

Resumen / El tercer dominio

La incorporación de la electrónica y de la informática en el campo de la comunicación y del arte, en lo que se denominó en el '60, *computer art* y luego la incursión de las medias digitales según un uso diferenciado o fusionado, la posibilidad interactivo-gestual y el tratamiento de la idea de arte como una categoría de la información, hace surgir una obra que puede entenderse como –un dispositivo- dispuesto a generar y/o desplegar una instancia de arte –una instalación, intervención o simulacro lúdico, mediático e interactivo- situación que ha cambiado el concepto de la obra y su registro fenomenológico, la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja de los conceptos románticos que guiaron y guían aún gran parte de los ámbitos ideológicos del arte, y la extiende hacia el campo de la experimentación y la multiplicidad. La generación conceptual, poética y/o irónica, de estas obras propone un escenario crítico, creativo y experimental que lejos de ser estático deviene en un universo relativo como variable fija del sistema.

Palabras clave

Arte - arte digital - comunicación - cultura - dispositivo de arte - estética - experimentación - tecnología

Summary / The third field

The incorporation of electronics and informatics in the field of communication and art –known in the '60s “computer art” and later the foray of digital medias according to a merged or differentiated use, the interactive-gesture possibility and the treatment of the idea of art as an information category- makes a work come up, which can be understood as a device ready to generate or deploy a resort of art, an installation, intervention or playful, media and interactive put on. This situation has changed the concept of the work and its phenomenological record, and expands it into the universe of transmission and massive circulation, moves it away from the romantic concept that guided and still guides most of the ideological areas of art, and extends it into the field of experimentation and multiplicity.

The conceptual, poetic and ironic generation of these work proposes a critic, creative and experimental scenery, which not being static at all, becomes a relative universe as fixed variable of the system.

Key words

Art - communication - culture - digital art - dispositive of art - esthetics - experimentation - technology

Resumo / O terceiro domínio

A incorporação da eletrônica e da informática no campo da comunicação e da arte, no chamado *computer art* nos anos '60, e depois a incursão do meio digital segundo um uso diferencial ou de fusão, a possibilidade interativa-gesticular e o tratamento da idéia de arte como uma categoria de informação, faz surgir uma obra que poderia se entender como –um dispositivo- preparado para gerar e/ou desenrolar uma instância de arte –uma instalação, intervenção ou simulacro lúdico, mediático e interativo- situação que tem mudado o conceito da obra e o seu registro fenomenológico, expande-a ao universo da transmissão e circulação de massas, afasta-a dos conceitos românticos que orientaram e orientam ainda grande parte dos âmbitos ideológicos da arte, e esticam-na em direção ao campo da experimentação e da multiplicidade. A geração conceitual, poética e/ou irônica dessas obras propõe um cenário crítico, criativo e experimental que longe de ser estático se converte em um universo relativo como variável fixa do sistema.

Palabras chave

Arte - arte digital - Comunicação - cultura - dispositivo de arte - estética - experimentação - tecnologia

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 20 (2006). pp 35-40. ISSN 1668-0227

* Daniela V. Di Bella. Arquitecta (Universidad de Morón). Docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP y otras universidades. Maestrando - Maestría de la Universidad de Palermo en Diseño.
infocedyc@palermo.edu

Cuando hablamos de la obra como dispositivo o intervención ejecutable e interactiva que puede estar en estado ON/OFF, cabe preguntarse acerca de la identidad y singularidad de la obra. La ejecución de la obra, su carácter eventual (evento de arte) presupone lo que se denomina *el sujeto del eterno retorno*, o que según *su repetición en tiempo y espacio* no se estaría hablando de la misma obra. (Deleuze, 2002). Al respecto "...el sujeto del eterno retorno no es lo mismo sino lo diferente, ni lo semejante sino lo disímil, ni el uno sino lo múltiple, ni la necesidad sino el azar..." (Deleuze, 2002:195) desde aquí podríamos decir que el sistema de estas obras es de tipo ficcional y narrativo, donde las ficciones están soportadas por el eterno retorno o la repetición, y que la identidad está basada en la *diferencia de la diferencia de las sucesivas narraciones espacio temporales* como soporte del simulacro, en sí mismas ilusiones.

La obra en cuanto identidad –si se la analiza en el sentido tradicional- se dirá que se ha degradado o devaluado producto de las sucesivas repeticiones o reproducciones, pero según el sentido contemporáneo se infiere que resulte fortalecida y enriquecida por la transformación del dispositivo -que engendra nuevas redes de relaciones con el medio- cada vez que se ejecuta.

La singularidad de la obra de arte es un postulado histórico basado en la imposibilidad de la reproducibilidad técnica, unida a las condiciones del soporte y a aquellas propias del genio del artista -vínculo indisoluble obra-autor-; la obra de arte de soporte tecnológico-digital ingresa al territorio de la información, transforma su histórica singularidad en una categoría binaria, que la iguala en condición y reproductibilidad a las otras categorías de la información aniquilando su singularidad, y por ende desplaza y diluye el lugar del autor y su unión referencial con la obra.

Esta nueva situación ha cambiado el registro de la obra de arte, por ende su fenomenología histórica, su nueva condición la expande al universo de la transmisión y circulación masiva, la aleja del concepto romántico donde la obra era creada por un individuo elegido y era dirigida a un individuo culturalmente selecto, un "alma bella y sensible". Según Baudrillard la "...obra de arte ha perdido su aura de objeto sagrado, ha perdido su autenticidad (...) la historia del arte quizá se detuvo con Duchamp..." (1998:58) El término *dispositivo* está tomado de los escritos de Michel Foucault (Foucault, 1991) en función de la red de relaciones que despliega y motiva una obra ejecutable, de tipo compleja, cuyas imágenes ya no serán estáticas ni bidimensionales, ni su goce será en el sentido de la contemplación tradicional. La mención de la palabra dispositivo puede acusar ideas asociables con un mecanismo que reducirían el concepto que se pretende expresar, ya que con él se intenta hacer referencia a un medio de transmisión de arte o al tratamiento y significación de las interfaces expresivas de la obra.

En cuanto a la manera de nombrar al arte que surge del empleo de soporte tecnológico-digital, la termi-

nología encontrada en los ámbitos de uso y ejercicio es la de *New Media Art*, *Media Art*, *Variable Media Network*, Arte de soporte multimedia, de medias tecnológicas y/o digitales, *Novamedia*, Arte digital, Arte electrónico, etc. siendo una de las más utilizadas en el medio internacional la de *New Media Art* y en el medio local la de Arte digital. Se mencionará *New Media Art* en aquellos casos en que las fuentes de consulta así lo expresen, y en el tratamiento habitual, arte de soporte tecnológico-digital, de medias digitales o simplemente arte y media.

Se define que el arte y su ejercicio -es uno solo- (no hay muchas artes) y los soportes de la obra variados y heterogéneos, por lo que se considera a las medias tecnológico-digitales como uno más de los soportes disponibles, aunque, se advierte una circunstancia cultural que aún no ha propuesto una denominación para distinguir a este tipo de obras más allá de la mención del soporte. Acerca de las denominaciones antes citadas, hay autores que opinan que decir *New Media Art* conlleva en la palabra *new* un resabio neopositivista proveniente de la herencia de la modernidad al relacionar aquellas prácticas de arte con la palabra "nuevo" como sinónimo de progreso; para los que así piensan, esa herencia del término aportaría a esta denominación cierto tinte peyorativo. Acerca de la definición del arte de medias tecnológicas es aquel que "...utiliza como soporte a las medias surgidas de las telecomunicaciones, la comunicación de masas (*mass media*), y los modos digitales de distribución del arte, en relación con las prácticas del arte conceptual, arte virtual, performance e instalación..."¹ obra que se inscribe en un hecho de arte conceptual, sobre esta manifestación la artista conceptual Sol Lewitt expresa:

"In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art..."²

Una máquina de hacer o que hace arte..., de este modo el concepto obra de arte vira del concepto tradicional al de dispositivo, lo que presupone planos de vivencia y experimentación, creación de ambientes conceptuales de instalación o de intervención real y/o virtual, distintos niveles de inmersión espacio-temporal del espectador y una fenomenología diferente de comprensión y apropiación. Se exploran nuevas dimensiones de relación, entre las imágenes estéticas, la inmersión y vínculo del observador y sus constructos perceptuales, la concretización en un soporte no convencional, el goce estético y la construcción de una nueva espacialidad y temporalidad del hombre unidos por la idea de arte.

Al respecto Deleuze afirma: "...Ariadna se ha ahogado (...) la obra de arte abandona el reino de la representación para hacerse experiencia (o experimento), empirismo trascendental o ciencia de lo sensible" (Deleuze, 2002)³

Al ingresar en la obra-dispositivo de arte, hablamos de imagen, ya no en referencia al espacio bidimensional de un retrato, un cuadro, un dibujo o una

foto, sino de una secuencia de acontecimientos cuya variabilidad puede ser acústica, visual (y/o táctil, olfativa, cinestésica, etc.) cuya materialidad es guardada como información. Según Weibel, esta imagen se desarrollará mediante una serie de comportamientos (*behaviors*) o viabilidad dentro de un contexto determinado -en sí mismo un sistema- el que puede ser visual/sonoro, una máquina, un espacio, una instalación real, una intervención, un acontecimiento de realidad virtual, etc. (Weibel, 2001:23) Cuando Magritte dibujó una pipa, y escribió debajo "esto no es una pipa", Picasso dijo al ver la foto de una mujer de un conocido "su esposa es muy pequeña y chata", o Matisse dijo "esta no es una mujer sino un cuadro" sin duda apelaban a la construcción *háptica* de la imagen dibujada o fotografiada de los objetos en cuestión. Lo háptico definido por Riegl, es el aquel espacio dedicado a la deconstrucción de la imagen, y a su reconstrucción en algo nuevo, o la posibilidad de desplazar según Deleuze "...lo que se dice de lo que se ve (forma de contenido), o separar sensación de representación" (Rajchman, 2004:125), circunstancia que hace posible tanto la ironía como la poesía.

El soporte tecnológico-digital a primera vista no se parece a un medio plástico asimilable al óleo o a la arcilla, en sí se revela como un soporte complejo cuya manipulación sensible también resulta ser compleja, la apreciación de la obra puede encontrar resistencias en el observador relacionables con la falta de experiencia previa y la asociación que se haga del soporte con contenidos que puede considerar lejanos al concepto aprendido de arte. Desde este punto de vista se entiende que resulta necesario recurrir a un tipo de pensamiento espacial y poético -más bien háptico- como disparador de conceptos de creación de la obra, no solo para la sustentación de la idea y su significado, sino también para desarticular aquellos presupuestos asociados al soporte que según los casos pueden teñirlo de frío, distante, maquinal o no empático.

En estas obras el hecho de que la distancia sujeto-objeto de apreciación se haya acertado y bajo las propiedades que le aporta el soporte, ambos están en un mismo plano de interacción y fusión, no de alteridad o de expectación sino de juego, revela que el contexto y la viabilidad serán para el observador el espacio signifiante de la obra.

Retomando la idea de la imagen compleja y dinámica definida por Weibel, se acuerda con su postulado de necesidad de revisión del concepto histórico de imagen y en consecuencia de los contenidos y modos en que se enseña-aprende sobre ella en las disciplinas que se encargan de su manipulación estético conceptual. Algunos aspectos que se infieren de esta afirmación son:

a. Desplazar el contenido tradicional del concepto -imagen- como elemento estático, bidimensional y visual hacia la integración del producto de la percepción entendido como imagen o escena psíquica sensorial compleja y dinámica. En relación con este aspecto la enunciación de la teoría de la Gestalt a comienzos del siglo XX constituyó un avance y una explicación del proceso de la percepción

y contribuyó con el desarrollo de las disciplinas visuales, pero sus postulados hoy pueden devenir incompletos y requerirán de una revisión de su aplicación en el arte y el diseño en función de la experimentación con los soportes contemporáneos y su integración al contexto histórico-cultural y científico actuales.

b. Evitar la adscripción perceptual a un único sentido (salvo que pueda ser motivo o intencionalidad de la obra), existe un rol histórico que ha propiciado cierta preponderancia de la visualidad por sobre los demás sentidos.

c. Evitar la exclusión sensorial, un sentido u otro, un sentido por sobre otro (salvo que pueda ser motivo o intencionalidad de la obra) sino incentivar el estudio exploratorio de la percepción como integrada en una construcción psíquica o imagen espacio-temporal.

d. Distinguir imagen óptica de háptica según los conceptos enunciados por Riegl y hacerlos extensibles al producto de la interacción-integración de todos los sentidos, no del dominio único de la palabra o de la imagen.

e. Explorar la construcción cinestésica surgida de la interacción perceptual y corporal del observador con la obra de arte.

f. Vincular la obra de arte y las construcciones perceptuales derivadas o provocadas en el observador con su correlato en la interface.

Como parte del uso de las medias tecnológicas como soporte de la obra de arte, se hace necesaria la investigación de sus implicancias. La endofísica sostiene que nuestro sistema perceptual, puede ser definido como una *interfaz* entre el individuo y la realidad. Es una ciencia que investiga los sistemas donde el observador se vuelve parte de él, intenta definir hasta qué punto la realidad objetiva depende necesariamente del observador y ofrece una aproximación a un modelo general de teoría de la simulación. Explica a través de la teoría de sistemas el cambio transicional experimentado por el hombre de la Modernidad hacia el de la Posmodernidad, etapas en las que se pasa de ser parte de sistemas cerrados, completos y absolutos a sistemas abiertos, indefinidos e incompletos. (Weibel, 2001:23)

Peter Weibel define que la obra de arte de medias digitales está lejos de constituirse en acabada y estática, incorpora una visión dinámica, interactiva y sistémica, donde la obra y su observador no pueden ser más vistos de manera separada, sino que

"... están integrados en un mismo sistema donde el rol tradicionalmente pasivo atribuido al observador de arte está absolutamente perimido.(...) El arte electrónico desplaza el estado del arte centrado en los objetos hacia un contexto de arte orientado a un observador..." (Weibel, 2001:23)

Como consecuencia la relación fenomenológica que guarde el observador con la obra de arte es parte de la materialidad estética a estudiar, ese *quantum* o constructo perceptual define y afianza que el componente sensible, corporal, dimensional y espacial es esencial en la obra entendida como dispositivo de arte. Al respecto Deleuze afirma: "...esa combinación de

sensaciones que es la obra de arte (o la obra en el arte) no debe confundirse así con su soporte material -como ocurre con las ideas “minimalistas” del medio- ni con las técnicas -como ocurre con la idea informática del medio-. Es una cosa peculiar que precede a los soportes físicos y medios tecnológicos sin los cuales, empero, no existiría, y que puede incluso sobrevivirlos...” (Deleuze, 2002)

Siendo que la electrónica y la tecnología digital ha cruzado en estas últimas décadas todos los campos del hacer humano, los recursos del soporte se vienen utilizando como modelizadores visuales y expresivos proyectuales en disciplinas de la comunicación y el diseño; herramientas que han reemplazado en gran medida el trabajo manual del dibujo y la maquetización. Como parte de algunas de las iniciativas estéticas, y citado como ejemplo de las ideas que siguen, muchos artistas de arte y media, trasladan atributos de imagen propios de los ámbitos de las soluciones de diseño y de información gráfica con su correlato expresivo propio, al ámbito de la obra de arte. Estas traslaciones que descontextualizan atributos del lenguaje específico del diseño y de la información gráfica, se nutren de las topologías expresivas y las territorialidades del discurso visual de estas disciplinas para generar en el arte sus propios sistemas gráficos. Así, una obra de arte y media podrá -entre muchas otras cosas y si las intencionalidades del autor lo requieren- valerse de elementos morfológicos y compositivos extraídos del lenguaje visual del diseño como gráficas, señales, íconos, menús web, planimetrías arquitectónicas, tipografías, *banners*, interfaces de videojuego, etc.; reproducir interfaces de sistemas o lenguajes de máquina caídos en desuso como la visualidad histórica del sistema DOS, de los juegos ATARI®, de la construcción de *sprites*, de juegos en *carddridge*, etc.; y/o utilizar *softwares* en desuso, máquinas obsoletas, etc. para reutilizarlos resignificados y con nuevos fines expresivos en la obra. Este ejemplo de transposición de significantes, con otros correlatos de valor y significación (entre otras consideraciones) genera áreas de ambigüedad y superposición, que admiten una reconsideración conceptual no de carácter clasificatorio sino aproximativo entre el diseño y el arte.

Estas limitantes durante el movimiento moderno definían a la función como una de las líneas divisorias entre arte y diseño, y en virtud de los principios románticos definía a la obra de arte como única, original, irreproducible y fuera de los parámetros fácticos e industriales del mercado. En la actualidad y como parte de los conceptos ya explicitados por Walter Benjamin hace unas décadas y reforzados por el estado actual de la cultura, la obra de arte es parte de los circuitos de reproducibilidad, por ende no es única ni atesorable en virtud de su objetualidad preciosa, no necesita ser la obra original, y puede recurrir al diseño para desarrollar su propio *merchandising* de difusión y venta para hacerse accesible y reciclable, según su soporte multimediático. Del mismo modo se asiste a un estado del diseño, donde un objeto con un plan de diseño objetivo, resultante

de la complejidad de las premisas de una concepción que de respuesta a los requerimientos del mercado y la cultura que lo genera puede en virtud de ciertas cualidades -estéticas y no estéticas- rebasar sus propios límites y convertirse en un objeto de arte. Éste ingresa resignificado, referente de status y exclusividad, un representante objetual del arte-diseño contemporáneo para ser exhibido y vendido como tal, luego de haber sido inicialmente un objeto de generación industrial de diseño, con objetivos precisos de producción en serie.

Respecto de este tema y en referencia a la *Caja Brillo*, obra de Andy Warhol del año 1964, Arthur Danto se pregunta: “...qué había hecho posible que algo se convirtiera en obra de arte en determinado momento histórico sin que hasta entonces hubiera podido aspirar a ese mismo estatus... qué aporta la situación histórica al estatus artístico de un objeto...” (2005:16) “...lo que despertó mi interés en la Caja Brillo no sólo fue lo que la convertía en arte, sino como era posible que, siendo una obra de arte, los objetos exactamente iguales (o casi) a ella, esto es, el conjunto de envases diseñados para contener esponjas Brillo, no lo fueran...” (Danto, 2005:23)

Esta existencia de zonas grises de ambigüedad conceptual y expresiva puede ser considerada por algunos como una consecuencia negativa del paso de la Modernidad a la Posmodernidad que iguala y degenera los quehaceres sin establecer distinciones ni categorías, y es para otros una condición positiva que alienta la puesta en duda de los valores tradicionales, que mueve hacia un espacio de resistencia y consulta intelectual del hecho en sí e irrumpe en una búsqueda creativa y experimental de respuestas. Según Bourdieu cada hacer del hombre tiene un campo de acción determinado dentro de la actividad social -en este caso podríamos hablar del campo del arte y del campo del diseño-, en el que los individuos o *agentes* participantes del campo, definen las reglas de juego de ese campo específico y juegan entre ellos un juego competitivo por la adquisición de beneficios, poder y dominación. En el campo definido, la aplicación de las reglas de juego definirán las actividades que los agentes desarrollen dentro de él, constituyendo un *habitus* y aquellos que mejor jueguen ese juego detentarán el *habitus* dominante por sobre el resto de los participantes. El reconocimiento que la mayoría de los agentes defina hacia los procedimientos del sector dominante y los bienes adquiridos en su competencia definen el capital simbólico, que brindará los mecanismos de validez y legitimación de los *haceres* dentro del campo. (Bourdieu, 1988)

Según esta concepción podemos decir que el arte y su actividad detentan una serie de procedimientos o reglas relacionadas con la producción de obras de arte, gestión y curaduría, crítica artística, selección fundamentada del material de exposición en galerías y museos, visita y explicación guiada a exposiciones, pensamiento sobre el arte y su ejercicio, qué y cómo enseñar arte, instalación de comentarios acerca de los artistas y su arte en medios masivos, soportes tradicionales y no tradicionales, concepto de belleza,

compra y venta de obras de arte, circuitos de valoración y gusto, inclusión o exclusión de obras, etc. Si se retoman las ideas de Bourdieu se podría decir que hay un estado propiciado por los ámbitos dominantes de ambos campos -arte y diseño- tendientes a instalar *haceres de juego y dominación* en el límite de ambos campos (si es que los campos en cuestión son limitantes...). No obstante algunos pensadores hablan de diseñadores frustrados ejerciendo ideas de arte a través de sus diseños, o viceversa...

"...Yo veo en esta fijación del diseñador gráfico una parte de nostalgia histórica. El artista nunca se pregunta si eso que está haciendo será diseño. Tampoco los otros profesionales del diseño cuando diseñan una cafetera, un tractor o un frigorífico se preguntan si acaso están haciendo arte. Esto tampoco se lo plantean Calvin Klein o Toni Miró. Y veo aquí otro signo, un tanto freudiano, que revela la frustración de muchos diseñadores gráficos, que empezaron soñando con ser artistas y han acabado siendo operadores. Pero siguen empeñados en meter el arte en su trabajo como sea, y hablan de "arte final" y de "dirección de arte". ¿Por esnobismo o por consolarse?..." (Costa, 2005)

El movimiento moderno acuñó postulados y definiciones donde se definía a la función como una de las líneas divisorias entre el arte y el diseño... "...La eficacia es el objetivo del pragmatismo, no del arte. El diseñador gráfico busca la eficacia en la solución de un problema de comunicación, igual como el diseñador industrial busca la eficacia en un problema de funciones..." (Costa, 2005)

En lo que refiere al marco conceptual se considera que la primacía de la función como un postulado que hizo referencia a una instancia histórica pasada (extremo racionalismo), donde fue necesario imponer una restricción y economía del material en el producto del diseño de arquitectura y de los objetos industriales, en sí misma un desafío y que como postulado histórico posee la validez propia dentro de su tiempo y espacio propios, pero lógicamente resulta incompleta si en la actualidad se pretende establecer a la función como variable excluyente para definir al diseño y limitante para definir arte.

Esta además decir que el diseño es una actividad en la que intervienen una cantidad de variables en las que está incluida la función, por lo que supera ampliamente la solución de una funcionalidad, y si bien se habla de praxis del diseño no se entiende por esta a una actividad exclusivamente pragmática, tema en el que no nos detendremos por ser conceptos del dominio de otro escrito.

Hay cuantiosos ejemplos de arte situado en el límite con el diseño y del diseño con el arte, incluso objetos con características de ambivalencia conceptual. Además las instituciones desde el comienzo de la industrialización, la incursión del arte pop y arte conceptual en los circuitos de aceptación, vienen incluyendo en sus exposiciones posiblemente -para establecer un referente institucional-comercial de lo que se entendería o pretende exhibir por buen diseño

(*good design*)-, espacios de exposición destinados a diseñadores selectos y sus productos del diseño. Para citar un ejemplo, el Centro Pompidou establece una clasificación tipológica⁵ de las obras a exhibir, y bajo la categoría de *obra*, están incluidas Pintura, Diseño, Estampa, Fotografía, Escultura, Relieve, Obra en tres dimensiones (se inscriben en ella las obras de *assemblage*, instalación y ambientes), Objetos, Obra textil, Nuevas medias (incluye obras de video, *novamedia* interactiva, *performance*, poesía sonora y web), Cine (*films* y *films performance*), Diseño gráfico, Objetos de diseño, Interiores de Arquitectura o espacio privado, Arquitectura, Publicaciones y un área destinada a obras *sin un dominio determinado*. Así, el Pompidou exhibe productos fabricados por las firmas Kartell® o Microsoft® diseñados por Phillip Starck como adminículos para bebés y biberones, *mouse* para Microsoft®, modelos de sillas varias en PVC translúcido, modelos de mochilas y tachos de residuos, etc. con sus sellos de autor, ó las maquetas de estudio de obras de arquitectura de Frank Gehry representante de una arquitectura con características escultóricas y expresionistas autor del Museo Vitra. Del mismo modo para citar un ejemplo en sentido contrario -del diseño hacia el arte- en el Museo Vitra, un museo dedicado únicamente a la exposición de obras de diseño contemporáneo se exponen bajo la denominación de -Diseño escultórico o escultural- luminarias diseñadas por Isamu Noguchi⁶ las que poseen un alto nivel de ambivalencia conceptual y expresiva por su fuerte contenido poético, atributos que les permite ser tanto un modelo contemporáneo y orgánico de diseño de luminarias para un ambiente de funcionalidad diversa con características exclusivas como una obra de arte.

Desde este escrito se intenta analizar y sostener una postura abierta y exploratoria respecto del hacer del hombre en su vínculo con el arte y el diseño, debido a la prevalencia de un estado profundo de complejidad e incertidumbre existente en estos últimos tiempos y que puede estar planteando en el arte una materia riquísima de acción y creación, una cierta cuota de pensamiento anárquico, sin reglas ni límites precisos y en el diseño nuevas exigencias de redefinición conceptual de sus procesos y objetivos dentro de la práctica social y/o también la posibilidad de la generación de un *abra* intelectual y práctica de un *tercer dominio* dedicado a establecer conexiones y superposiciones de interdisciplinariedad entre los *haceres*. En la segunda exhibición y simposio internacional de *New Media Art* realizado en el Millenium Art Museum (2004 y 2005, Beijing, China), que reunió a las principales instituciones, museos relacionados con la producción de arte y media, Alex Adriaansens, Vice Chairman del Advisory Academic Committee expresó dentro de la sección del evento destinada al debate y la discusión de los contenidos y metodologías de una posible educación en *media art* que: "... es creciente el rol que las medias tecnológico-digitales están detentando, tanto que las universidades están comenzando a expandir y cruzar los bordes disciplinarios. Nos encontramos en medio de una explosión de metodologías y modelos educativos ten-

dientes a atender la situación de la práctica y teoría electrónica en relación con los territorios del arte, el diseño y la arquitectura a través de la formulación de nuevos departamentos y estructuras curriculares...” El desarrollo de nuevos modelos de arte y media están en estado de experimentación y demuestran una gran diversidad de enfoques y aproximaciones basadas en cómo y en qué aprender de estos intentos iniciales y desde las características interdisciplinarias... (Alex Adriaansens, 2005)

Este escrito simplemente pretende plantear la existencia de un tercer dominio y que la posible elaboración de un programa de contenidos para una carrera de grado en arte y medias tecnológicas-digitales tendrá que tener en cuenta la lectura e interpretación del panorama actual en el que los campos de acción de las disciplinas del arte, del diseño y de la ciencia entran en contacto y solapamiento conceptual y práctico, que lo por enseñar deberá convivir y nutrirse de las dosis de ambigüedad propias de lo contemporáneo y de la definición que le aporta su recorte de campo (áreas de la superposición) y requerirá de individuos preparados en un pensamiento crítico y clínico del arte, su actividad y del uso de las medias tecnológicas como soporte expresivo, y su relación con las otras disciplinas.

En otro pasaje de la documentación del simposio, Zhang Ga, Director artístico del evento define a la práctica de *New Media Art*

“...como un laboratorio global de experimentación artística, y dice que la sociedad de la información oscurece los límites entre lo virtual y lo real y alude a la interoperabilidad entre sujeto-objeto.... que estas son señales de una época que no es fácil y que se encuentra oscilante entre fuerzas múltiples iluminadas por el principio de incertidumbre como la más compleja interpretación”. (Zhang Ga, 2005) Para cerrar este escrito, y dejando en claro que lo

dicho es solo un punto de partida del análisis de la obra de arte surgida en tiempos posmodernos, es ineludible que la construcción del mundo poético del artista es lo que ha sostenido a la obra de arte más allá de la historia y que ésta en su particular condición de dispositivo puede reforzar su carácter en un acto auto-poético para encontrar un espacio experimental destinado a la metáfora, el juego y la ironía. Que la posición de la tecnología en el discurso del arte, reivindican el proceso de la creación como parte de un hecho individual de exploración del autor donde una de las premisas se articula en relación con el recurso, sin establecer con la tecnología una relación de exclusividad conceptual o creativa. Luego con referencia a las repercusiones de la llamada revolución digital sobre la cultura y la sociedad, la opinión se centra sobre la educación y la interpretación de la actualidad y su condición relativa y variable, según la posibilidad de establecer una modalidad de pensamiento abierta y flexible, que establezca una relación dialéctica entre los contenidos de la sociedad y la cultura, permitiendo de esta manera una -interacción- que se soporte desde la crítica y la puesta en duda, para posibilitar y generar de manera permanente estados de revisión y recirculación de sus propios contenidos y construcciones conceptuales. Según Barthes “...una obra es eterna no porque imponga un sentido único a hombres diferentes, sino por que sugiere sentidos diferentes a un hombre único, que habla siempre la misma lengua simbólica a través de tiempos múltiples...” (Barthes, 1998:53) Según Deleuze

... la obra o una forma de obra de arte determinada intenta construir una multiplicidad... es el artista es el que detenta una voluntad de arte que tiene que ver siempre con la aparición de algo nuevo y singular ...que supone una condición no trascendental sino experimental... (Deleuze, 2002)⁷

Notas

¹ Disponible en: <http://www.answers.com/new%20media%20art> (2006).

² Disponible en: http://en.wikipedia.org/wiki/Conceptual_art (2006).

³ Citado en Rajchman, John. (2004). *Deleuze un mapa*. Buenos Aires: Nueva Visión. pp. 124

⁴ Citado en Rajchman, John. (2004). *Deleuze un mapa*. Buenos Aires: Nueva Visión. pp. 130

⁵ Información extraída del Centro Pompidou publicada en

www.centrepompidou.fr y en <http://collection.cnac-gp.fr/>

⁶ Información extraída del Museo Vitra. Publicada en:

www.design-museo.com y en: <http://www.designmuseum.de/museum/ausstellungen/noguchi/index.php>

⁷ Citado en Rajchman, John. (2004). *Deleuze un mapa*. Lugar: Nueva Visión. pp. 119

Bibliografía

- A.A.V.V. (2006). Wikipedia.com [Diccionario en línea] Disponible en: <http://en.wikipedia.org>
- A.A.V.V.(2006). Answers.com [Diccionario en línea] Disponible en: <http://www.answers.com>
- Adriaansens, Alex. (2005) *Understanding New Media Art Education* [Resumen en línea] *Second Beijing Internacional New Media Arts Exhibition and Symposium*. Disponible en: <http://newmediabeijing.org/symposium.php?section=3>
- Barthes, Roland. (1971). *Crítica y verdad*. México DF: Siglo XXI Editores. (13.ed 1998)
- Baudrillard, Jean. (1997). *La ilusión y desilusión estéticas*. Caracas: Monte Avila Editores
- Bourdieu, Pierre. (1988). *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Costa, Joan. (2005). *La eterna discusión*. Disponible en: <http://>

www.foroalfa.com/A.php/La_eterna_e_inutil_discusion/15

-Danto, Arthur C. (2005). *El abuso de la belleza*. Buenos Aires: Paidós Estética 37.

-Deleuze, Gilles. (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

-Foucault, M. (1991). *Saber y verdad*. Barcelona: Ed. La Piqueta. Buenos Aires.

-Rajchman, John. (2004). *Deleuze un mapa*. Lugar Ediciones Nueva Visión.

-Weibel, Peter. (2001). *El mundo como interfaz*. Revista Elementos No. 40, Vol. 7.

-Zhang, Ga (2005). *New Media Art as Global Cultural Alchemy* [Resumen en línea] *Second Beijing Internacional New Media Arts Exhibition and Symposium*. Disponible en: <http://newmediabeijing.org/symposium.php?section=3>