



TRABAJO FIN DE GRADO
2014 - 15 EN BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

USUARIO.15

M. Cristina Fernández Rodríguez
Luis F. Martínez Montiel



USUARIO.15

ÍNDICE



[1]//<<DOSSIER ARTÍSTICO>>//((pág7))//

[2]//<<DESARROLLO TEÓRICO>>//((pág25))//

[2.1.] //<<Introducción>>//((pág26))//

[2.2.]//<<Antecedentes Históricos de las nuevas tecnologías en el arte>>//((pág29))//

[2.3.]//<<Carasaterísticas del Net.art>>//((pág35))//

[2.4.]//<< Ambientes Inmateiales>>//((pág39))//

[2.4.1.]//<<Videoarte>>//((pág40))//

[2.4.2.]//<<La luz en las imágenes>>//((pág42))//

[2.4.3.] //<<El sonido en las imágenes>>//((pág46))//

[2.5.]//<<Cómo la red ha cambiado el arte>>//((pág48))//

[2.5.1.]//<<Instantaneidad: alteracion del tiempo>>//((pág50))//

[2.5.2] //<<Modos de percepción>>//((pág52))//

[2.5.3.] //<<Invasión de la intimidad: Hipervigilancia>>//((pág53))//

[2.5.4.] //<<Dependencia>>//((pág55))//

[2.6.]//<<La teoría llevada a la práctica>>//((pág57))//

[2.7.] //<<Conclusión>>//((pág58))//

[2.8.]Bibliografía y documentación electrónica//((pág59))//

[3]//<<PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL>>//((pág66))//





DOSSIER ARTÍSTICO

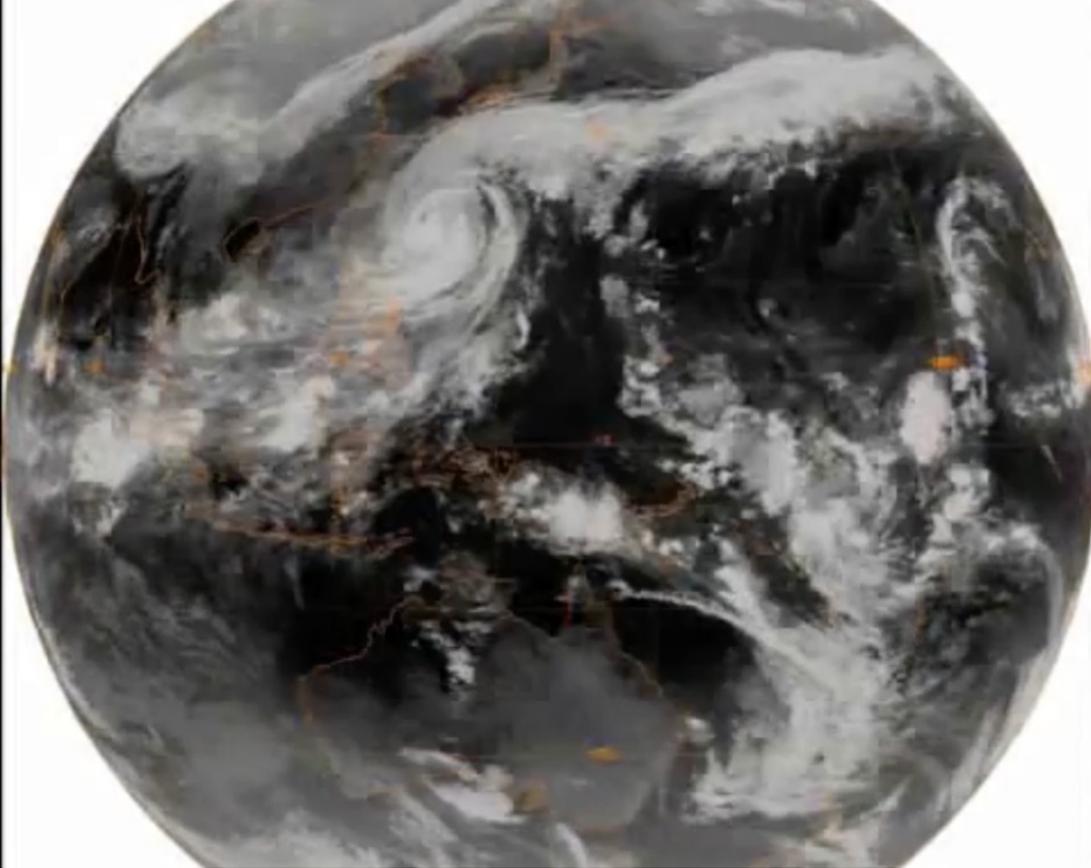


No podemos ser ajenos a nuestra sociedad y cultura que estamos viviendo y que estamos transformando constantemente. Crear en el sentido más primitivo de la palabra se está transformando en el uso colaborativo de la interrelación que establecemos con el otro.

Estas obras presentadas recogen las creaciones desde el año 2013 hasta el curso 2014/15, poniendo de manifiesto y el interés por las creaciones artísticas que incorporan el uso de las nuevas tecnologías e internet, partiendo del análisis y la transformación de los elementos que nos proporciona la red generando nuevas estrategias en la comunicación, la información que nos llegan a través de ellas y la visión del tiempo que nos arrastra a una aceleración del presente. El proceso creativo llevado a cabo tiene como finalidad establecer una comunicación entre la realidad y el mundo virtual, que en algunos casos termina por oprimir nuestra actividad.

Las obras que se muestran a continuación no son más que las transformaciones que estamos sufriendo por el uso de las tecnologías que a la vez nos están llevando a un nuevo futuro. Usando imágenes difusas recreando una acumulación de información como si el espectador estuviera caminando a través de la bruma temprana que deja la mañana al despertar el día.

SITUAMOS LA LIBERTAD Y LA DIGNIDAD
POR ENCIMA DE TODAS ESAS CONSIDERACIONES



Vorágine, 2015
3 minutos 50 segundos
Vídeo monocal
Curso 2014/15
Producción Fotográfica y Gráfica
Digital

Disponible:

<https://vimeo.com/118057994>

“El ángel de la Historia” de Walter Benjamin, las palabras de Christabel Pankhurst y el rico diálogo de Paul Valéry en “La idea fija” contribuyen en este video a poner énfasis en la idea de la no imagen como medio de representación, tomando como referencias a Sartori y a Debord con sus palabras “Allí donde el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales, y en eficaces motivaciones de un comportamiento hipnótico”.



Despropósitos, 2014
4 minutos 12 segundos
Vídeo monocal
Curso 2013/14
Videocreación

Disponible:

<https://vimeo.com/108003937>

“¿Conscientes de nuestra propia manipulación?
¿El tiempo es fundamental en nuestras vidas?
¿Llevar al país a la más exquisita propaganda, o
la interpretación superpuesta de la realidad?
¿Corromper la objetividad especulando con las
imágenes? ¿Actualmente, “plebe ilustrada” y
“dirigentes indoctos”? Una locura transitoria
entre la realidad mostrada con imágenes planas
y los pensamientos acelerados con palabras. En
palabras de Raul Hausmann: “¡Señores músicos,
señores pintores, pronto veréis con los oídos y
oiréis con los ojos y acabareis perdiendo la razón!



Éxito, 2015
1 minutos 36 segundos
Vídeo monocal
Curso 2014/15
Producción Fotográfica
y Gráfica Digital

Disponible:

<https://vimeo.com/125781893>

Un comportamiento incomprensible al punto de ser inaceptable lleva a “Bartleby el Escribiente” a la muerte por inanición. Pese a su capacidad, su actitud final es de frenado, de parálisis, de negación, de desobediencia civil. Pero, por encima de todo, su actitud es una amenaza por desaceleración.

La posesión, que está siempre subordinada al éxito, no puede consolidarse desde el desgobierno, pues éste es improductivo en términos de tradición. Este vídeo desde esquemas perceptuales y sensorios nos niega el contenido en pantalla o al menos lo traslada “perversamente” a “esquemas de color” que se significan plenos, pese a la amenaza de “trastornar” la narración.





Omisión del recuerdo 2014
Proyector de diapositivas
Espacio 1. 33, Facultad
de BBAA Sevilla
Curso 2013/14
Performances e Instalación

Las pantallas, solo son destellos de pequeños microsegundos de luz; La consecuencia de el <<no-recuerdo>> es una pantalla en blanco de quien mira hacia atrás, imagen tras imagen en una pantalla con luz, a la espera de nuevos acontecimientos que solo lo podrá ver uno mismo, mientras que el resto, solo observará el destello de lo que ha pasado y pasará, a expensas de un incidente de más envergadura y transcendencia. La espera es indispensable al suceso.



Mirada clara (BOCA deliciosa)



Pensé únicamente en Obrar



OTRO -traidora-



" S A L I D A "



Porque YO me aburro TAMBIÉN



DESCANSO de un alma en PENA

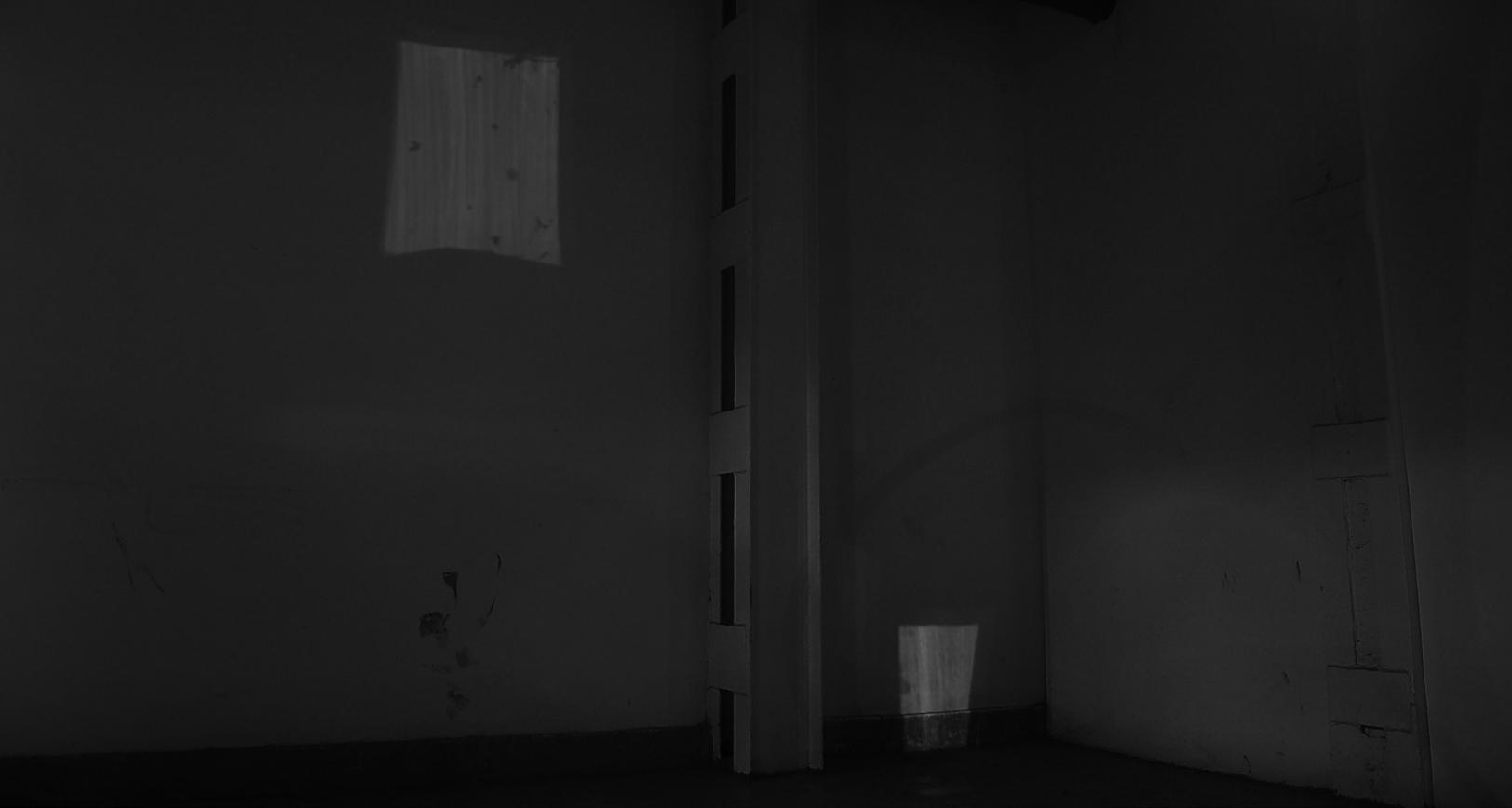




Usuario Virtual 2014
Impresión digital
100 x 70 cm
curso 2013/14
Discursos del Arte Gráfico

Warhol no andaba mal encaminado cuando decía que en futuro todos tendríamos nuestros 15 segundos de fama mundial. El proyecto llevado a cabo determina la manera de manipular una imagen en la cual el mensaje es lo más íntimo y personal, expuesto de una manera incomprendible, el código es propio e intransferible para el receptor. Deja expuesto a la más confianza y fiabilidad ejercicios habituales de silencio, de soledad, de reserva, indecentes, escabroso e inmorales, son para el resto un objeto de intrascendencia, pero son fundamentales.

Una imagen bella que desconcierta el mensaje expuesto, pues no es más que una realidad camuflada.





Realidad Camuflada 2014
Tres espejos y un proyector
400 x 800 cm
Curso 2013/14
Sótano 2. Facultad de
BBAA de Sevilla Proyecto
final para la asignatura
Performances e Instalación

El simple hecho de saber que existe otra pantalla detrás de ti, tiene que hacerte dudar y poner en juicio todo lo que te rodea, pues no tiene porqué ser todo verídico. ¿Qué es lo real? ¿Hasta qué punto pueden ser lo que pensamos producto de este mundo? Conceptos abstractos que forman parte de la utopía ilusoria de nuestra mente traspasan la frontera del espacio dejándose ver por otros rincones.



Da-sein(2015-)
multicanal.
Duración indefinida.

Heidegger en el libro *Tiempo y Ser* (1999), traduce Da-sein como “estar ahí”, como la presencia del Ser humano. Este proyecto parte de la idea de los espacios conectados, de la habitación propia de Virginia Wolf como espacio de creación y libertad artística y un cuarto propio de Remedios Zafra que interactúan de una manera en la que se establece la dualidad de la tercera ventana que Paul Virilio representa como esa ventana a lo digital, recreando una dualidad entre nuestra propia ventana de nuestro propio cuarto y nuestra ventana del ordenador. Durante dos años se estarán recogiendo videos de gente que de forma altruista está colaborando a través de las redes sociales, generando videos de lo que ven a través de sus ventanas.

2



DESARROLLO
TEÓRICO



[2.1.]//>> Introducción

“ El nuevo soberano ahora es el ordenador. Porque el ordenador (y con él la digitalización de todos los medios) no solo unifica la palabra, el sonido y las imágenes, sino que además introduce en los “visibles” realidades simuladas, realidades virtuales [...]. La llamada realidad virtual es una realidad que se ha creado con la imagen y que es realidad solo en la pantalla. Lo virtual, las simulaciones amplían desmesurablemente las posibilidades de lo real; pero no son realidades.” (Sartori,1997:32)

Reflexionamos sobre nuestro entorno en un mundo lleno de mentiras e irrealidades, se van convirtiendo en recreaciones simuladas de una vida ficticia dentro de nuestra propia habitabilidad. Entendemos como habitabilidad una cualidad de habitable, y en particular la que con arreglo a determinadas normas legales, tiene un local o una vivienda¹.

El mundo virtual no nos acoge físicamente como tal, aún mostrándonos un espacio de convivencia, sociedad, de comunidad y creado para una mejor instantaneidad en la comunicación entre países. De igual manera esta comunicación nos afecta en nuestro progreso y a su vez el progreso en sus diferentes nombres: avance, desarrollo, evolución, primer mundo, retroceso, subdesarrollo, involución y tercer mundo, nos trae consigo el tiempo y el vacío. Igualmente, Baudelaire afirmaba que el tiempo perfecto no tiene ni memoria ni futuro.(Baudelaire, 2002:171) Lo que nos ha creado un nuevo paisaje virtual, así lo definía Broeckman: *“El paisaje que constituye la información de la red es una topología pluridimensional en continua transformación, y no un paisaje con un horizonte. Merece la*

1 En el diccionario de la Real Academia Española define como habitabilidad: Cualidad de habitable, y en particular la que, con arreglo a determinadas normas legales, tiene un local o una vivienda. La web, podemos entender que nos acoge de tal modo que en 2013, más de 17 millones de usuarios navegaban diariamente por internet en España.

pena mencionar que contamos con un número cada vez mayor de estudios y proyectos que pretenden describir o hacer un mapa de este paisaje informático por medio de estructuras dinámicas en tres dimensiones creadas con VRML (Lenguaje de Modelación de Realidad Virtual). Sin embargo, estos proyectos no dejan de estar limitados por el marco tridimensional. Incluso cuando esta tridimensionalidad se expande gracias a los hipertextos y a las formas cambiantes, sigue sin poder aprehender las complejidades de la topología de la red.²

Pretendemos arañar la superficie de una cibercultura con el análisis de nuestro propio trabajo. Una cultura la cual debería beneficiarnos a todos, por el contrario nos engañan haciéndonos ver que los límites(en este caso) en la red, lo instala el propio hombre, convirtiéndonos en seres dependientes deliberadamente de los demás.

A través de la red, el arte está cambiando nuestra visión de un futuro inmediato, unos avances que aún no dejan verse por completo. Necesitamos la parte más física de nuestra realidad, para creer lo que tenemos en frente. Cada uno de nosotros, somos los objetos que participan en el cambio de la mutable cultura global. Nick Arnett³ habla de dos internets: internet y anti-net. Compara internet con la “guerra de la llama” de Lutero donde la imprenta hizo de principal medio de comunicación para esa deliberada guerra contra la iglesia que dio paso a su difusión y proyección a toda Europa.

Internet dio paso a un arte muy revolucionario que por “principiantes” los artistas que decidieron reivindicar este tipo de movimiento, se vieron envueltos en un sin fin de posibilidades, pero desgraciadamente solo era reivindicativo. Hoy en día se puede considerar un nuevo modelo de vida para todos los usuarios que navegan en la red.

El net.art, como cualquier nacimiento de un nuevo movimiento, anda a través de la corriente, aventurándose a las nuevas tecnologías. Hablaremos del net.art como movimiento

2 BROECKMAN,A (1998): ¿Estás en línea? Presencia y participación en el arte de la red.[pdf][consultado: [20-1-2015] Disponible en <http://cv.uoc.es/~jatencia/tfc/documentos/netart/net2.pdf>

3 ARNETT, NICK: Internet y antinet. Dos internets son mejor que Uno.[sitio web][consultado: 24-4-2015] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/index.htm>>

relacionado intrínsecamente con internet como medio de expresión artístico. Hoy en el año 2015, a pesar de nuestra continua incursión en las nuevas tecnologías, aún nos encontramos en un proceso de cambio donde la estructura no está fijada, es alterable, versátil e inestable, por ello hablar del net.art hoy en día es despistar al espectador, el net.art está en un estado de reajuste, hasta que nos adaptemos a sus peculiaridades.

Utilizar internet es todavía como intentar aprender en las bibliotecas anteriores a Gutenberg, en las que los manuscritos estaban unidos a tablas y no había modelos para la organización y la estructura. Pero como los estudiantes mendicantes de esa época, los “sysops” mendicantes de hoy, especialmente en internet, están haciendo gran parte del trabajo de organización con el cambio para el libre acceso a la información.⁴

Este trabajo se engloba en las nuevas tecnologías, su influencias y cambios en los que nos estamos viendo involucrados. A pesar ello, el art.media y los avances que estamos sufriendo con internet, rechazo el uso de esta ciencia utilizando la manera más rudimentaria de extraer esta información, con tarjetas, escritos en papel y libros amontonados en la mesa de estudio.



4 //Idem//

[2.2.]//>>Antecedentes históricos de las nuevas tecnologías en el arte

En 1950, una familia en EE.UU por \$600 podría tener en casa su propio ordenador personal. En 2014 el 71,6% de la población en España⁵ accede a internet no solo con un ordenador personal sino con un dispositivo móvil o portátil. No es raro que por ello la revista Time en 1982 (imagen 1) recogiera al ordenador como hombre del año, en 2015 el hombre del año podía ser el dispositivo móvil o una Tablet. Somos una sociedad afortunada y España no se encuentra mal posicionada comparando con el 3% de la población que accede a internet en África.

5 Usuarios de internet por cada 100 personas, Unión Internacional de Telecomunicaciones, Informe sobre el Desarrollo Mundial/TIC de las Telecomunicaciones y estimaciones del Banco Mundial.[sitio web][consultado: 29-4-2015]Disponible:< http://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.P2?order=wbapi_data_value_2013+wbapi_data_value+wbapi_data_value-last&sort=desc>

Imagen 1
Revista Time 1982



Teniendo en cuenta las posibilidades de adaptación de la sociedad respecto a las nuevas tecnologías en los años 60', el arte de los nuevos medios había estado de lado de las corrientes artísticas hasta 1994; es en 1995 cuando Whitney Museum of American Art, adquiere por primera vez una obra de net.art, *The world's first collaborative sentence (1994)* de Douglas David. Y no es hasta 1997 cuando la exposición de arte contemporáneo internacional Documenta X presenta obras de net.art en la selección "Hybrid workspace".

Se ha dado a entender que el nacimiento del net.art fue un ready-made cuando Vuk Cosic recibió un correo electrónico en formato ASCII⁶ casi ilegible: [...]J8~g#l\;Net.Art{-`s1[...]. Se trataba de un manifiesto donde se culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles y con el uso prolongado de la red, la obsolescencia del arte.

En origen, la mayoría de los artistas del net.art procedían de la Europa del Este, como Olia Lialina contextualizando este movimiento con diferentes acontecimientos como: la caída del Telón de acero o el colapso de la Unión Soviética, crearon un proceso de cambio. Estos artistas procedentes del este se encontraban en plena evolución de transformación.

Claro está que las nuevas tecnologías, el net.art o el videoarte no aparecieron de la noche a la mañana desde el Dadá; no solo se asemejan en características principales como la inmediatez, las vanguardias hasta el Pop Art, influenciaron el pensamiento compartido y el origen revolucionario de la información.

Podemos observar las similitudes entre obras de net.art como *Eva(1991)* del colectivo Dis Berlin, Brandon de Shu Lea Cheang o la obra *Grid flow(2011-2012)* de Reynald Drouhin con los collages de los dadaístas Hannah Höch o Francis Picabia, creando uniones, superposiciones de imágenes extraídas de los medios de comunicación (en la actualidad en su mayoría de la red), concibiendo un lenguaje nuevo enlazado con diferentes manifestaciones artísticas como eran los espectáculos performativos del cabaret Voltaire.

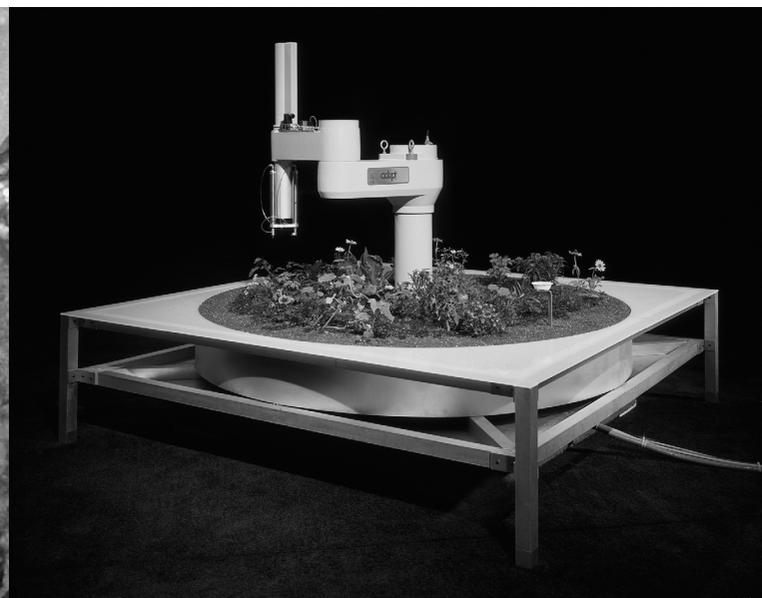
6 ASCII: Código estándar americano para el intercambio de información. El artista Vuk Cosic durante los años 1991 hasta el 2001 estuvo muy interesado en este sistema de comunicación. Después de su exposición en la Bienal de Venecia terminó su trabajo como net.art

Una singularidad del net.art, es su carácter colaborativo y mutable del espacio virtual, pueden aproximarse a las esculturas de Nicolas Schöffer o Moholy-Nagy. Estos artistas intentaron crear un arte muy primitivo de las mecánicas tecnologías digitales recreando ambientes inmatrimales propios de lo virtual. A su vez, esas esculturas lumínicas forman parte del inconsciente repertorio de las futuras instalaciones como las que fabrica Olafur Eliasson, *Graz (1996)* u obras que requieren de una colaboración precisa como *Telegardenm (1994-2004)*, Ken Goldberg (imagen 2)

Semejanzas del net.art con el pop art son infinitas; la manera de contar historias o la remezcla de las imágenes, Mark Amerika establece una comparación en una de sus publicaciones *Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicación virtual: un intento de contextualizar la (inmóvil) historia en curso del ser en el ciberespacio; en la que establece el “NAVEGAR- MEZCLAR – MANIPULAR”, como una práctica activista de generación por remezclado que reconvierte al autor en un artista virtual que navega en el ciberespacio comprometido con la remezcla improvisada de los objetos digitales que encuentra distribuidos en la www. En semejante escenario, el autor-como-artista-virtual pone especial énfasis en reconfigurar sus prácticas narrativas centrándose doblemente en el contenido y en el código*

Imagen 2

Telegarden (1995-2004), Museo Ars Electronica, Linz Austria.



del programa, apropiándose fragmentos seleccionados de datos para aportarlos a una red de participantes interactivos a todo lo ancho del espectro geopolítico. Semejante entorno de narrativa en red, post-novelístico, es infinitamente expandible, y siempre está puesto al día. [...] Desde luego, algunos comentaristas sociales antimáquinas y algunos críticos elitistas de lo mediático intentarán hacernos creer que esto es El Fin de Algo Terriblemente Importante (puede que su privilegio tardocapitalista sobre el derecho a apropiarse de ideas que realmente pertenecen a todo el mundo).⁷

Del pop art, pasamos a Nam June Paik, perteneciente al movimiento Fluxus, como uno de los pioneros en el mundo de la creación del videoarte. Los artistas del finales de los 60' se van asemejando a la producción del arte de los nuevos medios con la incorporación de elementos electrónicos en las obras, el uso del video como documento y obra propia, capaz de ser accesible para la mayoría y a la vez mutable. Al igual que el ordenador ha supuesto un adelanto incorporándolo en nuestra vida cotidiana, la cámara de video portátil se hizo doméstica en 1967, la cual supuso un acercamiento, únicamente las separa su inmaterialidad.

En España el acercamiento al net.art es lento pero la artista Carmen Cantón ha ido involucrándose en el espacio virtual creando nuevas formas de museo e intereses de la cibercultura dejando paso a nuevos modelos de museos cibernéticos⁸(imagen 3). Solo son de manera puntual algunos artistas los que están adaptándose a este nuevo medio, teniendo en cuenta que las actividades recientes en España no son muy avanzadas a pesar de tener especialmente adaptados a las nuevas tecnologías, como puede ser, si hablamos de museos; el Reina Sofía o El museo del Romanticismo en Madrid que se involucra de manera activa en las actividades sociales de la red. Andalucía ni se acerca a los nuevos medios para estar en la cara visible de lo virtual, creando un bloqueo mediático en la web propia que administra⁹.

7 AMERICA, MARK: Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicacion Virtual.[.pdf]Disponible:<<http://cv.uoc.edu/web/~jatencia/tfc/documentos/netart/net8.pdf>>

8 Web promovida por Carmen Cantón: <<http://www.larutadelsentido.org>>

9 Portal web de la Junta de Andalucía: < <http://www.museosdeandalucia.es/culturaydeporte/museos/?Ing=es> >



La Ruta del Sentido

Colección
En Proceso

English

En Proceso

Creative Commons
Se vende Museo
Carmen Cantón Gallery
La Ruta del Sentido
Crear Bosques
Centro de Arte Ego

En Proceso

La Ruta del Sentido

La Ruta del Sentido, 1995-2013. Revista de creación que, con periodicidad anual, pública y documenta las acciones realizadas en el Centro de Arte Ego. Inserta en el espacio de una caja la revista se compone de una publicación sobre papel y objetos, todos los soportes reflexionan en torno a un tema dado. Siguiendo los principios de intercambio y diálogo, las personas que participan en la revista crean obra inédita que ofrece una visión facetada de un mismo aspecto, una pequeña exposición portátil. Sus números monográficos han tratado temas como el

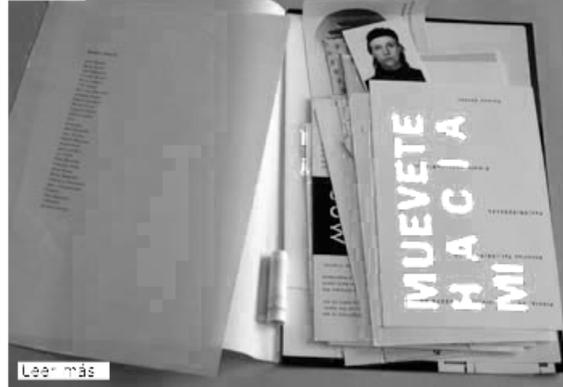


[Ir al proyecto](#)

En Proceso

La Ruta del Sentido

n1 el viaje
n2 señas de identidad
n4 +sexo
n5 sobre el amor
n7 arquitectura
n8 miedo



[Leer más](#)

En Proceso

n2 señas de identidad

editorial

Imagen 3

Escaneo de la página: La ruta de los sentidos / Disponible: <http://www.larutadelsentido.org/index.html>

[2.3.]//>> Características del net.art

“¿Qué se entiende por las nuevas prácticas artísticas en la red?”, Mark Tribe explicaba en una conferencia impartida por José Ramón Alcalá “Net.Art vs Web. Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line”; “El net.art es todo arte que está pensado para ser experimentado on-line.” David Ross, director del San Francisco Museum of Modern Art desde 1992, señala 21 cualidades distintivas de Net.art¹⁰, las cuales hemos resumido y agrupado en diferentes bloques:

1-//> Un arte GLOBAL. [Mutable e inestable]

Es un arte mundial donde no existen fronteras (3) *pese al aparente espacio democrático que ocupa, donde las barreras económicas y sociales han sido eliminadas (no es del todo cierto), la abundancia de recursos de su producción y distribución define este arte que no se ve restringido al espacio de una sala o museo y se identifica como un arte total, (19)intrínsecamente global. A pesar de su estado es mutable e inestable la cual no tiene una estructura fija y creíble.(15)La red no es directamente mercantizable pero esto puede cambiar. Hoy Google se coloca como el buscador más importante en la red pero dentro de algunos años puede ser desbancado por otra empresa mucho más fiable para los usuarios. En la red los cibernautas son los que deciden a quien otorgar el mérito de estar en lo más alto y a quien hundir. (16) La red es anarquía y peligrosa, lo que conlleva la absoluta libertad del medio(algo con lo que hay que convivir).*

¹⁰ ALBERT BROTONS, MATILDE: Net.art, un espacio dedicado a este arte que vuela por la Red.[sitio web] Disponible:< <http://investigandoelnetart.blogspot.com.es/>>

2-//> Un arte accesible a todos [Cooperación y colaboración]

Partiendo de la identidad ubicua, definida como estado en el que podemos mantenernos conectados red en cualquier momento nos lleva a un acceso inmediato a la información y colaboración; entendemos como cooperación la misma colaboración para un mismo fin; y la colaboración como contribución o realización conjunta de un trabajo o una tarea. En el net.art, (9)*la naturaleza interactiva* es una característica fundamental, (13)*la posibilidad de movilizar y reunir al público*, instaurando un nuevo modelo de creación donde el arte depende de esa contribución por parte del espectador, siendo su actuación indispensable para el enriquecimiento de cada una de las obras. A la vez que el propio artista puede (1)*dirigir no solo la transformación de los espectadores sino el número exacto de estos*. *Glasbead (1999-2000)* de John Klima, es una especie de videojuego on-line donde solo pueden permanecer simultáneamente un máximo de 20 personas.

De igual modo la cooperación lleva a una cultura de trueque, cada artista recibe algo del otro, inspirando la creación de corporatividades, como es el caso de la corporación suiza Etoy.share describiéndose a si misma como “*una estructura empresarial que traspasa y desdibuja las fronteras del arte, la identidad, las naciones, la moda, la política la tecnología, la ingeniería, social, la música, el poder y los negocios.*”(Tribe/Jana, 2006:42)

3-//> Un arte con una nueva visión [Percepción visual y gráfica e interacción]

(2)*Se difumina y se borra la línea de separación entre el autor y el espectador dificultando ese límite hasta tal punto que el artista desaparece y se interpone como propio ejecutor y creador la propia web*, (10)*encajando la cualidad discursiva en el trabajo real*; es el caso de la artista Natalie Bookchin quien a través de la obra *The intruder(1999)* nos quiere llegar a hacer ver como un mismo producto es criticado y utilizado. La obra se trata de un juego de

ordenador y critica a los mismos. (8) *La intimidad del medio*. Es como leer un libro con la tensión de estar en el teatro, pero el espacio real es privado y lleva a una gran variedad de manifestaciones estéticas. Como es el caso de la obra propia en proceso de *Da-sein* (2015).

(5) *El net.art es puramente efímero, lo opuesto a la cualidad épica. No deja huella*. El ambiente virtual permanece en la estela de lo invisible. Pero a pesar del concepto tan abstracto como es la incorporeidad (7) *la tecnología digital permite simulaciones y construcciones de imágenes totalmente creíbles*. La robótica también en muchos casos incorporada a este mundo más tecnológico y actualmente con mucho auge, se incluye en este arte a la vez recreando más fielmente la realidad. Como el último acontecimiento reciente en la Global Mobile Internet donde un androide llamada “Yangyang” guiaba a los periodistas por el recinto¹¹, o películas como la de *Avatar* (2009) creada exclusivamente de manera virtual es comparable con la primera película con efectos digitales, *Tron* (1992).

4-//> Percepción Gráfica visual.

(17) *No es pintura, no es dibujo, no es escultura (aunque si miramos la escultura desde el punto de vista de Joseph Beuys, como la manipulación del espacio social podría entenderse como tal)*, si comparamos la obra de Mark Napier, shredder 1.0 (1998) vemos claramente que no se trata de una pintura pero podría considerarse como tal al compararlo con la obra 780-1.(1992) de Gerard Richter o composiciones como las de Kandinsky donde únicamente se diferencia por su materialidad.

Por otra parte, en el Renacimiento estarían tan entusiasmados con el nivel de definición y perfección alcanzado hoy en día que no habría hueco para las divagaciones y las preocupaciones se trasladan a otros campos del pensamiento. (6) *El net.art se produce dentro de un*

11 Hahn Jason 2-mayo-2015 Yangyang es un robot femenino misterioso que puede hablar, sonreír, estrechar su mano, y abrazarte[sitio web] Disponible: <http://www.digitaltrends.com/cool-tech/meet-yangyang-a-creepy-human-like-robot-that-looks-like-asian-sarah-palin/#ixzz3b5jmQ1P2>

medio en el que se manejan herramientas digitales potentísimas. Los artistas son capaces de realizar imágenes de una calidad impredecibles. Crean sonidos y reproducen sonidos impredecibles. La textura es nueva. No es como el video o el cine. Las cosas parecen lo que son. El color juega un papel en el que se trabaja día a día. Hay un enorme potencial de exploración en un nivel puramente formal desentendido a otras preocupaciones sociales y estéticas.



[2.4.] / />> Ambientes inmateriales

En la R.A.E define el término inmaterial: a lo no material, una aclaración bastante simple del concepto. Lo inmaterial, podemos decir que se puede relacionar a lo intangible, incorpóreo, irreal, abstracto, espiritual, ficticio, ideal, imaginario, invisible... Para aclarar los conceptos Margarita Rodríguez Ibañez (2012) a partir de Philippe Quéau (1995) establece la conexión de lo inmaterial con lo virtual asentando tres acepciones a esta palabra (virtual): *“un sentido técnico, ligado a la informática; un sentido corriente (unido a lo irreal), y un sentido filosófico, que define lo virtual como aquello que no existe más que en potencia y no en acto. Philippe Quéau propone otra experiencia de lo real “las realidades no son irreales, ya que son experiencias unidas a lo sensorial, que vamos acumulando naturalmente” [...] Por ello, el problema central de lo virtual escriba en este espejismo entre lugares que no son y cuerpos que sí son.”*(Rodríguez,2012:57)

La mejor manera de crear un estado virtual de manera física, es la producción de espacios ilusorios o bien adentrarnos en la cibercultura red. La idea de lo virtual es anterior a la digitalización puesto que los conceptos, las ideas... son elementos abstractos que los artistas de alguna manera materializaban. Esa materialización con lo digital, con internet, se hace de forma virtual al mismo tiempo, y solo se puede ver el resultado final cuando se convierte en un objeto tangible. Si hablamos por ejemplo de las impresoras convencionales o impresoras 3D; donde todo el proceso de trabajo se lleva a cabo de una forma virtual e inmaterial hasta su materialización palpable. *“La especialidad del cuerpo es el despliegue de su ser de cuerpo, la manera como se realiza como cuerpo.”* (Chavarría, 2002:63)

No se debe descartar la posibilidad de crear un universo donde no existan esos límites y fronteras de lo virtual o inmaterial, lo real o material, lo social, lo racional o en general del

arte. A través de internet tenemos la suerte de que las fronteras y límites reales entre casas, calles, ciudades, países, continentes se diluyen creando esa cibercultura. Anders Michelsen¹² recurre algunos autores como Kerckhove y Lévy que definen *“la cibercultura como la tercera era de la comunicación en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital.”*

Cuando los límites que establece la sociedad y las reglas preestablecidas se traspasan, hablaremos de los ambientes inmateriales, donde no existe la lógica natural de nociones preconcebidas. Se habla de artistas de lo inmaterial cuando trabajan temas relacionados con la luz, el sonido o el arte digital. Roy Ascott intenta explicar la presencia de ese mundo virtual con los espacios chamánicos. Los compara; *“Para investigar este aparente paralelismo entre el espacio chamánico y el telématico, y la doble conciencia que aparenta formar parte de ambos campos de experiencia, dediqué tiempo a la inmersión en sistemas avanzados de realidad virtual y realidad tradicional de una tribu indígena, en estados de conocimiento tecnológica y botánicamente inducidos, esto es, bajo el influjo de la planta y del ordenador, por un lado un extremadamente potente sistema de simulación, y por otro una planta particularmente efectiva, (ayahuasca, la llamada “el vino del alma”)”*¹³

12 Hahn Jason 2-mayo-2015 Yangyang es un robot femenino misterioso que puede hablar, sonreír, estrechar su mano, y abrazarte[sitio web] Disponible: <http://www.digitaltrends.com/cool-tech/meet-yangyang-a-creepy-human-like-robot-that-looks-like-asian-sarah-palin/#ixzz3b5jmQ1P2>

13 ASCOTT, RAY: El web Chamántico. Arte y conciencia Emergente. [sitio web] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>>

[2.4.1.]//>> Video-arte: el sonido y la luz en las imágenes

La elección del videoarte para desarrollar el trabajo, entendemos que refleja de manera clara la relación que se establece con los espacios inmateriales que son de forma más física el sonido y la imagen luz.

Con la consolidación de los medios de comunicación de masas, principalmente la televisión, los nuevos artistas multimedia querían experimentar y criticar su abusiva penetración e influencia en la sociedad. Con las nuevas herramientas del video o el sonido resultaba de forma más fácil llegar al espectador sin llevar a cabo un gran despliegue de recursos, si lo comparamos con una producción cinematográfica. Aun así Laura Baigorri explica a partir de *“Plagio utópico, hipertextualidad y producción cultural electrónica(1996) como La revolución del vídeo fracasó por dos razones: falta de acceso y ausencia de deseo”* y como internet ha vuelto a recuperar su apogeo.

El cine sentó las bases de este nuevo videoarte que se estaba generando en la década de los 60', con Wolf Vostell o Nam June Paik. Los recursos de este estilo artísticos eran limitados y la idea era romper con los convencionalismos comerciales del cine. Pero aun quedan algunos años más para que lo augurado por Nam June Paik se corrobore: *“Hacia el año 2010, tendremos por lo menos un premio Nobel de literatura que no habrá publicado todavía un solo libro. Todos los sueños de los autores de poesía concreta y el libro no-lineal de Marshall Mc Luhan se realizarán muy baratos... La literatura narrativa, los poemas, las epopeyas y los comics se fusionarán. Asistiremos al nacimiento de la literatura sin libros y del poema sin papel... Podremos poseer todos los libros de la Biblioteca Pública de Nueva York y, durante nuestro tiempo de ocio, tendremos el hábito de leer de forma arbitraria... por ejemplo: en qué se distingue la gramática bengalí de 1853 de la primera gramática*

ouzbek, aparecida... digamos... en 1957 en Rusia... Cuando hagamos un largometraje acabará de diversas maneras y los lectores podrán seleccionar su propio final... Sobre la pantalla veremos luces perpetuamente parpadeantes... También nos podríamos preguntar ¿tendremos verdadera necesidad de toda esta información?¹⁴” (Nam June Paik, 1977)

Para hablar de los espacios virtuales hemos recurrido al análisis despedazado de Michel Chion en su libro introductorio *La audiovisión* (1993), a su vez para relacionar las obras propias del presentadas en el trabajo.

[2.4.3]//>> La luz en las imágenes

Las imágenes se pueden agrupar en diferentes asociaciones como pueden ser las imágenes representadas de forma manual, imágenes fotográficas, imágenes digitales.. en nuestro caso nos centraremos en las imágenes digitales tomadas por medio de una fotografía digital o extraídas de la web o de fotogramas que pertenecen a una película, cortometraje o video convencional de medios de comunicación, agrupándolas todas en definitiva en una imagen digital.

Lo digital en términos etimológicos se refiere a lo que podemos contar con los dedos, en el sistema binario de ceros y unos,¹⁵ a pesar que lo digital es una palabra bastante utilizada, nada tiene que ver con una imagen virtual. Esta, la forma la proyección de los rayos de luz reflejados o refractados. Son por lo tanto imágenes *“meramente subjetivas que no pueden ser recogidas en una pantalla o película fotográfica corriente. Son percibidas gracias a la posibilidad que tiene el globo ocular de “seguir” por detrás del objeto observado, la*

14 BAIGORRI, LAURA: El futuro ya no es lo que era. De la guerrilla Televisión a la Resistencia en la Red.[sitio web] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/baigorri.html> >

15 DEFINICION DE.[sitio web]Disponible: <http://definicion.de/digital/>

*proyección de esos ratos que hacen confluír para construir la imagen virtual.*¹⁶ La percepción de la luz son sensaciones tanto físicas como emocionales. Tanto la luz natural como la luz artificial se encuentran arraigadas a nuestro tiempo. Claridad, luminiscencia, incandescencia, resplandor, destellos, etc., algunos de los sinónimos que se le atribuyen a la palabra luz, pero en sí, no representan del todo el significado más intrínseco de dicha palabra.

Las obras presentadas de videoarte: *Vorágine (2015)*, *Éxito (2014)* y *Despropósitos(2014)* en este apartado desglosaremos la parte más técnica y discursiva general de las obras. La luz, en concreto, en nuestro trabajo multimedia se manifiesta de por sí, por el hecho de que la mayoría de obras están reproducidas a través de una pantalla. La luz es propia del aparato reproductor que las ejecuta. Por estos motivos, se pueden establecer diferentes tipos de luces o modificaciones de estas, interesándonos por los destellos, cambios de color o de tiempo en las imágenes. *“El movimiento visual brusco no formará una figura nítida, no será memorizado como un trayecto preciso. En el mismo tiempo, el trayecto sonoro podrá dibujar una forma nítida y consolidada, individualizada, reconocible entre todas.”*(Chion 1993:21). Michel Chion describe como se va transformando un movimiento visual precipitado, siendo idóneo para la definición de las obras.

En el caso de la última obra *Vorágine(2015)* podemos diferenciar cinco tipos de imágenes en secuencia. Seleccionada esta obra, recoge más interacciones y secuencias en el proceso de trabajo llevado a cabo y en términos generales la más completa hasta el momento. No se centra en el tema que se aborda, si no en el aspecto más técnico del mismo.

Las imágenes-luz se identificarán de manera temporal del título anteriormente mencionado. (1) Destellos: visos¹⁷ dinámicos. (2)Imágenes fijas vibrantes. (3)Imágenes y/o videos desvanecidos. (4)Visos de larga duración. (5)Figuras y/o videos con imágenes figurativas concretas. (6) Películas.

16 LA MICROSCOPIA: Herramientas para estudiar células y tejidos.[sitio web]Disponible: http://www.medic.ula.ve/histologia/anexos/microscopweb/MONOWEB/capitulo2_4.htm

17 Brillo o tonalidad diferente de color que produce la luz en una superficie: este tejido tiene visos malvas. Apariencia de las cosas: lo que dice tiene visos de verdad. Forro que se coloca debajo de una tela clara para que se transparente a través de ella. Puesto que es un color luz no es un color pigmento como tal y solo te hace parecer que algo se mueve.

Michel Chion establece tres tipos de temporalización: alineación temporal de los planos, animación temporal de la imagen, vectorización / dramatización de los planos, en nuestro caso la diferenciación por duración parte de la idea de captación del espectador y no por una escena cinematográfica que se establezca formalmente como tal.

Destellos: visos dinámicos. Los visos están colocados de manera secuencial con la mínima duración entre cada uno para crear una sensación de destellos que intervienen en el espectador causando angustia y una sensación de rapidez propia de la cibercultura. En comparación con los visos de larga duración que se establecen como puentes de información plana entre unas secuencias y otras. Esos colores tienen una duración máxima de 20 segundos los cuales anticipan un cambio, gradual o dependiendo del momento que se quiera enfatizar; radical de la secuencia.. Estos dos tipos tienen que ver con las imágenes fijas vibrantes donde se establece una relación parecida entre los destellos y los visos de larga duración, pues crean un punto intermedio de reacción. Ejemplo similar lo podemos observar en las imágenes iniciales en la película *Persona (1966)* de Ingmar Bergman.

Nada tiene que ver las imágenes y videos desvanecidos, queriendo penetrar la imagen intentando averiguar cual es la forma real que se establecen tras ellas. Las imágenes fijas no intervienen en el movimiento propio, sino secuencial cuando se superpone una a continuación de la otra y crean el movimiento. En cambio en los videos se establece una relación de movimiento continuo que crea ambigüedad intentando imaginar secuencias que quisieran desvelar su propia identidad. Por último las imágenes y/videos figurativos son símbolos que se colocan con motivo de captación al espectador a la realidad. Son el punto de inflexión, que no deja de lado la idea principal, pues tienen un carácter metafórico al tema que se trata.

En el lado más argumentativo del discurso queremos hacer hincapié en la pantalla rectangular que nos acompaña a todas horas no es más que trasmisora de luz. Una luz hipnótica que nos hace dependientes de ella. *“Allí donde el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales, y en eficaces motivaciones de un comportamiento hipnótico.”(Debord, 1967: 43)*. Esa irrealidad nos la trasmite dicha luz, siempre signo

de conocimiento, de claridad, de lo bueno y lo correcto. Hoy nos engaña difundiendo entre millones de elementos, imágenes vacías de realidad.

Tomamos como referencia a Hiroshi Sugimoto(1948), en su obra concreta: *Theaters(1978)*¹⁸, hace captura de películas en una sola imagen, como resultado una luz blanca invade el rectángulo de la pantalla de cine sin observar en ella ningún fotograma de película.

Acentuando en este apartado de la imagen como luz vacía de contenido esencial concretamente en los medios que nos invaden, nos lleva a un estado de adaptación incapacitada de ignorancia de la información manipulada, que continuamente estamos asimilando inconscientemente, convirtiéndonos en nuevos seres, como Giovanni Sartori escribía: “[...] *la televisión está produciendo una permutación, una metamorfosis, que revierte en la naturaleza misma del homo sapiens. La televisión no es solo instrumento de comunicación; es también, a la vez padecía, un instrumento “antroposgénico”, un médium que genera un nuevo ánthropos, un nuevo tipo de ser humano.*” (Sartori,1997:36)

Todas estas imágenes-secuencias se engloban en la idea de la saturación de la imagen. Las palabras de Zafra en *Un cuarto propio* conectado hacen referencia a la idea a la que quiero llegar: *“La saturación de datos e imágenes con que llamamos nuestro tiempo o en nuestro espacios conectados quiere (y puede) aniquilar el espacio vacío requerido para una toma de conciencia, para la dotación de sentido y la crítica de aquello que hacemos y somos, pero también su posibilidad de “pérdida”, de “tiempo vacío” o de juego: esa ventana, esa nube, ese rostro... Pareciera entonces derivarnos hacia la ansiedad como inercia de época.”* (Zafra, 2010:55)

Esa ansiedad, rapidez, instantaneidad, intranquilidad, malestar, preocupación o tristeza continua del momento son características clave del mundo que nos rodea, teniendo que ver con el sonido que se relaciona en el trabajo. Por ello el sonido en relación con la imagen se relaciona de una manera independiente que al unirse ambas producen un lenguaje diferente

18 Supongamos que usted captura una película entera en un solo cuadro? Y la respuesta: Usted recibe una pantalla brillante. Inmediatamente entró en acción la experimentación de esta visión. Vestido como turista entré en un cine barato en el East Village con una cámara de gran formato. Tan pronto como la película comenzó, me fijo en el obturador a una amplia apertura.

e irreal. “El oído escucha por tramos breves, y lo que por él es percibe y memoriza consiste ya en breves síntesis de dos a tres segundos de la evolución del sonido formando Gestalt globales [...] No oímos sonidos- en el sentido de reconocerlos. Hasta después de haberlos percibido.”(Chion, 1993:23)

[2.4.3] //>> El sonido en la imágenes

Es fundamental el sonido, en el cine consiste en unificar el flujo de las imágenes¹⁹, en nuestro trabajo igual, y es imprescindible para entender del todo la conclusión a la que se quiere llegar.

El sonido en su definición más real es la percepción de nuestro cerebro de las vibraciones mecánicas que producen los cuerpos y que llegan a nuestros oídos a través de un medio²⁰. Puesto que es el punto de unión de nuestra realidad con lo virtual, el sonido en el vacío no puede producirse puesto que no se puede transmitir las vibraciones. En su conjunto hace referencia a las vibraciones que a nosotros nos llegan como si fueran chinchetas que nos colocaran en nuestra silla de trabajo haciendo que nos levantemos de un salto para ver lo que está pasando. Una llamada de atención ante el espectador para hacerle ver, en su estado más consciente o inconsciente de la realidad en la que vive.

El sonido que interviene en nuestras obras al igual que las imágenes, los podemos catalogar en tres tipos; a su vez Michel Chion diferencia tres tipos de escuchas semejantes a las que establecemos en las obras: (1) Sonido ambiente o *sonido casual* (2) Voces o *escucha semántica*

19 El sonido en la cadena audiovisual. El sonido a nivel espacial, y ambiental; la presencia eventual de una música orquestal. (Chion 1993:44)

20 INTEF: ¿Qué es el sonido?[sitio web] : [consulta 10-01-2015]. Disponible en http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/60/cd/02_elsonido/1_qu_es_el_sonido.html

(3)Ruidos o *escucha reducida*. Es el procedimiento y la forma más simple de intervenir en los videos, pero la más eficaz en el trabajo. Debo aclarar que el conocimiento musical es básico y la relación entre ellos es, al igual que en las imágenes, establecer diferentes grados de ruptura y captación con el receptor.

El sonido ambiente y los ruidos se colocan de forma ajustada en las secuencias y en algunos momentos de manera aleatoria o intentando crear una historia. En la mayoría de los casos se localizan unos sonidos que recrean ambientes inquietantes cuya finalidad es mantener al espectador en alerta y no en un estado apaciguado de tranquilidad. En ellos se aumenta o disminuye la intensidad del sonido en relación con las imágenes que le acompañan.

En cuanto a los ruidos o *escuchas reducidas* como pueden ser puertas abriéndose o cerrándose, máquinas de escribir o teléfonos sonando,; se dirigen en relación a las transiciones de las secuencias y como acompañamiento a la historia que se quiere contar.

Las voces o escuchas semánticas, diferenciamos dos tipos. Voces extraídas de películas y voces habladas a través del ordenador. Las voces de películas tienen relación con género negro, de intriga o drama. Las voces habladas, se extraen de una APP que se crea en el ordenador, esta convierte el texto en un archivo mp3 y con ello se puede recrear de una forma objetiva y automática una voz con el texto que se quiere representar. En el caso de las voces del video *Vorágine(2015)* se ha utilizado fragmentos de conversaciones del libro de Paul Valéry, *La idea fija*. Conversaciones que te llevan a preguntarte en definitiva sobre la vida, la relación con la sociedad y el mundo en general, por la cultura, los miedos y preocupaciones de todo ser humano que indiscutiblemente han sido tratadas en todas las sociedades hasta el día de hoy.

Es imprescindible hacer referencia a John Cage (1912-1992), por ser pionero en la música experimental. Todo lo que hacia estaba pensado, menos la música. La disposición de la sala, el tiempo y la acción, todo menos el sonido que se empezaba a producirse en forma de ruido y se componía armónicamente en el aire. La música, el ruido, el sonido, son elementos muy primitivos que despiertan el saber, la intuición y la imaginación, pues hacen que tengas

que pensar y adivinar qué es lo que está llegando a tus oídos. Es un sentido que siempre está “conectado” de una manera inconsciente y expuesto a cualquier ambiente.



[2.5.]//>>Cómo la red ha cambiado el arte

La luz y el sonido, se presentan en este escrito como la parte más técnica del trabajo. En este apartado se establece la conexión entre la parte técnica y la parte más teórica del mismo.

Javier Chozas describe la relación de internet como un fenómeno que nos está haciendo cambiar el sentido más social, pero no llega a fondo con las relaciones que se pueden establecer en el mundo del arte. Explica así cómo el usuario se enfrenta al tiempo en internet y su percepción se desdibuja: *“quizás por pura necesidad de descanso, se evade, dejándose flotar en ese mar de estímulos visuales, veloces, urgentes, abandonado también en ese acto su vínculo con el palpito temporal, y cómo no, alejándose de la experiencia física a favor de una simulada, virtual.”*²¹ (Chozas, 2014:23)

No más allá de las dependencias que están ejerciendo los medios sobre las sociedad, en los apartados anteriores se ha querido poner de anticipo las ideas que rondan en un tipo de obra concreta, los net.art. Parece interesante citar textualmente las palabras de Anders Michelsen que explica claramente la argumentación radial del artista y pionero de la informática Roy Ascott: *“Las tecnologías posbiológicas nos permiten implicarnos directamente en nuestra propia transformación y están contribuyendo a un cambio cualitativo de nuestro yo. Esta “facultad emergente” de la cibercepción está creando una facultad posbiológica basada en la intensificación de las interacciones perceptivas y cognitivas en las redes de los medios cibernéticos globales, lo que permite concebir una arquitectura global coleccionista de “nuevos mundos”: la cibercepción no sólo implica la existencia de un cuerpo y una conciencia nuevos, sino también la redefinición de un modo en que podamos vivir juntos en el interespacio entre*

21 No solo como bien afirma Javier Chozas en el tiempo digital estamos transformando la ficción distópica de Orwell en una realidad de futuro inmediato, si no que ya somos parte de ese futuro y esa transformación.

lo virtual y lo real. El resultado, según Ascott, es una "interrealidad", "un estado borroso entre lo virtual y lo real en el que tienen lugar nuestras interacciones cotidianas sociales, culturales y educativas." (Michelsen, 1993:79)

Querer indagar en ello, no como si de un sociólogo se tratase, aunque los tomemos de referentes. Sino con una mirada crítica y artística de la sociedad en la que actualmente vivimos. *¿Y qué ocurriría si los artistas responsables del desarrollo de una experiencia artística en la red estuvieran por un empleo constante de la fluidez del medio digital para continuamente reconstruir, quitar o alterar la obra siempre que les viniera en gana? ¿Constituye el objeto de arte virtual -en continua transformación en la red- una nueva forma de devenir estético que hace del estar en el ciberespacio un arte en (y de) sí mismo? ¿Hemos llegado a un punto en el que la propia red no puede ser mercantilizada y sólo algunos artistas «de marca» tienen el potencial de generar la clase de valor-de-red que las Grandes Instituciones Culturales querrían comprar? ¿Y qué comprarían: el exclusivo uso (compartido), una licencia carnal o amor a la venta? Tarde o temprano, todas estas cuestiones deben ser planteadas, y sólo espero que eventos como estos «Estudios Digitales: ser en el ciberespacio» nos fueren a afrontarlos más rápido de lo que realmente querríamos²²*

A partir de esta idea, planteamos diferentes tipos de cambios; las nuevas tecnologías, los aparatos tecnológicos y la multimedia, nos están modificando y transformando en otros nuevos individuos.

A través de las palabra de Margarita Rodríguez Ibáñez, en su libro *Cómo la red a cambiado el arte* (2012) lo tomaremos como referencia para terminar el trabajo. Resumiendo en cuatro, los apartados claves, brevemente desarrollados.

22 AMERICA, ,MARK: Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicacion Virtual.[.pdf]Disponible:<http://cv.uoc.edu/web/~jatencia/tfc/documentos/netart/net8.pdf>

[2.5.1]//>> Instantaneidad: alteración del tiempo

La rapidez es una característica de nuestra era. Todo lo que nos rodea mantiene de manera fija o simulada una alteración del tiempo. Los establecimientos de comida rápida, la palabra *fast food* que se instala en 1940, no son más que un anticipo de lo que nos venía en este siglo. Hay que hacer referencia clave a Paul Virilio, en la relación que se establecía con los medios de comunicación. Medio fundamental en el que el tiempo era indispensable para los acontecimientos en la historia. Si desde los primeros tiempos enviaban los mensajes a pie, más tarde a través de una paloma mensajera, a caballo, en coche o en tren... se puede comprobar de manera progresiva que la información y el tiempo en la recepción van de la mano, cambiando y aumentando progresivamente.²³ Si ya de por sí, Virilio citaba estos cambios que fueron fundamentales en la historia mundial, hoy en día, los mensajes instantáneos, los acontecimientos y hechos son momentáneos ya sea vía e-mail o por cualquier dispositivo móvil con conexión a internet.

Hoy en día vivimos a la velocidad de la luz, es lo que tarda en cambiarse una página de un buscador o encender un dispositivo móvil. Por estos hechos, y cuando algo no funciona, el mundo desespera, se preocupa y crea una incertidumbre elevada en la sociedad. No hay espera, la impaciencia es acechante. El momento se convierte en autoridad, nos maneja como parte independiente y oculta de cada uno. Nos convertimos en seres sin visión de tiempo. No atendemos a la realidad solar, como consecuencia infiltrándonos en el tiempo digital. El resultado es una vertiginosa sucesión de acontecimientos que no permiten al individuo ser capaz de situarse al margen de ellos, lo que lleva a Prada a afirmar que “ya no vivimos “en” el tiempo sino “con” el tiempo”²⁴. Solía explicar Gilles Deleuze que a menudo se entiende la concepción del tiempo del bergsonismo como un modo psicológico, subjetivo, de interiorizar el tiempo. Y como Javier Chozas afirma en el Tiempo digital que las estrategias del post-

23 Virilio, P. (1997).: El cibermundo la política de lo peor, entrevista con Philippe Petit. Teorema, Madrid.

24 Prada, J. (2012). Otro tiempo para el arte. Sendemá, Valencia. (pág. 57)

capitalismo favorecen un estado de *“anulación de la consciencia del tiempo del individuo, mediante un procedimiento de ocupación masiva de su tiempo apoyado en una estrategia de hipersaturación”*(Chozas, 2012:71). Esa hipersaturación es la que se quiere hacer presente en el trabajo pues el ser humano ocupa su tiempo en vacíos espacios de interacciones sociales e individuales virtuales que se recrean en la red y se exponen constantemente al mundo.

Margarita Rodríguez nos explica como el tiempo antropológico, el tiempo social y el tiempo en el arte establece diferentes puntos de vista relacionados con la visión personal y subjetiva de cada individuo. Nos sitúa en el momento histórico adecuado y como el tiempo ha sido conformándose en diferentes dimensiones e importancias, aún así el tiempo como tal ha sido poco estudiado en el arte, ya que por sí va implícito en la obra; ha sido cuando la tecnología aplicada a los nuevos medios han empezado a hacer un uso del tiempo como elemento constructivo de la obra.²⁵

Como visión rápida del tiempo en el mundo del arte, son los impresionistas los que empiezan a mostrar un interés desmesurado por captar el instante, el tiempo presente. Con ellos un sin fin de acontecimientos fueron surgiendo en relación al tiempo de la época y la preocupación por lo eterno y perdurable que se contrapone con la fugacidad y brevedad del tiempo en sí. Entre ellos la llegada de la fotografía, la imagen en movimiento, las performances... Pero hoy en día se establece como principal fuente de relación con la realidad separando diferentes espacios temporales en los que nos movemos. Margarita lo explica de este modo: *“en el momento actual, en el que es posible la manipulación y la posesión de otros tiempos por medio de la reproducción, la realidad virtual y el archivo, existe la posibilidad de que nuestro ser pueda pulular indiscriminadamente por diferentes tiempos configurando una nueva realidad ontológica, es decir la realidad actual se construye por medio del “montaje” que es la pieza angular de nuestra sociedad informacional. El tiempo por medio de las autopistas de la información, pierde su carácter lineal para convertirse en un autentico tiro, retroceso y cambio continuo de sucesos dentro de una mayor posibilidad de acontecimientos.”* (Rodríguez, 2012:162,163)

25 Evolución del arte hacia el nuevo paradigma : arte en el sistema-red (Rodríguez,2012:197)

[2.5.2.]//>> Modos de percepción

La visión a cambiado nuestra manera de ver, intentando reducirlo todo a una pantalla. La televisión, el cine, se quedó de lado intentando adaptarse a otros formatos. Perdemos el ambiente, mirándolo o simulándolo en una pantalla sin fondo. En el libro *La pantalla Global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*(2009)de Gilles Lipovetsky, encontramos varios capítulos que confirman esta cibercultura y el modo en que la sociedad ha empezado a transformarse. *“La imagen exceso aparece en primer lugar como efecto directo de las nuevas tecnologías. [...] Estímulos en tiempo real, baño de sensaciones corporales en un “nuevo mundo”, modificación y sensibilización de las percepciones, sensación extrema de la realidad: en la ilusión perfecta producida por la realidad virtual lo que se despliega es el vértigo hipermoderno, una especie de trip sensorial”* (Lipovetsky, 2009:75-76)

No hay que despreciar las palabras de Lipovetsky pues son claves para entender nuestra sociedad hoy. Diferenciamos distintos modos de percepción que han ido e irán cambiando conforme las tecnologías nos sigan invadiendo: refiriéndonos a las hipersensaciones multimedia, la imagen-velocidad, tomando como referencia los títulos mencionados por Lipovetsky²⁶: Todas las pantallas del mundo, la pantalla publicitaria y sus nuevos estudios, la pantalla informativa, la pantalla lúdica, la pantalla de la expresión y la pantalla-mundo, están constantemente presentes. No se ha pretendido hacer un estudio detallado de cada una, pues creo que en este apartado es claro el pensamiento de Lipovetsky para explicar las ideas generales a las que se quieren llegar. Pero si, tener presente nuestra transformación de la percepción; *“En la pantalla gigante circulan sin cesar imágenes que transforman al individuo hipermoderno en Homo pantalicus.”* (Lipovetsky, 2009:270), *“La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación*

26 Corresponde a la Tercera parte del índice (Gilles Lipovetsky, J (2009)La pantalla global : cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Anagrama: colección argumentos, Barcelona.): TODAS LAS PANTALLAS DEL MUNDO.

y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente estar pegado a la pantalla y conectado a la red.” (Lipovetsky, 2009:271)

El mundo del arte nos está desarrollando una nueva cultura visual, esta vez hemos querido incluir a Margarita, en este apartado de la percepción apuntando varios aspectos en cuanto a esa relación visual en la que estamos envueltos. La globalización nos ha traído con ella una unificación en la manera de pensar y de “ver”²⁷. Aún así el arte sigue proponiendo y alimentándose de todas estas propuestas novedosas que las grandes marcas nos proponen. Sobre todo esa iconografía que transforma nuestro cerebro, nos propone un análisis sencillo, fácilmente legible para ser recibido pero como todas las imágenes que nos rodean portadoras de un significado y un pensamiento.

[2.5.3.]//>> Invasión de la intimidad: Hipervigilancia

“Hoy nadie nos vigila, porque nos vigilamos nosotros mismos”²⁸: Dicha afirmación podría traer consigo diferentes puntos de vista. Cada uno somos vigilados constantemente por alguien, de ahí a estar en constante hipervigilancia: la hipervigilancia es un estado de mayor sensibilidad sensorial acompañado de una exageración en la intensidad de conductas cuyo objetivo primordial es detectar amenazas, lo que vuelve al sujeto más irritable de lo normal. La hipervigilancia también es acompañada de un estado de mayor ansiedad que puede causar agotamiento, puede ser un síntoma: la paranoia o teleparanoia. Estados paranoides, tales como los de la esquizofrenia, pueden parecer superficialmente similares, pero son característicamente diferentes.

27 Corresponde a la Tercera parte del índice (Gilles Lipovetsky, J (2009)La pantalla global : cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Anagrama: colección argumentos, Barcelona.): TODAS LAS PANTALLAS DEL MUNDO.

28 Documental: The century of the self. Part three, There is a policeman inside all our heads. He must be destroyed, Adam Curtis, BBC, 2002 [sitio web]. [consulta 20-01-2015] Disponible en <<https://vimeo.com/17882673>>.

Al igual que en los dos apartados anteriores, en estos momentos son complejos de desarrollar, pero son el inicio de un avance más detallado de mis intenciones. Se presenta la invasión de la intimidad por un simple hecho donde nosotros mismos somos los culpables de que la paranoia esté presente en diferentes tipos de individuos, marcas y empresas que se aprovechan del rastreo que vamos dejando en internet elaborando una detallada lista de nuestras preferencias.

Pero seguir insistiendo en que nosotros somos los culpables dejándonos manipular por redes virtuales que nos muestran de manera transparente sus leyes de privacidad. Hay que añadir que no solo las empresas se aprovechan de esta serie de iniciativas sino los propios individuos se benefician de su propia persona. Dice al respecto Javier Chozas: *“Conseguir fama a cambio de su privacidad. Este nuevo ingrediente (el canje de privacidad por éxito) que incorporaron los programas de las telebasuras se extendió paulatinamente por los diversos medio de comunicación de masas y está muy ligado hoy en día, por ejemplo, al éxito en las redes sociales, directamente proporcional a la exposición de la propia vida privada en la arena digital.”*(Chozas, 2014:33)

*“Las tecnologías de control y vigilancia, aliadas al tele-voyeurismo planetario restringen la imagen a ejercer, única y exclusivamente, una función social, abandonando sus funciones políticas estéticas.”*²⁹ (Hernández, 2005:218). Hoy en día los artistas usan este tipo de seguimientos y vigilancia sin pudor, aprovechándose de este modo los propios medios que internet le rindan para configurar nuevos discursos. Por el contrario, Sophie Calle, no necesitó los nuevos medios de vigilancia cuando fue perseguida por un detective privado. Pero Wolfgang Staehle hizo de las cámaras digitales fijas un uso de vigilancia compartido a través de la web, como en una de sus numerosas obras *2001(2001)*. Al igual que Gillian Wearing en su obra *Broad Street(2001)* cuando persigue y graba a los jóvenes que parecen

29 HERNANDEZ, ILIANA (2005): Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y Numéricas.[sitio web] Disponible:<<https://books.google.es/books?id=-yBuQQYtyBOC&printsec=frontcover&dq=EST%C3%89TICA,+CIENCIA+Y+TECNOLOGIA&hl=en&sa=X&ei=7CpiVdC7EYLuyQOEIICQDg&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=EST%C3%89TICA%2C%20CIENCIA%20Y%20TECNOLOGIA&f=False>>

tener síntomas de embriaguez. Laura Baigorri apuntaba que *“El “nuevo espacio de libertad” ha estado siempre doblemente vigilado, tanto por el aparato represivo, como por el aparato comercial del poder. Y en Internet es el poder difuso quien se mueve libremente por su propio territorio. -“No hay democracia en la concepción de nuestro futuro, sólo en la elección de futuros previamente concebidos y determinados. No hay libertad de creación, sólo libertad de consumo- Kit Galloway.”*³⁰

[2.5.4.]//>> Dependencia

“¿Cómo hablar de individualismo cuando los conformismos de grupo adquieren un relieve mucho más pronunciado que las exigencias de calidad de vida o de singularización personal?” (Lipovetsky,2007:46)

Vivimos en una sociedad capitalista y el consumo es un eslabón fundamental en nuestro sistema. Por consiguiente hablar de dependencia es hablar del mercado. Los dispositivos tecnológicos nos han creado una vinculación no solo comercial, sino también social e individual. Es igual que el ejemplo de Lipovetsky en el libro de La sociedad paradójica cuando opina sobre el hiperconsumo: *“La compra de una marca se vive como expresión de una identidad a la vez individual y de clan. Exhibiendo en público esta marca, el adolescente se reconoce por ella como si fuese una de las banderas de su personalidad.[..] la marca exhibida es subjetivadora, pues manifiesta, aunque sea en la ambigüedad, una apropiación personal, una búsqueda de la individualidad, así como un deseo de integración en el grupo de los iguales, un yo que reivindica, a los ojos de todos, los signos de su apariencia.” (Lipovetsky,2007:46)*

De la misma manera las nuevas tecnologías, internet, las redes sociales y el mercado no

30 BAIGORRI, LAURA: El futuro ya no es lo que era. De la guerrilla Televisión a la Resistencia en la Red.[sitio web] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/baigorri.html> >

se han desvinculado si no que se han adaptado y modificado, haciéndonos incluso más dependientes de lo que éramos antes. Formar parte de un grupo social es imprescindible para ser aceptados en la red. La sumisión ante la tecnología cuando se nombra a grupos sociales se acentúa por su instantaneidad. Si no pertenecemos en la red a algún grupo social estamos fuera de la sociedad y su cibercultura.

En cuanto al arte, es evidente que los medios nuevos son claves para que el resto del mundo pueda saber de alguien en concreto. Los artistas serán dependientes de internet más que de las galerías físicas para la difusión de su obra, en este apartado solo podemos establecer y divagar sobre la posible evolución del artista, la creación y el objeto artístico en relación con la red. Margarita Rodríguez apunta diferentes comentarios como los nuevos artistas: los hackers, capaces de modificar y transformar la materia prima de la red. En cuanto a la idea y al objeto artístico establece que la idea seguirá siendo la promotora del sistema sin aventurarse a dar juicios anticipados del propio futuro del arte.



[2.6.]//>> La teoría llevada a la práctica

Tras el desarrollo teórico y haciendo hincapié en alguna obra mencionada establecemos en este apartado una relación resumida en forma de conclusión de los elementos que conforman las obras propias que presentamos en este trabajo aclarando el discurso general del conjunto de las obras.

La relación que se establece con los nuevos medios es un anticipo de las preocupaciones artísticas del autor en cuestión. La obras presentadas se adaptan a los diferentes pensamientos estableciendo como punto de partida el art.net La obra más relevante que se puede relacionar en todas sus características con el movimiento mencionado, es la obra en proceso *Da-sein*(2015-), en cuanto a su aspecto colaborativo, a través de las redes sociales y de collage cinematográfico de recreaciones e historias ya inventadas y creadas por diferentes literatos, como Bukowski.

Mark Amerika nos intenta convencer del aspecto evolutivo de la comunicación en el ciberespacio y como a través de Mitchell *“se sale de su camino para poner en evidencia como “la escritura está atrapada entre su dos otredades la voz y la visión, los objetos del habla y la mirada “¿cómo decimos lo que vemos, cómo podemos hacer que el lector vea?” Tanto la cuestión derridiana de “¿por qué literatura?”, como la pregunta de Mitchell de “¿por qué no la visión?” son creativamente reformuladas a través de la instalación en la red de los Digital Studies³¹”* Esa unión entre el sonido y la voz se conforma en el discurso como elemento principal de las obras, interviniendo en ellas los cambios evolutivos que estamos viviendo, como se van transformando las imágenes en la nada más absoluta y como los sonidos se van camuflando en ruidos e interrupciones en el mismo momento.

31 AMERICA, MARK: Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicacion Virtual.[.pdf]Disponible:<http://cv.uoc.edu/web/~jatencia/tfc/documentos/netart/net8.pdf>

Las obras presentadas han ido desarrollándose en relación con las preocupaciones más cambiantes que hoy en día se establece en la sociedad, viendo en ello un motivo de reflexión e inquietud por establecer una evidencia de nuestros propios cambios, y al mismo tiempo adentrarse en el mundo de lo virtual pues es un medio mas de expresión artística que nos aporta la sociedad en la que estamos viviendo y viviremos.



[2.7.]//>> Conclusión

Solo llevamos aproximadamente 20 años de cambios en las tecnologías, las cosas que nos parecían un futuro muy lejano, como los móviles, hoy en día es lo más habitual, lo raro es no tenerlo. No es de extrañar que dentro de poco lo inimaginable de hoy se convierta en realidad en algunos años más adelante, pero no nos sorprenderemos, lo veremos como algo que tendría que ocurrir.

Con el arte está sucediendo lo mismo, el arte se está transformando de manera continua y con una rapidez vertiginosa, no somos capaces de seguir su ritmo sin darnos cuenta de su desarrollo. Las formas tradicionales del arte, perduran como signo de grandiosidad; se adaptan a los nuevos medios, pero los nuevos medios también son una forma de arte. Los cambios son sociales y el arte participa de ellos. La sociedad es apenas consciente que vivimos en un cambio de la propia identidad, ya no solo de manera personal sino mundial. El mundo lo conformamos todos los que vivimos en él y mientras algunos científicos y el marketing nos arrastran a esa supuesta evolución, la sociedad se deja llevar arrasando con toda ética y leyes existentes.

Un trabajo más bien reflexivo y somero de nuestros cambios, del arte que hoy en día el público debería ser consciente de que existe, y su crecimiento está en curso gracia a todos nosotros, los “usuarios”. <<Los que usamos el arte>>.

[2.8.]//>>Bibliografía y documentación electrónica

*Documentos en papel

>>Bibliografía referenciada

- +ARIZA, J. (2008). *Las imágenes del sonido: Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Ediciones de la Universidad de Catilla-La Mancha, Cuenca
- +BAUDRILLARD, J., & Roca, A. (2002). *La ilusión vital*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- +CHAVARRIA, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. Nerea, Hondarribia, Guipúzcoa
- +CHION, MICHEL. (1993). *La audiovisión; Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el Sonido*. Paidós Ibérica, S.A, Barcelona
- +CHOZAS, J. (2014). *El tiempo digital: Narciso narcotizado = Digital time : Narcissus, narcotised*. Diseño Editorial, Buenos Aires
- +DEBORD, G., & PARDO, J. (1967). *La Sociedad del espectáculo 2012* (2a ed.). Pre-textos, Valencia
- +MARTIN, SYLVIA. (2006). *Videoarte*. Ediciones Taschen Benedikt, Madrid
- +LIPOVETSKY, G., & SERROY, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (1a ed.). Editorial Anagrama, Barcelona
- +LIPOVETSKY, G., & MOYA, A. (2007). *La felicidad paradójica: Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo* (1a ed.). Barcelona, Anagrama
- +REENA, JANA (2009). *Artes y nuevas Tecnologías*. Ediciones Taschen Benedikt, Madrid
- +RODRÍGUEZ IBAÑEZ, MARGARITA (2012). *Cómo la red ha cambiado el arte*. Editorial Trea, Asturias
- +SARTORI, G. (1997). *Homo Videns, La sociedad teledirigida*. Santillana Ediciones Generales, 2012, Madrid

- +VIRILIO, P. (1997). *El ciber mundo la política de lo peor*, entrevista con Philippe Petit. Teorema, Madrid
- +ZAFRA, R. (2010). *Un cuarto propio conectado (ciber) espacio y (auto) gestión del yo*. Fórcola, Madrid

>>Bibliografía consultada

- +BAUMAN, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?* Sequitur, Madrid
- +BOZAL, V. (1997). *Historia de las ideas estéticas* (1a ed.). Historia 16, Madrid
- +BREA, J. (2001, January 1). *Online communities*. Parachute: Contemporary Art Magazine
- +GUBERN, R. (2000). *El eros electrónico*. Grupo Santillana de Ediciones, Madrid
- +GUBERN, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16
- +ROSALIND E. KRAUS. (2002). Paisajes de la escultura Moderna. Ediciones Arkal. S.A. Madrid
- +VIRILIO, P. (1989). *La Máquina de visión*. Cátedra, Madrid

*Documentos electrónicos

>>Bibliografía referenciada

- +ALBERT BROTONS, MATILDE: Net.art, un espacio dedicado a este arte que vuela por la Red.[sitio web] Disponible:< <http://investigandoelnetart.blogspot.com.es/>>
- +AMERICA, MARK: Instalaciones net, nuevas formas de exposición creativa y re-publicacion Virtual.[.pdf]Disponible:<<http://cv.uoc.edu/web/~jatencia/tfc/documentos/netart/net8.pdf>>
- +ARNETT, NICK: Internet y antinet. Dos internets son mejor que Uno.[sitio web][consultado: 24-4-2015] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/index.htm>>
- +ASCOTT, RAY: El web Chamántico. Arte y conciencia Emergente. [sitio web] Disponible: <<http://aleph-arts.org/pens/ascott.html> >
- +BAIGORRI, LAURA: El futuro ya no es lo que era. De la guerrilla Televisión a la Resistencia en la Red.[sitio web] Disponible: < <http://aleph-arts.org/pens/baigorri.html> >

- +BROECKMAN,A (1998): ¿Estás en línea? Presencia y participación en el arte de la red.[pdf] [consultado: [20-1-2015] Disponible en <http://cv.uoc.es/~jatencia/tfc/documentos/netart/net2.pdf>>
- +DEFINICION DE.[sitio web] Disponible: <http://definicion.de/digital/>
- +DOCUMENTAL: The century of the self. Part three, There is a policeman inside all our heads. He must be destroyed, Adam Curtis, BBC, 2002 [sitio web]. [consulta 20-01-2015] Disponible en <<https://vimeo.com/17882673>>.
- + HAHN,JASON 2-mayo-2015 Yangyang es un robot femenino misterioso que puede hablar, sonreír, estrechar su mano, y abrazarte[sitio web] Disponible: <http://www.digitaltrends.com/cool-tech/meet-yangyang-a-creepy-human-like-robot-that-looks-like-asian-sarah-palin/#ixzz3b5jmQ1P2>
- +HERNANDEZ, ILIANA (2005): Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y Numéricas.[sitio web] Disponible:<<https://books.google.es/books?id=-yBuQQYtyB0C&printsec=frontcover&dq=EST%C3%89TICA,+CIENCIA+Y+TECNOLOGIA&hl=en&sa=X&ei=7Cpi-VdC7EYLuyQOEIICQDg&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=EST%C3%89TICA%2C%20CIENCIA%20Y%20TECNOLOGIA&f=False>>
- +INTEF: ¿Qué es el sonido?[sitio web] : [consulta 10-01-2015]. Disponible en http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/60/cd/02_elsonido/1_qu_es_el_sonido.html
- + LA MICROSCOPIA: Herramientas para estudiar células y tejidos.[sitio web] Disponible: http://www.medic.ula.ve/histologia/anexos/microscopweb/MONOWEB/capitulo2_4.htm
- +MICHELSEN, A. (1993, January 1). ¿La vida en la pantalla? : Ordenadores, cultura y tecnología = Life on the screen? : Computers, culture and technology. Atlántica : Revista De Las Artes, 076-093. .[sitio web][consultado: 25-1-2015]. Disponible en <http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/atlantica/id/606/rec/11>.
- +THE CENTURY OF THE SELF. Part three, There is a policeman inside all our heads. He must be destroyed, Adam Curtis, BBC, 2002 [sitio web]. [consulta 20-01-2015] Disponible en <<https://vimeo.com/17882673>>
- +Usuarios de internet por cada 100 personas, Unión Internacional de Telecomunicaciones, Informe sobre el Desarrollo Mundial/TIC de las Telecomunicaciones y estimaciones del Banco Mundial.[sitio web][consultado: 29-4-2015] Disponible:< <http://datos.bancomundial>.

org/indicador/IT.NET.USER.P2?order=wbapi_data_value_2013+wbapi_data_value+wbapi_data_value-last&sort=desc>

+Ya son 17 millones de usuarios los que navegan diariamente por Internet en España. (2013, Abril 22). [sitio web][consulta 20-01-2015]Disponible en <http://www.20minutos.es/noticia/1793349/0/millones-de-internautas/comscore/usuarios-de-internet/>

>>Documentos Gráficos

+Imagen 1, - http://enelblog.com/wp-content/uploads/2012/11/1242912527_91.jpg

+Imagen 2, - http://90.146.8.18/bilderclient/CE_2003_telegarden_017_p.jpg //<http://goldberg.berkeley.edu/art/big-images/telegarden-300dpi-2.jpg>



3



PROPUESTA DE
INTEGRACIÓN
PROFESIONAL



[3.]//>>Propuesta de integración profesional

[3.1.]//>> Introducción

En relación a la teórica presentada, hemos establecido un posible desarrollo en el ámbito profesional. Una de las posibles adaptaciones a la integración laboral compatibles con otros tipos de campos de desarrollo, como pueden ser la prolongación de los estudios y cursos de formación en el ámbito de la educación y artístico o la integración profesional en una empresa privada en un departamento relacionado con el arte.

[3.2.]//>> Propuesta

En la semana Ubicua15 “Festival Interuniversitario de arte y cultura digital” celebrado en el Cicus. Raquel Mesa, coordinadora del Anuario AC/E de Cultura digital asentó algunas bases sobre el ejercicio cultural en la gestión cultural en la red. Según un estudio recoge el grado de uso de las tecnologías en los museos, pero que considerablemente es trasladable al uso que se establece en la cibercultura. Dispone como la tecnología 3D, los espacios destinados a la experimentación y co-creación, y las plataformas web encabezan los dispositivos más utilizados. Rodolfo Carpintier³² en el Anuario AC/E dedica un apartado a la adaptación de una empresa al siglo XXI. Las claves que establece son las siguientes:

32 Anuario AC/E de cultura digital 2015: www.accioncultural.es / #AnuarioACE

1. Modelos de negocio desde el conocimiento y la tecnología, digitalizando todos sus procesos.
2. Gratuidad a cambio de compartir información con los proveedores.
3. Big Data para ofrecer servicios a partir de la información generada por los usuarios.
4. flexibilidad y muy eficiencia para poder competir y vender productos o servicios en cualquier parte del mundo.
5. En Internet los paradigmas cambian, la tecnología permite adaptar nuevos modelos interactivos y de consumo al ámbito de la cultura.
6. Cada producto podrá tener miles de formatos personalizados para las necesidades de cada lector/ cliente/consumidor.
7. Disposición de agentes inteligentes digitales que nos darán sugerencias sobre qué hacer con nuestro tiempo de ocio.
8. La innovación en el mundo actual se consigue con la complicidad y ayuda de los clientes, seguidores o fans.

Como punto de partida y teniendo en cuenta las apreciaciones en el ámbito digital por gestoras culturales involucradas en el marketing cultural, la propuesta parte de crear un sistema donde confluyan los artistas para generar un ambiente de creación virtual. Como pueden ser las plataformas de coworking o Labs. Generrando las mayorías de las apreciaciones que Campintier propone, como son la digitalización de los contenidos, la gratuidad, la información generada por los usuarios, la flexibilidad y extensión en el planeta, modelos interactivos, los formatos personalizados, sugerencias y el acercamiento con los demás usuarios.

[3.3.]//>> Objetivo

Crear una APP (del inglés application), tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar diversos tipos de trabajos, dirigida a un sector concreto, como pueden ser Artistas o Gestores Culturales.

El objetivo principal de esta aplicación es la congregación del sector artístico y la disponibilidad y el acercamiento más próximos con la creación artística, generando mesas de trabajos virtuales con diferentes artistas incluso en diferentes ámbitos de la creación incorporándose especialistas de otras especialidades interesados en el desarrollo creativo.

[3.4.]//>> Descripción de la propuesta

Se apuesta por una App donde el usuario pueda acceder de forma sencilla a través de su teléfono móvil e interactuar en cualquier lugar donde se encuentre.

Esta App se descargaría gratuitamente con el propósito de llegar a más usuarios. En ella encontraríamos diferentes mesas de trabajo a la que podríamos incorporarnos. Desde primer momento se establecería diferentes tipos de mesas de trabajos, ya propuestas donde los artistas responsables llenan de información necesaria su actividad o propuesta que pretende desarrollar.

El usuario que quiera formar parte de la propuesta se unirá a la mesa de trabajo deseada con las condiciones que el propio artista establezca. Se creará así un diálogo entre artista y usuario(que puede ser otro artista, usuario privado, gestor cultural interesado en ese artista concreto o usuario con interés en el desarrollo creativo capaz de complementar información para el artista) generando un grupo de trabajo complejo y completo de una actividad creadora.

[3.5.]//>> Desarrollo de la propuesta

Podemos encontrar diferentes tipos de APP³³: Funcionalidad Básica, que nos permite una fácil construcción de diseño de manera simple./Base de datos con Funcionalidad personalizada: que permite hacer de manera individualizada una aplicación de manera más compleja./ Juegos: una APP para la interacción y el entretenimiento de los usuarios que permiten ser lo mas simple a lo mas complejo como puede ser elementos en 3D./Mejoras o modificaciones del hardware del dispositivo: son APP que ayudan a la mejora del dispositivo móvil como puede ser calendarios, elementos adicionales para la cámara incorporada.../Aplicaciones totalmente dinámicas: utilizadas para la conexión entre redes sociales./ Servicios personalizados: permite la entrada a usuarios específicos con contenidos específicos./ Otros: Las App son componentes en los dispositivos móviles muy recientes por lo tanto se puede crear cualquier aplicación que concentre a unas exigencias del usuario determinadas.

Para la creación de nuestra APP buscaríamos una aplicación que tuviera unos servicios personalizados, los cuales, los usuarios podrían manejar una información específica a la que es creada. A la vez que facilitara la conexión entre redes sociales. Con una tecnología híbrida que permita transformar la información en función de los usuarios y sus necesidades.

Esta tabla nos ha permitido saber las ventajas e inconvenientes del uso de la tecnología híbrida de las APP³⁴:

33 <http://www.lancetalent.com/blog/cuanto-cuesta-crear-una-app-como-se-desarrolla/>

34 <http://www.lancetalent.com/blog/tipos-de-aplicaciones-moviles-ventajas-inconvenientes/>

VENTAJAS	INCONVENIENTES
Es posible distribuirla en las tiendas de iOS y ANDROID Instalación nativa pero construida con JavaScript, HTML y CSS El mismo código base para múltiples plataformas Acceso a parte del hardware del dispositivo	Experiencia del usuario mas propias de la aplicación web que de la App nativa Diseño visual no siempre relacionado con el sistema operativo en el que se muestre

Hemos tomado como punto de partida el desglose de ideas a tener en cuenta de la web LANCETALENT anteriormente referenciada. Establece cuatro partes principales: IDEA-DISTRIBUCIÓN Y PLANIFICACIÓN, DISEÑO Y PUESTA EN FUNCIONAMIENTO.

IDEA

Nuestra idea es crear una APP que puedan disfrutar los artistas media, como una plataforma de trabajo, donde puedan opinar, rehacer o colaborar con proyectos que planteen otros artistas.

PLANIFICACIÓN

En este apartado la planificación con lleva todos los elementos que irán dentro de la App, como por ejemplo: la creación de un chat donde interactuar directamente con el usuario, un banco de propuestas a las que te puedes sumar de forma desinteresada, un banco de imágenes, videos de libre circulación para un uso artístico.

DISEÑO

La creación de un buen diseño será imprescindible en la creación de la App para una mejor apariencia y visibilidad.

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

Una App puede ponerse al servicio del cliente en iTunes, por ejemplo con un coste de 70 euros al año. Los beneficios dependerán de las descargas o si tienes o no anuncios que apuestan por ti anunciándose en tu aplicación.

COSTES TOTALES DE LA APLICACIÓN

Nuestra App con servicios personalizados y conexión a redes sociales con una tecnología híbrida oscilaría entre 700 y 3000 euros.



USUARIO.15

M. Cristina Fernández Rodríguez
Luis F. Martínez Montiel

