

Arte tecnomedial: programa curricular ¹

Daniela V. Di Bella

El trabajo que sigue es una síntesis de la presentación a la Universidad de Palermo del Programa Curricular para una carrera de Arte Tecnomedial realizada en Julio 07 dentro del contexto de defensa de la Tesis de Maestría de Diseño UP.

Relacionar, relacionar es sin duda el gran problema al que va a tener que enfrentarse la educación
(Cyrulnik y Morin, 2005:10)

El presente proyecto tiene como objetivo definir una aproximación a los contenidos programáticos de una carrera de arte y *media* en Argentina.

Será un trabajo de carácter exploratorio del marco teórico conceptual y la producción contemporánea de arte en su vínculo con los *media* tecnológico-digitales en los planos internacional y local, a partir del que se extraerán conclusiones tendientes a establecer un plano de acción, que permita el delineado de las bases teóricas, ideológico-conceptuales, delimitación de ejes de contenidos, e inductores de un pensamiento crítico y creativo.

La incorporación de la informática y posteriormente de la electrónica en el campo de la comunicación y del arte, en lo que en la década del sesenta se denominó *computer art* y luego la incursión de los medios 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 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.

Se verá que la obra de *media* puede utilizar la fusión de una o varias *media* (transdisciplinariedad), se enmarca fuera de los límites disciplinares tradicionales del arte (interdisciplinariedad) y no excluye la posibilidad de incluir otros soportes.

En el curso del trabajo se define a la obra como un *dispositivo* de arte, término tomado de los escritos de Michel Foucault en función de la red de relaciones que despliega y motiva una obra ejecutable y la idea de una obra de tipo compleja, cuyas imágenes ya no serán estáticas ni bidimensionales, ni su goce será en el sentido de la contemplación tradicional; de los atributos propios del soporte que trasladan a la esfera del arte otros provenientes de las áreas de la comunicación y la información; y de la idea de una obra mediada y mediática, que se inscribe dentro de las prácticas del arte conceptual.

Describir el cruce entre cultura y nuevas tecnologías implica ingresar en las definiciones contemporáneas de cultura en virtud del alcance que la tecnología ha adquirido en las sociedades actualmente globalizadas y su proyección vertiginosa casi dotada de una cierta autonomía. Las actuales definiciones acuñan una variedad de palabras, todas emparentadas y representativas del mismo escenario: tecnocultura, cibercultura, hipercultura, *network culture*, cultura digital, cultura tecnológica. Entre las citadas, la cibercultura, como en el caso de los otros términos, hace referencia a la emergente de aquellos sectores de la sociedad que siendo parte de globalización se agrupan en comunidades *online*, como expresión del proceso de consolidación y penetración que las tecnologías digitales han tenido desde la segunda mitad del siglo XX; y donde desde el acceso y asociación de terminales (computadoras) a través de la red de internet, generan una subcultura con comportamientos específicos para realizar actividades de comunicación, intercambio de experiencias, interacción, entretenimiento y negocios.

La tecnología admite dos campos básicos de tratamiento: el del saber y ejercicio de ese saber y el de la razón de la herramienta tecnológica y su aplicación, en síntesis, la ciencia y los artefactos. Se distingue entonces un enfoque instrumental de la tecnología y otro conceptual derivado de esa práctica instrumental y de las construcciones ideológicas que se proyectan, cuando la tecnología es utilizada como recurso o contenido de los discursos, sean del arte, el diseño, el mercado o la tecnología misma.

El hombre actual está situado en la unión de los pares materialidad-consumo y mecanicismo-automatismo, *tecnocracia* para algunos, o también según otros *capitalismo virtual* (Kroker, 2006: 11) lo que impacta directamente sobre sus criterios de identificación, la construcción del cuerpo social, los discursos de las instituciones, y por ende en el desarrollo del saber y hacer del hombre. Lo que la cibercultura encarna y manifiesta son en cierto modo los estándares de la globalización a través de la formación de una cultura paralela, para algunos una subcultura de incluidos, que bajo los parámetros de la virtualización de las relaciones sociales ostenta reglas, funcionamiento y pautas del sistema que le da origen. La internet y sus recursos son y seguirán siendo materia de discusión filosófica y ontológica en la construcción del tipo de hombre actual y de sociedad en el que estamos insertos, la que seguirá deviniendo como parte de estas condiciones.

Desde esta concepción, la tecnología (sobre todo la referida con el campo de la informática, procesos digitales y dispositivos) adquiere una dimensión antropológica dentro de la definición de cultura y, en consecuencia, cabe la posibilidad de definirla como instrumento de cambio o de transformación cultural.

Al respecto Umberto Eco define que *toda modificación de los instrumentos culturales* se traduce en una *profunda puesta en crisis del modelo cultural precedente* cuyo alcance se manifestará y operará en el *contexto de una humanidad profundamente modificada*, sea por las causas que motivaron la aparición de los instrumentos o por el uso de ellos (Eco, 1968)

En virtud del alcance de la penetración que la tecnología tiene a través de los procedimientos y comportamientos de las sociedades que las detentan y de aquellos que dirigen estas estrategias, se asiste a una nueva manera de construir la cultura y por ende de la sociedad ya que los parámetros de espacio (conceptos de territorio y fronteras y/o de interno y externo) y de tiempo (concepto de velocidad como sinónimo del poder y de valor dados por la instantaneidad y la simultaneidad) han alterado la configuración aprendida. Parafraseando a Lechter este fenómeno de las conexiones obliga a una redimensión de los mapas cognitivos para comprender el espacio y el tiempo, parámetros que al parecer continuarán deviniendo progresivamente, situación que por el momento no contempla una posible reversibilidad. (Lechter, 1995)

Se advierten dos aspectos presentes en la cultura contemporánea desde que se incorpora masivamente el uso de la computadora: uno el de la apendicularidad del dispositivo o cuerpo electrónico (concepto de interface como ampliación de la sensorialidad, acción y conectividad), la idea de un cibercuerpo individual y otro mayor formado por todos los interconectados; y el segundo es una consecuente falta de poesía, como resultado de la integración del cuerpo y el ejercicio de la corporalidad en un medio ajeno a la naturaleza a la que pertenece.

Un artículo de Lucien Sfez lanza una crítica a la utilización de los dispositivos electrónicos y a las tecnologías de la comunicación, refiriéndose irónicamente a un *homo communicans* que se define por la unión indisoluble con los dispositivos, relación en la que cree detentar el control pero en la que en realidad es esclavo de la ociocidad por delegar el respaldo de sus actividades al soporte informático, la utilización y adquisición de las nuevas tecnologías; cuyo principal temor es la desconexión individual y/o masiva donde la interrupción del sistema se imagina como un *apocalipsis*.

En este contexto se suele propiciar en algunos ámbitos cierta atribución superlativa al medio tecnológico y a sus propiedades, en el sentido de la profecía, la credibilidad y la inmediatez, una propuesta que se ancla en el postulado de lo *sublime tecnológico* (Baudrillard, 1998) como un territorio sobredimensionado y que desde una postura tecnoprogresista pretende dar respuestas sobre todo a los desprevenidos y a los seriamente mimetizados con el sistema.

Lo que Baudrillard denominó el *estado Xerox de la cultura* (Baudrillard, 1998) puede estar dando cuenta de un estado de absoluta seducción tecnológica que puede encontrar según los ámbitos de acción, un individuo con bajas defensas reflexivas, fácilmente seducible quien sin reparar en el sentido del recurso lo sustituye, en un acto de automatismo industrial, por el del discurso sin mediar un nivel de reflexión, y por ende, se acusa una cierta levedad discursiva en el que la tecnología deba expresarse desnuda y *per se*.

Esto puede revelar un hacer al estilo *avatar*, la expresión de un hombre que requiera sentirse infomediado, en cierto modo teledirigido y tecnofascinado por la seducción instrumental de la tecnología, donde le será fácil *confundir lo trivial con el conocimiento profundo* (Baudrillard, 1998), e instalar pantallas en las que *no hay forzosamente una mirada*. (Levy, 2001)

Sin que todo lo dicho pueda parecer una pretensión de disminuir o desestimar los logros y capital de innovación humanos que suponen los avances tecnológicos en su relación con el área de las ciencias y de la cultura, se puntualiza que el *discurso de poder tecnológico* (Foucault, 1991) que se hace presente en la sociedad contemporánea, hace surgir un hombre cuya humanidad está *profundamente modificada* (Eco, 1968) debido a la crisis que supone la reconstrucción de su esquema de identidad espacio-temporal, la redefinición de su individualidad en sí mismo, y social (identidad-espacio) y de su permanencia (tiempo), como resultado de una propuesta que instala un marco de confusión entre tecnología y herramienta tecnológica, y de discurso con recurso.

El pensamiento actual que es posmoderno se sostiene sobre un estado profundo de incertidumbre que para unos plantea en el arte una materia riquísima de acción y creación, una cierta cuota de pensamiento anárquico, sin reglas ni límites precisos, como así también para muchos otros y sobre todo en la obra de arte y *media*, un estado de preocupante hibridez que se traduce en obras de concepto anodino y de lenguaje variable no siempre comprensible ni asociable con lo aprendido por arte, posiblemente acentuado por el uso de un soporte que ha servido originalmente y sirve a otros fines. 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 metafórico, más bien háptico, como disparador de conceptos de creación y comprensión 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.

La articulación de la noción de arbitrariedad, la intelectualidad a ultranza en la generación de los mensajes, la hibridación del lenguaje, y un soporte poco empático o entendido como no convencional, entre otros condimentos aportan complejidad a la obra y al escenario contemporáneo que estas describen.

La denominación *new media art* o *media art* abarca un amplio abanico de manifestaciones: Arte digital, *Game Art*, *Pixel Art*, *Software Art*, *Code Poetry*, Arte electrónico, *Net Art*, Arte Generativo, *Robotic Art*, Arte interactivo, *Hacktivism*, *Performance*, Videoarte, *Audio Art*, Arte inmersivo o de Realidad Virtual; y se advierte que no parece haber una definición única para el término, ya que el significado de la palabra *media* ha cambiado con el paso de las décadas desde el 1900 a la actualidad. Según el sitio Nettime, *...New Media is the field of study that has developed around cultural practices with the computer playing a central role as the medium for production, storage and distribution... (...) New Media studies reflect on the social and ideological impact of*

the personal computer, computer networks, digital mobile devices, ubiquitous computing and virtual reality. The study includes researchers and propagators of new forms of artistic practices such as interactive installations, net art, software art, the subsets of interaction, interface design and the concepts of interactivity, multimedia and remediation... (...) New media is an umbrella term for media that are based on new technologies. Triggered by the media theories of Siegfried Kracauer and Marshall McLuhan, film, radio and television were subsequently understood as new media in the 1940s to 1960s. In the 1970s and 1980s, the term was primarily identified with video, since the 1990s with computers and the internet. The term "media" is sometimes used as an abbreviation of "new media"... (...) New media are also the common denominator of such disciplines as (new) media art (from Nam June Paik to net.art), (new) media activism, (new) media studies (from Marshall McLuhan to Lev Manovich) and journalistic media criticism (from Neil Postman to Howard Rheingold). (Nettime, 2007) ²

Según la enciclopedia *online* de la Universidad de Queensland en Australia, la denominación hace referencia a las 3C: computación, comunicación y contenido, donde la relación entre las tres C lidera la tecnología y contribuye con la revolución del *New Media Art*. Por ejemplo las ecuaciones de las 3C serían: comunicación en red + computadoras = teléfonos celulares; comunicación en red + contenido = TV por cable, TV interactiva; contenido + computadoras = DVD, CD ROM; comunicación en red + computadoras + contenido = WWW, internet (M/Ciclopedia de New Media, 2007)

Según Dieter Daniels hay dos razones por las que muchos artistas de comienzos de siglo XX inician la utilización de los *media* como soporte de una obra de arte: la primera es este cierto alejamiento expresivo del artista de lo que él denomina *sentido común popular*, un pasaje vertiginoso del objetivismo al subjetivismo, que la sociedad de fines del XIX y comienzos del XX apenas pudo asimilar, lo que podría denominarse una cierta elitización de las ideas, recursos y lenguajes, frente al descubrimiento de los *media* que prometían un alto nivel de impacto y comunicatividad social; la segunda razón fue el nacimiento de un fuerte afán experimental motivado por los descubrimientos de la tecnología, el deseo de mostrar lo nunca visto o lo antes jamás desarrollado, una necesidad de generar asombro, lo que en definitiva fue sustentando el espíritu de la modernidad.

Sin establecer márgenes estrictos, Daniels define algunas etapas asociadas al uso de los *media*, las dos primeras relacionadas con las llamadas primeras vanguardias o lo que se conoce por Futurismo, Constructivismo, Abstracción, Cubismo, Dadaísmo, entre otras: La utópica hacia 1920 o la etapa de los precursores del arte de *media*, anterior a la segunda guerra mundial, en la que los artistas recurren a los *media* con la esperanza de generar un arte social, más comprensible y cercano a las masas populares. En esta etapa todo arte que se considerara moderno debía apelar a los *media*, como camino para reconciliar al arte con la comprensión de la gente común.

Otra hacia 1930 donde los artistas se pliegan a un uso político del arte a través del uso de los *media* y los re-

ursos de los comienzos de la propaganda, para movilizar en algún sentido la voluntad de la audiencia (época del constructivismo ruso, nazismo y fascismo). Daniels puntualiza aquí el paso de la voluntad emancipadora y revolucionaria inicialmente otorgada a los *media* de la primera etapa, hacia otra donde las propiedades de comunicación e impacto de los *media* fueron utilizadas deliberadamente junto con la propaganda, con fines de implementación política e ideológica del sistema. (Representantes de las dos primeras: Filippo Marinetti, Luigi Russolo, Tristán Tzara, Marcel Duchamp, Walter Ruttmann, Velimir Chlebnicov, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Vladimir Tatlin y Eliezer Lizzitsky, Escuela Bauhaus, Laszlo Moholy Nagy, Walter Benjamín, Bertold Brecht, James Joyce).

Y una tercera desarrollada con posterioridad a la segunda guerra y concretamente hacia 1960 época de las también llamadas segundas vanguardias como el arte Pop, arte Povera, arte Conceptual, Minimalismo, Objetos específicos, Expresionismo abstracto entre otras, que junto al concepto de *mass media* fijará en los artistas, una cierta postura crítica, irónica y humorística, respecto al significado socio-político de los *media* y que sentará las bases espirituales de lo que hoy conocemos como *media art* o *new media art*, ideas que se basan en que todo arte que use los *media* debe ser promovido por una actitud *antimedia*.

Daniels observa que la actitud, opinión y utilización de los *media* por parte de los artistas de las dos primeras etapas difiere muchísimo de los de la segunda posguerra (tercera etapa). En las dos primeras los artistas consideraban a los *media* como formas potenciales de arte, posición que paulatinamente fue cambiando hacia otra relacionada con la desilusión, o la sensación de una *causa perdida*, a medida que los *media* se vieron cada vez más incorporados e involucrados dentro de los objetivos del comercio, el consumo y la política. Este espíritu inicialmente desilusionado, se expresó a través de una marcada actitud *antimedia*, para luego convertirse en una crítica provocativa, humorística e irónica. Esta última postura perdura hasta hoy en muchos de los artistas de *media*. (Algunos representantes de la tercera etapa: Lucio Fontana, John Cage, Pierre Schaeffer, Nam June Paik, Fluxus, Guy Debord).

Representantes en Argentina de las últimas dos etapas: Emilio Petorutti, Xul Solar, Gyula Kosice, Grupo GRAV (*Groupe de Recherche d'Art Visuel*), Julio Le Parc, Instituto Di Tella, Marta Minujin, Eduardo Plá, Oscar Bony, Leopoldo Mahler, David Lamelas, Luis Benedit, Antonio Berni, Ernesto Deira, Eduardo Mac Entyre, Victor Grippo, Carlos Trilnick.

Este trabajo define a la obra de *media* como parte de las manifestaciones de arte conceptual. La idea de *dispositivo* (máquina de hacer o que hace arte...) está presente en el arte de *media* y el soporte de tipo tecnológico es y será uno de los caminos facilitadores y expresivos en la generación de estas obras, al manipular contenidos mensurables en información en un formato ajeno a la expresividad tradicional del arte pero afín con los procesos mentales. Walter Benjamín en su conocido manifiesto se anticipa y advierte de la dependencia de la sociedad de los recursos de la máquina, de los circuitos

de reproducibilidad técnica de la obra de arte, de la relativización de la obra ya no más atesorable y original y la consecuente pérdida del aura.

El arte conceptual es un movimiento de vanguardia que toma fuerza en las décadas de 1960 y 1970, la denominación *conceptual* parte de Henry Flint, artista del Grupo Fluxus, y sus postulados establecen: una relación del arte y la obra, con el texto y el lenguaje hablado y escrito, donde el concepto puede separarse de la realización material de la obra o de la existencia de la obra de arte más allá de su materialidad objetual y que se convierte en *información*; donde es necesaria la fundamentación y explicación de la obra (según modelos teóricos de la filosofía: Wittgenstein, Marcuse o Barthes); resistencia al pensamiento dogmático de la modernidad que planteaba qué era o no válido en el arte y a los condicionamientos que las instituciones del arte imponían a la obra para su presentación en sociedad; el descubrimiento de la potencia de los procesos seriales, de repetición y de secuencia usados por los medios de comunicación entre ellos la publicidad, la fotografía y el cine.

Estos devenires en las prácticas de arte condujeron en poco tiempo a la encrucijada de tener que definir, desde la posición de apertura y libertad de las formas propiciada por la abstracción, qué se entendía por una obra de arte, cuáles eran los criterios que la definían, si intervenía el juicio de un crítico de arte, de un artista o del público...

Marcel Duchamp es el que lleva al extremo la temática del juicio estético de la obra de arte y postula dos aspectos fundamentales que se consideran como los precursores de lo que después se llamará arte conceptual: la obra que se adscribe, no únicamente al aspecto visual, sino también a elementos lingüísticos, plásticos y objetuales; y el gesto antiarte, concretamente el *ready made* que postula la idea de interrumpir el flujo habitual de la cotidianidad, la resignificación de los objetos a partir de un cambio del contexto o de la denominación formal. Sus acciones de arte produjeron una sacudida en las estructuras de un pensamiento que era estanco, hecho de convenciones de arte, e inauguró otro móvil y dinámico, redefinible según el contexto en el que se producen y perciben las obras de arte.

Según palabras de Marzona, será el Grupo Fluxus (George Maciunas; Nueva York, 1961) el que retomará las ideas de los constructivistas de comienzos del siglo XX, para la generación de un arte de laboratorio de sesgo experimental en unión con los objetivos dadaístas como la ironía, el humor y la provocación. Paralelamente a Fluxus, varias expresiones de arte se hacen parte del escenario, una será desarrollada desde el concepto de *specific objects* (objetos específicos) creado por Donald Judd quien ingresa la idea de la reducción de la obra de arte (concepto y/o expresión) a lo mínimo (minimalismo), el uso de formas abstractas y materiales industriales, la instalación de la obra en el espacio y la producción seriada. Otra expresión paralela fue la del arte pop, que a través de Andy Warhol generará un arte adherido a las ideas publicitarias y gráficas y que desde una posición de aparente *anticonsumo* ingresa a la obra de arte en todos los circuitos comerciales de la sociedad capitalista, generando una obra reproducible en serie

(serigrafía) que será definida como masiva y popular.

Para muchos el camino hacia la arbitrariedad en el arte es resultado de la posmodernidad y encontraría sus inicios en una de las interpretaciones que algunos artistas conceptuales hicieron de los *ready made* de Duchamp, que contrariamente con sus búsquedas, derivó en la idea de un arte por el arte (definición tautológica de arte) en combinación con la necesidad de dar una fundamentación teórica a la obra de arte a través del lenguaje, tema que para muchos fue propiciado por los estudios de semiótica, lo que dotó a este arte de una alta carga teórica e intelectual. (Marzona, 2005:7)

En referencia Danto expresa: "...A fines de 1969 los conceptualistas podían considerar cualquier cosa como arte y estaban dispuestos a considerar a cualquiera como artista..." (Danto, 2005:24)

Al ingresar en la obra como *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 y/o visual (y/o táctil, olfativa, cenestésica, etc.) cuya materialidad es guardada como información. Según Peter 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)

La definición de Peter Weibel proviene de la endofísica, una ciencia que investiga los sistemas donde el observador se vuelve parte de él, ciencia que 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. (Weibel, 2001)

Para comprender la definición de Weibel hay que comprender el concepto de *interface* proveniente del campo de la informática. Interface o GUI (*Graphic User Interface*) o Interface gráfica del usuario, es según la *Human Interface Guidelines* publicada por *Apple Desktop Interface*, la suma de los intercambios comunicativos entre la computadora y el usuario. Es lo que presenta información al usuario y recibe información del usuario. Según *The Open Look User Interface Style Guide de Sun Microsystems*: la interface gráfica con el usuario es la especificación del *Look and Feel* de un sistema computacional. (Bonsiepe, 1999)

La obra de arte y *media* adquiere a través del soporte cualidades que son propias de la de la materialidad con la que está hecha, por lo que queda vinculada a las cualidades técnicas y expresivas del soporte, traslada al campo del arte atributos de las áreas del consumo, de la comunicación y de las topologías de la interface, que lo definen como un arte mediado (por los *media*) y mediático (por la transmisión).

Estas traslaciones descontextualizan atributos del lenguaje específico del diseño y de la comunicación, y propicia la existencia de zonas grises de ambigüedad conceptual y expresiva, para algunos una consecuencia negativa del paso de la modernidad a la posmodernidad que iguala y degenera los quehaceres sin establecer

distinciones ni categorías, y 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.

Algunas afirmaciones de Anna Calvera acerca de la relación entre diseño y arte, analiza la existencia de territorios *frontera* en los que los artistas y diseñadores se posicionan lejos de las divergencias históricas para innovar y experimentar: "...vale la pena poner de relieve que, en el uso de los nuevos medios, arte y diseño encuentran muchos puntos de unión.() Sospecho que los planteamientos con que el arte y el diseño enfrentan las posibilidades de las nuevas tecnologías no son tan divergentes (Calvera, 2005:13) ...pensar el tipo de relación por la cual el diseño nunca ha podido acabar de romper un vínculo con el arte supone plantear una pregunta de carácter estético en el sentido más filosófico del término." (Calvera, 2005: 15)

Para la definición de los ejes de contenido para la carrera de un arte tecnomedial se realizó un relevamiento de las propuestas educativas y de aquellas cuyo fin no sea directamente una acción educativa, relacionadas con el arte de *media* en los planos local e internacional, con el fin de recorrer y reconocer el territorio en el que se insertan estas manifestaciones artísticas iniciadas con el siglo XIX cuya práctica se ha acentuado en los últimos cincuenta años con los *mass media*, las computadoras y los dispositivos digitales. Como resultado de este análisis en el marco internacional se definen líneas de agrupamiento por niveles según se explica:

a. Artistas volcados a la experimentación que han ingresado en un entorno de búsqueda y concreción conceptual tecnológica sostenida por sus propios anhelos y facilitados por la accesibilidad de los recursos digitales y de *media*. Estas incursiones están avaladas o en otras ocasiones generadas e impulsadas por diferentes instituciones (museos y fundaciones) difusoras de las nuevas tendencias del arte (en sus diferentes formas: presentación, aval o soporte de proyectos, propuestas de investigación, espacios de exposición, redacción de normativas de conservación y reproducibilidad, etc. relacionadas específicamente con el arte y los *media*, la experimentación del arte y tecnología)

b. Propuestas educativas de universidades e institutos que plantean una variada gama de opciones de relación entre el arte y diseño, pero con el estudio de una *media* específica o grupo de *media* relacionable y/o campo de investigación (carreras, especializaciones y experimentación en videoarte, teatro *performance*, teatro digital animado sin actores presenciales ni reales, arte digital, *net art*, robótica, realidad virtual, desarrollo de aplicaciones de simulación, etc.)

c. Propuestas de carrera de grado en *New Media Art* y de posgrado sostenidas en el hecho de arte y su vínculo con los *media*, la experimentación y/o la curaduría digital.

En el marco local se advierten dos niveles:

a. Artistas experimentales e instituciones argentinas interesadas en estas nuevas manifestaciones artísticas, desde el punto de vista de la difusión cultural y el apo-

yo o desarrollo de un espacio para las nuevas corrientes en virtud del vínculo que la institución puede detentar directa o indirectamente con la tecnología y las comunicaciones. (Fundación Telefónica, Secretaría de la Cultura de la Nación, Facultad de Arquitectura y Diseño de Buenos Aires, Instituto Goethe, Centro Cultural Ricardo Rojas, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Aldea Global S.A., Alternativa Teatral de Argentina)

b. Universidades, instituciones educativas terciarias y academias, que aún no tienen propuestas concretas relevantes que contemplen la enseñanza de una carrera de arte y *media*. En general para el estudio de cada *media* por separado en relación con objetivos de diseño: diseñador de imagen y sonido, diseñador *web*, *e-design*, etc.; el aprendizaje del *software* dentro del plan de estudio de carreras como Diseño Industrial, Arquitectura, Decoración de interiores, etc. (p.ej. CAD, 3Dstudio Max, etc.) o para la prestación de un servicio (edición de video por computadora, retoque fotográfico digital, dibujo digital etc.)

En el caso del estudio de arte, aún se lo presenta de la manera tradicional, y las propuestas mayoritariamente proponen el estudio teórico del arte por medio de licenciaturas, maestrías, cursos de posgrado, etc. o el estudio académico: bellas artes, pintura, grabado, escultura, murales, etc.

De este relevamiento surgen las siguientes lecturas:

Se advierte que en el marco de las universidades e instituciones argentinas consultadas no se ofrece una propuesta de carrera de grado que relacione arte y tecnología de modo categórico. Por ello se intentará delinear una propuesta a partir de una plataforma que contemple como valor diferenciador la integración de los *media*, el marco sensible, la experimentación y conceptualización de arte para la formación de un artista tecnoperceptual. Los contenidos a desarrollar cubrirán recorridos de convergencia y transversalidad tendientes a vincular la acción del futuro artista con otras áreas disciplinares que permitan relaciones de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad; que resultará esencial la correcta selección del capital humano o perfiles enseñantes, como sus estrategias y sus posturas profesionales; y la existencia de una plataforma tecnológica que permita articular y desarrollar un laboratorio de experimentación, para el estudio y posibilidad de la carrera, generación de un banco digital de arte tecnomedial y la redacción de normativas de conservación y reproducibilidad técnica de las obras.

Tópicos para una carrera en arte tecnomediado

Pensamiento

- El acento de la formación disciplinar estará puesto sobre una modalidad de pensamiento de arte en vínculo con los campos de la comunicación, el diseño y la tecnología. De por sí una postura abierta y flexible, pero crítica, que establezca una relación dialéctica entre los contenidos de la sociedad y la cultura para posibilitar y generar de manera permanente estados de revisión y recirculación de sus propios contenidos y construcciones conceptuales.

- El acceso a la comprensión del arte desde su vínculo con la cultura en una lectura dinámica que se centre en

la actualidad del arte y bucee en el pasado como base contextual y no como recurso teórico o historicista; para evitar el pensamiento tradicional de la historia del arte y pasar a estudiar y analizar al hecho de arte y su red de relaciones socioculturales.

Tecnología

- El lugar de la tecnología en el discurso del arte, reivindica a la creación como parte de un hecho de exploración en relación con el recurso, sin establecer con la tecnología una relación de exclusividad conceptual, de seducción o creativa.
- El estudio de las herramientas tecnológicas como producción, recurso y soporte del nivel enunciativo de la obra, integrado al percepto y a la lúdica de apropiación y completamiento de la obra por el observador.

Desafío disciplinar

- La interdisciplinariedad y transdisciplinariedad como parte del ejercicio contemporáneo a las que las instituciones y los profesionales entre ellos los artistas en *media* deben estar preparados como parte del desafío disciplinar de su época.
- La comprensión de que a partir de la manipulación de los *media*, la palabra imagen como concepto ha perdido sus connotaciones negativas relacionadas con las apariencias, para erigirse en materia expresiva, y donde la tecnología no es solo el medio sino también su productora.
- El entrenamiento en la generación de ideas transversales que viajen en la heterogeneidad de las territorialidades del arte, los *media*, el lenguaje, la comunicación y el diseño, clarificando los límites de los recortes y de la acción.
- La experimentación como vía de aprendizaje y de crecimiento, como materia y espacio de búsqueda y encuentro de la vía de expresión sensorial y tecnológica.
- Perfilar el desplazamiento del creador individual (construcción histórica del artista que connota contenidos de antisocial, reclusión, solitaria, individualismo) al de creador con otros creadores, un posicionamiento situado en la posibilidad de una obra de intervención proyectual grupal en asociación con profesionales multidisciplinares. La visualización de un artista social, flexible y multiadaptado.

Implementación

- Una carrera de arte y *media* institucionaliza en el entorno local un campo nuevo para la multiplicidad y la experimentación artística que hoy no tienen un espacio definido ni en Argentina ni en Latinoamérica.
- Orientada hacia el desarrollo de un laboratorio de experimentación artístico-conceptual, con conclusiones teórico-prácticas que aporten a la construcción disciplinar y discusión de su ejercicio, como a la participación internacional.

Este delineado de ejes de contenido en arte tecnomedial será para una carrera de grado, de una duración de cuatro años, con acceso a un título universitario, con la posibilidad de elegir entre orientaciones específicas a partir del cursado del tercer año de la carrera y con opción a una especialización de posgrado de un año.

Cubrirá los contenidos que hacen referencia al arte de *media* en relación con la creación y producción de obras de *new media art*, con la marcada intención y acento puesto sobre las derivas expresivas que desarrollen niveles de imagen compleja, interacción y sensorialidad, para proyectos de creación por intervención, instalación, ambientes y/o dispositivos.

Las orientaciones que se proveen son las que puntualizan conocimientos específicos relacionados con el desarrollo de diferentes tipos de obras. Se sugieren:

a. Orientación en Performance Electrónica. Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través del espectáculo y componentes electrónicos en la configuración tiempo, espacio, *performer* y público; en variedad de tipo de acciones y soportes (escenificación, vestuario, música, cantantes, teatro, circo, danza, gimnasia, televisión, filmes, ambientación, escultura, computadoras, poesía, actores, narrador, *bodyart*, *happening*, etc.) y ejecución en tiempo real (espectáculo) y/o virtual (proyecciones, monitores, hologramas, *web*, dispositivos celulares, etc.)

b. Orientación en Arte digital y *Net Art*. Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través de computadoras en internet o no; en variedad de tipo de soporte de medias tecnodigitales sustentado de ser necesario bajo la plataforma que provee internet y de ejecución *online* mediante dispositivos e interfaces de interacción. (Incluye todas las derivas para difusión y exposición *online* o no: *screenprints*, *pixelart*, *game art*, *software art*, arte generativo, arte interactivo, etc.)

c. Orientación en *Audio Art* para DJ y VJ. Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte compositivas experimentales sonoras y/o con ideología específica que se expresen a través de herramientas digitales (*hardware* y *software*), sintetizadores, dispositivos electroacústicos e instrumentos musicales y su relación con la imagen audiovisual. (Incluye todas las aplicaciones: objeto sonoro, *sound toy*, instalación sonora, poema electrónico, música electrónica, audio para VJ, etc.)

d. Orientación en Videoarte. Para acceder a los contenidos específicos y profundización en la creación y producción de obras de arte experimentales y/o con ideología específica que se expresen a través de la imagen en movimiento con o sin audio y/o variable sensorial, en variedad de tipo de soporte de *media* (secuencias de video en cinta, filmaciones digitales, de *webcams*, de celulares, fotografía tradicional y digital, fotomontajes en movimiento, etc.) y de ejecución mediante proyecciones, hologramas, *web*, dispositivos celulares, etc.

El delineado programático inicial y tentativo para una carrera de grado en arte tecnomedial reconocería cinco ejes directores que se relacionan en dos sentidos por consecutividad y gradualidad en tiempo y por plano de acción o integración, y son:

a. Cultura y contexto: Este eje constituye la apoyatura

en tiempo y espacio o contextualización del hecho de arte de *media*, su puesta en situación dentro del entorno socio cultural e histórico y su proyección o devenir. La intención es que en el primer año este eje sea tratado como una asignatura amplia y fundante (Cultural I y II), para luego en el año dos y tres se posicione sobre el territorio del arte y la cultura contemporánea de los últimos 50 años internacional y local, y su red de relaciones (Arte y contexto contemporáneo I, II, III y IV). En el último año el eje debe centrar sus contenidos sobre los condicionantes socioculturales y tejido histórico contextual que interviene en el lenguaje y tratamiento del arte de *media* específica elegida por el estudiante, en su aplicación actual y sus referencias en el tiempo: expresividad, lenguaje específico, contenido y materialidad del discurso estético, razones y análisis (Lenguaje: Interface de arte I y II). Es muy importante como se dijo antes, que el acceso a la comprensión del arte desde su vínculo con la cultura posea una lectura dinámica que se centre en la actualidad del arte y bucee en el pasado como base contextual y no como recurso teórico o historicista; para evitar el pensamiento tradicional de la historia del arte y pasar a estudiar y analizar al hecho de arte y su red de relaciones socioculturales.

b. **Proyectual:** este eje constituye la puesta en marcha de las capacidades artístico-proyectuales del estudiante. En el año uno se espera que la potencia de este eje se centre sobre la definición de la relación entre un concepto y una materialidad expresiva. Debe guiar en la construcción de esa relación y solidificar los primeros procesos de aproximación a la creación de obra de arte y *media* sosteniéndose sobre contenidos de conceptualización creativo-háptica en vínculo coherente con la materialidad (Concepto y Materialidad I y II).

El año dos y tres centrará su acción sobre cuatro asignaturas de creación experimental de proyectos-intervenciones-dispositivos de arte, y la realización de proyectos de arte y *media* de complejidad creciente. Se espera que la modalidad de trabajo sea de taller o laboratorio de creación, donde la experimentación y el trabajo proyectual sea realizado en sus fases fundantes y de seguimiento en un *Media Lab* (Laboratorio de *media*: docentes, tecnología, actualización periódica, normativa de conservación). El año cuatro se abre hacia el trabajo proyectual y creativo en vínculo interdisciplinario, la creación grupal con intervención de estudiantes provenientes de las otras orientaciones elegidas (u otras carreras afines) y la generación de la intencionalidad del contexto expositivo y modalidad de exhibición de la obra, con el fin de especializar al estudiante en el registro, redacción y especificidad con la que su proyecto debe expresarse en un espacio de exposición real o virtual. Se espera que estas dos últimas asignaturas lleven la producción proyectual de arte a la realización de un evento de exposición real. (LAB-EXPO interdisciplinario I y II). Es importante destacar que la modalidad con la que se espera se enseñen los contenidos debe centrarse sobre el proceso creativo y su seguimiento paso a paso junto a la formulación de preguntas de recorrido conceptual que ayuden a la revisión de las decisiones tomadas en la generación del proyecto de arte, asistir

al estudiante en el autoconocimiento de su propio proceso creador dejando de lado, de una vez por todas, las antiguas convenciones clasificatorias donde la creatividad está solo en manos de los que nacieron creativos. La modelización de las etapas proyectuales surgirá de los niveles de pertinencia entre el eje proyectual y el tecnológico, estableciéndose de esta manera desde esa relación los niveles de explicación audiovisual, sensorial, perceptual, interactiva y tridimensional que deban tener los proyectos desarrollados (maquetas y prototipos a escala del entorno real y virtual, visualizaciones planares, tridimensionales, recorribles y/o interactivas, esquematizaciones, croquizaciones, etc.)

c. **Soporte tecnológico.** El eje tecnológico es esencial en esta carrera, no por la tecnología o los avances de la tecnología en sí, sino por el enfoque con el que se enseñará este eje y la proyección que cobrarán los contenidos enseñados. El aprendizaje debe propiciar la comprensión del uso y aplicación de los *media* en sí, pero también su vulnerabilidad, destrucción, alteración, actualización, obsolescencia, mezcla, combinación, transformación, etc. de este modo los conocimientos no podrán ser dados como en las tradicionales clases de tecnología digital, o de aprendizaje de un *software* o de una plataforma o sistema. El eje de Tecnología de toda la carrera fijará su marco de acción a partir de la relación que debe establecer con el eje Proyectual en primer lugar y luego en un segundo nivel de jerarquía con los contenidos de los otros dos ejes: Cultura y contexto y Pensamiento y postura.

Este eje se centrará sobre el estudio de los *media* disponibles digitales o no, tecnologías obsoletas y existentes, aplicaciones caídas en desuso y actualizaciones, soluciones tecnológicas presentes e históricas, mecánica y construcción elemental de dispositivos mecánicos y electrónicos, nociones fundantes y elementales del funcionamiento del Hardware, los Sistemas y las Plataformas de computadoras vigentes y pasadas. Manejo de *software* de dibujo, de compilación y presentación digital, de animación, de manipulación de sonido digital, de filmación y fotografía digital, de retoque fotográfico digital. Marco teórico-científico del comportamiento de los dispositivos mecánicos, digitales y electrónicos para ser aplicado a la solución de proyectos con fines de arte. Al igual que en los otros ejes, los dos primeros años son fundantes y generales, con el estudio de todo el universo de acción de la tecnología del último siglo (Tecnología I, II, III, y IV) y los dos años siguientes dedicados al estudio del comportamiento, funcionalidad y aplicación técnica específica de la *media* elegida como soporte de una idea de arte (Tecnología específica V, VI, VII, y VIII en orientación elegida).

d. **Pensamiento y postura.** Este eje trabajará sobre las ideas conceptuales de la obra y el campo de los fenómenos o comportamientos de relación entre el espectador y la obra de *media*. Es un eje que tratará sobre el campo de las ideas y la sociedad desde un punto de vista netamente humano y humanizante para fijar jerarquías conceptuales y pensamiento o postura de acción artística: en relación con el uso y lugar de la tecnología y las diferentes visiones históricas y lugares que ocupa en la

sociedad, conceptos generales filosóficos de estética, semiología y aplicación, definiciones esenciales de diseño, comunicación, información, transmisión, etc. Los contenidos en el año uno (Metodología I y II), se centrarán sobre los aspectos generales que permitan al estudiante solidificar sus mecanismos y modalidad de pensamiento y opinión propia, por eso se sostendrá sobre los aspectos metodológicos y construcción del pensamiento, pero evitando caer en las construcciones estandarizadas de las convencionales clases de metodología de la investigación. El segundo año (Fenomenología y pensamiento I, II) se centrará específicamente sobre el campo del debate de opinión de las temáticas relacionadas con la obra de *media*, variables del diseño y la comunicación, espacios de solapamiento conceptual, la obra de *media* y su relación con los ámbitos del comercio y la difusión, escalas del gusto, los dominios disciplinares, etc. El tercer año (Fenomenología y pensamiento III y IV) con la elección del *media*, los temas se centrarán sobre los contenidos de la aprehensión y amplificación perceptual y de la sensorialidad en relación con la construcción de una imagen compleja: propiedades de interactividad, gestualidad, fenomenología de la obra dispositivo y las 3V de la imagen compleja: variabilidad, virtualidad y viabilidad. En el año cuatro (Museos, exposiciones y eventos de arte y Conservación y Legales) las dos asignaturas están orientadas a posicionar al estudiante fuera del ámbito de creación, para introducirlo de modo general en aquellos contenidos que le permitan organizar y/o producir exposiciones y eventos de arte de *media*, y la redacción de normativas de conservación, reproducción y aspectos legales de relación entre el museo, el curador, el gestor y el artista.

e. Electivas: las electivas guardarán una importante relación de complementariedad con la expresividad de arte que el estudiante decida experimentar (tipo de temáticas, contenidos, manipulación, concepto). Se espera que el eje de las electivas posea un nivel de coordinación que sea ejercido desde la unión de la acción de los ejes (Proyectual, Soporte tecnológico, Pensamiento y postura, y Cultura y Contexto) quienes en su conjunto deberán establecer relaciones de tutoría que en la apertura, promedio y cierre de cada asignatura electiva, establezca una reunión debate tutelada por los responsables de cada uno de los ejes, que unifiquen y coordine acerca de los criterios de extracción, conclusiones, materialidad estética, pensamiento, solapamiento conceptual, tratamiento de la imagen, validez conceptual, etc. de los contenidos y prácticas establecidas en las materias electivas. Las electivas serán aquellas asignaturas de Comunicación, Diseño, Publicidad y Eventos quedando excluidas aquellas relacionadas con tecnología.

Especialización de Posgrado

El estudiante que adquiere su título universitario de Artista Tecnomedial tiene la opción de realizar una especialización de posgrado de una duración de un año que le permite acceder al título de Curador de Arte Tecnomedial. Las asignaturas profundizan en esta instancia las relaciones del arte y el mercado de los bienes simbólicos en sus aspectos cultura, el mercado y la sociedad (Arte y

Mercado I y II); la figura del curador tradicional y el curador tecnomedial, sus alcances y responsabilidades y la relación que se establece con las instituciones de arte: museos, galerías, reales y virtuales (Curaduría y Museos I y II); organización, planificación, dominio de espacios de exposición, presupuestos, producción de eventos y espectáculos de arte y *media* de mediana y alta complejidad (Eventos de arte I y II); Sistema de pensamiento crítico/clínico para la postura, evaluación y pensamiento de arte contemporáneo (Crítica y Clínica de Arte I y II); y por último la investigación, análisis e implementación de manuales y normativas de conservación de la obra de arte *media*: redacción, reproducción, aspectos legales, banco de obra de *media* (Conservación y Legales I y II).

Consecutividad y gradualidad en tiempo / Plano de acción o integración de los ejes y asignaturas

Queda claro que luego de las explicaciones que se vienen sucediendo en este escrito los contenidos a desarrollar cubrirán recorridos de convergencia y transversalidad tendientes a vincular la acción del futuro artista con otras áreas disciplinares que permitan relaciones de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad; que resultará esencial la correcta selección del capital humano (perfiles enseñantes) como las estrategias y posturas de los enseñantes; y la existencia de un plan de contenidos director donde los docentes se adscriban desde una postura dinámica y participativa, tendiente a la producción de nivel, una plataforma tecnológica de base que permita montar un laboratorio de experimentación, no solo para el estudio y posibilidad de la carrera, sino para el dictado posterior de un código que establezca normativas de conservación y reproducibilidad técnica de las obras, y la generación de un banco digital de arte tecnomedial.

Se expresa también que las etapas de implementación de una carrera de arte y *media* están en dependencia con el capital de inversión, rentabilidad inicial *versus* la proyectada o posible, definición de los perfiles enseñantes, y como en todos los proyectos de envergadura estos aspectos son plausibles de desarrollo de plantearse las condiciones desde las cuales se puedan dimensionar las acciones directrices y subacciones relativas.

El individuo que deba formarse en una institución académica universitaria, más allá de la carrera o disciplina que elija, debe educarse desde una postura que amplifique su marco reflexivo, y lo lleve a evaluar con apertura su futura actividad profesional.

Se deja cuenta también que el individuo contemporáneo llamado al acto y ejercicio de la reflexión, al hacerlo desde una plataforma cuyos postulados se apoyan en la incertidumbre y la complejidad, necesita contar con una sólida preparación y formación específica, necesita una dosis importante de *feedback* no solo con su área disciplinar sino con la realidad cultural y social de su tiempo, para poder interactuar con pares de su misma disciplina y de otras disciplinas emparentadas, directamente o no con la propia, para trabajar en la formulación de otras territorialidades que la trasciendan y la enriquezcan.

Desde esta posición se infiere que las universidades son uno de los sitios donde es posible formar y desarrollar

el espíritu de aquellos que puedan convertirse en nuevos actores culturales (García Canclini, 1999) capaces de interrogar al discurso, y dimensionar espiritual e introspectivamente el no ser de una obra, y crearla desde una posición crítica (Barthes, 1971) y/o clínica (Deleuze, 2002).

Como cierre se dejan unas citas que amplían el espíritu que alienta el pensamiento y postura personal y profesional en relación con el tema de estudio:

...*De hecho, lo verdaderamente importante es saber moverse entre saberes compartimentados y una voluntad de integrarlos, de contextualizarlos o de globalizarlos...* (Cyrulnik y Morin, 2005:6)

...*Es preciso asociar gente de diversas disciplinas para iluminar un mismo objeto desde perspectivas diferentes. Cada cual sigue siendo lo que ya era, simplemente tiene que aprender a hablar con otro...* (Cyrulnik y Morin, 2005:9)

...*El pensamiento complejo intenta, en efecto, ver lo que une a las cosas con otras; no solo la presencia de las partes en el todo sino también la presencia del todo en las partes...* (Cyrulnik y Morin, 2005:10)

...*los departamentos de biología se ocupan del cerebro; y los departamentos de psicología, del espíritu. Pero cerebro y espíritu son absolutamente indisociables...*

¿*Cómo hacer para no disociarlos? Creo que se trata de un problema de reforma del pensamiento.* (Cyrulnik y Morin, 2005:15)

...*Relacionar, relacionar es sin duda el gran problema al que va a tener que enfrentarse la educación....* (Cyrulnik y Morin, 2005:10)

Notas

¹ www.coroflot.com/danieladibella

www.elojosalvaje.wordpress.com

² *New Media* es el campo de estudio que se desarrolla en torno a las prácticas culturales que ubican a la computadora en el rol central de medio de producción, almacenamiento y distribución... (...) Los estudios de *New Media* reflejan el impacto social e ideológico de la incorporación de la computadora personal, las redes, los dispositivos celulares y la realidad virtual... (...) Estos estudios incluyen investigación y medios de propagación de nuevas formas de prácticas artísticas, como instalaciones interactivas, *netart*, arte de *software*, diseño de interface, conceptos de interactividad, multimedia y otros medios. *New Media* es un término paraguas para nombrar a los media basados en las nuevas tecnologías. Disparadores han sido las teorías de Siegfried Kracauer y Marshall McLuhan, el *film*, la TV y la comprensión de lo que entre 1940 y 1960 se consideraba un media. Entre 1970 y 1980 el término fue primariamente identificado con el video y desde 1990 con las computadoras e internet... (...) El término media es también usado como una abreviación de new media. *New Media* es el común denominador de aquellas disciplinas del arte de Nam June Paik al *Netart*, del activismo de media, de los estudios de Marshall McLuhan a Lev Manovich y la crítica periodística en medios de Neil Postman a Howard Rheingold.

Fuentes bibliográficas y audiovisuales (WEB)

- Apple Developer Connection. (2007). *Apple Human*

Interface Guidelines. Disponible en: http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHIGuidelines/XHIGIntro/chapter_1_section_1.html

- Alonso, Rodrigo. (2006). *Arte, Ciencia y Tecnología*. Vínculos y desarrollo en Argentina. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Ensayos. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires.

- Alvarez Basso, Carlota. (1988). *Media Art-Manual de instrucciones*. En: *Arte Audiovisual: Tecnologías y Discursos*. Compilación de Jorge La Ferla. Buenos Aires. Editorial Eudeba.

- Barthes, Roland. (1998). *Crítica y verdad*. México DF: Siglo XXI Editores.

Barthes, Roland. (1971). *Elementos de Semiología*. Madrid: Alberto Corazón Editor

- Baudrillard, Jean, et al. (1989). *Videoculturas de fin de siglo*. Madris: Cátedra. Signo e Imagen.

- Baudrillard, Jean. (1998). *La ilusión y desilusión estéticas*. Monte Avila Editores Latinoamericana. Sala Mendoza. Venezuela.

- Baudrillard, Jean. (1993). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.

- Benjamín, Walter. (1936). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*.

- Bonsiepe, Gui. (1999). *Del objeto a la interface. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito

- Calvera, Anna. (2005). *Arte¿?Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos*. Barcelona: G. Gili.

- Cyrulnik, Boris y Morin, Edgar. (2005). *Diálogos sobre la naturaleza humana*. Buenos Aires. Paidós Asterisco.

- Couchot, Edmond. (1998). *La technologie dans l'art*. Editions Jacqueline Chambon. Nimes.

- Daniels, Dieter. (2007). Forerunners of media art in the first half of the twentieth century. Overview of Media Art. ZKM. Alemania.

Disponible en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners

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

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

- Deleuze, Gilles. (1990) ¿Qué es un dispositivo? En Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa.

- Diccionario virtual: Answers. (2006). Disponible en: <http://www.answers.com>

- Eco, Umberto. (1992). *Obra abierta*. Buenos Aires: Planeta-Agostini.

- Enciclopedia en línea: Encyclopedia Britannica Concise. (2007). Disponible en: <http://concise.britannica.com/>

- Enciclopedia en línea: The Columbia Electronic Encyclopedia. (2007). Sexta edición. Disponible en: <http://www.bartleby.com/65/>

- Enciclopedia en línea: M/Ciclopedia of New Media. Desarrollada por los estudiantes de New Media Technologies de la Creative Industries Faculty de la Universidad de Queensland, Australia. Disponible en: http://wiki.media-culture.org.au/index.php/New_Media_Art

- Föllmer, Golo. (2007). *Audio Art*. Disponible en inglés en: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/audio/

- Foster, Hal. (1987). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- Foucault, Michel. (1991). *El juego de Michel Foucault*. En Saber y verdad. La Piqueta.
- García Canclini, Néstor. (1999). *La globalización imaginada*. Buenos Aires: Paidós.
- Glusberg, Jorge. (1985). *Del Pop Art a la nueva imagen*. Buenos Aires. Ediciones de Arte Gaglianone. (ejemplares numerados Nro. 769).
- Kroker, Arthur, et al. (1996). *The political economy of virtual reality: the virtual class*. Disponible en: http://www.eff.org/Net_culture/Criticisms/kroker_on_vr.paper
- Lechner, Norberto. (1995). *Reestructuración de los Mapas Políticos*. En una de las conferencias del Congreso XX-ALAS. México.
- Levy, Diego. (2001). *Arte y computadoras*. Del pigmento al bit. Buenos Aires. Grupo Editorial Norma.
- LeWitt, Sol. (1967). *Artforum*. Vol.5, No. 10. Nueva York. Traducción Florencia Fragasso. Disponible en: <http://www.proa.org/exhibicion/lewitt/texts.html>
- Lyotard, Francois. (1983). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Marzona, Daniel. (2005). *Arte conceptual*. Bonn: Taschen.
- Media Art Net. (2007). Sitio del Proyecto Online del German Ministry of Research and Education (BMBF) comisionado por el Goethe-Institut y el Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM)., para la difusión de las posiciones históricas y actuales sobre el Media Art. Disponible en: <http://www.mediaartnet.org>
- Morin, Edgar. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. México: Gedisa.
- Nettime mailing list archives. Disponible en: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00009.html>
- Rajchman, John. (2004). *Deleuze un mapa*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rössler, Otto. (2007). *Relativity is interface*. Sciences of interface. An International Symposium on the historical, philosophical, mathematical, physical, biological, social, artistic, and technical aspects of interface. Disponible en: [http://arne.zkm.de/symposium/stories/storyReader\\$20](http://arne.zkm.de/symposium/stories/storyReader$20)
- Sarlo, Beatriz; Barbero, Martin. (1988). *Comunicación y culturas populares en Latinoamérica*. Madrid: Gustavo Gili.
- Sfez, Lucien. (1999). *Idéologie des nouvelles technologies*. internet et les ambassadeurs de la communication. Diario Le monde diplomatique. Sección: Archives. Edición en francés. Disponible en: <http://www.monde-diplomatique.fr/1999/03/SFEZ/11782>. Artículo traducido disponible en: <http://www.worldlingo.com/wl/lgtranslate/UP61481/T1/l/es/traductor.html>
- Sfez, Lucien. (2001). *Slaves of idleness*. Diario Le monde diplomatique. Sección: Contenidos. Edición en inglés. Disponible en: <http://mondediplo.com/2001/05/14idleness> Artículo traducido disponible en: <http://www.worldlingo.com/wl/lgtranslate/UP61481/T1/l/es/traductor.html>
- Sun Microsystems, (2007). *The Open Look User Interface Style Guide*

- Disponible en: http://www.experiencedynamics.com/science_of_usability/ui_style_guides/
- Vanderthorpe, Christian. (2002). *Del papiro al hipertexto*. Ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Verón, Eliseo. (1998). *La semiosis social*. Gedisa.
- Weibel, Peter. (2001). *El mundo como interfaz*. Revista Elementos: Ciencia y cultura. No. 40, Vol. 7, Pág. 23. México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/294/29404005.pdf>

Producción DC. Un proyecto que se consolida

Daniela V. Di Bella

Siguiendo directamente el hilo del enfoque lacaniano, que relaciona estrechamente imaginario e identificaciones, Metz ha desarrollado una teoría de la identificación espectral en dos niveles: identificación primaria del sujeto espectador con su propia mirada e identificaciones secundarias con elementos de la imagen. (...) toda imagen socialmente difundida en un dispositivo específico deriva del mismo enfoque puesto que, por definición, la imagen representativa actúa en el doble registro (la doble realidad) de una presencia y de una ausencia. Toda imagen choca con el imaginario, provocando redes identificatorias del espectador consigo mismo como espectador que mira.

(La imagen. Aumont J, 1992:126)

El objetivo de este escrito es contar acerca del camino de avance y consolidación del equipo del Centro de Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, explicar las experiencias del intenso trabajo del sector en el período 06-07 resultado del liderazgo de la cohesión de un equipo.

Se introduce este escrito con algunos párrafos de la nota publicada en las Jornadas de Reflexión Docente 06:

“(…) El Centro de Producción de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (CPDC) nace como parte del proyecto educativo e institucional de la facultad que lleva su nombre, con el objetivo de sustentar actividades de coordinación y administración de un centro de relevamiento corporativo de imagen, de todas las actividades universitarias, académicas e institucionales, tendientes a establecer y servir en distintas direcciones a clientes internos y externos (...)”

“(…) Desde el principio hasta entonces el joven Centro de Producción sigue alineado a las perspectivas que inicialmente fueron fundacionales, pero no ha dejado de crecer soportado en estas, pero también enriquecido por las nuevas miradas, aportes y propuestas de aquellos que han pasado por él como por los que hoy lo integramos; pero sobre todo en unión al proyecto director de la Facultad de Diseño y Comunicación cuya curva de crecimiento exponencial le viene significando una multiplicación de las demandas, nivel organizacional, flexibilidad y capacitación de sus miembros, precisión y velocidad de respuesta...”