

Pensamiento Artístico

Esta sección está conformada por una serie de reflexiones acerca del arte desde un ámbito de teoría e historia. Los trabajos de los estudiantes en este número corresponden al seminario Pensamiento Artístico: Expresión artística y nuevos medios. Orientado por la maestra July Hernández

El arte contemporáneo desde los nuevos medios, la postmedia y la interactividad

Paola Alejandra Lozano

Contemporáneo, una denominación recurrente a la hora de referirnos al arte de la actualidad. El arte contemporáneo es sin duda alguna una de las manifestaciones artísticas más complejas de definir y abordar, no sólo por la dificultad de establecer parámetros en los cuales designar cada una de las obras que son inscritas en dicha denominación, sino también por la infinidad de propuestas que giran en torno a esa idea de lo contemporáneo, y que hoy por hoy rigen los circuitos del medio artístico.

Desde finales del siglo XX, y a principios del siglo XXI, el arte como tal sufrió una serie de transformaciones suscitadas por el uso de las nuevas tecnologías y las prácticas que poco a poco, para ese momento, venían adentrándose en el contexto. El uso de nuevas técnicas, más la reconfiguración e hibridación de otros procesos ya reconocidos pero explorados desde otras maneras por aquellos artistas emergentes, trajo consigo particularidades en el medio que actualmente se están teorizando y que poco a poco se han instaurado en nuestro vocabulario hasta el punto de referirlas de forma natural, pero desde su desconocimiento. Las prácticas contemporáneas a las que me refiero, y que he asociado como particularidades, han potenciado la producción artística actual hasta el punto de convertirse en una herramienta constante, sin embargo, dada la dificultad de su distinción es frecuente confundirlas y caer en el error de categorizar muchas de las propuestas en una sola forma de producción, cuando realmente existen claras distinciones entre un proceso de creación y otro a razón de características propias que permiten reconocer las diferencias latentes entre cada una de las propuestas, originadas desde alguna de esas particularidades.

El siguiente texto, no busca ser una especie de guía para definir aquellos procesos que he tratado de dilucidar en párrafos anteriores, sino que se presenta como un análisis de aquellas particularidades del arte contemporáneo, que de ahora en adelante denominaremos: nuevos medios, la postmedia, y lo interactivo; por medio de la interpretación y reconocimiento de la obra de varios artistas que hacen uso de estas her-

ramientas para su producción creativa, buscaré dar mi visión de las características que los inscribe en el uso de esas estrategias de creación, hablaré con apoyo de varios autores, y presentaré obras de su trayectoria que dan claridad de las distinciones propuestas por quienes han escrito, estudiado y teorizado sobre estas manifestaciones del arte contemporáneo.

Si bien, el arte contemporáneo, como lo expuse anteriormente, abarca un sin número de configuraciones que van desde lo conceptual hasta lo paradójico, incluso pasando por lo crítico, me centraré exclusivamente en exponer las diferencias y similitudes de lo que se entiende por nuevos medios, la postmedia y lo interactivo, sin entrar en juicios y aseveraciones que alienten los discursos críticos en torno a estas dinámicas de creación. Reitero que no busco formular o reformular concepciones que atraviesan estos procesos, sino dar claridad a las distinciones entre ellos, pues muchos no logran diferenciar hasta qué punto una obra se constituye únicamente a partir de un ejercicio de los nuevos medios, o es completamente interactiva en el sentido actual de esa definición, y de lo que es la obra en sí misma.

Primero, analizaremos la introducción de los nuevos medios en las dinámicas artísticas de Colombia, un país que históricamente se ha alimentado de los procesos eurocentristas y norteamericanos los cuales actualmente institucionalizan el arte, pero en el que se encuentran miradas reflexivas hacia la realidad nacional como es el caso de Edwin Sánchez, artista bogotano que dentro de su proceso alude al ejercicio crónico – documental para alimentarse y constituir obra desde la experiencia y vivencia propia de lo urbano, lo marginado y lo peligroso, materializando esas situaciones en prácticas que van desde lo fotográfico hasta lo audiovisual. Luego, pasaremos por la obra de la pareja de artistas brasileños Cantoni Crescenti, quienes han dedicado gran parte de su trabajo a la creación de instalaciones desde el ejercicio de la postmedia, donde la reflexión de la relación sujeto – tecnología abarca la totalidad de su obra con el interés de comprender cómo ésta ha ido evolucionando y constituyendo muchas de las prácticas sociales actuales. Finalmente, con Mar Canet, artista catalán, abordaremos la noción de interactividad, vista desde las prácticas colaborativas que se propician gracias a propuestas sencillas donde hay una constante relación entre la obra y el sujeto, y sin la cual la intención artística no tendría resultado, y no se darían aquellas reconfiguraciones de la obra gracias a su capacidad de manipulación y reinención por la inquietud y constante transformación de quienes la transitan.

Cada uno de estos artistas presenta una capacidad propia de adaptar medios y tecnologías, que en su

momento fueron incipientes y que actualmente son punto de partida para nuevas exploraciones y procesos de creación donde la materialización de la obra es una premisa en segunda vía, pues lo importante ahora no es la estética adscrita a la sensación producida desde la percepción visual: lo bello, lo feo, lo grotesco, etc., sino una estética acorde a lo que el cuestionamiento artístico genera para el artista; prácticamente un estética desligada de preceptos en torno a su capacidad de gustar o disgustar, y más cercana a las formas de llevar al espectador a un estado de propio cuestionamiento, reflexión y crítica desde la obra y hacia la obra; una manera de producir conocimientos e inquietudes sobre lo que nos rodea y el reconocimiento de la normalización de esas mismas prácticas sociales actuales.

Las particularidades del arte contemporáneo son una muestra de las necesidades sociales, culturales y de orden político que la sociedad misma va creando y donde los artistas ya no producen arte basados en un lenguaje universal; ellos buscan materializar su propio lenguaje por medio de elementos que tengan la capacidad de hablar a cerca de lo que les preocupa, cuestiona o simplemente desean compartir; estos autores representan de forma directa y crítica objetos que a veces disfrazan en un elemento para el disfrute y la manipulación de las personas, las cuales finalmente realizan un proceso de comprensión y análisis llegando a propias conclusiones frente a lo que interpretan de la obra que están observando.

Edwin Sánchez

La realidad social y los nuevos medios

“Más que una auto-referencialidad, pienso que cuando el artista trabaja con temáticas sociopolíticas, necesita pasar al acto, lo que importa es que tome el riesgo de ser vulnerable y permeable al contexto del trabajo.

Esto le permite una comprensión mayor de las implicaciones sociopolíticas que están en juego.”

Edwin Sánchez

Edwin Sánchez, (1976), estudió Bellas Artes y Diseño Industrial en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, es Magister de Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia, y cuenta con estudios de especialización en Estéticas Tecnológicas de la Universidad Católica de São Paulo, ciudad en la que se ha radicado.

Su obra toma como eje central los fenómenos urbanos en contextos específicos que lo llevan a tener una proximidad con dichos entornos, como por ejemplo ubicarse en los límites que transitan hacia lo ilegal, y donde existen unos códigos específicos de acción, unas dinámicas sociales y unas prácticas que rigen ese mundo desconocido, al que tememos y en el Edwin se aventura, aprende, y convierte en elemento fundamental para la configuración de su propuesta, en palabras del artista:

Entre la gran masa de información que presenta una ciudad intento ubicar ciertas dinámicas que me resultan atractivas, en particular las ilegales. Pienso lo ilegal como un fenómeno determinante en la configuración del espacio urbano, con afectación directa sobre lo social y la interacción entre personas y comunidades. (2018).

La producción de su obra está enmarcada en el campo de la crónica, visto desde lo cinematográfico y recordando un poco los trabajos realizados en los años setenta (Agarrando Pueblo – 1978) por Luis Ospina, Carlos Mayolo y su equipo, con la diferencia de que Sánchez no busca llegar a la pornomiseria sino sumergirse en dichos contextos con el fin de estudiarlos, documentarlos y explotarlos, investigación que da como resultado propuestas artísticas realizadas desde múltiples lenguajes como: el dibujo, la escultura, la instalación, el video, la fotografía y la animación. En ese sentido su obra no sólo interpela al espectador, pues como menciona Prada (2019): “Las mejores obras tienen la particularidad de ser capaces de ampliar nuestro horizonte vital expandiéndolo por caminos sutiles y poco transitados, ámbitos que, aunque pudieran ser del todo desconocidos para el espectador, le permitirán reconocer en ellos algo esencialmente suyo” (p.2).

Lo anterior se hace evidente en su obra Clases de cuchillo [video – instalación]. Bogotá, Colección de Arte del Banco de la República. Sánchez registra con detalle las lecciones dadas por Jimmy, un ladrón con el cual entabló una amistad que le permitió el grado de confianza y cercanía requeridos para más adelante grabar las instrucciones que este personaje le daba al realizar acciones como diseñar, construir y posteriormente usar un cuchillo; Sánchez se adentró en un mundo peligroso para hacer evidentes prácticas desconocidas pero que tienen un gran impacto social.



Edwin Sánchez, Clases de cuchillo, 2008. Video DV, NTSC – standard, 7'50".

Dentro de lo concebido como arte producido a través de los nuevos medios el trabajo de Sánchez se inserta en esta categoría a la perfección; como un producto investigativo su obra se configura en espacios de exhibición con unas especificidades para que sea vista y entendida desde su esencia, la selección de los medios de reproducción de sus videos, en particular la obra anteriormente expuesta, responden a las necesidades de transmisión del mensaje que él mismo concibe. Para él, como se evidencia en la entrevista dada a Alma Sarmiento, no fue lo mismo exponer Clases de cuchillo en El Bodegón con un televisor LCD que disponer su reproducción en un televisor de pantalla plana en el Museo Siqueiros:

Cada trabajo, en función del contexto, tiene un riesgo que el artista debe confrontar. Perdí el control de ese trabajo cuando se presentó este año en la Sala de arte público del museo Siqueiros. Este museo queda en la zona más exclusiva de Ciudad de México, y viendo ahí Clases de cuchillo, en un televisor de pantalla plana, pensé que la obra estaba domesticada, que había perdido su fuerza. Además, el público era diferente y Jimmy no estaba ahí a una cuadra del museo, creando esa tensión. En El Bodegón la gente podía pensar: "Este hijueputa me puede robar en cualquier momento". Mientras que en el museo Siqueiros la gente sale, coge taxi y se va. (Sánchez, 2011).

Por otro lado, en su obra Desapariciones [video – instalación]. Bogotá, Colección privada recurre a entrevistas realizadas por él mismo de reinsertados, aquí ellos relatan historias macabras de sus actuaciones como miembros de las FARC y las AUC y que posteriormente son plasmadas en sus propios dibujos donde se hacen evidentes esos métodos de tortura, Sánchez convierte dichas historias y dibujos en animaciones. Para el artista fue necesario desplazar la imagen en papel al entorno digital lo cual logró potenciar, evidenciar y reflexionar sobre aquellas atrocidades cometidas por estas personas y que buscan regresar a la sociedad; esta acción lo enmarca como un artista que elabora metodologías de creación donde su actuar va

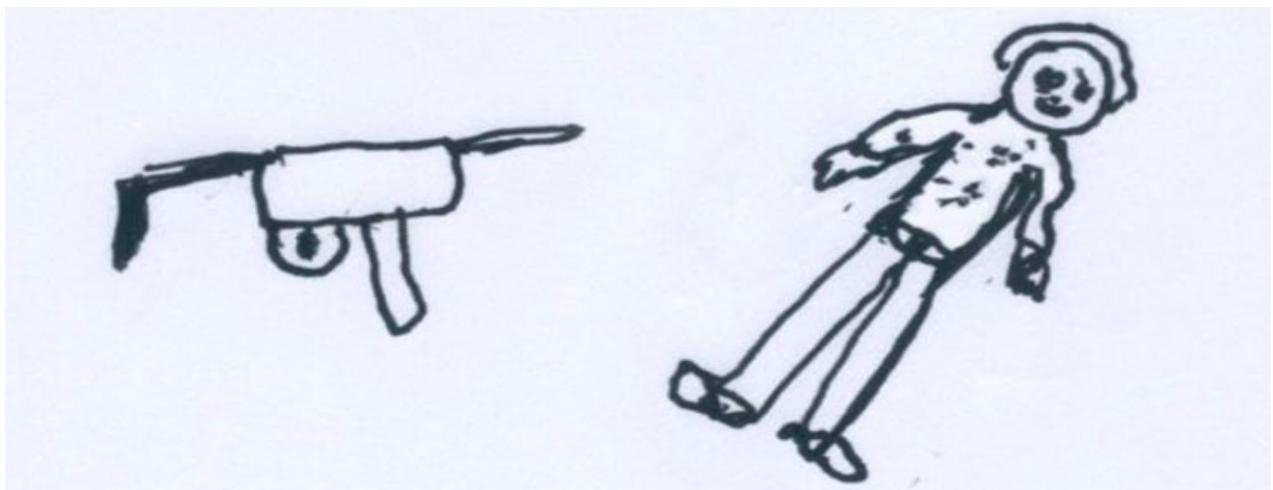
más allá de la formalidad de producir obra.

De forma suave, de fácil “digestión”, trae a nuestros ojos lugares, hechos y personajes de un contexto social que transita invisible, pero del que sin lugar a duda hemos escuchado, algo que se asemeja a lo planteado por Brea en su texto El tercer umbral donde las prácticas artísticas concebidas desde los nuevos medios se enfrentan a un gran reto:

...el gran reto para las prácticas culturales reside en encontrar su sentido propio en el curso de esta gran transformación que viene operándose –como desarrollo de una fase avanzada del capitalismo.

Un reto que implica generar una conciencia crítica desde la construcción de subjetividad y el carácter social, lo que posibilita darle visibilidad a contextos y situaciones en estado de marginación, y que de cierta forma nos generan curiosidad:

“todo esto mediante la interposición de dispositivos “reflexivos” que permitan evidenciar las condiciones bajo las que los procesos de representación se verifican en el seno de las industrias del imaginario y el espectáculo, contribuyendo de esa forma al cuestionamiento crítico de sus modelos dominantes, y segunda, mediante la generación autónoma de modelos alternativos, que puedan servir de instrumentos eficaces en cuanto a los procesos de producción de individualidad y comunidad, proporcionando nuevas narrativas o nuevos dispositivos intensivos de experiencia e identificación.” (Brea, 2009, p.45).



Edwin Sánchez, Desapariciones, 2009. Video, animación y afiches, 7'43”.

Lo interesante de estas dos obras es su capacidad de difusión fuera del cubo blanco conocido como museo, es decir ambas han sido presentadas en circuitos artísticos tradicionales donde se ponen en diálogo con otras propuestas por fines estéticos o narrativos, pero su medio de creación las dota de una facilidad de desplazamiento y encuentro con cualquiera que tenga acceso a un computador, algo heredado del cine, por lo que el espectador puede acceder a ellas desde varios espacios:

La primera, su capacidad de generar una recepción colectiva, su capacidad de darse para varios sujetos a la vez, de darse incluso en varios lugares a la vez. La segunda, su cualidad inaugural en la historia de la percepción, al constituir el primer escenario posible para la comparecencia efectiva de una imagen-tiempo. (Brea, 2009, p.34).

Sumado a lo anterior, y como ya lo he mencionado en varios apartados de este texto, la cercanía con las historias que Sánchez trae a colación evidencia que “la obra de arte actúa como crítica de los procesos de simplificación y estandarización a los que estamos sometidos, interpelándonos para que nuestro pensamiento y forma de relacionarnos con el mundo sea libre como ella lo es.” (Prada, 2019, p.2)., por lo que los medios con los cuales se decide materializar ambas piezas mantienen una correlación con el interés que tiene el artista de dar luz a situaciones “desconocidas” que quieren ser relegadas a un lugar de olvido, no son estéticas, no son llamativas para un mercado que se guía por lo bello y no quiere acceder a un información incómoda, pero que se configura objetivamente con un único propósito de ubicarnos en lugares a los que nunca, por cuenta propia, iríamos, y de los cuales vale la pena conocer, en palabras de Sánchez:

Son trabajos desapercibidos porque no son estéticos y porque son molestos. Como artista uno puede jugar con el doble circuito del arte, sobre todo con el mercado y con las instituciones implicadas. Es una lástima, pero parece que la belleza sigue siendo la clave para acceder al mercado. El video de Jimmy o Desapariciones son diferentes. (2011).

Cantoni Crescenti

Arte y Tecnología: Prácticas de la postmedia

“...para poder sustentar la práctica artística, un medio debía ser una estructura de soporte que generara un conjunto de convenciones, algunas de las cuales, al asumir el medio mismo como tema, serían completamente “específicas” a éste, produciendo por tanto una experiencia de su propia necesidad.”

Rosalind Krauss

Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti, ambos originarios de São Paulo, han trabajado juntos desde 2005. Dentro de su trayectoria se destacan numerosas exposiciones en instituciones de arte de todo el mundo, incluyendo Ars Electronica; The Creators Project; Glow and STRP festivals; Espaço Fundación Telefônica; Copenhagen Contemporary Art Festival; do Itaú Cultural; FILE Festival Internacional de Linguagem Electronica, Zeebrastraat; Mois Multi; thingworld. International Triennial of New Media Art 2014 Beijing; Ruhrtriennale 2014. En 2014 recibieron un Premio por “VOZ”, en 2010 por “FALA” y una mención especial por “TÚNEL” en Linz en el PRIX Ars Electronica.

Rejane Cantoni es artista e investigadora de sistemas de información. Se graduó en periodismo de la Pontificia Universidad Católica de São Paulo en 1982, y es Maestra (1989) y Doctora (2001) en Comunicación y Semiótica de la misma institución, su trabajo se ha dedicado a generar investigaciones en torno a la computación gráfica y sistemas de realidad virtual. Por su parte, Leonardo Crescenti es artista y arquitecto graduado de la Universidad de São Paulo, su trabajo, en relación con las investigaciones desarrolladas por su compañera Cantoni, se enfoca en la investigación y desarrollo de proyectos en nuevos medios. Desde 1985, trabaja como director de fotografía y fotógrafo.

La propuesta artística de esta pareja se ha desarrollado a través de estrategias para “la experimentación e implementación de interfaces audio-táctiles-visuales que hacen posible que el público explore e interactúe de manera natural con bancos de datos y entornos virtuales, remotos o híbridos.” (FILE-Electronic Language International Festival, 2019), de esta forma sumergen al espectador en espacios construidos para explotar la interacción entre sujeto – máquina y así observar las acciones, respuestas y planteamientos resultantes de dicha interacción. El trabajo de estos dos artistas cabe perfectamente dentro de lo que se concibe como arte producido desde la postmedia, dado que su obra parte de la relación de distintos medios

para llegar a un elemento particular que permita generar las sensaciones y el ambiente propicio para la lectura de sus piezas, es decir, en su obra se “entiende la especificidad de los medios, incluso de los medios modernistas, como diferencial, diferida respecto de sí misma, y por tanto como una acumulación de capas superpuestas de convenciones que nunca coinciden con el carácter físico de su soporte.” (Krauss, (2009, 29 p.), un ejemplo de esto es su propuesta Fala [instalación], 2011:

Una máquina de habla autónoma e interactiva, diseñada para establecer comunicación y sincronización automáticas entre humanos y máquinas, y entre máquinas y máquinas. En la instalación, un micrófono hace la interface con un “coro” de cuarenta celulares. Todos los aparatos están en estado de escucha para captar voces y otras sonoridades. La máquina de hablar autónoma analiza las informaciones y establece equivalencias con su memoria. De lograrlo, la máquina genera un resultado audio visual con un significado semántico similar al del sonido captado, entonces, habla y exhibe en las pantallas una palabra idéntica o semejante a la palabra escuchada. Cajas de sonido y la visualización de palabras en las pantallas de los aparatos celulares posibilitan un “diálogo”, y los humanos pueden escuchar y ver la conversación maquina. (Voltaje, 2012)

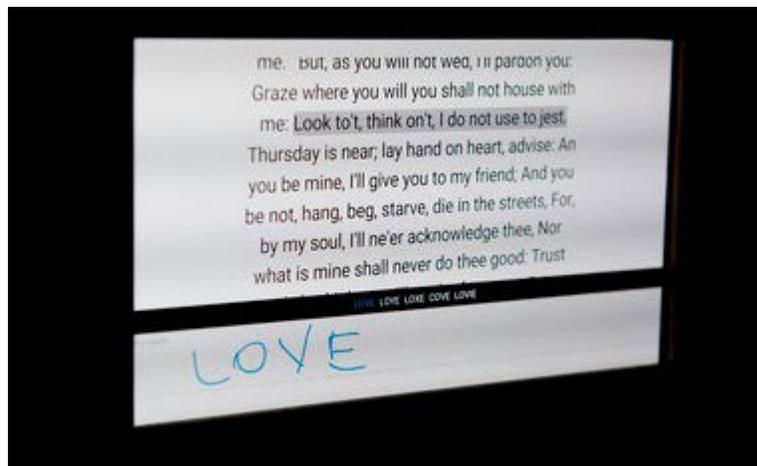


Cantoni Crescenti, Fala, 2011. Instalación en Voltaje - Salón de arte y tecnología Centro Creativo Textura, Bogotá – Colombia 2017.

Aquí, el espectador es un elemento relevante para la activación de la obra, y por supuesto el detonante de las reflexiones que surgen con respecto a la comunicación y su evolución, sobre todo desde la aparición de elementos electrónicos para las facilidades de transmisión de información, en ese sentido los medios utilizados en esta obra se transforman para lograr establecer ese cuestionamiento propuesto por los artistas, en palabras de Cantoni:

En ese caso, el desafío es “virtualizar” el espacio físico, es decir, expandir a través de artefactos transparentes o invisibles el mundo que ya existe en lugar de crearlo dentro de una computadora. (Cantoni, 2009, 151p.)

Otra de las propuestas que se propone “virtualizar” el espacio físico, como lo menciona Cantoni, y en esencia similar a Fala, es Bookworm [instalación], 2015, diseñada como una máquina de lectura y conversación, esta pieza se acerca más a un autómatas que percibe el entorno y expresa lo que ve o escucha a través de fragmentos de la literatura. “La máquina está compuesta por 01 tableta, 01 computadora portátil, 01 micrófono, 01 cámara, bibliotecas públicas digitales, diccionarios digitales, activación de voz y tecnología de reconocimiento, software personalizado, 01 puerto, 01 sistema de audio, cables y conectores eléctricos.” (Cantoni, comunicación personal, 28 de marzo de 2018); la multiplicidad de medios requeridos para una acción, a simple vista tan sencilla, ratifica la evolución del arte hacia instancias digitales, y su necesidad de proponer nuevos paradigmas entorno a las prácticas artísticas constituidas a partir de la hibridación de distintos medios, por lo cual “el arte de los medios, el arte asistido por los dispositivos informáticos constituye el núcleo de la experiencia mediática. Esta experiencia mediática se ha convertido en norma de toda experiencia estética” (Weibel, 2006, 8 p.)



Cantoni Crescenti, Bookworm, 2015. Instalación. FILE – 2015.

Para Cantoni, estas interacciones sólo se logran de forma natural y si el espectador no detecta con facilidad el sistema virtual que lo permite, algo ya mencionado anteriormente; con respecto a Bookworm la artista señala que:

En la instalación, el dispositivo de lectura y conversación es como un libro en una mesa, en la sala. El resto del equipamiento (ordenador portátil, cámara, micrófono y Los altavoces) están integrados en la arquitectura de la exposición. El espacio, es decir, son invisibles para los interactores. (Cantoni, comunicación personal, 28 de marzo de 2018).



Cantoni Crescenti, Bookworm, 2015. Instalación. FILE – 2015.

En Jardim Suspenso [instalación], 2013, Cantoni Crescenti “intervienen la naturaleza con elementos artificiales y tecnológicos, lo cual evoca la dicotomía de lo natural y lo artificial. De cómo hemos permitido esa invasión en nuestro entorno, en nuestro ambiente. Si se mira esta gran escultura con los ojos un poco cerrados, pareciera existir una fuente de agua, suscitando así, aquella idea de oasis, de lo que parece, pero no es en realidad; levantando de esta manera un debate sobre cómo será el futuro de nuestros recursos na-

turales, y sobre cómo es actualmente nuestra interacción con dichos entornos.” (Revista Exclama, 2013). La instalación está compuesta por 360 espejos cuadrados, con soportes mecánicos; los espejos están distribuidos en lotes delgados y hechos de aluminio, los cuales miden 25 cm de lado y 0.5 mm de espesor. Cada cuadrado está conectado a la red a través de un mecanismo giratorio; la idea es que dicho mecanismo haga posible que los lotes se inclinen y se transformen al ritmo del viento, lluvia, las hojas, y cualquier interacción natural del medio de manera independiente y al azar. La estructura está diseñada para causar la sensación de que es flotante. Aunque aquí, el sujeto no activa directamente la obra, sí la vivencia al transitar y resignificar su espacio de exhibición contemplado como un no lugar, lo que hace que exista una interpelación desde la obra en sí misma y se evidencie que ya no hay un sólo lugar para el consumo del arte porque el elemento se traslada a otros contextos, permitiendo una apropiación de lo que se observa, un sentido de pertenencia o en palabras de Weibel:

“... un sociedad racional y justa, como la que hoy esperamos encontrar en las artes de los media y las tecnologías de los medios como Internet” (2006, 5 p.)



Cantoni Crescenti, Jardín Suspenso, 2013. Instalación. Square Victor Civita.

Continuando esta reflexión y según Peter Weibel, las obras con característica de postmedia, como es este caso, provienen de la evolución de la noción de artes aplicadas y artes mecánicas, esta evolución, desde mi punto de vista y con relación a los artistas analizados, es la forma en la que se complementan los diversos medios a los que recurren las artes sin entrar en distinciones.

La capacidad del uso de estos “dispositivos de interacción social capaces de inducir entre los ciudadanos modos de comunicación directa, no mediada por el interés de las industrias o los aparatos de estado”. (Brea, 2002, 38 p.), supone un cuestionamiento constante de las políticas de relación que se tiene con el arte, y de igual forma de la concepción que los posibles espectadores de estas obras tienen del mundo que los rodea; “la experiencia estética está ahora en todas partes, en una expansión de la cultura que no sólo vuelve totalmente problemática la noción de una obra de arte individual, sino que también vacía la noción de autonomía estética.” (Krauss, 2009, 30 p.)

Mar Canet

La interactividad desde el Game Art

“Entiendo mi practica artistica como un proceso de investigación continua, donde las ideas buscan ser un motor de innovación que buscan generar nuevas experiencias lúdicas al público y generar nuevas fuentes de conocimiento. Llevándolo más allá y presentando algunos de mis proyectos artísticos en conferencias académicas para difundir los conocimientos adquiridos.”

Mar Canet

Inmersos en la era digital, muchos artistas han recurrido a alternativas de creación donde el lenguaje de programación, el software y el hardware son elementos que permiten articular y generar propuestas interactivas que van más allá de oprimir un simple botón, o dejar al observador en un estado inactivo de contemplación después de ejecutar una pequeña acción.

Artista e investigador a quien le gusta trabajar con softwares para explorar nuevas formas de juego y expresión, inspirado en la era digital, Mar Canet ha trabajado en el desarrollo de videojuegos, visualización de datos e instalaciones de nuevos medios artísticos. Graduado en diseño digital y licenciado en ingeniería de videojuegos, este artista que actualmente reside en Linz (Austria), alterna su producción personal con el colectivo artístico Derivart del cual es fundador. Desde 2008 ha trabajado en el laboratorio de nuevos medios interactivos Futurelab - Ars Electronica (Austria) como ingeniero creativo, y a partir del 2009 ha estado colaborando con el Ludwig Boltzmann Institute (Linz, Austria) creando herramientas de visualización de datos para el archivo de Ars Electronica; también es cofundador de Lummo, estudio que crea proyectos interactivos transformando espacios públicos e interiores. Como artista de nuevos medios ha expuesto en Brasil, Eslovenia, Inglaterra, Alemania, Austria, Indonesia, Colombia y Estados Unidos.

El enfoque artístico que le ha impreso a su trabajo en torno a la interactividad y la relación entre sujeto y máquina ha sido en colaboración con la artista Varvara Guljajeva. Las obras que este dúo elabora han estado en varias ocasiones enmarcadas dentro del concepto de Game Art¹, dado que varios de los principios de interacción que suceden dentro de las instalaciones artísticas provienen de principios utilizados en los videojuegos, que según Mar Canet encontraron un punto de inflexión con la creación de interfaces y dispositivos donde el jugador está en un continuo movimiento durante su interacción despegándose del sofá y realizando una actividad física que involucra casi la totalidad de su cuerpo, además de establecer un ejercicio crítico para resolver situaciones planteadas por el mundo en el que está sumergido durante el juego:

“...Kinect es sin duda un dispositivo que permite un sin fin de nuevos modelos de interacción lúdica, es el primer dispositivo que permite interacción total con todo el cuerpo, y el primero que elimina el mando, teniendo las mismas capacidades que si tuviéramos un mando en nuestras manos, y analizando nuestros movimientos en un espacio 3D. Además, aumenta sustancialmente la actividad física del jugador. El sofá es un objeto en vías de extinción como lugar de juego usando Kinect. Y esta está transformando la postura clásica del jugador de videojuegos de estar sentado a estar de pie. Pasando así hacia una postura más activa que ejercita todo el cuerpo y es más saludable físicamente.” (Canet, 2016, 138 p.)

1. El término no abarca de manera amplia obras artísticas relacionadas con juegos; esto hace más referencia a producciones que giran en torno a los videojuegos, tomando de ellos aspectos diversos como gráficos, personajes, interfaces, jugabilidad o sonidos entre muchas otras características.

Junto con Guljajeva, Canet ha sido catalogado como uno de los mejores artistas interactivos del mundo, y es algo que no se pone en tela de juicio dada la capacidad conceptual, interactiva y reflexiva de sus propuestas. Su visión desde los videojuegos ha permitido generar una acción interactiva que en sus obras rompe con las formas preconcebidas de interacción, y se acerca bastante a estas nuevas nociones que se tejen al criticar y cuestionar hasta qué punto una obra de arte, que a primera vista tiene implicaciones interactivas, puede llegar a serlo realmente. Entendemos por interactivo un proceso de comunicación que va en dos vías, la información no queda en un simple estado recepción, esta muta y va siendo transformada por el receptor, en pocas palabras, y desde la visión artística, el proceso de interacción entre una obra y un observador: interactor, genera múltiples modificaciones a la obra, e incluso termina por construirla y deconstruirla debido a la infinidad de veces en las que esta está siendo manipulada;

“...el artista interactivo busca, mediante planteamientos sofisticados, atraer a esa parte del cerebro, capaz de dejarse llevar por la aventura y la creatividad... No se trata de convertir al usuario en artista, no se pretende poner un pedazo de barro para que los visitantes se conviertan, al interactuar con él, en escultores, sino ofrecer una obra abierta que el espectador pueda explorar de manera plenamente interactiva.”

(Vázquez, 2015, 284 p.)



Mar Canet y Varvara Guljajeva,
Shopping in one minute, 2010.
Instalación interactiva.



Mar Canet y Varvara Guljajeva,
Wishing Wall, 2014. Instalación
interactiva.

En el año 2014 fue seleccionada por Google Developers, en su programa internacional DevArt, destinado a dar a conocer a jóvenes creadores que utilizan código como material artístico, la obra *Whishing Wall*. La obra es una instalación interactiva donde los interactores le hablan a un micrófono, sus palabras son interpretadas y codificadas transformándolas en un capullo, del cual finalmente nacía una mariposa colorida, el color se refería al estado de ánimo de la persona, emisor, quien podía interactuar unos minutos con su creación mientras la imagen se escabullía en la pantalla para fusionarse con el resto de las imágenes:

Una pieza que trata de volver a imaginar cómo compartimos nuestros deseos más íntimos con el mundo. ¿Qué pasaría si pudieras expresar tu deseo en voz alta y lanzarlo mágicamente al mundo para que lo vea la gente? En esta pieza, las palabras habladas se transforman en mariposas, que son diversas en forma y color, ya que representan el sentimiento de las palabras habladas. Los visitantes de la galería están invitados a interactuar con las mariposas y descubrir los deseos liberados. (Canet y Guljajeva, 2019).

Propuestas como esta generan nuevas experiencias y reflexiones en torno a la tecnología y las formas en cómo esta es intervenida por los espectadores o usuarios, mejor denominados como interactores; aquí se exploran otros caminos con la intención de generar nuevos mecanismos de expresión y transformación, y en este caso particular se hace por medio de la noción de los sentimientos que pueden llegar a ser compartidos a través de los medios digitales disponibles en la actualidad. “Desde la modernidad una de las funciones clave del arte es su intervención en sociedad, su voluntad de actualidad y ejercicio de la crítica para la configuración de lo real. Desde este punto de vista el ideal de aproximación del arte a la vida es una de las consignas más propugnadas por parte de los artistas dada la voluntad de incidencia de sus obras en la realidad. El arte como creación libre reflexiona sobre la experiencia del sujeto en el mundo y explica el entorno donde obra y sujeto conviven.” (Alsina, 2010, 382 p.)

La noción de *Game Art*, anteriormente mencionada, es mucho más evidente en obras como *Shopping in one minute* (2010), una instalación pensada como un juego y que tiene una versión online donde se apropia el espacio que circunda el interactor. La primera versión la obra se presentó en el festival de *Ars Electrónica* y consiste en escanear una serie de objetos con códigos de barra dispuestos en un carrito de mercado, la idea es realizar esta acción en 60 segundos con la finalidad de hacer la mayor cantidad de puntos posibles en ese breve periodo de tiempo, al terminar su tiempo de juego los “compradores” retiran una tirilla simulando la factura de la “compra” con la cantidad de puntos obtenidos, aquí los objetos fueron

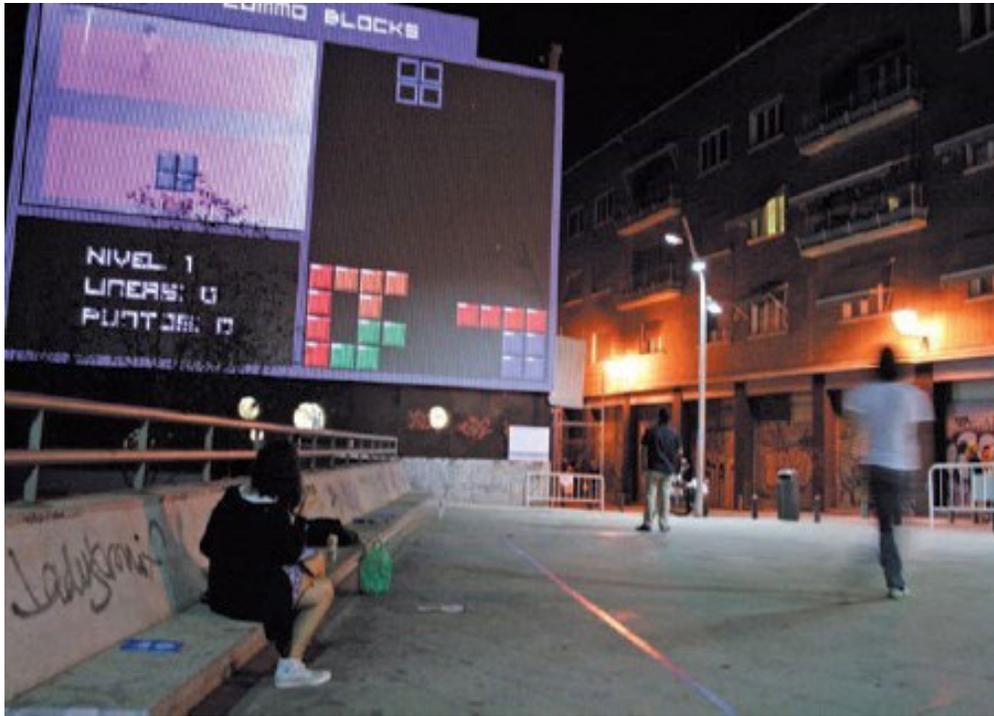
manipulados y transformado por el público. “Las piezas de Arte Interactivo nunca estarán listas, siempre estarán transformándose, ya que el artista proporciona posibilidades que las personas explorarán logrando hasta situaciones imprevistas” (Crespo, 2013, 109 p.). En palabras de Canet la acción se transformó de forma tal que acciones inconscientes de colectividad y apoyo fueron vistas en varias interacciones:

Aunque el juego inicialmente no es colaborativo, nos hemos encontrado que muchas veces se juega por parejas o incluso tríos. Lo que hace la gente cuando juegan más de una persona es que un jugador escanea y el otro prepara los productos para escanear con la máxima rapidez. (Canet, 2016, 146 p.)

En su otra versión, la pieza cambió de formato, y se convirtió en una interacción portable. Con una aplicación instalada en cualquier dispositivo móvil, los interactores convertían su visita a los Centros Comerciales en un momento dinámico y lúdico:

El juego consiste también en escanear el máximo de códigos de barras durante 60 segundos, pero con geolocalización de las partidas, añadiendo así un componente más activista y convirtiéndolo en un juego multijugador en la ciudad. Nuestra idea es transformar los centros comerciales en terrenos de juego. Siendo más contundente, el acto de ir a comprar puede ser sustituido por ir a jugar si este juego se popularizara. Los centros comerciales están en desuso desde que a las personas les falta dinero para ir a comprar. El juego propone una nueva manera de experimentar la ciudad hackeándola mediante la utilización de dispositivos móviles. Los códigos de barras se escanean con la cámara del iPhone. La conexión 3G y el GPS permiten que la experiencia se convierta en un juego geolocalizado y multiusuario. Los jugadores consiguen banderas en los lugares en que obtienen la máxima puntuación y pueden retar a otros jugadores en ciertos lugares o ganar espacios a otros jugadores. (Canet, 2016, 147 p.)

“Las artes, entendidas ya no como creadoras de objetos exhibitivos sino como generadoras de comportamientos, de situaciones a partir de las cuales es posible generar nuevas formas de relacionarse con el mundo y la realidad, buscan también establecer esos espacios de comunicación entre hombre, máquina y sociedad generando nuevas interfaces como elementos de conexión que facilitan el intercambio de datos...”(Alsina, 2010, 382 p.), en el caso de Canet, este proceso se suscita desde elementos y acciones de la cotidianidad y que se constituyen como nuevas formas de ver el mundo para fascinar y cuestionar la realidad del interactivo. Otras de sus obras se instalan en el espacio colectivo, y es allí donde el ejercicio de interacción es más atrayente y accionado sin el conocimiento de quien transita, con Lummoblocks (2010) el campo de interacción se amplía e invita a observar un lugar cotidiano como una plataforma de juego:



Mar Canet (Lummo), Lummoblocks, 2010. Instalación interactiva en espacio público.

Lummoblocks es una versión del mítico juego Tetris (Pázhitnov, 1984) que ha sido creada con la peculiaridad de potenciar la interacción de los participantes con el espacio donde se desarrolla. La actividad aúna la estética de los nuevos medios de expresión artística con la intervención del público y los jugadores de una manera relacional, ya que éstos actúan y dan sentido a la obra, convirtiéndola en una experiencia social única en el espacio donde se ubica. Los dos jugadores, necesarios para jugar, deben cooperar. (Canet, 2016, 144 p.)

Para concluir

Aunque el uso de recursos de creación para la producción artística como: los nuevos medios, la post-media y lo interactivo, faciliten la ejecución de un proyecto cualquiera, esto no implica que su elección en el proceso de producción signifique una garantía para el éxito de un proyecto en particular. Es importante entender que la ejecución de una obra a través de estas estrategias no debe comprender la obra como tal, es decir, el recurso plástico, tecnológico o técnico no controla la totalidad del proyecto, es la idea y el concepto lo que prima, y donde el artista conoce hasta qué punto y cómo se deben usar aquellos recursos.

De igual forma se entiende que, las prácticas artísticas contemporáneas, y el arte actual en general, responden a necesidades sociales evidenciadas en problemáticas que los artistas develan en cada una de sus propuestas. Como se pudo notar, existe una línea delgada entre lo que se puede denominar nuevos medios, postmedia o arte interactivo; cada una de las obras aquí expuestas fue adscrita a una categoría, sin embargo, en algunos puntos de su concepción comparten elementos y procesos con otras formas de producción, por ejemplo, la obra de Cantoni Crescenti propone también un grado de interactividad para su interpretación, aunque en ella primen elementos de la postmedia lo que la dispone en esa categoría en particular.

Por otro lado, cada artista resuelve un cuestionamiento y un situación directamente ligado a su participación en la sociedad; en el caso de Sánchez, su obra se presenta como un discurso abierto, una mirada sin prejuicios, fragmentos de problemáticas que se exteriorizan y que se enfrentan a un encasillamiento como meros productos culturales que podrían llegar a encontrar su lugar en una galería, a manos de un coleccionista, o en un museo, pero que de las cuales no se aprecia su relevancia testimonial. Por su parte, el trabajo de Cantoni Crescenti, problematiza y cuestiona muchas de las formas naturales de interacción humana; al involucrar elementos electrónicos y virtuales estos artistas nos ponen en situaciones vistas como un juego interactivo pero que finalmente traen fuertes reflexiones sobre acciones intrínsecas (leer, hablar, observar) que se encuentran evolucionando debido a la inclusión de nuevos medios como elementos básicos, incluso podría decirse esenciales, en las interacciones humanas. Y finalmente, Canet realiza un ejercicio de observación de la cotidianidad y los medios de interacción interpersonal en las sociedades actuales, lo cual también puede ser visto como un medio para interrogarnos frente a cómo percibimos la realidad en la que estamos y en qué punto de esa realidad nos estamos ubicando. El arte ahora se ha convertido en un lenguaje de creación colectiva donde la presencia del observador, ahora interactivo, es fundamental para darle una finalidad a la obra, o más que eso, para permitir observar las nuevas maneras de interacción que se dan a partir de una interfaz que está dispuesta para ser manipulada.

Es claro que, la producción contemporánea atravesada por estas prácticas mediales y propositivas, donde el espectador no se queda en un simple ejercicio de contemplación, se ha convertido en el punto de partida de un avance artístico en donde se acciona de forma más directa frente a las maneras de ver y entender el mundo. Los artistas ya no son únicamente quienes planean y crean una pieza dispuesta en un circuito artístico, ahora la obra se activa, se vive y se reconfigura gracias a la participación directa del público. Probablemente en unos años el imaginario del artista como un ser incomprendido y que echa mano de

su imaginación para evidenciar sus posturas se derrumbe completamente para dar paso a una noción más social, colaborativa y experiencial de esta profesión.

Bibliografía

I. General:

- Castro Ardila, C. (2019). Edwin Sánchez. Recuperado de <https://arttextum.net/2013/02/04/edwin-sanchez/>
- Grajales, D. (2018). Entrevista Edwin Sánchez – X Premio Luis Caballero. Recuperado de <http://premioluiscaballero.gov.co/entrevista-edwin-sanchez/>
- Puntos de Cruce | Edwin Sánchez | Proyecto Siqueiros |. (2011). Recuperado de <http://www.saps-latallera.org/saps/puntos-de-cruce-edwin-sanchez/>
- Lugar a dudas - arte y vacilaciones. (2015). Desapariciones – Edwin Sánchez. Recuperado de http://www.lugaradudas.org/archivo/archivo/2010/exhibiciones/vitrina_edwin_sanchez.html
- Enciclopedia Itaú Cultural. (2018). Rejane Cantoni. Recuperado de <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa26293/rejane-cantoni>
- Cantoni Crescenti. (2019). Fala. Recuperado de <https://www.cantoni-crescenti.com.br/>
- Voltaje. (2019). Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti. Recuperado de <http://voltaje.co/team-member/rejane-cantoni-leonardo-crescenti/>
- Revista Exclama (2013). Jardim Suspenso de Cantoni Crescenti. Recuperado de <http://www.revista-exclama.com/arte/jardin-colgante-de-cantoni-crescenti/>
- FILE (2019). Rejane Cantoni & Leonardo Crescent. Recuperado de <https://file.org.br/artist/rejane-cantoni-leonardo-crescenti-2/>
- Canet, M. (2019). Mar.Canet. Recuperado de <http://www.mcanet.info/blog/>
- Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. (2019). Mar Canet Solà. Recuperado de <http://www.cccb.org/es/participantes/ficha/mar-canet-sola/35238>
- Díaz, P. (2015). Mar Canet + Varvara Guljajeva: fascinante tándem de 'new media art'. En El Asombrario & Co. Recuperado de <https://elasombrario.com/mar-canetvarvara-guljajeva-fascinante-tandem-de-new-media-art/>

- Nodecenter.org. (2016). Visita el estudio de: Varvara Guljajeva & Mar Canet. Recuperado de <https://www.nodecenter.org/es/studio-visit-varvara-mar/>
- Waelder, P. (2015). Creando arte con código para DevArt: entrevista a Mar Canet y Varvara Guljajeva. Recuperado de <https://arteyculturadigital.wordpress.com/2015/02/25/creando-arte-con-codigo-paradevart-entrevista-a-mar-canet-y-varvara-guljajeva/>

II. Específica

- Prada, J.M. (2019). Otra época, otras poéticas. Recuperado de http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf
- Brea, J.L. (2009). El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1ccPNWhgYBz6b22Y4VrvGmL5yYHEVrjj/view?usp=sharing>
- Sarmiento, A. (2011) Entrevista con Edwin Sánchez y Víctor Albarracín. [E-mail y videoconferencia]. Recuperado de http://www.academia.edu/2111527/Entrevista_a_Edwin_S%C3%A1nchez_y_V%C3%ADctor_Albarra%C3%ADn
- Krauss, R. (2009). El arte en la época de la condición post-medial. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1WE_GLX9D99Ko0TA3aHDxx2GUgh4hhrJ/view?usp=sharing
- Brea, J.L. (2002). La era postmedia. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1ziWwHIE86IF9HMfoApUuKSF22ETe2QcQ/view?usp=sharing>
- Weibel, P. (2006) La condición posmedial. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1YtbBfAMZ-VjPj68bf7qPElp9JVCjE8m2/view?usp=sharing>
- Espacio Fundación Telefónica. (2009). Ambientes Inteligentes – Rejane Cantoni. Arte, Ciencia y Tecnología. Un panorama crítico. Recuperado de https://www.academia.edu/28774030/Arte_ciencia_y_tecnologia._Un_panorama_c
- Cantoni, R. (cantoni.crescenti@gmail.com) (2018, 28 de marzo). Information about Bookworm. Correo electrónico enviado a: Paola Lozano (milaposh.bp@gmail.com)
- Alsina, P. (2010). Sobre la interactividad en el arte digital. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0B8Is-LmftiCyTmJyekVXZHdkYkE/view?usp=sharing>

- Vázquez, I. (2013). La interactividad como arte. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1fkme90Ag2dkvKbd5rtoyrapoDlaamznT/view?usp=sharing>
- Crespo, J. (2013). Estéticas del Media Art. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/ciencia/2013/17/arte-interactivo.html>
- Canet, M. (2016). Innovación en interfaces para videojuegos desde el Game Art. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_10.pdf

La postmedia en Latinoamérica

Oscar Javier Morris Montoya

El siguiente texto propone analizar el arte contemporáneo amparado sobre los nuevos paradigmas de representación, como una forma de examinar los cambios suscitados por la tecnología en la praxis artística y la inmersión del público con la experiencia creativa, quien no solo se enfrenta al objeto de la obra, sino que también puede influenciarla o controlarla por medio de sus acciones.

En conformidad con lo anterior, comenzaremos exponiendo propuestas de artistas locales en relación al concepto new media, donde se destaca la función del arte y el papel del artista en la escena nacional. Posteriormente a ello, se abordarán distintas propuestas de artistas latinoamericanos, referentes de la corriente posmedial, donde se puntualiza sobre las líneas metodológicas, conceptuales, y discursivas de las prácticas artísticas contemporáneas que utilizan nuevos medios y tecnologías. Y finalmente, concluiremos con las intersecciones de lo interactivo, en el cual además de referirnos a los aspectos esenciales de una instalación, nos acercaremos a diferentes propuestas y elementos, concernientes con los procesos de interactividad.

El propósito de este trabajo es de profundizar sobre como la inclusión de los nuevos formatos supo definir una posición frente al arte, las sociedades y las nuevas tecnologías, aplicadas a la producción artística y comprendidos en un discurso intelectual hacia lo contemporáneo. Un proceso del cual se descubre algo de la nueva visión del mundo artístico actual y las interpretaciones que demandan las distintas alocuciones del artista con el público. Tanto así, que la aproximación a temas como el lenguaje, o la percepción de la realidad, crearon sus propias complejidades, aun sabiendo que se rompe el canon estético, como se deduce que ocurre.

Comprendiendo que, el trabajo del artista esta intrínsecamente unido al contexto social,

tecnológico e intelectual de su tiempo, cosa parecida ocurre también con quienes consumen el producto artístico y los demás integrantes de la escena, donde el arte tiene una dinámica especial en constante transformación y en correlación con las nuevas tecnologías. Según el texto, Comportamientos artísticos en la era de los nuevos medios:

La introducción de las nuevas tecnologías en el arte ha propiciado una mayor experimentación con la temporalidad. Se podría decir que la tecnología en general fomenta ese presenteísmo del que hablaba Maffesolli en una sociedad que vive en el aquí y el ahora del estar conectado. (Raquel Ricardo, 2015)

Así mismo, los mecanismos de interacción entre los nuevos dispositivos y el arte, extendieron la premisa sobre las formas de acercarse a la construcción narrativa, desde un sentido que pueda concebir la producción, desde un aquí y un ahora. Por otra parte, el efecto de este dinamismo cultural, en concordancia a los artistas con lo tecnológico, adquiere cierta sensación de temporalidad que hace concienciar las referencias hacia el pasado o el futuro. Sin embargo, ubica la obra en un contexto específico, y con total especialización de la experiencia.

Dado lo anterior, y a pesar de la infinidad de categorizaciones que se dan en el arte contemporáneo, estas suelen ramificarse en diferentes disciplinas, lo que imposibilita establecer una única concepción sobre lo artístico. Tal condición plantea establecer, bajo un período postmedia, una experiencia interdisciplinar que fragüe nuevos sistemas de referenciación artística. En consecuencia, los artistas experimentan y adaptan nuevos modelos creativos que se nutren de las propiedades en los múltiples procesos interdisciplinarios, donde es significativo revelar el impacto de las nuevas tecnologías, desde lo sociocultural, al acto creativo y sus nuevos modelos de exposición, punto de partida de la era postmedia en el arte.

Las complejidades que surgen de la interpretación de los distintos modelos aplicados al concepto postmedia dificultan la comprensión de sus terminologías. Cuando se acogió por primera vez el término "Postmedia" por el español José Luis Brea, tuvo un carácter

estrictamente político, quien lo uso para enmarcar a las comunidades y practicas mediales, una herramienta para activistas y consignas políticas y culturales. Posteriormente Rosalind Krauss usaría el termino "Postmedios" en vez de "Postmedia" para referirse al deterioro de los medios específicos; en relación al modelo greenberguiano.

Según Peter Weibel, en "La condición Postmedia" afirma que el impacto de los media es universal, y que los procesadores pueden emular los distintos medios en el arte, por consiguiente todo arte contemporáneo es postmedia, como lo infiere en la siguiente afirmación de Weibel :

Esta experiencia mediática (de los medios) se ha convertido en la norma de toda la experiencia estética. Desde ahora, en el arte ya no hay nada más allá de los media. Nadie puede escapar de los media. Ya no hay ninguna pintura fuera o más allá de la experiencia mediática. Ya no hay ninguna escultura fuera o más allá de la experiencia mediática. Ya no hay ninguna fotografía fuera o más allá de la experiencia mediática. (Weibel, 2006)

Definiría Weibel, la condición postmedia en dos etapas. Una en la que todos los medios logran un estatus semejante al de los medios artísticos. Y otra donde se accede a la combinación de varios medios, desgasta sus identificaciones apartadas y retroalimentados unos de los otros.

Considerando que, toda experiencia sensorial involucra interactividad con los estímulos que la producen en correlación con el entorno donde coexisten. Así mismo, intuimos a través de los sentidos como acopiamos información que luego es codificada y procesada por nuestro cerebro, cuya percepción puede llegar a ser influenciada por el efecto que ocasiona ese entorno en nosotros. De modo que, lo cognitivo, social, tecnológico, cultural y psicológico se incorporan a las interpretaciones que hacemos de ese instante particular. En consecuencia, el arte se apropia de nuevos elementos y mecanismos interactivos que forjan experiencias sensitivas en el público mediante el acto creativo; ya sea a través de una instalación, performance, objeto artístico, aplicación, etc., con la que se consigue una dinámica de comunicación que perturba o controla el progreso de la acción

creativa. Igualmente, esta se encuentra alineada a la participación del público en relación a una interfaz, como objeto figurativo, con un sentido definido y con la particularidad de influenciar la conciencia del asistente dentro de la obra.

Para concluir, si partimos de las complejidades que suscita el acto creativo entre las personas y las herramientas tecnológicas, se inquietan elementos esenciales en el desarrollo de una obra que base su impulso en la expresión digital y la utilización de nuevos medios en la ejecución de una propuesta. No obstante, el requerimiento del mercado del arte nos aproxima a modelos de producción artística con proyectos más multidireccionales, enfocadas hacia alternativas de creación de un arte transcultural, acorde a los requerimientos del momento. Aunque con ello implique que toda obra artística sea susceptible a transformaciones y así proporcione distintos medios en la adquisición de significados. De igual modo, es relevante establecer que además del registro documental en lo teórico y lo artístico, también está subyugado a la labor con los dispositivos e interfaces involucradas en la experiencia, todo ello sin apartar la experiencia física.



(Rios, 2014)

Noción de new media en el contexto local

Orientados bajo la premisa de producción artística sobre la noción de New media, en la utilización de nuevas herramientas en la producción, destacaremos principalmente el trabajo del colectivo 4 Ríos, y especialmente la realización de la propuesta "El Naya" del año 2014.

Este es un proyecto trasmedial que pretende narrar historias del conflicto armado en Colombia mediante el uso de las nuevas tecnologías y distintas plataformas de exposición. Está conformado por un colectivo de artistas en diferentes disciplinas, lo que le infiere un carácter multidisciplinar a la propuesta. El proyecto como tal, determina un conjunto de medios, referidos en un cortometraje, un cómic interactivo, un cómic impreso y una maqueta con realidad aumentada.

Su narrativa pretende causar emociones y con ello sensibilizar sobre los efectos de la guerra en la sociedad. 4 Ríos, se refiere particularmente a la narración de 4 masacres ocurridas en el territorio nacional siendo "El Naya" la primera de ellas, acontecida en el valle del cauca.

Las otras masacres narradas en el proyecto se refieren a las de Apartadó, Bojayá y El Salado.

La narrativa en la relación a "El Naya" se centra en el año 2001, entre los departamentos del Valle del Cauca y El Cauca, donde un gran número de paramilitares masacraron a una región por un periodo de tiempo de más de una semana, que provocó un saldo de por lo menos 37 víctimas y el desplazamiento de un centenar de familias que huyeron hacia distintos municipios.

El interés del colectivo 4 Rios fue el de fortalecer las narrativas con un proyecto de comunicación desde lo artístico, basado en las memorias del conflicto armado mediante la virtualidad. Hay que mencionar, además que la obra generó un nuevo camino de interpelación desde el arte multimedial, como una propuesta que intentaba manifestar, ale-

jados del discurso académico, los acontecimientos vividos de ese instante particular, un nuevo discurso sobre el conflicto y sus consecuencias.



(Rios, 2014)

Anteriormente a la propuesta del colectivo 4 Rios, en relación a la labor artística desde lo multimedial, los hechos asociados al conflicto armado en el territorio nacional, eran abordados principalmente por disciplinas como la; antropología, sociología, comunicación social, investigación etc. Las narraciones del colectivo artístico afrontaron la tragedia desde arte multimedial, con una precepción experimental, desafiaron la memoria desde comic, como una nueva forma de visualización de la realidad, mucho más visual.

Las 4 historias se narran desde diferentes punto de vista; la primera desde El Naya; un indígena caucano, la de Bojayá ; desde la óptica femenina , la de Apartadó; desde la mirada de un niño y la de El Salado ; desde el punto de vista de un perpetrador , el conflicto contado desde sus diferentes personajes. 4 Rios es un proyecto con peculiaridades especiales, tiene maquetas expansivas; algunas con realidad aumentada, audios de las víctimas, una página web que permite la interacción (en imágenes, textos o dibujos), un comic delimitado entre lo documental y lo narrativo en donde se pueden desenlazar distintos puntos importantes en la historia, archivos de información en forma digital (prensa, investigación, estudios, infografías, etc.).



(Rios, 2014)

De algún modo, la propuesta del colectivo de artistas también fue la de participar activamente en la transformación social mediante los elementos de sensibilización que propone el arte, como bien lo exponen en el siguiente texto en una alocución de uno de sus miembros:

El proceso de construir memoria es primordial de cara a los procesos de reconciliación, articulación social y la búsqueda de paz en el país, el reconocer las lecciones aprendidas y formular pactos de no repetición de las acciones violentas que han generado tanto daño en la población civil. Así mismo, el rescate de los contenidos documentales que rodean estas narraciones (Fotografías, textos, videos, testimonios, etc.), sumado al uso de diversas herramientas tecnológicas buscan generar otras vías de relación con la reciente historia colombiana. (Rios, 2014)

Los modos de producción, temático y tecnológicos, implican un cambio, tanto de conceptos como de hábitos de uso, que influirán tanto en el receptor como en el artista, y transformará la admisión y las peculiaridades del objeto artístico. Todo esto parece reafirmar el compromiso de los nuevos artistas con la acción social. Más aún en la era digital, donde se apaleará también a personajes que hagan parte de la cotidianidad y sus reali-

dades, visualizados desde la reflexión, con una percepción crítica, y con ello se instauraran las condiciones históricas, culturales, políticas que inquietan las transformaciones del entorno mediante el acto creativo. Algo así ya era deducido por José Luis Brea, en su texto "El tercer Umbral" en relación a las transformaciones del arte en la cultura:

Estariamos entonces hablando de una tercera y profunda transformación estructural de la esfera de la cultura en las sociedades del capitalismo avanzado, que con propiedad podríamos comenzar a describir entonces como sociedades del capitalismo cultural electrónico, dado el papel crecientemente central que en ellas –y gracias sobre todo al establecimiento de modos de distribución masivo propiciado por las tecnologías digitales de reproducción, en un espacio de convergencia de las industrias mediales y del entretenimiento, del ocio cultural- ocupa la producción simbólica, inmaterial, la producción intelectual y pasional, de sentido y deseo, tanto en la organización del trabajo y la producción como en la misma reorganización general de los mercados y el consumo. (Brea, Nuevos dispositivos Arte. Transformaciones de las practicas artisticas en la era del capitalismo cultural electronico, 2009)

Las tecnologías van creciendo en la medida en que se consumen, y esto de algún modo, crea unas tendencias en las realizaciones que se adaptan a los nuevos medios de producción, No sólo concibiendo nuevos hábitos en el público, sino también se plantean nuevas formas en la comunicación.



Detrás de cámaras del rodaje de El Naya, la primera historia del proyecto 4 Ríos. Floresmiro, un danzante ritual,

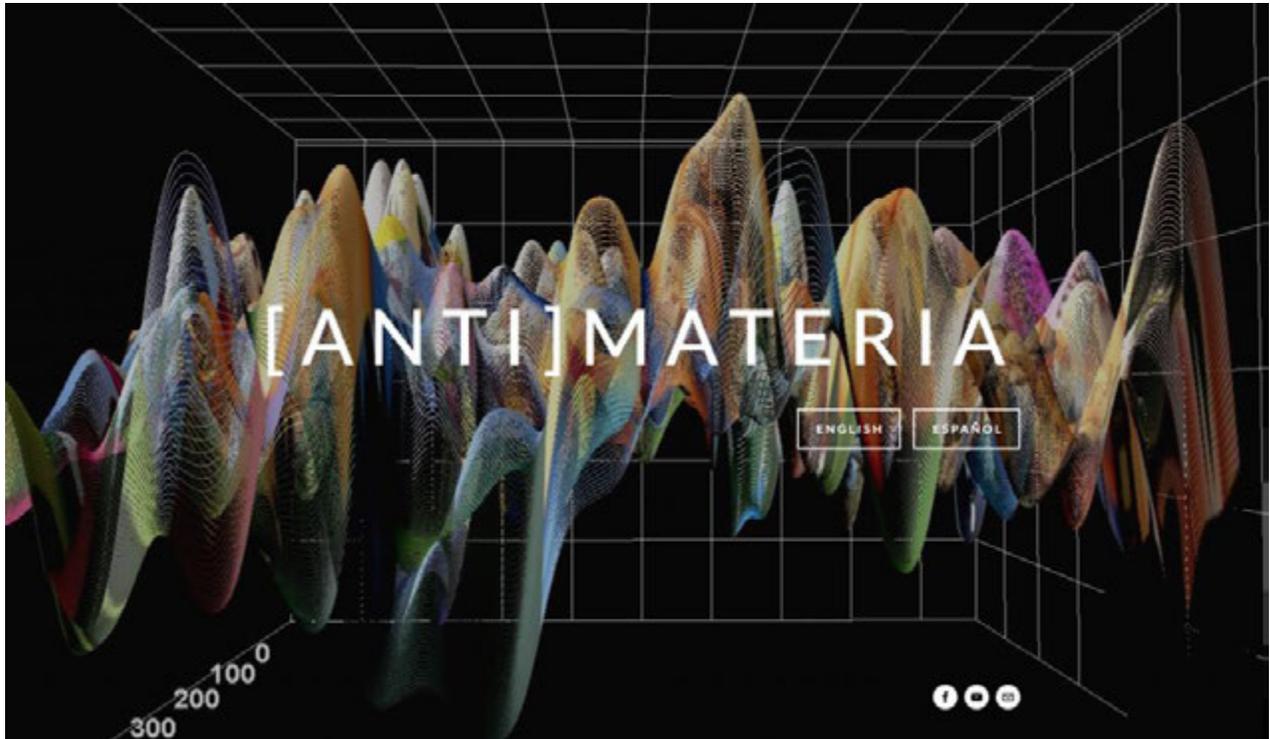
(Rios, 2014)

En el proceso de realización de "El Naya", primera narración de 4 Ríos, se realizó principalmente con indígenas de la población caucana y amazónica. Con un total de más de 400 imágenes que fueron procesadas para construir la historia sobre la masacre. Una historia de ficción, basada en hechos reales. Un proyecto que planteo la edificación de la memoria histórica como una forma de mediación y forjador de los procesos de paz en un país asaltado de hechos violentos. De igual modo, los procesos de documentación en las historias, fueron complementarios de las nuevas tecnologías en la producción de narrativas, que buscan crear otras fórmulas de interpretación en relación con la memoria nacional. El colectivo "4 Ríos" propone nuevos lineamientos de comunicación, que planteen debates inclusivos en la escena nacional, desde las diferentes miradas de los actores del conflicto. Una forma de sensibilización, de aquellos hechos que no pueden desvanecerse con el tiempo, como un recordatorio más de nuestra historia que no puede volver a repetirse.

En gran medida, la apuesta principal del proyecto, fue la de establecer un flujo constante de la memoria nacional que posibilitara abrir espacios de inclusión, soportados en la reconstrucción de hechos violentos mediante el arte y las nuevas tecnologías, un recordatorio inmutable e indestructible de nuestras infamias.

Artistas de la postmedia en Latinoamérica

Quizás una de las características del arte postmedial, no es la finalización del acto creativo, sino una acción interactiva que se retroalimenta del estímulo entre artista y el consumidor, mediante un espacio que promueva ese estímulo. Según lo anterior, en la propuesta de Doreen A. Ríos y su proyecto "[Anti]materia", se aplican estas condiciones, donde cuya intención es la de crear un espacio de interacción artística que permita archivar proyectos dentro los lineamientos del Net Art de artistas Latinoamericanos.



(Ríos, [ANTI] MATERIA, 2015)

Doreen A. Ríos es una artista e investigadora mexicana;

Graduada de la Maestría en Curaduría Contemporánea por Winchester School of Arts, Universidad de Southampton, con especialización en culturas digitales, y de la Licenciatura en Arquitectura por el Tecnológico de Monterrey. Paralelamente es co-fundadora del estudio de experimentación audiovisual KE/MP con el que ha colaborado con diversos festivales como Ceremonia, OFFFMX y Cut-Out fest. Al mismo tiempo que ha colaborado con las revistas

Código, LARMAGAZINE, El Asunto Urbano y PICNIC. (Ríos, Connecting the dots, 2018)

El proyecto [Anti]materia además de enfocar sus esfuerzos en la generación de exposiciones, investigaciones y practicas post digitales, mediante una plataforma web, también es una obra en sí misma; los artistas que son invitados a participar en curadurías y exposiciones son mapeados desde una sección de la plataforma llamada "perfiles".



(Ríos, [ANTI] MATERIA, 2015)

Llegados a este punto podemos establecer claramente que la intención de Doreen A. Ríos se concentra, principalmente, en la exhibición e investigación artística, creada mediante elementos digitales desde las practicas interdisciplinarias , que involucra además en la práctica curatorial, expositiva e investigativa , elementos museográfico y de producción audiovisual, creando colectivos artísticos en directrices claras hacia lo digital. Todo esto parece conformar los postulados de José Luis Brea en relación a la era Post-media;

La que sigue es una selección / constelación de algunas de esas “comunidades (web) de productores de medios”, (la mayoría de las cuales han sido desarrolladas por artistas, críticos de arte o activistas culturales), aquellas que más están favoreciendo el debate y la reflexión en torno a la naturaleza de las prácticas artísticas, culturales y comunicativas en las sociedades contemporáneas. (Brea, La era postmedia., 2012)

Así mismo, desde la practica interactiva de la plataforma se crea una alteración entre lo físico y lo virtual, por la acción del mapeo de los participantes. En consecuencia, el espacio web no solo sirve de estante de nuevas artes postmediales, sino también como

un escenario teórico académico, que accede a reflexionar sobre el saber artístico contemporáneo.

Aunque en su primer año de existencia (2015) la experiencia del proyecto se basaba exclusivamente en lo digital, para el 2017 la propuesta trascendió lo físico mediante una serie de exposiciones 'Displacement'. Así que, para ese mismo año el proyecto ya presentaba el trabajo de 7 artistas mexicano en el Reino Unido, realizado en el Winchester School of Arts.

Organización del proyecto [Anti]materia

Perfiles

Aquí se registra una base de datos de los participantes que intervienen con la propuesta; artistas, investigadores, curadores que desarrollan las distintas temáticas abordadas en la plataforma. Este es la primera sección del proyecto. Una especie de registro y archivos transmediable que puede ser consultado de forma libre.

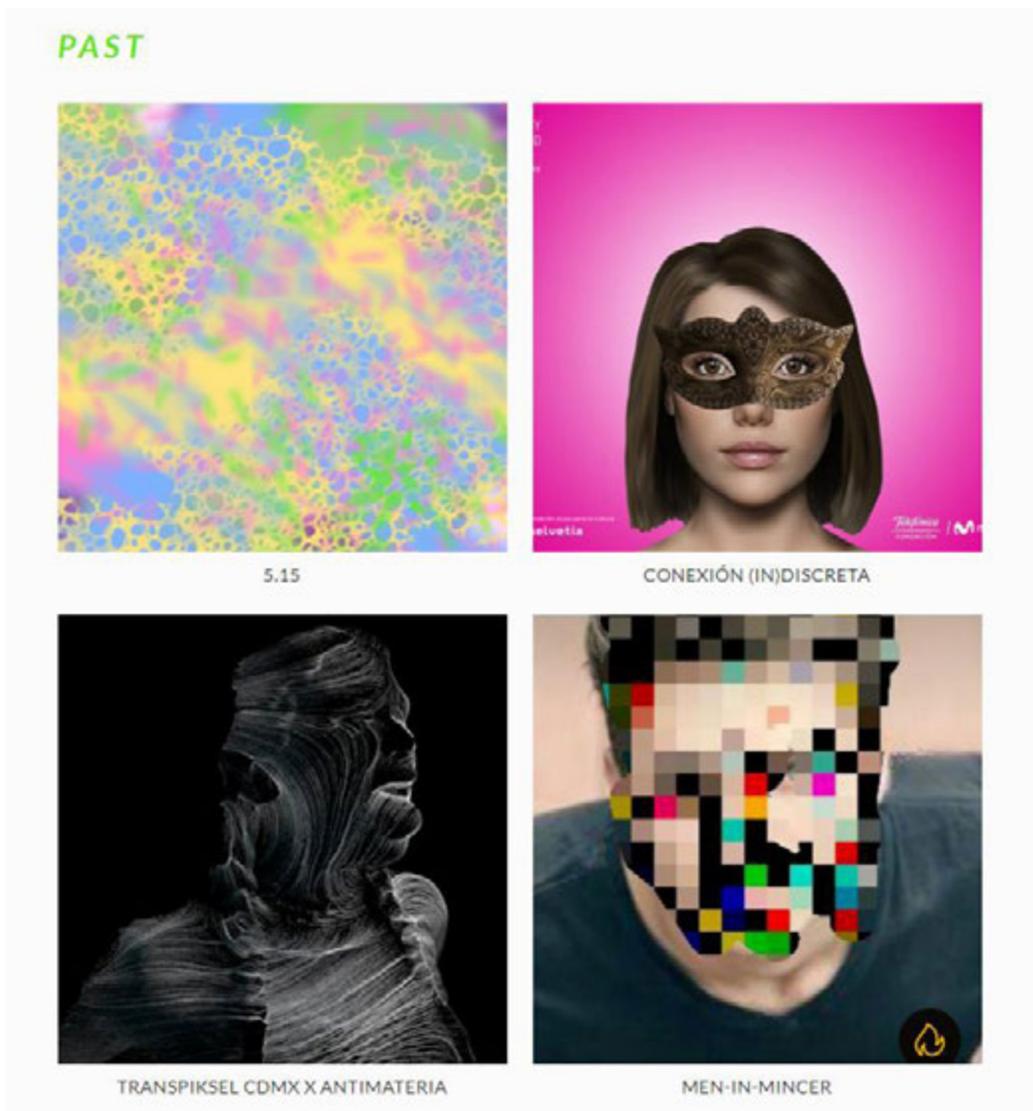
Eye Candy

En este ítem se comparten las diferentes propuestas que intervienen en [Anti]materia, un espacio para la difusión orientado en colaborar lo sensible a prácticas digitales y post-digitales.

Exposiciones

Aquí se encuentran las distintas propuestas a modo de exposición digital. Una forma de difusión de las distintas propuestas artísticas.

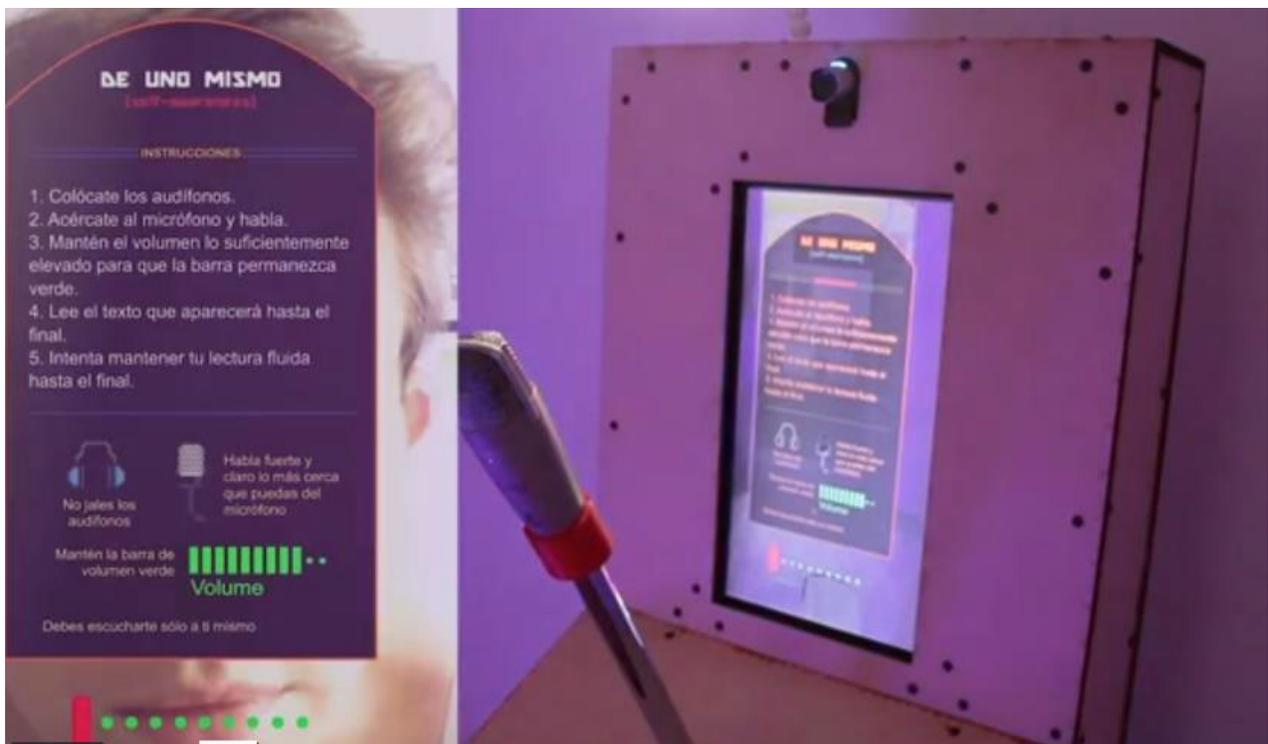
Aquí se presentan una recopilación de textos, presentaciones, visualización de datos y recursos visuales entorno a la cultura digital, estudios curatoriales y prácticas post-digitales.



Obras expuestas en el proyecto [Anti]materia (Ríos, [ANTI] MATERIA, 2015)



Self-awareness (de uno mismo), creada por Anni Garza Lau para [Anti]materia



(Garza, 2018)

Está en una instalación de la artista mexicana Anni Garza Lau, donde plantea, como una forma de juego, que el espectador lea un texto en voz alta, sobre como el hiperindividualismo, el consumismo extremo y el aislamiento, recurrentes en nuestra generación (Generación Next), estimulan la desafección de la vida cívica.



(Garza, 2018)

La obra en sí mismo, refiere una crítica mordaz hacia la pasividad en lo sociopolítico y las influencia de los medios y dispositivos tecnológicos sobre las actuales generaciones, que basan sus acciones sobre la importancia del ser antes que el hacer. De manera semejante, Rosalind Krauss replanteaba su hipótesis sobre el arte postmedia, en el texto "La garantía del medio"; "Al mismo tiempo, la tecnología científica invade a las artes visuales, transformándolas al tiempo que se transforman entre ellas. Y para añadir a la confusión, el arte elevado comienza a volverse en arte popular, y viceversa. (Krauss, 2009)

Substanz , creada por Ary Ehrenberg para [Anti]materia



(Ríos, [ANTI] MATERIA, 2015)

Substanz representa la transformación y desaparición del cuerpo mediante lo sonoro. Incita un paralelismo entre lo real y lo virtual, umbral de lo etéreo donde quedan descubiertas las configuraciones que desiste el cuerpo al cesar de preexistir. La obra pertenece a la artista mexicana Ary Ehrenberg Licenciada en Artes Visuales en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. La pieza de Ehrenberg se enfila hacia la correlación entre los medios y el entorno, las acciones que surgen de esa naturaleza en comunión con las tecnologías que interfieren en ella, una especie de juego perceptivo que reconfigura formas mediante los códigos que se puedan crear en la interacción.

Conexión (IN)Discreta, creada por Patricia Siller para [Anti]materia



Ashley Madison Angels trabaja en México, 2018 (Siller, 2018)

En Conexión (IN)Discreta, los asistentes se hallan con el avatar encarnado en un personaje seductor, voces artificiales y rostros humanos asentados en prototipos de bellezas idealizados. Ashley Madison Angels (Zona México), maneja los diálogos utilizados por Ashley Madison en sus autómatas para instaurar un diálogo audiovisual dentro del sitio de la exposición.

“¿Qué haces?”, “¿Estas interesado?”, “¿A qué te dedicas?” son algunas de las frases con las que el personaje comienza la interacción con el espectador, donde cada avatar tiene características propias de un humano; edad, nombre, ubicación, Etc.

La obra propone una visión particular sobre el consumo de las plataformas social en México, crea un tipo de correspondencia de información inmediata en contexto local e

internet. Así mismo, instaura conversaciones basados en lo político, lo virtual, noticias falsas, lo físico y cualquier temática requerida implantada en el avatar, adyacente en las plataformas sociales. Es probables, que los artistas acomodan su obra a la ubicación de cada exhibición con los datos determinados de la ciudad huésped, ya que la finalidad de obra en rotar el contexto del ejercicio artístico.



Ashley Madison Angels trabaja en México, 2018 (Siller, 2018)

En síntesis, las posibilidades de la plataforma “[Anti]materia” además del registro documental en lo teórico y lo artístico, también va ligado al trabajo con dispositivos e interfaces diferentes a las físicas, donde se aprueba para crear exposiciones virtuales, sin dejar de lado la experiencia física como tal.

Intersecciones de lo interactivo

La conexión de lo interactivo con el arte está fuertemente ligado a elementos para la producción de herramientas en el campo de la informática y la electrónica, aunque no es un

requerimiento implícito, que luego se incorpora a la propuesta artística por medio de una interfaz, que no solo comunicara al público con la obra, sino que además lo congregara como un elemento más y lo imbuirá en ella.

Dado lo anterior, podemos considerar lo dicho hasta aquí, que un sistema interactivo, desde la creación artística, puede asumir al participante, o ciertas peculiaridades de este, y crear una respuesta inmediata por medio de terminales de representación que acabarían por afectar la percepción. Así mismo, lo resumía Pau Alsina González, en su discurso Sobre Interactividad en el Arte digital:

El Arte interactivo consiste pues en una forma de creación artística contemporánea que utiliza las tecnologías electrónicas y o digitales interactivas. Se centra en las interfaces como campo de trabajo donde establecer relaciones dialógicas entre el público y la obra o sistema. (González, 2010)

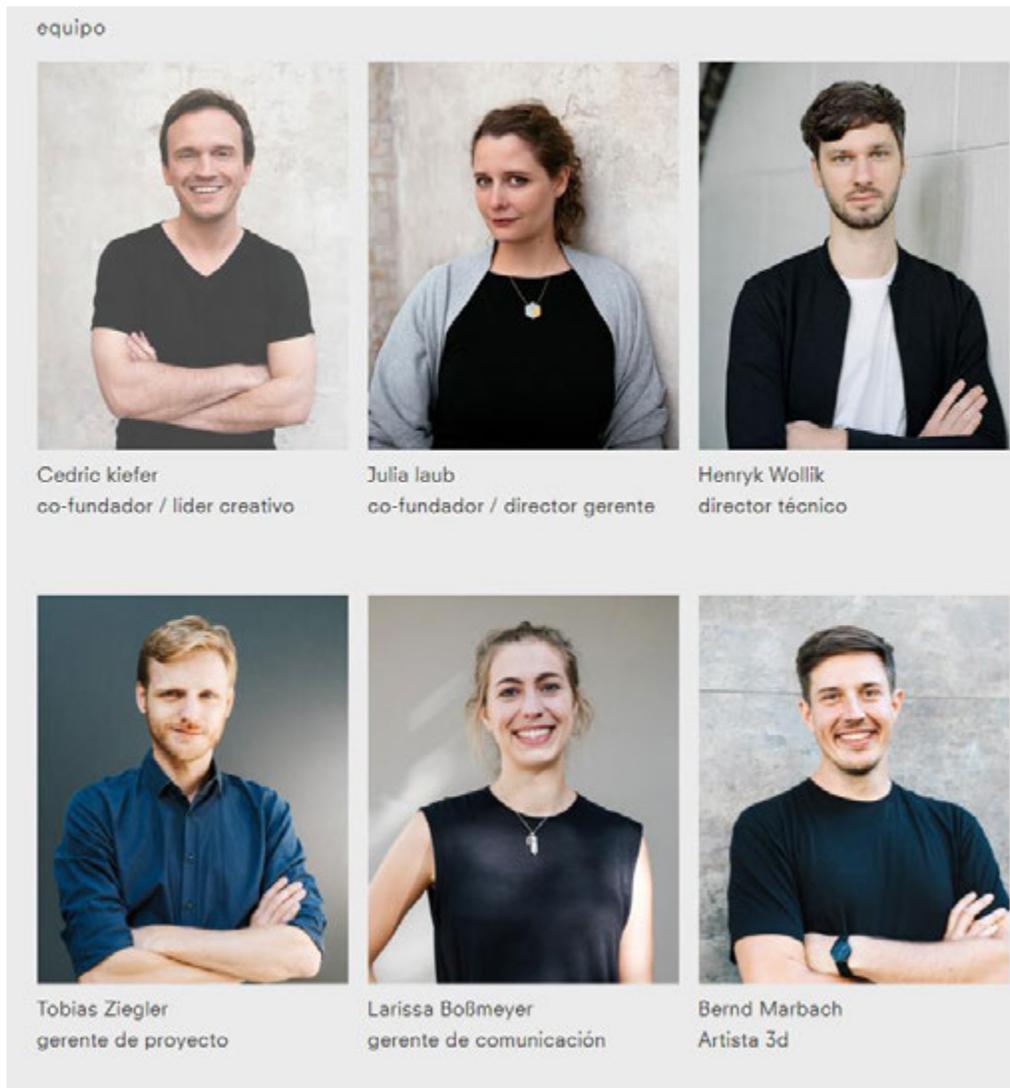
De donde se infiere, la importancia de la interfaz como ineludible en la acción asociada a lo interactivo y a la poética del significado que envuelve la propia acción artística.

La propuesta interactiva del colectivo Onformative

Dentro de los proyectos que conforman el arte interactivo, podemos destacar algunas de las propuestas desarrolladas por el colectivo "Onformative"; una comunidad de artistas cuyas obras comprenden instalaciones de medios interactivos, diseño generativo, visuales dinámicas hasta narrativas basadas en datos.

El colectivo fue creado en el año 2010 por Julia Laub y Cedric Kiefer, y desde entonces se han ido sumando integrantes de diferentes orígenes y distintas disciplinas en el desarrollo de las propuestas. Para Onformative, cada obra representa una forma de representación del entorno, que por medio de:

Las observaciones los inspiran a explorar las posibilidades que existen entre los campos analógico y digital para examinar la relación de los seres humanos y la tecnología. A través de una práctica interdisciplinaria y colaborativa, el lenguaje visual de la información es variable. (onformative, onformative, 2018)



(onformative, onformative, 2018)

Propuestas del colectivo 'Onformative' de arte interactivo

Anima Iki, es la primera de un grupo de tres obras del colectivo "Onformative" que presentaremos en el desarrollo del siguiente trabajo, cada una de ellas con características muy particulares en su dinámica e interacción.

Anima Iki, se establece como una instalación escultórica interactiva, montado inicialmente para el Evento de Danza de Ámsterdam del 2012, presentada en varios museos de la ciudad. La obra es una esfera luminosa de dos metros de diámetro, donde su espectro de luz atrae al público que reacciona ante el embelesamiento poético que produce el movimiento, textura, luz y sonido de la pieza interactiva.



(onformative, ANIMA iki immersive experience of light and sound, 2015)

La obra se encuentra suspendida en el techo, como pasmada en lo más alto de la habitación oscura, opera como la única fuente de luz en el espacio. Cautiva al público, quienes reaccionan ante el dispositivo relumbrante. Una experiencia inmersa e interactiva de luz y sonido.



(onformative, ANIMA iki immersive experience of light and sound, 2015)

La estructura de la obra se basa en un PufferSphere con un potente proyector de gran angular en su interior, crean figuras de 360 grados mediante lentes hemisféricas. Inmerso en un ambiente oscuro, la esfera oscilar y fluctúa en asombrosas transformaciones, simula un cuerpo espacial en su órbita. Así también, sensores infrarrojos detectan cambios en el ambiente y transforman la proyección de luz en un espectáculo visual y sonoro que hipnotiza al público que interactúa con ella.

El siguiente texto describe la experiencia de la obra, según palabras del colectivo; " A través de este proceso de refinamiento del comportamiento y la complejidad visual, Anima Iki se vuelve realista e impresionante. Instalado en la ronda, la pieza se experimenta desde todos los lados. De forma única, Anima Iki crea un diálogo reactivo inteligente con todos los cuerpos dentro de su entorno. La escultura adquiere una vida etérea propia, a medida que ésta y el espectador continúan su intercambio dinámico. Los participantes, el orbe y el paisaje sonoro se combinan para influir perpetuamente entre sí y crear una experiencia inmersiva y cautivadora. (onformative, ANIMA iki immersive experience of light and sound, 2015)

El concepto de la obra digital acopia los criterios de la inteligencia artificial, genera interpretaciones nuevas sobre lo sensible y lo emotivo, bajo la abstracción de la dinámica comunicativa del acto creativo. Una metáfora de la interacción entre las personas, cuyo resultante será una experiencia audiovisual seductora. A propósito, con lo anterior, el profesor Ignacio Vázquez Zapata, en el texto *La interactividad como arte*, expone los sobresaltos que ocasionan el mundo visual en la realidad que afrontamos:

Pensar que después de vivir en una cultura y un mundo de imágenes de la realidad que hemos asumido ya como nuestro mundo real, algunos artistas nos vuelven a descolocar el entramado virtual sobre el que parecía que nos habíamos acostumbrado a vivir. (Valdes, 2003)



(onformative, ANIMA iki immersive experience of light and sound, 2015)

La siguiente obra que abordaremos, igualmente del colectivo Onformative, será la instalación interactiva presentada en el World Expo del 2012, llamada Pā'ua. La obra encarna a una almeja gigante cuya representación sugiere la vida marina. Refulgente multiplicidad de colores brillantes mezclado con abstracción de patrones que genera un punto concéntrico plasmado en una pantalla led gigante.

Es una instalación artística representativa de los aspectos coloridos y fascinantes de estas fascinantes criaturas. La instalación consiste en una escultura en forma de una gran concha con una pantalla LED que llena la superficie. Aparecen patrones y motivos coloridos en la pantalla interactiva, simulando el mecanismo evolutivo para producir patrones a través de un sistema de reacción-difusión. (onformative, pã'ua, 2012)

La onda resultante de la interacción del público con la obra va crea formas coloridas que transmutan constantemente en ondulaciones luminosas, personifica a un ser vivo cambiante, en un desarrollo continuo. El proyecto está basado en el patrón de Turing, que muestra como en la naturaleza de las cosas, los esquemas como líneas, rayas y puntos pueden germinar naturalmente a partir de un estado uniforme homogéneo. La interacción, en esta propuesta, marca un cambio concreto en las formas de comunicación a través del uso de los medios tecnológicos y la intervención intuitiva del "espectador", quien reformula las imágenes de la obra en su participación activa en la propuesta.



(onformative, pã'ua, 2012)



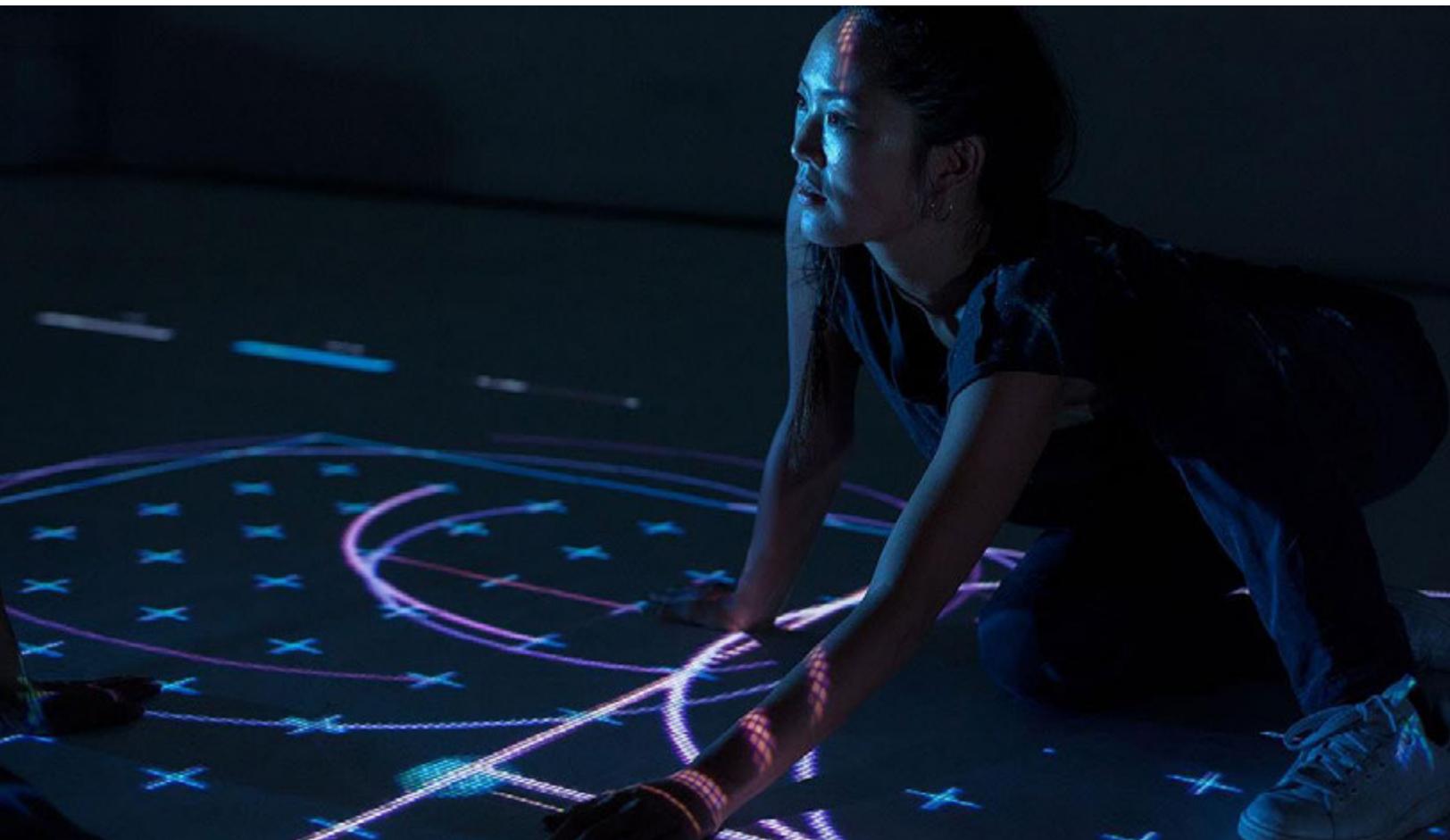
(onformative, pā'ua, 2012)

La pieza es un espectáculo visual alucinante, la pantalla interactiva que aparenta formas vivas en su proceso evolutivo, dinamiza los patrones en un sistema de reacción difusión, que muestra al arte como causante de la metamorfosis de las representaciones y su relación con el mundo, como lo expresa Pau Alsina González en su texto Sobre Interactividad en el Arte digital:

Las artes, entendidas ya no como creadoras de objetos exhibitivos sino como generadoras de comportamientos, de situaciones a partir de las cuales es posible generar nuevas formas de relacionarse con el mundo y la realidad, buscan también establecer esos espacios de comunicación entre hombre, máquina y sociedad genera nuevas interfaces como elementos de conexión que facilitan el intercambio de datos. (González, 2010)

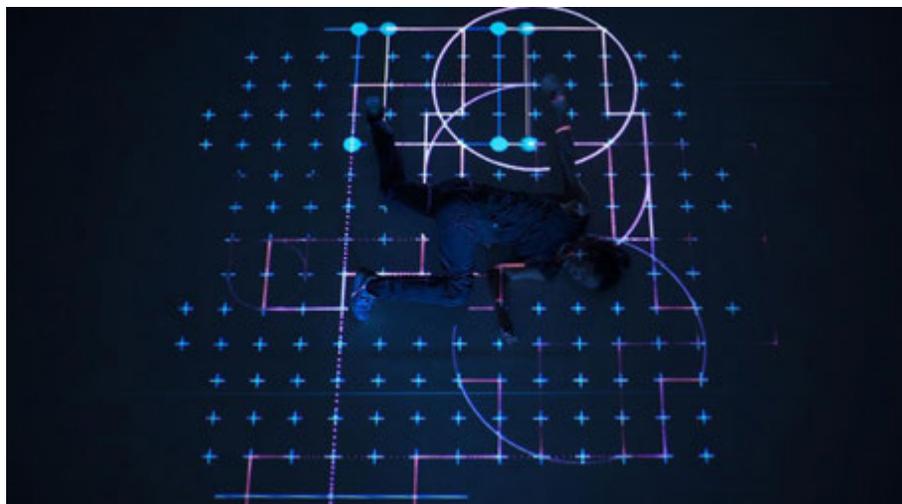
Para finalizar, concluiremos presentando la obra "Pathfinder", una colaboración del colectivo "Onformative" con el también programador y artista digital Christian Loclair, además de un equipo multidisciplinar conformado por bailarines, desarrolladores ofimáticos y matemáticos. La obra fue presentada en el año 2014, y desde entonces ha recibido in-

numerables reconocimientos alrededor del mundo, incluyendo la mención honorífica del prestigioso galardón otorgado por Prix Ars Electronica del 2016.



(onformative, Pathfinder, 2014)

“Pathfinder” se constituye como la implementación de una nueva orientación para la investigación coreógrafa conceptual de los movimientos corporales, mediante el uso de alegorismos geométricos, explora la armónica de los cuerpos para crear innumerables interpretaciones en el movimiento. Mediante un proceso orientado, la dinámica de la acción se vuelve un medio de comunicación e indaga los límites entre la inspiración y la improvisación.



(onformative, Pathfinder, 2014)

En la obra la danza permite generar una emoción espontánea al ritmo de los patrones geométricos. Lo que se busca es fomentar el impulso creativo de los participantes, sacándolos de su estado de confort. Los bailarines tienen elementos preestablecidos de expresión en los movimientos que restringen su capacidad creativa, "Pathfinder" permitirá conectarse con nuevas formas y combinaciones en el lenguaje corporal donde los patrones geométricos inviten al público a experimentar nuevas expresiones y emociones, mediante la acción espontánea de los movimientos, ofreciendo oportunidades únicas de intercambio e interacción. Los resultados de estas reacciones determinarán el éxito de la propuesta, en cuanto a creatividad coreográfica se refiere.



(onformative, Pathfinder, 2014)

En cada una de las propuestas del colectivo se modifica el diseño inicial, en el desarrollo de la obra misma, cuya información, hasta ese momento, es reemplazada por la interacción que crea nuevas formas por medio de la abstracción, planteando problemáticas en su desarrollo: como construir de forma organizada las nuevas imágenes que se van generando mediante un software que interpreta y procesa información, y como encajar los resultados de la interacción con la propuesta. Lo que algunos llaman, en la ejecución de ciencias aplicadas a lo tecnológico como “divide and conquer”¹, uno de los más importantes paradigmas del diseño algorítmico.

Aunque la utilización de herramientas tecnológicas en el arte digital es un fenómeno recurrente desde la década de los ‘60’², es en los últimos años que la acción artística se ha estimulado vorazmente por la participación del público con la obra, que reformula las relaciones entre creadores, espectadores. y el contexto en que se interactúa. La variabilidad y complejidad de la interactividad en el arte, no solo está ligado al proceso tecnológico, sino que además sugiere nuevos lineamientos, como un modo de comprensión de la expresión y la acción artística, asumida por un modelo más cautivador e inmersivo. Considerando que, lo interactivo no es relevante solo a lo tecnológico sino a la interacción que se da en la participación con ese dispositivo. Así lo expresa Vázquez Zapata en su texto “La interactividad como arte”; “El artista interactivo busca, mediante planteamientos sofisticados, atraer a esa parte del cerebro, capaz de dejarse llevar por la aventura y la creatividad.” (Zapata, 2015) Es decir, el público es un elemento esencial en el desarrollo de la propuesta, pero debe ser atraído por los sofismas del artistas, cuya labor también se central en encontrar esos elementos de seducción que invite a romper la pasividad del espectador, construyendo una simbiosis en la que la acción artística induzca una respuesta de forma dinámica, cuya relación pueda crear un lazo emocional con la obra.

1. El método está basado en la resolución recursiva de un problema dividiéndolo en dos o más subproblemas de igual tipo o similar. El proceso continúa hasta que éstos llegan a ser lo suficientemente sencillos como para que se resuelvan directamente. Al final, las soluciones a cada uno de los subproblemas se combinan para dar una solución al problema original

2. Hoy, muchos críticos se asombran del carácter multitudinario e interactivo del arte que se genera en la Red que está promoviendo el Internet, sin saber que esas redes y esas características ya existían desde fines de los 60s, en el trabajo artístico de aquellos pioneros que vieron, en la comunicación a distancia (Mail Art o Arte Correo), el medio por el cual difundir sus ideales de entendimiento y comprensión entre todos en un clima de respeto mutuo. El arte en la Red de hoy día no es casual y se origina, ciertamente, en el arte correo, desde sus inicios en las primeras experiencias de Ray Johnson de mediados de los 60s. (Rolando)

Conclusiones

Uno de los mayores retos del arte contemporáneo es el de establecer una relación entre la acción artística y el público, desde una configuración a partir del desarrollo tecnológico y la creación, esto en relación al papel del espectador con el arte que involucra nuevos medios. La obra se configura como un espacio con posibilidades de intercambio entre el sujeto y la acción artística.

En la actualidad el arte se vuelve cada vez más dinámico, en relación a la interfaz entre el observador y el objeto artístico, creando un universo de posibilidades sensibles y expresivas que van más allá de obra misma. La obra en consecuencia con los nuevos medios, supone una ruptura en la estética del arte, donde es influenciada, principalmente, por los nuevos públicos quienes interpretan el sentido de la propuesta desde sus propias realidades y los nuevos elementos de consumo artístico. Por consiguiente, el arte de los nuevos medios centra su interés en el receptor más que en el mensaje, aunque este se encuentre entre ambos. Por consiguiente, el público se posa desde un lugar donde la obra tiene un sentido y un fin, con una función cultural y social. Sin embargo, la percepción puede ser influenciada por los efectos del entorno donde se desarrolla la propuesta, desde lo cognitivo, social, psicológico, cultural, se adhiera a las interpretaciones que hacemos del momento.

En consecuencia, el arte adapta nuevos elementos y mecanismos que propician experiencias sensitivas en el público a través de la acción creativa; ya sea a través de una instalación, performance, objeto artístico, aplicación, etc., con la que se logra una dinámica de comunicación que altera o controla el desarrollo de la propuesta. Así, ningún medio prevalece por sí mismo, sino que todos los medios se afectan y armonizan entre sí. De manera que, el arte contemporáneo ha creado una perspectiva emergente sobre el acto creativo y sus modelos de exhibición, en que “nuevos medios/arte digital” convergen dentro de las tendencias de lo global. Sin que esto involucre que gran diversidad de artistas e investigadores del arte actual renuncien trabajar sobre deliberaciones conceptuales y estéticas sobre lo artístico, sin alejarse del arte que emerge de lo digital y los nuevos medios.

Las nuevas formas de creación artística, relacionada a los nuevos medios, también han focalizado su apuesta hacia la reivindicación de la memoria como medio de inclusión y visibilización social, en el cual las nuevas tecnologías permiten abrir espacios de recordación a través de propuestas mucho más visuales y participativas.

Indudablemente, los componentes tecnológicos en los procesos de creación, no solo potencializan cada obra, sino que además la ajustan a la demanda actual en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas. Lo que supone un discurso artístico que involucra distintas disciplinas que renuevan o resignifican, a través de la modificación de paradigmas y estrategias, los procesos creativos y la interacción del público con cada proyecto artístico. En definitiva, las prácticas en el arte contemporáneo exponen vínculos desde el orden de lo sensible que terminan afectando el comportamiento de la acción artística.

Como conclusión final, se establece que el arte contemporáneo no solo ha subsistido a los desafíos derivados de los nuevos medios, sino que también, de algún modo los artistas lograron acomodar estas nuevas herramientas en la producción de su obra, involucrando de forma más activa e inmersiva al público con las distintas propuestas. Y modifica con ello, la concepción y percepción de la cultura artística. Así, cada vez es más utilizado la adopción de nuevos medios en la creación de una obra que represente la experiencia sensible del artista, lo que supone una gran disonancia con las artes tradicionales cuyos soportes pueden resultar rudimentarios. No obstante, la experiencia sensible en ambos discursos es igual de válida.

Bibliografía

Brea, J. L. (2009). Nuevos dispositivos Arte. Transformaciones de las practicas artisticas en la era del capitalismo cultural electronico. En J. L. Brea, El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural (págs. 34-46). Murcia- España: CENDEAC. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1ccPNWhgYBz6b22Y4Vrv-Gm-L5yYHEVrjj/view>

Brea, J. L. (2012). La era postmedia. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1ziWwHI E86IF9HMfoApUuKSF22ETe2QcQ/view?usp=sharing>

Garza, A. (2018). Self-awareness . Obtenido de Vimeo: <https://vimeo.com/282409061>

González, P. A. (2010). Sobre Interactividad en el Arte digital. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0B8ls-LmftiCyTm-JyekVXZHdkYkE/view> Historica, C. d. (2018). Centro de Memoria Historica. Obtenido de El renacer del Alto Naya: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/informes-2018/tag/Naya> Krauss, R. (2009). La garantía del medio. Obtenido de FIN(ES) DEL ARTE: <http://artecontempo.blogspot.com/2010/01/rosalind-krauss.html>

onformative. (2012). pā'ua. Obtenido de <https://onformative.com/work/pa-ua> onformative. (2014). Pathfinder. Obtenido de <https://onformative.com/work/pathfinder> onformative. (2015). ANIMA iki immersive experience of light and sound. Obtenido de <https://onformative.com/work/anima-iki>

onformative. (2018). onformative. Obtenido de <https://onformative.com/studio> onformativo. (2015). Anima - iki. Obtenido de Vimeo: <https://vimeo.com/128767230>

Prada, J. M. (2019). Otra época, otras poéticas. Conferencia inaugural del I Congreso Nacional de Investigadores - La Investigación Artística en un Contexto de Crisis (pág. 6). Universitat Politècnica de València: 2013. Obtenido de <http://www.juanmartinprada.net/>

textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf

Raquel Ricardo, S. R. (2015). Nuevas temporalidades. El giro temporal y la expansión de las artes. En S. R. Raquel Ricardo, Comportamientos artísticos en la era de los nuevos medios (págs. 15-28). España: Cuadernos Artesanos de Comunicación / 87. Obtenido de <http://www.cuadernosartesanos.org/2015/cac87.pdf>

Ríos, 4. (2014). Obtenido de El Naya : <http://4rios.co/elnaya/>

Ríos, D. A. (2015). [ANTI] MATERIA. Obtenido de <https://anti-materia.org/about>

Ríos, D. A. (Septiembre de 2018). Connecting the dots. Obtenido de <http://connectingthedots.mx/invitados/doreen-a-rios/>

Siller, P. (2018). CONEXIÓN (IN)DISCRETA, Una exposición individual de! Mediengruppe Bitnik. Obtenido de [ANTI]MATERIA: <https://anti-materia.org/conexion-indiscreta-eng>

Valdes, N. A. (2003). Interactividad y arte interactivo. La Realidad Virtual Inmersiva. En N. Á. Valdes. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0303110163A/5839>

Weibel, P. (2006). La condición posmedial. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1YtbBfAMZVjPj68bf7qPElp9JVCjE8m2/view>

Zapata, I. V. (2015). La interactividad como arte. Madrid: Icono 14, volumen (13). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1fkme90Ag2dkvKbd5rtoyrapoDlaamznT/view>

