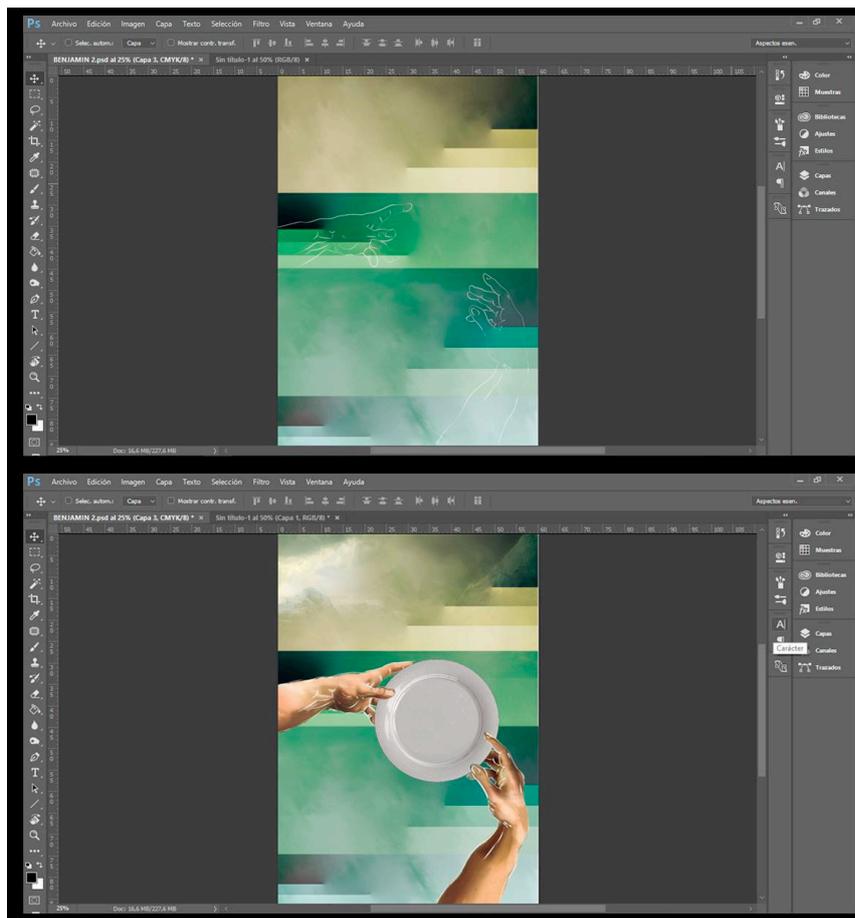


Fig. 109 Galarza, G. (2016). *Dibujo y pintura digital* [archivo digital]

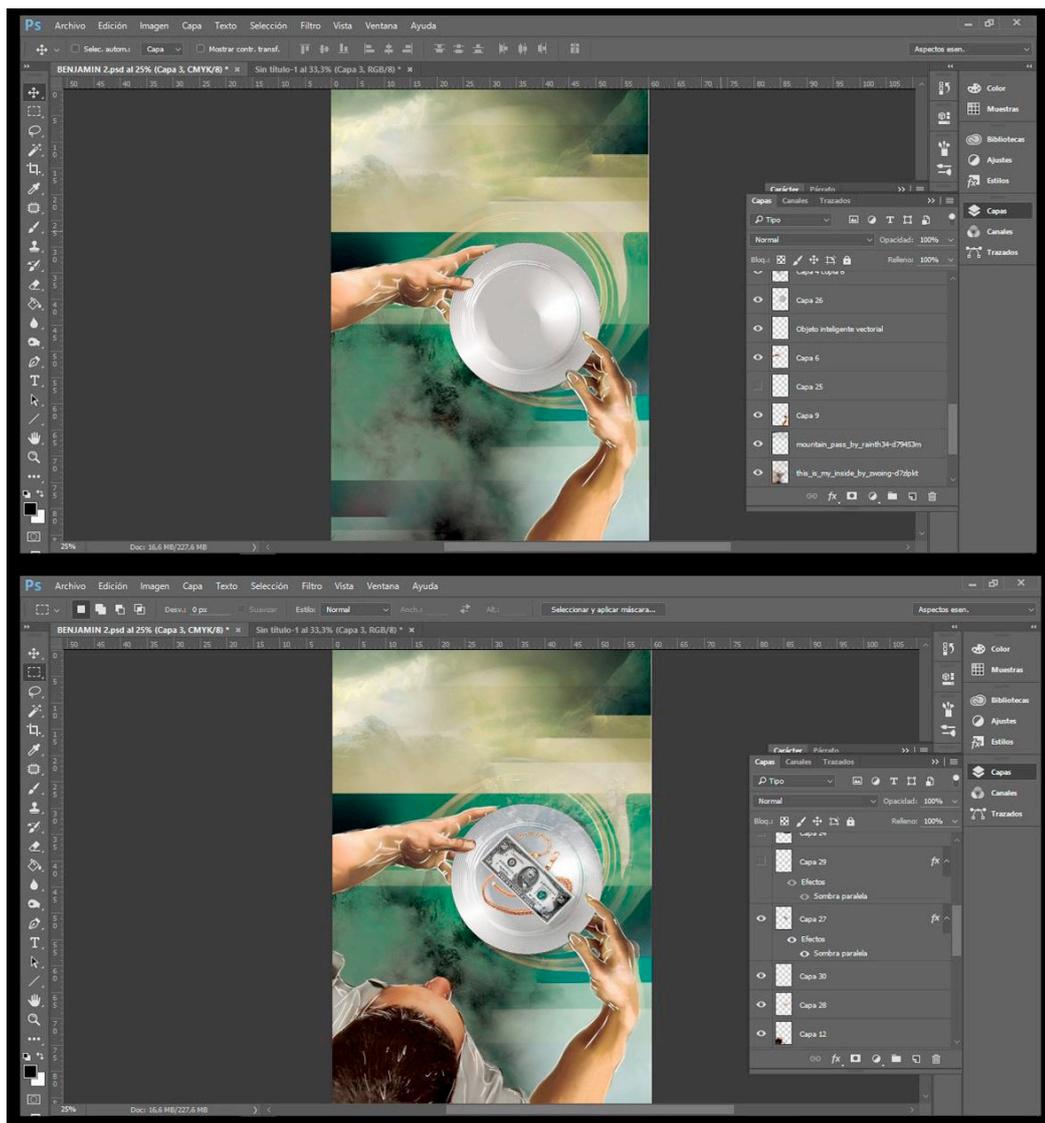


Fig. 110 Galarza, G. (2016). *Proceso de ubicación de elementos fotográficos, texturas y efectos* [archivo digital]

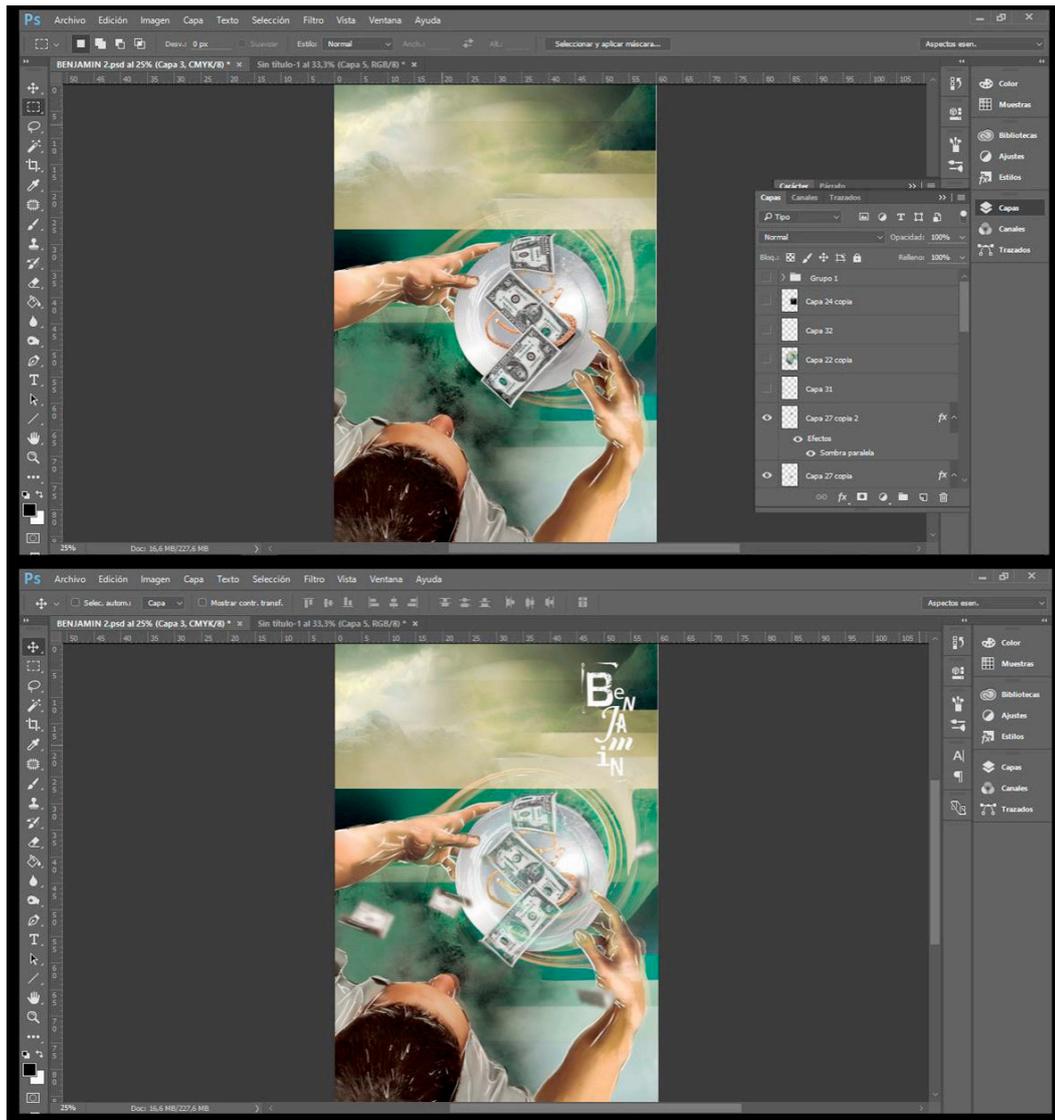


Fig. 111 Galarza, G. (2016). *Proceso de ubicación de elementos fotográficos, efectos, arte final* [archivo digital]

Stalin Quito (Facultad. de Artes, Universidad de Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *Reinterpretación del grito*

FORMATO: 60 x 90 cm – 10 630px X 7 087px

TÉCNICA: Digital

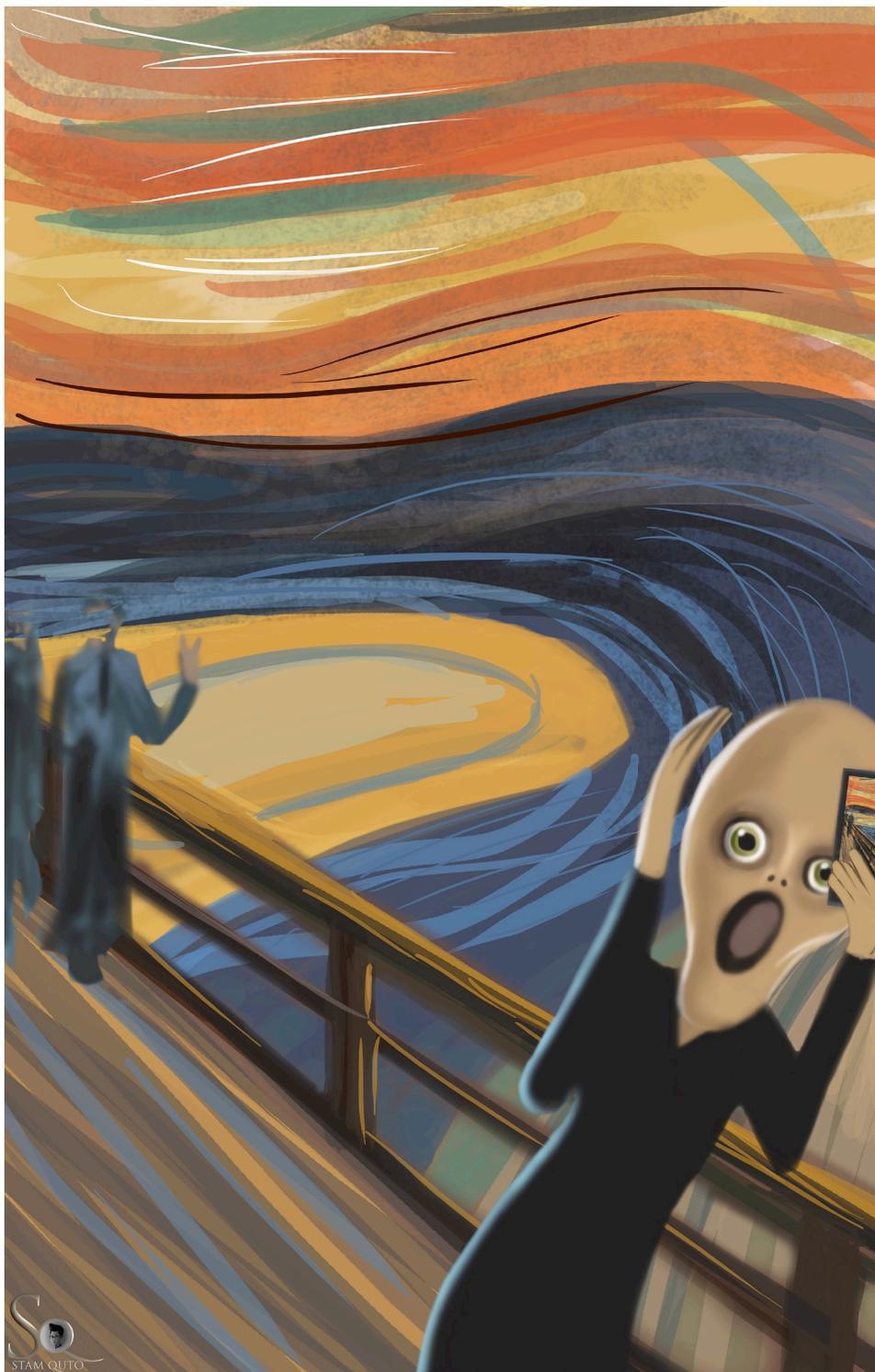


Fig. 112 Quito, S. (2016). *Reinterpretación del Grito* [archivo digital]



Explicación de la obra

Reinterpretación del grito, arte digital, por medio del cual se reconocen los aspectos esenciales de la pintura original de Munch, como el color y sus planos.

Hay aspectos tecnológicos muy característicos de este siglo XXI como el *selfie*, que lo he incorporado en mi obra y que nos remiten automáticamente a estados psicológicos de las personas como la egolatría, narcisimos, inseguridad, histrionismos, frustraciones, falsas apariencias, etc. Esta es mi reacción gráfica ante estas situaciones.

Proceso

No presenta procesos gráficos de los artes finales.

Andrea Suárez (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *Cabeza de montaña*

FORMATO: 60 x 90 cm

TÉCNICA: Collage



Fig. 113 Suárez, A. (2016). *Cabeza de montaña* [archivo digital]

Explicación de la obra

Cabeza de montaña representa un hito dentro del periodo del indigenismo, una obra en la cual Guayasamín plasmó su pensamiento sobre un volcán y lo modificó para que pareciera un hombre, un taita, un ser. Valiéndome de este recurso utilicé el echo del hombre y del volcán para representar literalmente a este que emana humo, pone fuego en su boca y gases tóxicos.

El tabaquismo está entre las principales causas de muerte a nivel mundial y en el Ecuador es normal ver desde corta edad a hombres y mujeres fumar por las calles. Es por ello que durante semanas recolecté colillas y pude observar de cerca el micro tráfico de cigarrillo que existe en la ciudad de Cuenca.



Personas encubiertas en mercados y esquinas de lugares transitados, camuflan sus cigarrillos colombianos o peruanos en fundas y venden cajetillas muy similares a la marca LARK a tan solo un dólar. Se encuentran por toda la ciudad muy bien resguardados.

Mi obra trata al cigarrillo como el pigmento, la ceniza, las colillas y el tabaco generan la forma de la misma. Siendo este un medio de denuncia y alerta para esta civilización que tiene una droga libre de consumo que cada año se lleva más vidas y causa enfermedades no solo a quienes las consumen sino a cualquiera que viva cerca de un fumador.

A través de ella represento a la desesperación interna de una lucha constante entre lo que te mata al dejarlo o al hacerlo, cuando tienes una adicción.

Proceso

No presenta procesos gráficos de la obra.

Ximena Moreno (Facultad de Artes, Universidad de Cuenca-Ecuador)

Modelo: Andrea Torres

Edición: Natalie Moncayo

Fotografía: Ximena Moreno

TÍTULO: *Incoherencias*

FORMATO: 60 x 90 cm

TÉCNICA: Mixta



Fig. 114 Moreno, X. (2016). *Incoherencias* [fotografía]

Explicación de la obra

Que difícil reconocer que es de cada quien... Que difícil es el amor y el odio, mirarse a través de ellos, que difícil es contemplar que complicado es desatracar, y dejar de ser, llegar un poco más allá, cuando la noche te persigue en plena luz del día y la realidad se disfraza, pero sin embargo los secretos de la oscuridad susurran intermitentemente, allá donde la conciencia pierde su coherencia... no es la luna ni el silencio... son solo los demonios que se quieren mostrar, son más grises que la historia y más azules que la realidad.

Proceso

Incoherencias nace de la conjugación armónica de fotografía, pintura y dibujo; notándose el predominio de la primera razón por la cual el proceso se documenta con instantáneas.



Fig. 115 Moreno, X. (2016). *Procesos creativos con técnicas analógicas* [fotografía]



Fig. 116 Moreno, X. (2016). *Sesión fotográfica con la colaboración de Andrea Torres* [fotografía]

Felipe Amón (Cuenca-Ecuador)

TÍTULO: *Un grito desde las montañas*

FORMATO: 60 x 90 cm

TÉCNICA: Acrílico sobre madera



Fig. 117 Amón, F. (2016). *Un Grito desde las Montañas* [fotografía]



Explicación de la obra

Siempre me ha preocupado la destrucción de las montañas por la quema indiscriminada o por deforestación. Entiendo que es un tema muy trillado, pero por qué dejar de lado algo que se lo puede retomar nuevamente y tal vez con fuerza ya que por estos estamos experimentando cambios muy drásticos del clima.

Esta obra está pensada para esas personas que creen que no pasa nada si irrumpen en la naturaleza. Su irrespeto las han vuelto seres inconscientes y depredadores de ella. Si a esto le sumamos su mezquina ambición por alcanzar el poder sobre el resto... de seguro veremos caminar a un hombre solitario por ese mundo post apocalíptico que el ha creado.

A través de mi obra pretendo gatillar en la conciencia de quienes la vean y se detengan a meditar sobre cuan importante es el cuidado del medioambiente. Es el momento de implementar un cambio que empiece desde nosotros mismos para así proteger la naturaleza y hacer posible que la conozcan y la sigan disfrutando futuras generaciones.

Proceso

No presenta procesos gráficos de la obra.

III.11 Montaje, arreglos

La totalidad de la muestra está conformada por veinte obras, de las cuales dieciséis son digitales y cuatro análogas

Por ser una muestra que parte de la reinterpretación de la teoría de Walter Benjamin, el aura en obras técnicamente reproducibles, hemos utilizado como principal soporte de exposición a la red, para lo cual se ha creado un blog que lo estamos difundiendo a través de las redes sociales. Creemos en la democratización de arte y estamos convencidos de que el arte tiene que llegar a las masas cero costo para su disfrute y apropiación, si ese es el caso, para generar nuevas propuestas a partir de ellas ya sea dentro del mismo arte, diseño o cualquier actividad en donde las requieran.

El enlace para acceder al **BLOG** es:

<http://pllivicura.wixsite.com/proyecto-benjamin>



En **Youtube** están alojados los vídeos relacionados al tema en el siguiente enlace:



https://www.youtube.com/channel/UCIDX4slnei_lyn0IBEyduw

En **Facebook** hemos creado una página denominada *Proyecto Benjamin*, destinada a la interacción entre usuarios y el proyecto. Se pueden encontrar vídeos, información bibliográfica, matrices para ser intervenidas por quienes deseen hacerlo; además, dejar sus comentarios, preguntas o sugerencias. El link es:



<https://www.facebook.com/groups/1505395373102147/>

Para quienes deseen ver la muestra completa hemos decidido exponerla en físico el día de la exposición de la tesis, para lo cual se ha procedido a sublimarlas y tensarlas sobre bastidores siguiendo los procesos tradicionales de las obras análogas. Tenemos dos

solicitudes para que llevemos las obras para ser expuestas en Quito y Riobamba por parte de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL DE QUITO y de la Escuela de Ingeniería de Diseño Gráfico de la ESCUELA POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, ESPOCH. Se interesaron en la obra luego de verlas en las redes sociales donde están alojadas virtualmente.

III.11.1 Proceso de montaje de la obra física

1. Retoque en Photoshop, armado pre-impresión.



Fig. 118 Llivicura, P. (2016). *Retoque digital* [fotografía]

2. Impresión de los artes finales en el Plotter



Fig. 119 Llivicura, P. (2016). *Plotteado* [fotografía]

3. Medición y corte de las telas sobre las que se sublimaron las obras



Fig. 120 Llivicura, P. (2016). *Preparación de soportes para impresión* [fotografía]

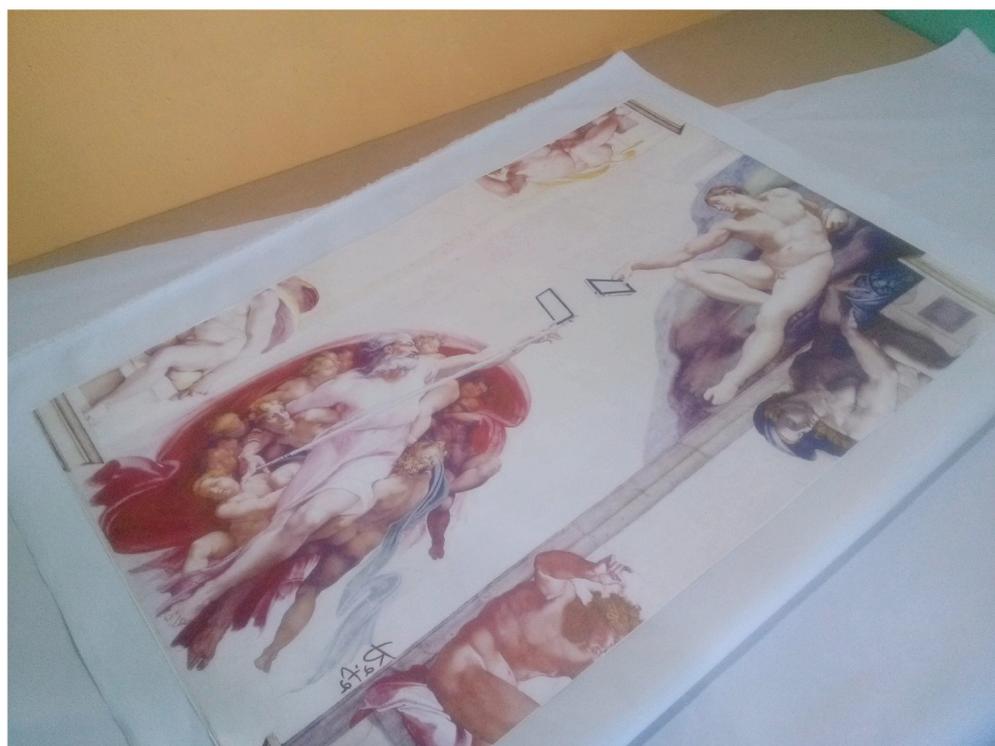


Fig. 121 Llivicura, P. (2016). *Preparación de sustrato para sublimación* [fotografía]

4. Telas e impresiones listas para entrar al proceso de sublimación



Fig. 122 Llivicura, P. (2016). Proceso previo a la sublimación de los lienzos [fotografía]

5. Lienzo montado en la bandeja de sublimación



Fig. 123 Llivicura, P. (2016). Ubicación de la tela en la bandeja de sublimación [fotografía]

6. Montaje de la impresión plotteada sobre el lienzo



Fig. 124 Llivicura, P. (2016). Ubicación del papel sublimático sobre la tela para su impresión [fotografía]

7. Deficiencia de temperaturas y tiempos para sublimar los lienzos en este caso, por el tipo de tela, fueron necesarios 40 segundos de exposición a 200°C.



Fig. 125 Llivicura, P. (2016). Preparación de la máquina para sublimar las telas [fotografía]

8. Tela sublimada.

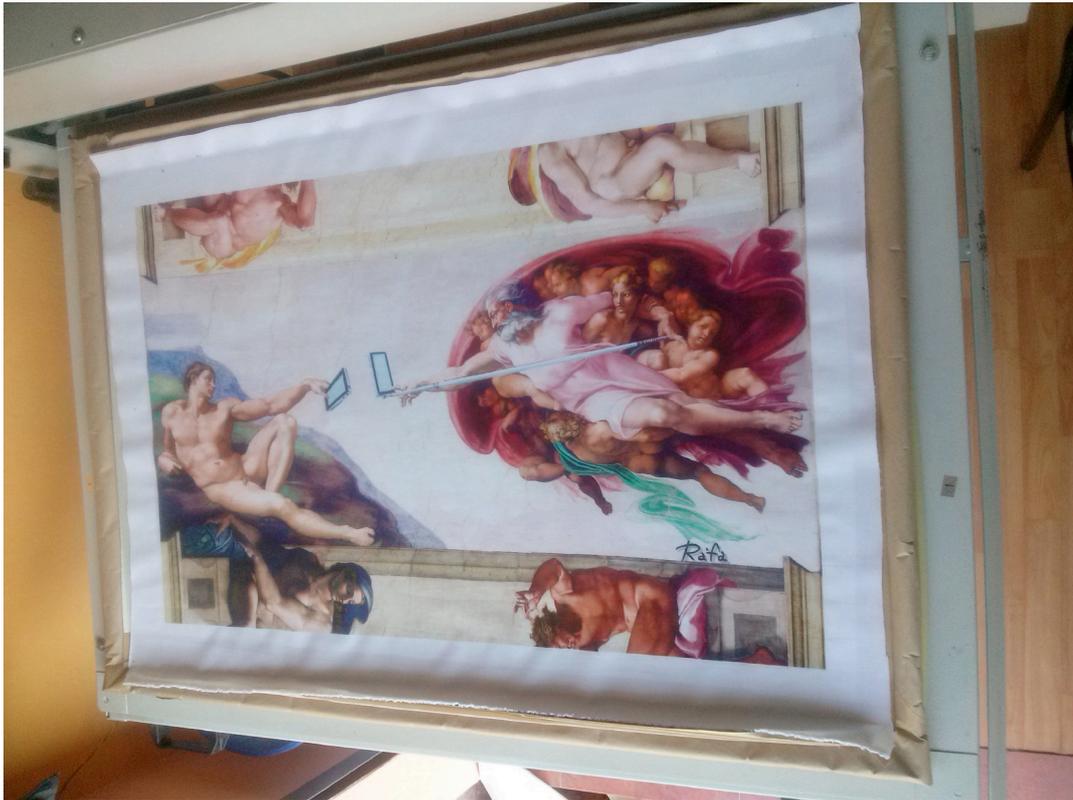


Fig. 126 Llivicura, P. (2016). *Tela impresa* [fotografía]

III.11.2 Proceso de tensado sobre los bastidores

1. Bastidor y herramientas para el tensado de las telas



Fig. 127 Llivicura, P. (2016). *Proceso de montaje de la tela ublimada sobre el bastidor* [fotografía]

2. Tensado de la tela sobre el bastidor



Fig. 128 Llivicura, P. (2016). *Tensado de la tela ublimada sobre el bastidor* [fotografía]

3. Tela tensada



Fig. 129 Llivicura, P. (2016). *Proceso de grapado terminado* [fotografía]

4. Pegado de bordes de la tela



Fig. 130 Llivicura, P. (2016). *Proceso engomado de los bordes del lienzo* [fotografía]

5. Montaje terminado



Fig. 131 Llivicura, P. (2016). *Montaje terminado* [fotografía]



Fig. 132 Llivicura, P. (2016). *Proceso de sublimación y montaje del cuadro culminado* [fotografía]



Fig. 133 Llivicura, P. (2016). *Vista lateral del cuadro terminado* [fotografía]

III.12 Conclusiones

- Al incorporar las TICs a la obra de arte se evidencia que esta pierde su valor cultural y transfigura en una con un valor exhibitivo. Las libera de los claustros de culto y las ubica en un sitio sin reglas ni límites en donde todos podemos tomar contacto con ella (democratización) y escarmentar nuevas experiencias estéticas. Nuestra galería virtual que la hemos creado en la red persigue ese propósito:

<http://pllivicura.wixsite.com/proyecto-benjamin>



- Con el ejercicio propuesto en la parte práctica de esta investigación vemos que la tecnología reconfiguró tiempo, espacio y nos obliga a repensar muchos conceptos ortodoxos como respuesta a ese cambio tan radical que experimenta el arte en sus nuevas formas de producción, distribución y consumo.
- Gracias a esa mutación tecnológica y las redes sociales así como a las plataformas virtuales se coordinó sin problema alguno, se produjo obra con características auráticas, se compartió conocimiento sin importar la ubicación geográfica ni temporal entre quienes participaron en este proyecto. La participación dinámica e interactiva fue la experiencia más satisfactoria que nos ha dejado este ejercicio.
- Queda demostrado de que el *dibujo digital* incide positivamente en el Aura de una obra artística técnicamente reproducible ya que, pese a que se partió de cuatro matrices digitales lineales vectorizadas, se logró producir veinte obras completamente diferentes en ejecución, técnica y forma de interpretación sin desligarse del concepto básico de cada una de las matrices; es decir, por citar un ejemplo, El Grito de Much mantiene esa connotación de admiración, susto, desazón ante ciertas realidades y los interventores lograron investirlo de una AURA a sus obras completando la lectura al poner ante nuestros ojos y ante nuestro *sensorium* razones explicativas del porqué de esa reacción *munchiana* desde una perspectiva muy contemporánea (valor agregado). Este

fenómeno se replica en todas las intervenciones de las cuatro matrices.

- Una de nuestras metas fue el tratar de que el arte sea un ente conciliador y mas no discriminatorio razón por la cual la convocatoria para formar parte de este proyecto se la hizo a artistas digitales y analógicos; neófitos y experimentados, teóricos y pragmáticos, diseñadores y artistas; en fin, mundos antagónicos que lograron resultados comunes: Un arte participativo con obras provistas de Aura.
- Fue muy enriquecedor amalgamar la teoría estética aurática de Walter Benjamin con la práctica ya que esta le dota de argumentos sólidos para elevar calidad y abrir camino para que emerjan creaciones artísticas revestidas de un discurso estético definido.
- Dejamos pues abierto el debate para futuros trabajos académicos relacionados y compartimos con uds. veinte obras resultantes de la interacción entre dieciséis participantes que desafiaron tiempo y espacio a través de la tecnología, una teoría y cuatro matrices en dibujo digital de las obras maestras de cuatro grandes del arte universal.



Fig. 134 Llivicura, P. (2016). *Afiche promocional del PROYECTO BENJAMIN* [archivo digital]



III.13 Recomendaciones

- La Academia debe apoyar más este tipo de investigaciones para difundir y posicionarlas en nuestro medio e ir a la par con las potencias artísticas en este género.
- El desconocimiento hace que se reaccione con aversión frente a este tipo de producciones, se reste importancia y se termine estigmatizándola; por ello sugerimos crear espacios en donde se pueda practicarlas y exponer obra tecnológica. Falta que la Universidad se involucre y apoye al arte digital ofreciendo charlas virtuales invitando a artistas digitales y análogos; plantear debates en torno al tema a través de foros en las redes sociales o blogs; crear eventos en internet que convoquen al encuentro entre creativos digitales y público en general para que expongan sus trabajos.
- Esperamos que este estudio teórico-práctico sea el punto de inicio para posteriores cuestionamientos y se incentive, por parte de la academia, a seguir desarrollando posteriores investigaciones y eventos en torno al arte tecnológico y su derivaciones resultantes.



BIBLIOGRAFÍA

- Babero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones* (2da edición ed.). México: Gustavo Gili.
- Barnett, A. W. (1984). *Community murals. The people's art*. Associated University Press, New Karessey.
- Beck, U. 1999. O que é globalização. São Paulo: Ática.
- Benjamin, W. (1969). *Discursos interrumpidos*. Buenos Aires: Taurus. *Fragmentsos filosóficos*. Madrid: Tecnos.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Primera edición ed.). (A. E. Weikert, Trad.) México, D.F., México: Itaca.
- Berlant, L. *Optimismo cruel*.
- Bishop, C. (2006). Cambridge: MIT Press.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Burroughs, W. (2009). *La revolución electrónica*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.
- Candela, I. (1970-1990). *Sombras de ciudad: arte y transforamción ciudadana en New York*. Madris: Alianza.
- Cira, A. (2003). *Contra la democratización del arte*. *Revista de filosofía* (30), 137-155.
- Cuadra, Á. (2012). *Los bigotes de la Mona Lisa*. Santiago.
- Cuadra, Á. (2008). *Hiperindustria Cultural*. Santiago de Chile.
- Felshin, N. (2001). *.omsivitca omoc etra led utirípse IE ?etra se otse oreP¿* Seattle.
- Finkepearl, T. (2001). *Dialogues in Public Art*. Cambridge: MIT Press.
- Flusser, V. (2011). *Hacia el universo de imágenes técnicas*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas
- Giménez, G. (2011). *Erótica de la banalidad*. México: Fontamara
- Grau, O. (2007). *Arte virtual, de la ilusión a la inmersión*. En J. L. Ferla, *El medio es el diseño audiovisual* (págs. 401-413). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- (Hist 1991). *Historia del Dibujo Artístico*. En *VVAA. - Enciclopedia del Arte* (págs. 279-284). Barcelona: Ed. Garzanti.
- Jauss, R. (1995). *Las transformaciones de lo moderno*. Madrid: Visor.



- Jiménez, J. (2010). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos/alianza.
- Kester, G. (2004). *Conversation pieces. Community, communications in Modern Art*. Berkeley: University of California Press.
- Lacy, S. (1995). *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Seattle.
- Malfavaum-Beltrán. (2002). *Arte, reproducibilidad y masificación*. Iztapalapa, México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Malreaux, A. (1956). *Las voces del silencio. Visión del arte*. Buenos Aires: Editorial Emecé.
- Martín, Á. (2005). Adiós al original. Ideas en defensa del valor estético de las reproducciones de arte. *Arte y Mercado*.
- Merlau-Ponty, M. (1997). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.
- Ortiz, R. (1997), *Mundialización y cultura*, Buenos Aires: Alianza.
- Parramón, R. (2008). Indesitat. En R. Parramón, *Arte, experiencias y territorios en proceso* (págs. 10-17). Barcelona.
- Pinto, I. (2012). Cine: imaginario Social y cultura visual. Estética, idealismo y cultura. *Revista la Fuga*.
- Ramírez, M. (2012). *Génesis de una estética de la realidad virtual*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura
- Russell, B. (2010). *Elogio de la osiocracia*. Galicia: Editorial Trifolium.
- Theodor Adorno, M. H. (2004). *La Industria Cultural, en la dialéctica de la Ilustración*.
- Valéry, P. (1934). *Pièce sur l'art*. París, Francia: Gallimard.



WEBGRAFÍA

Aguilar, G. (2010). *Revistas.um.es*. (Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)) Recuperado el 6 de agosto de 2015, de Arte y políticas de identidad, vol. 3: <http://revistas.um.es/api/article/view/117381/111031>

Cabot, M. (marzo de 2004). *Del arte y la percepción en la era digital*. Recuperado el agosto de 7 de 2009, de Encuentro Iberoamericano de estética y Teoría de las Artes: www.mateucabot.net

Definición de. (s.f.). Recuperado el 26 de agosto de 2015, de Definición de: <http://definicion.de/pulsion/>

En Historia del Arte digital. recuperado de <http://desarrollograficoplastico12.wordpress.com/arte-digital/>

Fossatti, M. (2015). Ártica, Centro cultural Online. *El arte como arte y el arte como mercancía*. Recuperado de <https://www.articaonline.com/2011/06/el-arte-como-arte-y-el-arte-como-mercancia/>

Harding, D. (1995). *Public art in the british new towns*. Recuperado el 25 de agosto de 2015, de <http://www.davidharding.net/article04/index.php>

Hernández, Ricardo (2010). *En el mágico mundo de Kareena Zerefos*. Recuperado de <https://www.yatzer.com/Into-the-magical-world-of-Kareena-Zerefos>

Ignacio Correa, (s/f), *Bases para la lectura de imágenes*. (Recuperado de: http://tecnologiaedu.us.es/cursos/29/html/cursos/tema_correa/presenta.htm

Palacios, A. (2009). *El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas*. (U. C. Madrid, Productor) Recuperado el 24 de agosto de 2015, de Revistas Científicas Complutenses: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0909110197A/8795>

Pencil Ilustradores. Recuperado de <http://www.pencil-ilustradores.com/ilustrador.php?id=000000028>

Real Academia Española. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>

Robert Hughes (2012), crítico de arte en la revista Time



Uno De Los Nuestros (2012), *Yuko Shimizu – De Oriente a Occidente*. Recuperado en <http://www.enkil.org/2012/12/12/yuko-shimizu-de-orienta-a-occidente/>

Vilard, G. (2005). *Las razones del arte*. Madrid: Editorial @machadolibros.com.

FUENTES DE IMÁGENES

- Figura 1 Duchamp, M. (1919). *Los bigotes de la Mona Lisa* [fotografía]. Recuperada de: <http://snipurl.com/2a25dq2> 14
- Figura 2 *Caballo grabado de Pair non Pair*. [fotografía]. Recuperada de: <http://snipurl.com/2a25ctn> 16
- Figura 3 *Cueva de Altamira. Nómada* [fotografía]. Recuperado de: <http://snipurl.com/2a25koc> 17
- Figura 4 Judy Baca, directora del Citywude Murals de los Ángeles (Murales Comunitarios), California. [fotografía]. Recuperada de: <http://images.huffingtonpost.com/2014-06-05-judyinfrontofGW.jpg> 31
- Figura 5 1972 *Ablutions performance* [fotografía]. Recuperada de: <http://blogs.getty.edu/pacificstandardtime/explore-the-era/worksofart/ablutions-performance/> 32
- Figura 6 *Exposition of Musik / Electronic Television* [fotografía]. Recuperada de: <https://digartdigmedia.files.wordpress.com/2013/05/imagen1.jpg> 81
- Figura 7 (2006) *Walking head robot* [fotografía]. Recuperada de: <http://magazynszum.pl/krytyka/przyszosc-ciala-czyli-symptomy-pewnego-nadmiaru> 83
- Figura 8 No fun [fotografía]. Recuperado de: <http://0100101110101101.org/no-fun/> 84
- Figura 9 *New York Talk Exchange* y *Fligjt Patterns* [fotografía]. Recuperada de: <http://www.aaronkoblin.com/work/NYTE/> 87
- Figura 10 *DJ Gueisha* [fotografía]. Recuperado de: http://farm9.staticflickr.com/8219/8265884424_303ee6550f_o.jpg 90
- Figura 11 *Home Security System* [fotografía]. Recuperada de: http://farm9.staticflickr.com/8357/8264813845_0ffc9a54d1_o.jpg 91
- Figura 12 [fotografía]. Recuperada de: <http://www.bellasads.com/wp-content/uploads/2012/03/82.jpg> 92
- Figura 13 [fotografía]. Recuperada de: http://www.bellasads.com/wp-content/uploads/2012/03/suspended_greyhound_HR_6401.jpg 93
- Figura 14 (2007) *Future fashion* [fotografía]. Recuperada de: <http://thelabmagazine.com/2012/12/12/anna-higgie/> 94
- Figura 15 (2011) *Alis Pelleschi* [fotografía]. <http://thelabmagazine.com/2012/12/12/anna-higgie/> 95
- Figura 16 El oso con la espada. [fotografía]. Recuperada de: <https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/el-oso-con-la-espada> 96
- Figura 17 *Mono Sapiens* [fotografía] https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/mono_sapiens 96



Figura 18 [fotografía]. Recuperada de:	
http://blog.patternbank.com/philip-dennis-graphic-ar	97
Figura 19 [fotografía]. Recuperada de:	
http://blog.patternbank.com/philip-dennis-graphic-art/	98
Figura 20 [fotografía]. Recuperada de:	
http://greenpeardiaries.blogspot.com/2015/05/michael-kutsche-persona-ies-que-traspasan-la-imaginacion-hasta-llegar-a-la-pantalla-grande.html	100
Figura 21 [fotografía]. Recuperada de:	
https://pumthemagazine.files.wordpress.com/2014/02/thor-frost-giant-concept-3-by-michaelkutsche-d3l77yo.jpg	101
Figura 22 [fotografía]. Recuperada de:	
http://1.bp.blogspot.com/-Ndw4vUvtYJI/VVNE3B7rnZI/AAAAAAAAAZKY/3XWrE7ZNkec/s1600/Michael-KutscheJohn-Carter-of-Mars_01.jpg	101
Figura 23 [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.emol.com/fotos/18619/#1017013/Ilustraciones-de-Alberto-Montt:-El-arte-del-humor	102
Figura 24 [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.emol.com/fotos/18619/#1017009/Alberto-Montt:-El-arte-del-humor	103
Figura 25 [fotografía]. Recuperada de:	
http://eulaliacornejo.blogspot.com/2009/09/una-gata-con-todos-los-nombres-del.html	104
Figura 26 [fotografía]. Recuperada de:	
http://elpetipua.blogspot.com/2013/03/ilustradores-de-latinoamerica.html	105
Figura 27 [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.camiluna.com/galeriacutea.html	106
Figura 28 [fotografía]. Recuperada de:	
http://camilunacaracola.blogspot.com/2008_12_01_archive.html	107
Figura 29 [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm	108
Figura 30 [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm	109
Figura 31 [fotografía]. Recuperada de:	
http://parradarwin.blogspot.com/2011/12/blog-post_8962.html	111
Figura 32 [fotografía]. Recuperada de:	
http://parradarwin.blogspot.com/	111
Figura 33 Mora, E. (2012). Ositos de colores [fotografía]. Recuperada de:	
http://elpurgatoriodesylvietartan.blogspot.com/2012/11/feriarte-2012-o-como-pasar-una-tarde-de.html	112
Figura 34 Mora, E. (2012). Cerditos [fotografía]. Recuperada de:	
http://www.primeralinea.es/ocio/coalicion-canalla-arte-jamones-y-pinchadiscos/6971/los-cerditos-de-demo-artist/	112



Figura 35 UNICEF (2002). <i>United Budy Bear</i> . [fotografía]. Recuperada de: http://contenidos.civico.com/wp-content/uploads/2015/05/texto-1.jpg	113
Figura 36 (2011). Jardín de Quindes [fotografía]. Recuperada de: http://blog.guayaquil.gob.ec/2012_03_01_archive.html	113
Figura 37 (2011). <i>Caballos de colores</i> [fotografía]. Recuperada de: http://aboutfoulophilie.blogspot.com/2011/05/caballos-de-colores.html	114
Figura 38 Alvarado, O. (2012). <i>Tu obra es la mía</i> [fotografía]. Recuperada de: http://www.eluniverso.com/2012/05/29/1/1380/olmedo-alvarado-induce-muestra-publico-cree-arte.html	114
Figura 39 Llivicura, P. (2016) <i>La Creación de Adán de Miguel Ángel</i> [archivo digital]	126
Figura 40 Llivicura, P. (2016). <i>El Grito de Edvard Munch</i> [archivo digital]	126
Figura 41 Llivicura, P. (2016). <i>Marilyn de Andy Warhol</i> [archivo digital]	127
Figura 42 Llivicura, P. (2016). <i>Cabeza de Montaña de Osvaldo Guayasamín</i> [archivo digital]	128
Figura 43 Llivicura, P. (2016). <i>Matriz 1</i> [archivo digital]	129
Figura 44 Llivicura, P. (2016). <i>Matriz 2</i> [archivo digital]	130
Figura 45 Llivicura, P. (2016). <i>Matriz 3</i> [archivo digital]	131
Figura 46 Llivicura, P. (2016). <i>Matriz 4</i> [archivo digital]	132
Figura 47 Llivicura, P. (2016). <i>Reunión con estudiantes de la escuela de Artes de la U. de Cuenca con la colaboración del Mgst. Gustavo Novillo</i> [fotografía]	134
Figura 48 Llivicura, P. (2016). <i>Socialización del Proyecto con estudiantes de Artes de la U. de Cuenca</i> [fotografía]	136
Figura 49 Llivicura, P. (2016). <i>Reunión con el Mgst. Olmedo Alvarado y estudiantes de Artes de la U. de Cuenca</i> [fotografía]	136
Figura 50 Llivicura, P. (2016). <i>Coordinación por SKYPE con estudiantes y Docentes de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo</i> [fotografía]	138
Figura 51 Llivicura, P. (2016). <i>Dibujo vectorizado de matriz Marilyn</i> [archivo digital]	139
Figura 52 Llivicura, P. (2016). <i>Digitalización de matriz Marilyn</i> [archivo digital]	139
Figura 53 Llivicura, P. (2016). <i>Coloreado de matriz Marilyn</i> [archivo digital]	140
Figura 54 Llivicura, P. (2016). <i>Incorporación de otros elementos en matriz Marilyn</i> [archivo digital]	140
Figura 55 Llivicura, P. (2016). <i>Incorporación de otros elementos en matriz Marilyn</i> [archivo digital]	141
Figura 56 Llivicura, P. (2016). <i>Incorporación final de otros elementos en matriz Marilyn</i> [archivo digital]	141



Figura 57	Llivicura, P. (2016). <i>Intervención de matriz Marilyn f inalizada</i> [archivo digital]	142
Figura 58	Urgiléz, M. (2016). <i>Buscando el punto G</i> [fotografía]	143
Figura 59	Urgiléz, M. (2016). <i>Boceto</i> [fotografía]	144
Figura 60	Urgiléz, M. (2016). <i>Transferencia del boceto al lienzo</i> [fotografía]	144
Figura 61	Urgiléz, M. (2016). <i>Inicia proceso de pintura con acrílicos</i> [fotografía]	145
Figura 62	Urgiléz, M. (2016). <i>Proceso de pintura con acrílicos</i> [fotografía]	145
Figura 63	Carrasco, R. (2016). <i>Selfie</i> [archivo digital]	146
Figura 64	Carrasco, R. (2016). <i>Marilyn</i> [archivo digital]	147
Figura 65	Peñaloza, A. (2016). <i>Nuevo Dios</i> [archivo digital]	148
Figura 66	Peñaloza, A. (2016). Proceso creativo de <i>Nuevo Dios</i> [archivo digital]	150
Figura 67	Peñaloza, A. (2016). Arte final de <i>Nuevo Dios</i> [archivo digital]	151
Figura 68	Carchipulla, X. (2016). Arte final de <i>Zharnack, Siglo XXX</i> [archivo digital]	152
Figura 69	Carchipulla, X. (2016). <i>Art concept</i> [archivo digital]	153
Figura 70	Carchipulla, X. (2016). <i>Proceso creativo</i> [archivo digital]	154
Figura 71	Moscoso, P. (2016). <i>La reina de corazones (Queen of hearts)</i> [archivo digital]	155
Figura 72	Moscoso, P. (2016). <i>Proceso creativo: intervención vectorial</i> [archivo digital]	157
Figura 73	Moscoso, P. (2016). <i>Proceso creativo: dibujo vectorial con plantillas</i> [archivo digital]	158
Figura 74	Mososo, P. (2016). <i>Proceso creativo: diseño de elementos decorativos</i> [archivo digital]	159
Figura 75	Moscoso, P. (2016). <i>Proceso creativo: pintura digital</i> [archivo digital]	160
Figura 76	Moscoso, P. (2016). <i>Arte final</i> [archivo digital]	160
Figura 77	Guzmán, M. (2016). <i>Polvo eres y al polvo volverás</i> [archivo digital]	161
Figura 78	Parra, D. (2016). <i>S/n</i> [archivo digital]	163
Figura 79	Parra, D. (2016). <i>Proceso creativo: dibujo en Photoshop sobre la plantilla</i> [archivo digital]	164
Figura 80	Parra, D. (2016). <i>Proceso creativo: dibujo y conclusión del arte</i> [archivo digital]	165
Figura 81	Mosquera, G. (2016). <i>María Milagros</i> [archivo digital]	166
Figura 82	Machado, M. (2016). <i>Milagros turísticos</i> [fotografía]	168
Figura 83	Mosquera, G. (2016). <i>Dibujo vectorial en Illustrator</i> [archivo digital]	168
Figura 84	Mosquera, G. (2016). <i>Proceso de dibujo vectorial del arte final</i> [archivo digital]	169
Figura 85	Llivicura, P. (2016). <i>Maná social</i> [archivo digital]	170
Figura 86	Llivicura, P. (2016). <i>Intervención de la matriz bitmap</i> [archivo digital]	171
Figura 87	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso creativo</i> [archivo digital]	172
Figura 88	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso de pintura digital en Photoshop</i> [archivo digital]	173
Figura 89	Llivicura, P. (2016). <i>Arte final</i> [archivo digital]	173
Figura 90	Llivicura, P. (2016). <i>Simulacros</i> [archivo digital]	174



Figura 91	<i>Los primeros selfies</i> [fotografía]	
	Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Autofoto	175
Figura 92	https://www.google.com.ec/search?q=selfies&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjU67XLs9rQAhUF7SYKHTxmBGkQAUICCGb&biw=2133&bih=1062&dpr=0.9	175
Figura 93	Llivicura, P. (2016). <i>Digitalización</i> [archivo digital]	176
Figura 94	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso creativo</i> [archivo digital]	177
Figura 95	Llivicura, P. (2016). <i>Arte final</i> [archivo digital]	178
Figura 96	Llivicura, P. (2016). <i>Atrapados</i> [archivo digital]	179
Figura 97	Llivicura, P. (2016). <i>Digitalización</i> [archivo digital]	180
Figura 98	Llivicura, P. (2016). <i>Diseño de efectos y texturas digitales</i> [archivo digital]	181
Figura 99	Llivicura, P. (2016). <i>La razón del grito</i> [archivo digital]	182
Figura 100	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso creativo</i> [archivo digital]	184
Figura 101	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso creativo-Arte final</i> [archivo digital]	185
Figura 102	Haro, S. (2016). <i>ART-lequín</i> [archivo digital]	186
Figura 103	Haro, S. (2016). <i>Boceto analógico y digitalización</i> [archivo digital]	187
Figura 104	Haro, S. (2016). <i>Proceso de color, textura, luz y sombra</i> [archivo digital]	188
Figura 105	Contreras, C. (2016). <i>Detrás del grito</i> [archivo digital]	189
Figura 106	Contreras, C. (2016). <i>Proceso creativo: Dibujo y pintura digital</i> [archivo digital]	190
Figura 107	Contreras, C. (2016). <i>Proceso de pintura, efectos, arte final</i> [archivo digital]	191
Figura 108	Galarza, G. (2016). <i>S/n</i> [archivo digital]	192
Figura 109	Galarza, G. (2016). <i>Dibujo y pintura digital</i> [archivo digital]	193
Figura 110	Galarza, G. (2016). <i>Proceso de ubicación de elementos fotográficos, texturas y efectos</i> [archivo digital]	194
Figura 111	Galarza, G. (2016). <i>Proceso de ubicación de elementos fotográficos, efectos, arte final</i> [archivo digital]	195
Figura 112	Quito, S. (2016). <i>Reinterpretación del Grito</i> [archivo digital]	196
Figura 113	Suárez, A. (2016). <i>Cabeza de montaña</i> [archivo digital]	198
Figura 114	Moreno, X. (2016). <i>Incoherencias</i> [archivo digital]	200
Figura 115	Moreno, X. (2016). <i>Procesos creativos con técnicas analógicas</i> [archivo digital]	201
Figura 116	Moreno, X. (2016). <i>Sesión fotográfica con la colaboración de Andrea Torres</i> [archivo digital]	202
Figura 117	Amón, F. (2016). <i>Un Grito desde las Montañas</i> [fotografía]	203
Figura 118	Llivicura, P. (2016). <i>Retoque digital</i> [fotografía]	206
Figura 119	Llivicura, P. (2016). <i>Plotteado</i> [fotografía]	206



Figura 120	Llivicura, P. (2016). <i>Preparación de soportes para impresión [fotografía]</i>	207
Figura 121	Llivicura, P. (2016). <i>Preparación de sustrato para sublimación [fotografía]</i>	207
Figura 122	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso previo a la sublimación de los lienzos [fotografía]</i>	208
Figura 123	Llivicura, P. (2016). <i>Ubicación de la tela en la bandeja de sublimación [fotografía]</i>	208
Figura 124	Llivicura, P. (2016). <i>Ubicación del papel sublimático sobre la tela para su impresión [fotografía]</i>	209
Figura 125	Llivicura, P. (2016). <i>Preparación de la máquina para sublimar las telas [fotografía]</i>	209
Figura 126	Llivicura, P. (2016). <i>Tela impresa [fotografía]</i>	210
Figura 127	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso de montaje de la tela sublimada sobre el bastidor [fotografía]</i>	210
Figura 128	Llivicura, P. (2016). <i>Tensado de la tela ublimada sobre el bastidor [fotografía]</i>	211
Figura 129	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso de grapado terminado [fotografía]</i>	211
Figura 130	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso engomado de los bordes del lienzo [fotografía]</i>	212
Figura 131	Llivicura, P. (2016). <i>Montaje terminado [fotografía]</i>	212
Figura 132	Llivicura, P. (2016). <i>Proceso de sublimación y montaje del cuadro culminado [fotografía]</i>	213
Figura 133	Llivicura, P. (2016). <i>Vista lateral del cuadro terminado [fotografía]</i>	213
Figura 134	Llivicura, P. (2016). <i>Afiche promocional del PROYECTO BENJAMIN [archivo digital]</i>	215