

**ARTE Y DENUNCIA: DESDE PRÁCTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA
HACIA LOS USOS Y CONTENIDOS DE LA WEB**

JESSICA PORRAS PABÓN

Monografía de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales

Asesora

Mónica Patricia Hinestroza Blandón

Magíster en Historia del Arte

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2018

**ARTE Y DENUNCIA: DESDE PRÁCTICA ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA HACIA
LOS USOS Y CONTENIDOS DE LA WEB**

JESSICA PORRAS PABÓN

Monografía de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2018

A Dios gracias

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
JUSTIFICACIÓN	14
OBJETIVOS	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
1. MARCO TEÓRICO	16
1.1 Estado del Arte	16
1.1.1 Metamorfosis visual y técnica de la producción artística	16
1.1.2 Evolución y problemáticas tecnológicas	19
1.1.3 El arte y su apropiación de la transmedia	24
2. METODOLOGÍA	27
3. RELACIÓN TÉCNICA ENTRE EL ARTE Y LA SOCIEDAD	31
3.1 Transformaciones técnicas y conceptuales del arte	36
3.1.1 Dadaísmo	37
3.1.2 Arte Pop	38
4. NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVAS PROBLEMÁTICAS	41
4.1 Evolución y adaptación del internet	41
4.2 Principales problemáticas establecidas	44
4.2.1 La inseguridad en el ciberespacio	44
4.2.2 La fiabilidad de la web	46
4.2.3 <i>Phishing</i> y <i>Grooming</i>	47
4.2.4 Los sentimientos en la red	49
5. LAS TECNOLOGÍAS Y SU ESTRECHA RELACIÓN CON EL ARTE	50
5.1 La intervención de la tecnología en el arte	51
5.1.1 Primeras configuraciones artísticas a partir de dispositivos tecnológicos modernos	51
5.2 La apropiación de la red al arte	54
5.3 Producción artística de Florian Kuhlmann	54
5.4 Producción artística de Pawel Kunczynski	57

5.5 Producción artística de Eva y Franco Mattes	59
6. CONCLUSIONES	63
BIBLIOGRAFÍA	65

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMÁGENES PRIMER CAPÍTULO

- Imagen 1.** “Venus de Willendorf” Anónimo 32
Recuperado de: <https://losandes.com.ar/article/view?slug=facebook-lo-hizo-de-nuevo-censuro-la-imagen-de-una-venus-paleolitica-por-estar-desnuda>
- Imagen 2.** “Las meninas” Diego Velázquez 32
Recuperado de: <https://historia-arte.com/articulos/secretos-meninas>
- Imagen 3.** “*For the Love of God*” Damien Hirst 33
Recuperado de:
https://elpais.com/diario/2007/06/02/ultima/1180735201_850215.html
- Imagen 4.** “Matrimonio Arnolfini” Van Eyck 33
Recuperado de: <https://www.artehistoria.com/es/obra/el-matrimonio-arnolfini>
- Imagen 5.** “*L'arrivée d'un train à La Ciotat*”. Louis y Auguste Lumière 34
Recuperado de: <http://cinemaesencial.com/peliculas/llegada-del-tren-la-estaci%C3%B3n-de-la-ciotat>
- Imagen 6.** “*Fontaine*”. Marcel Duchamp 36
Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>
- Imagen 7.** “*Campbell's Soup Cans*”. Andy Warhol 37
Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/warhol-latas-de-sopa-campbell>

IMÁGENES TERCER CAPÍTULO

- Imagen 8.** “*K38 Bandada*”. George Nees 51
Recuperado de: <https://elartedigital.wordpress.com/artistas/george-nees/#jp-carousel-393>

Imagen 9. “ <i>#RetweetThis</i> ”. Florian Kuhimann	54
Recuperado de: http://www.retweetthis.net/	
Imagen 10. “ <i>ClickAndShareThis</i> ”. Florian Kuhimann	55
Recuperado de: http://www.clickandsharethis.net/	
Imagen 11. “ <i>This is not a wink</i> ”. Florian Kulhmann	55
Recuperado de: http://www.thisisnotawink.de/	
Imagen 12. “ <i>Show (er)</i> ”. Pawel Kunczynski	56
Recuperado de: https://www.facebook.com/pawelkuczynskiart/photos/a.315950128433573/2119813518047216/?type=3&theater	
Imagen 13. “ <i>Watcher - old one, but...</i> ” Pawel Kunczynski	57
Recuperado de: https://www.facebook.com/pawelkuczynskiart/photos/a.315950128433573/2018756241486278/?type=3&theater	
Imagen 14. “ <i>Alone in the forest</i> ” Pawel Kunczynski	59
Recuperado de: https://www.facebook.com/pawelkuczynskiart/photos/a.315950128433573/1756711361024102/?type=3&theater	
Imagen 15. “ <i>The Others</i> ” Eva y Franco Mattes	60
Recuperado de: https://0100101110101101.org/the-others/	
Imagen 16. “ <i>No fun</i> ”. Eva y Franco Mattes	60
Recuperado de: https://0100101110101101.org/no-fun/	
Imagen 17. “ <i>Emily’s video</i> ”. Franco y Eva Mattes	61
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v= UCkMtoIQHw	

RESUMEN

En la actualidad, las plataformas digitales se han establecido como medios fundamentales para el diario vivir de millones de personas alrededor del mundo. Por este motivo, este proyecto de investigación busca evidenciar las principales problemáticas que surgen a raíz del uso desmedido de las redes sociales y cómo el campo artístico contemporáneo se ha interesado en cuestionar el comportamiento que la sociedad está teniendo frente a las nuevas tecnologías. El trabajo artístico de Florian Kulhmann, Pawel Kunczynskiy y Franco y Eva Mattes, quienes desde las prácticas artísticas contemporáneas generan una constante crítica social sobre el uso de estos nuevos sistemas de la información y comunicación, son ejemplos claros de estos nuevos tratamientos de la imagen.

Palabras claves: Arte, sociedad, internet, ciberespacio, redes sociales, plataformas digitales, contemporáneo, denuncia, crítica.

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la web y las nuevas tecnologías se han convertido en parte fundamental del desarrollo social de una persona, ya sea que se hable del área laboral, familiar o de ocio, el ciberespacio juega un rol importante; pero esa situación ha llegado a causar preocupación, debido a que muchos de los usuarios de la red no usan dichas tecnologías de forma adecuada. Es por esto que, este proyecto de investigación plantea el uso desmedido de las redes sociales como una problemática creciente en la sociedad contemporánea, misma que ha sido planteada desde el campo artístico en el que se presenta una crítica social que busca demostrar los riesgos a los que se expone una persona que navega en el ciberespacio sin ningún tipo de filtro que le permita resguardar su seguridad.

Es así como para esta investigación monográfica, se establecerá el objetivo de analizar algunas de las problemáticas sociales planteadas desde el arte respecto al uso desmedido de internet y las redes sociales. Por ello, inicialmente se buscará definir los principales vínculos técnicos entre arte-sociedad que se dan a lo largo de la historia del arte, para posteriormente identificar los procesos tecnológicos y las relaciones socio- culturales devenidas a partir de la aparición de internet. Finalmente, con la producción artística de Florian Kulhmann, Pawel Kunczynski y Franco y Eva Mattes, se contrastarán las investigaciones que problematizan diferentes comportamientos que presentan los usuarios de internet.

La pertinencia de esta investigación radica en el momento en el que se encuentra el arte de este siglo con respecto a la sociedad que lo contiene, análisis que desde el primer capítulo se intenta evidenciar historiográficamente con respecto a lo correlativo de los contenidos y técnicas en diferentes contextos sociales. En esta investigación, se intenta evidenciar cómo desde el arte

se busca proponer concientizar a las personas sobre los cambios psicosociales que las nuevas tecnologías han traído a la humanidad, puesto que el ciberespacio y su protagonismo en la sociedad de masas está dando forma a alteraciones que pueden llegar a presentarse de forma consciente y por elección propia, y no por falta de conocimiento en el manejo de la información, como sucedió en épocas anteriores.

A continuación, se describirá el objeto de investigación que se abordará en el desarrollo de cada uno de los ejes temáticos que componen este proyecto monográfico. En primera medida se planteará un recorrido histórico por la evolución que tuvo la creación plástica y el concepto de artista, con el propósito de evidenciar que los cambios que se presentan en la sociedad, ya sean ideológicos, técnicos o políticos, afectan la forma de crear, consumir y adquirir arte. Para esto se utilizará el concepto planteado por Régis Debray sobre las eras de la imagen o las denominadas *mediasferas*, en las cuales expone los cambios de mentalidad presentes en cada una de ellas y la repercusión que esto generó en el campo artístico.

Para el desarrollo del segundo capítulo se plantearán dos subtemas de investigación. En primera instancia, se hará un rastreo por la historia del internet con el fin de conocer el proceso de adaptación socio-tecnológica por el que tuvo que pasar hasta llegar al sistema de masas que se conoce hoy. Del mismo modo, se indagará sobre las principales problemáticas que han surgido a partir del uso constante e inseguro de las plataformas digitales, esto se hará con el propósito de conocer cuáles con los riesgos constantes que debido a su virtualidad son latentes y de los cuales algunos han sido plenamente identificados.

En cuanto a las temáticas de investigación del tercer eje temático, se hará un recorrido que permita identificar cómo el arte se ha apropiado, específicamente en la contemporaneidad, de las

tecnologías emergentes, iniciando por el televisor, pasando por la videocámara hasta llegar al *NetArt*. Posteriormente, se darán ejemplos de la apropiación de la red en el arte, en los que se pretenderá demostrar que, en la actualidad, persiste esa reciprocidad relacional instaurada entre sociedad y arte.

Por último, por medio de algunas obras de los artistas Pawel Kunczynski, Florian Kulhmann y Franco y Eva Mattes, se ejemplificará la hipótesis planteada en los ejes temáticos uno y dos. Estos artistas, además de utilizar las nuevas tecnologías para crear o exponer sus configuraciones artísticas, también problematizan el papel que ha asumido la sociedad con respecto a la navegación de la web. Así mismo, un elemento que potencia la obra de Kunczynski, Kulhmann y Franco y Eva Mattes es que, de forma paradójica y sarcástica, utilizan las mismas herramientas tecnológicas que cuestionan, para producir sus configuraciones artísticas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los avances tecnológicos han generado en la sociedad actual la necesidad de estar interactuando constantemente en las diferentes plataformas digitales. Dicha interacción, de no ser manejada de forma cautelosa, puede llegar a generar en sus usuarios una serie de consecuencias negativas que alteran el estilo de vida de quienes navegan a diario en el ciberespacio. Estas consecuencias van desde la alteración del comportamiento hasta ambigüedad sobre la información que se encuentra en la red. Por esta razón, desde las artes visuales es posible encontrar artistas que traten el tema del uso de los *mass-media* para hablar de esas consecuencias negativas que alteran el comportamiento humano a través de los medios de comunicación.

La falta de seguridad en la web es uno de los elementos más cuestionables en cuanto al ejercicio de la navegación a través de la red. Uno de los aspectos que muestra esa vulnerabilidad tiene que ver con la información personal que puede ser tomada por terceros y utilizada en un sinnúmero de posibilidades. Así mismo, la poca fiabilidad en los datos que circulan en la web aumentan la desinformación y promueven conocimientos erróneos. Otra de las afectaciones comunes, son los cambios de conducta que presentan las personas en las redes sociales, debido a que mientras navegan en la red se presentan de una forma que no refleja su verdadera forma de ser.

Es evidente entonces que, mientras la sociedad se ve envuelta en nuevos conflictos, los artistas a lo largo del tiempo han sabido apropiarse de diferentes herramientas, temáticas y técnicas para crear configuraciones artísticas que dan cuenta de los acontecimientos por los que pasa la sociedad en cada época. Por esta razón, este proyecto busca demostrar cómo el arte contemporáneo aborda la problemática producida por el uso excesivo de internet y las redes sociales, generando nuevos discursos que lleven a los espectadores hacia una reflexión sobre dicha temática.

De acuerdo con lo anterior, a lo largo de esta investigación se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿De qué manera la producción artística de Pawel Kunczynski, Florian Kuhmann y Franco y Eva Mattes se convierte en una herramienta crítica que cuestiona las problemáticas generadas por el uso desmedido de internet y las redes sociales en la sociedad en general? ¿Cuál es la relación técnica y social que se presenta entre el arte y su entorno? ¿Cuáles son las problemáticas sociales que surgen a raíz del uso desmedido de las redes sociales?

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto de investigación pretende evidenciar la relevancia que el arte tiene en su entorno, dejando a un lado la concepción de un arte meramente decorativo y pasivo, para demostrar que el campo artístico a lo largo de la historia ha abordado las situaciones a las que se enfrenta la sociedad, siendo este un agente activo y participativo el cual denuncia, evidencia y expone las problemáticas que afectan el entorno.

De la misma manera, las temáticas estudiadas en este proyecto son de interés para diferentes campos del saber, debido a que abarca diferentes áreas del conocimiento generando un paralelo con artistas que se han preocupado por estudiar y problematizar las consecuencias que tiene el uso desmedido de las redes sociales y el internet. Así mismo, otro de los fines planteado en esta investigación busca dar a conocer desde el campo artístico las afectaciones sociales ocasionadas por las plataformas digitales, generando conciencia sobre las acciones y las formas de comportamiento de los usuarios de la web, para que se tenga conocimiento sobre los fenómenos que surgen de estas nuevas tecnologías.

OBJETIVOS

Objetivo general

Analizar las problemáticas sociales planteadas desde el arte contemporáneo con respecto al uso desmedido de internet y las redes sociales en la sociedad de masas.

Objetivos específicos

- Definir los principales vínculos técnicos que se presentan entre el arte y la sociedad a lo largo de la historia del arte con el fin de evidenciar la relación recíproca que existe entre el arte y su contexto.
- Identificar los procesos tecnológicos y sociales establecidos a partir de la aparición de internet con el propósito de visibilizar los cambios socioculturales que las plataformas digitales han generado desde el siglo XX.
- Contrastar las obras artísticas de Florian Kulhmann, Pawel Kunczynskiy y Franco y Eva Mattes con investigaciones que problematizan el comportamiento que presentan los usuarios de internet para demostrar el interés del campo artístico en los acontecimientos que suceden en la sociedad del siglo XXI.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Estado del Arte

1.1.1 Metamorfosis visual y técnica de la producción artística

Para el desarrollo de este proyecto monográfico se cuenta con aportes conceptuales de teóricos especializados en diferentes ramas del conocimiento relacionadas con factores socio-culturales de la imagen. Ana María Guasch es uno de los referentes que aportan de forma significativa a la construcción de esta investigación desde los análisis y los conceptos de la rama de la filosofía y de la crítica de arte. En el libro *“La crítica discrepante: entrevista sobre arte y pensamiento actual”* Guasch habla con Arthur Danto quien da su punto de vista sobre las transformaciones que se presentan en el arte contemporáneo. Según este último, el quiebre entre la vida y la configuración artística es el detonante generado por la era en la que ha entrado la sociedad (2012), una era en la que las configuraciones artísticas responden a las necesidades que el mercado del arte plantea, a la necesidad de inversión y a potenciar el rol del artista. De este modo, se observa una evidente relación recíproca entre la sociedad y el arte, que se plantea, a partir de la historia, como una de las principales causas de transformación o evolución expresivo-comunicativa.

El filósofo y escritor francés Régis Debray en su libro *“Vida y muerte de la imagen historia de la mirada en occidente”* publicado en 1994, define las eras de la imagen estableciendo en cada una de ellas sus particularidades en diferentes instancias históricas, lo que es pertinente para esta investigación puesto que se establece nuevamente la relación entre el arte y la sociedad conforme las transformaciones que han conllevado de la mano. Debray, denomina cada una de estas eras

como mediasferas, circunscribiendo en periodos históricos los complejos contextos que determinaron su desarrollo y acontecer, como podemos apreciar a continuación:

La logosfera correspondería a la era de los ídolos. Se extiende desde la invención de la escritura hasta la de la imprenta. A la grafosfera, la era del arte. Su época se extiende desde la imprenta hasta la televisión a color. A la videosfera, la era de lo visual. (Debray 1994, p. 176).

Del mismo modo, la española Fina Sitjes, especialista en artes y maestra en Gestión cultural, aborda en su artículo “*Arte y compromiso social*”, publicado en la revista *Ciervo* el año 2001, el vínculo que existe entre la sociedad y el arte. Para Sitjes, la relación que se evidencia entre una y otra hace parte de un diálogo que va en dos vías, es decir, que la sociedad toma elementos que componen el arte y de igual forma, el arte se apropia de factores que acontecen en la sociedad. El aporte de Sitjes propone que, indiscutiblemente los cambios y transformaciones que suceden en uno de estos sectores, arte y sociedad, genera un impacto significativo en la otra.

Sitjes es relevante para este proyecto de investigación debido a que pone en evidencia una de las premisas con las que se da inicio al desarrollo del contenido, misma que propone que el campo artístico y todo lo que lo compone tiene dependencia de los acontecimientos que se presentan en la sociedad. Ya sea por inventos científicos, técnicos o tecnológicos, periodos de guerra o conflictos, momentos de desarrollo económico o épocas de crisis, todos estos factores generan una repercusión en la creación e interpretación de configuraciones artísticas. Así mismo, las variaciones que se presentan en el arte promueven un cambio en la sociedad que lo consume. Nuevas propuestas artísticas, influencia psicológica de las formas y el color, denuncias y críticas hacen parte de los aportes que se dan desde el arte hacia la sociedad.

El escritor e historiador de medios de comunicación Roman Gubern, de origen español, en su libro *“Del bisonte a la realidad virtual”*, al igual que Debray, aborda el concepto de la imagen y sus transformaciones. Gubern, desarrolla el concepto de la iconosfera, teniendo como precedente que, históricamente, a medida que la sociedad avanza, las producciones artísticas, las herramientas, los métodos y las instituciones museales avanzan a la misma velocidad. El arte incorpora y se nutre de los cambios y los procesos que sufre la sociedad en general. Sobre esto el escritor menciona, “el desarrollo de nuestra iconosfera creció paralelamente al incremento de las tasas de velocidad en la vida urbana” (Gubern, 1996, p. 122). Igualmente, la mexicana Laura Regil quien es doctora en comunicación audiovisual y contenidos digitales de la Universidad Autónoma de Barcelona en su artículo *“Museos virtuales: nuevos balcones digitales”* publicado el año 2006, aborda la temática de las tecnologías haciendo énfasis en las alternativas de creación artística procedente de los nuevos avances digitales. Este autor, menciona que al cambiar la producción artística la forma de exhibición también lo hace, por lo que este proceso genera la necesidad de espacios alternos al museo o la adaptación de las instituciones museales al *NetArt*¹, con el fin de incluir las obras de arte procedentes de las tecnologías emergentes. De modo que, una vez más, se observa la relación entre el arte y los desarrollos tecnológicos de la sociedad y cómo el arte se sirve de los avances que se dan a lo largo de la historia.

Estos teóricos son relevantes para la ejecución de este proyecto monográfico debido a que fundamentan una las principales premisas establecidas en esta investigación: Se presenta la relación evidente entre el arte y la sociedad y cómo el arte se sirve de todos los procesos y avances que surgen a lo largo del tiempo dentro de una colectividad. Esta relación se ha analizado desde

¹ *NetArt* o arte para la red, es un movimiento que utiliza la web para crear y exponer configuraciones artísticas.

diferentes áreas del conocimiento como la historia, historia del arte, nuevas tecnologías o estudios científicos.

La doctora en antropología social de la diversidad cultural y la ciudadanía de la universidad Complutense de Madrid Betty Martínez Ojeda en su libro “*Homo digitalis: etnografía de la cibercultura*”, establece la relación que se da entre la técnica y la cultura. Para Martínez, la técnica es un elemento de gran importancia, debido a que aporta información sobre la cultura en la que se desarrolla. La escritora dice, “el fenómeno técnico siendo una parte importante de todo el contenido de la cultura, siempre ha afectado todas las áreas de la vida social y ha acompañado al ser humano a través de todo su recorrido histórico” (Martínez, 2016, p. 44); es, debido a esto, que el fenómeno técnico se convierte en una parte relevante pues gracias a ello ha devenido el ser humano.

La postura de Martínez es relevante para este proyecto de investigación porque demuestra que la técnica, en este caso el *ciberespacio*, entendido como una plataforma que permite el desarrollo técnico y tecnológico, permea la cultura que la acoge incluyendo el sector artístico ya sea desde la creación de sus producciones hasta las formas alternas de exposición.

1.1.2 Evolución y problemáticas tecnológicas

En cada era de la historia la sociedad debe enfrentar los retos que traen consigo los avances técnicos y tecnológicos. En la primera sección de esta investigación se concluye que hay una estrecha relación entre el arte y la sociedad. Ahora, se pasa a analizar las condiciones tecnológicas propias de este momento histórico y sus efectos dentro de la sociedad. Para ello, se pasará a definir la visión que varios autores hacen del tema.

Para comenzar, el filósofo de origen tunecino Pierre Lévy, es uno de los escritores que aporta a este proyecto debido a que en su libro “*Cibercultura*” publicado el año 2007, hace una breve reseña histórica que permite comprender el desarrollo evolutivo que tuvo el internet y la forma en la que se fue haciendo parte fundamental de la sociedad posmoderna. Siendo que el internet es uno de los fenómenos más representativos del momento histórico actual es fundamental un análisis de los cambios, costumbres, tradiciones y funcionamiento de la cultura que ha producido dicho fenómeno. Para ello, se abordará más adelante el concepto sobre “sociedad digital” estudiada por Lévy. Por otra parte, el reconocido diario de origen peruano llamado Gestión es otro de los referentes utilizados para este proyecto debido a que permite comprender más afondo los primeros avances que se presentaron en las nuevas tecnologías. El artículo llamado “¿*Cuál es la historia de internet?*”, describe el proceso inicial de *Advance Research Projects Agency* (ARPA) que fue la primera conexión entre ordenadores utilizado por militares de Estados Unidos. Del mismo modo el diario expone el origen y función del reconocido WWW, siglas que corresponden al *Word Wide Web*. Por su parte, en este trabajo se introduce además al sociólogo licenciado de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) Javier de Rivera, debido a la publicación en la revista “*Teknokultura*²”, en la cual plantea el tema de la digitalización y el manejo que los usuarios le dan a las plataformas digitales. Según Rivera, la información que se agrega a diario en la red a través de imágenes, datos personales, ubicación, entre otros, potencia la capacidad de centrar la vigilancia (2014); esto implica que la sociedad de hoy además de ser una “sociedad digital”, es una sociedad pública. Pública en el sentido que la red y la interconexión está socavando el concepto de lo que es privado o lo que no se quiere dar a conocer. Otro autor, Noam Chomsky,

² Teknokultura es una revista con enfoque crítico la cual desarrolla como principal temática la tecnología y los nuevos medios de comunicación.

aborda las problemáticas generadas por las redes sociales y el internet, pero desde otra perspectiva. Para Chomsky, la rigurosidad académica y veracidad de la información que se encuentra en las plataformas digitales no es del todo confiable, principalmente porque estos medios permiten agregar información sin ningún tipo de control de fiabilidad; entonces, la sociedad de hoy se enfrenta a una sobreinformación, a una saturación de información, sin garantías de veracidad o confiabilidad. De hecho, actualmente el idioma mismo ha tenido que evolucionar para poder incorporar términos que reflejen el fenómeno que aborda Chomsky en su libro.

Continuando con la poca confiabilidad que se maneja en internet, el Ministerio de Tecnología de la Información y la Comunicación en el año 2015 por medio de la campaña “En TIC confío”, buscaba concientizar a los usuarios sobre temáticas como *Phishing* y *Grooming*. Estas actividades que se dan en la web, consisten en la suplantación de identidad para diferentes fines. Cuando se habla de *Phishing* se refiere a hacerse pasar por una entidad por medio de mensajes con el fin de obtener información personal y usarla en actividades delincuenciales. *Grooming*, por otra parte, se basa en generar interacción emocional con menores de edad con propósitos sexuales y, en algunos casos, introducirlos de esta manera en la prostitución infantil. De modo que el fenómeno de manejo de información que han generado el internet y las plataformas virtuales han producido en el ambiente académico, profesional, personal, familiar y demás espacios de la vida cotidiana, una ola de incertidumbre y desconfianza. En este punto, como ya se ha expresado anteriormente, confluyen el exceso de producción de información y, por consiguiente, los bajos niveles de confiabilidad.

En este sentido, Juan García Orta quien es master universitario en comunicación institucional y política de la Universidad de Sevilla, menciona en su artículo “*Redes sociales y adolescencia*.”

La familia ante el uso de las redes sociales en internet”, publicado por la revista CODAPA³ el año 2009, algunos de los inconvenientes que puede llegar a producir el uso desmedido de las redes sociales tales como: falta de privacidad, desarrollo de conductas adictivas y la suplantación de identidades. La revista hace un consenso de los efectos que ha producido el fenómeno del exceso de información y la facilidad que tiene tanto la publicación como su acceso. Expone algunos efectos graves del mal uso de la información y la manipulación de esta con fines que atentan contra la integridad de las personas. Así mismo, John Suler en su libro *“The Psychology of Cyberspace”* menciona que las plataformas digitales generan una alteración en la conducta a la que él llamó “efecto de desinhibición”. Para Suler, esto consiste en la variación del comportamiento habitual de modo que las emociones y los sentimientos terminan siendo mucho más exagerados.

Los riesgos ante el fenómeno del internet y las plataformas virtuales no se dan solamente en la vía de la información y la confiabilidad de esta, pues estos elementos se han hecho tan indispensables en la cotidianidad de la sociedad que el funcionamiento del cuerpo físico se está viendo afectado por este fenómeno. Suler aborda la relación entre el internet y las reacciones psicológicas que este produce en las personas. Rubén Figaredo Fernández en un artículo publicado en 2011 por la revista *Ábaco: revista de cultura y ciencias sociales*⁴, es otra de las fuentes utilizadas en esta investigación gracias a que corrobora el vínculo entre arte y tecnología. Este escritor propone una conexión cronológica establecida entre las primeras apariciones de avances tecnológicos (lo que se entiende actualmente por tecnología) y las nuevas herramientas de

³ CODAPA es una revista que pertenece a la confederación andaluza de asociaciones de madres y padres de familia del alumnado la cual vela por la educación pública desde el año de 1983.

⁴ Ábaco: revista de cultura y ciencias sociales produce contenido del área de las humanidades y las ciencias sociales.

expresión utilizadas por los creadores mismos que le facilitaban alternativas de producción y difusión de producciones artísticas. Es de esperar que este fenómeno mundial que ha transformado a las sociedades también inflencie y transforme el arte, sus propuestas, sus medios y sus métodos. Por otra parte, Gubern en su libro “*Del bisonte a la realidad virtual*” menciona que el exceso de información termina provocando un cumulo de datos que muchas veces nos son requeridos o, por el contrario, terminan siendo ignorados gracias a la gran cantidad de información que a diario circula. Así el autor llega a la conclusión de que “la sobreinformación se transforma en desinformación, no solo por la devaluación de todos los mensajes, sino también por la consiguiente dificultad de localizar en cada caso la información pertinente requerida” (1996, p. 124).

Es pertinente resaltar en esta instancia del trabajo la inclusión de material audiovisual referencial como el show televisivo *Catfish* y la serie *Black Mirror*, considerados importantes para los fundamentos conceptuales de esta investigación debido al marco de la tecnología, el internet, las redes y la información en el que se encuentra. Con relación a lo anterior, *Catfish* es un programa que se encarga de exhibir públicamente una de las principales problemáticas que surgen con los *Mass-media*. Este show consiste en que personas del público o telespectadores solicitan ayuda a los presentadores por temáticas relacionadas con el internet. Es entonces cuando los encargados del programa indagan qué tan cierto es lo que está sucediendo en la web haciendo un paralelo con lo que realmente acontece en la vida real. Es así, que este programa busca demostrar la problemática con respecto a la veracidad que surge a través de las redes sociales y el internet donde los acontecimientos no necesariamente corresponden a un entorno físico real. Es decir, en este show se evidencia la postura de Chomsky quien duda de la fiabilidad de la información que se encuentra en la web. *Black Mirror*, por su parte, es una serie futurista

producida para internet la cual cuestiona contundentemente lo que el ser humano hace con los dispositivos tecnológicos y su comportamiento en la red. En cada episodio se narra una historia que problematiza diferentes aspectos de la vida, pero siempre enfocados en los cambios sociales producidos por el uso desmedido de los avances tecnológicos. Por ejemplo, el capítulo “*Nosedive*” o en español “Caída en picada” expone el caso de una mujer que es capaz de hacer cosas inimaginables con el único propósito de obtener la aprobación de los cibernautas.

1.1.3 El arte y su apropiación de la transmedia

Entre el arte y la sociedad siempre ha existido una estrecha relación que hace necesaria la adaptación cultural a nuevos medios de expresión, información y comunicación; en este caso, las nuevas tecnologías como el internet y las plataformas digitales son unos de los principales fenómenos de esta era puesto que el arte ha evolucionado e incursionado en él. Lo ha hecho permeando, postulando y reflexionando en torno a su lugar y función dentro de la sociedad.

Borja Morgado Aguirre y Elena López Martín en su artículo “*Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia*” publicado el año 2016, realizan una descripción cronológica sobre lo que representó la inclusión de fenómenos mediáticos que alteraron la conducta de los individuos de la sociedad. Un ejemplo de esto es la televisión, la cual además de transformar la conducta de sus televidentes, fue utilizada por el sector artístico para producir nuevas formas de configuraciones estéticas y conceptuales. Posteriormente, en este texto, los autores abordan la transmedia y el paso que el arte da hacia ella. Morgado y López argumentan que, “el arte, consciente de este impacto multidisciplinar y de la enorme capacidad de comunicación de la red, se introdujo en ésta aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, conectividad, ubicuidad,

instantaneidad e interactividad” (2016, P. 9). Al respecto, “*Conservación y restauración de materiales contemporáneos y nuevas tecnologías*”, es un libro escrito por el licenciado en bellas artes y doctor en conservación de arte contemporáneo Mikel Rotaeché Gonzales, en el cual narra de manera cronológica el proceso de adaptación que tuvo el arte con respecto a las nuevas tecnologías. Rotaeché en el primer capítulo llamado *Los artistas del siglo XX y su relación con los materiales artísticos*, hace un breve recorrido por los movimientos más populares del siglo pasado y la influencia de los materiales en cada una de ellas (2010).

Por último, este proyecto pretende contrastar las investigaciones que fueron objeto de estudio con la creación de artistas contemporáneos quienes se han interesado por las plataformas digitales y las principales problemáticas que estas pueden llegar a generar en sus usuarios. El artista polaco Pawel Kunczynski, el italiano Florian Kulhmann, la pareja de artistas italianos Franco y Eva Mattes, son los referentes visuales que aportarán a esta investigación. En el caso del artista Pawel Kunczynski, quien hace uso de ilustraciones gráficas, se utiliza la sátira para hacer una crítica hacia el comportamiento que la sociedad actual está presentando frente a las redes sociales. Además, parte del trabajo de Kunczynski es publicado a través de plataformas digitales, proponiendo una relación entre la temática que aborda su producción artística y los medios de exposición. En el caso de Florian Kulhmann, quien además de ser artista es un científico informático, se utilizan los conocimientos sobre las nuevas tecnologías para crear propuestas artísticas en las que su mayor interés son las plataformas digitales y la influencia que tienen en el ser humano. En cuanto a los medios para la creación de su obra, Kulhmann trabaja con diferentes soportes, sea desde el *NetArt* o “Arte para la red”, hasta propuestas más tradicionales. Por último, la pareja Franco y Eva Mattes utilizan el *NetArt* como herramienta que les permite expresar la perspectiva que tienen sobre los nuevos medios tecnológicos, el internet, las redes sociales y la

forma en la que son utilizados por sus usuarios. Estos artistas de forma muy ingeniosa utilizan la web como herramienta que les permite cuestionar el comportamiento que tienen las personas en ella, lo que genera un diálogo interesante entre la temática que trabajan, el medio que utilizan y el discurso que plantean.

En este sentido, la elección de cada uno de estos artistas como referentes artísticos y visuales, se debe principalmente a que su obra se encuentra estrechamente vinculada con las nuevas tecnologías y más específicamente con las plataformas digitales. Además, estos artistas utilizan su producción para hacer una crítica social, siendo esto, la crítica, una de las principales intenciones planteadas en esta investigación.

2. METODOLOGÍA

La metodología que se tuvo en cuenta para la realización de este proyecto de investigación es de carácter cualitativo, se debe entender el desarrollo del método cualitativo como una comprensión social basada en diferentes perspectivas, según Ana María Galeano en su libro *“Diseño de proyectos en la investigación cualitativa”* dice: “el proceso metodológico cualitativo se propone la comprensión de la realidad desde las múltiples perspectivas, lógicas visiones de los actores sociales que construyen e interpretan la realidad” (2004, p. 21). Así mismo, este proyecto monográfico se centra especialmente en el método de investigación documental.

La elección del método de investigación documental se dio gracias a que, esta consiste en la identificación de estudios realizados previamente, los cuales pueden ser utilizados posteriormente por otros investigadores para hacer diversos análisis e interpretaciones. Según María Eumelia Galeano en su libro *“Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada”* define la investigación documental como un método con características de diseño propias, el cual se basa en la obtención de información, análisis e interpretación de la información recolectada (2004, p.114).

La elección de este método radica en la pertinencia de documentación existente que permite profundizar en áreas que previamente fueron cuestionadas, investigadas y analizadas las cuales aportan, a esta monografía en profundidad académica, estudios relacionados con las problemáticas que surgen a partir del uso desmedido de las redes sociales y las producciones artísticas que surgen a partir de dichas problemáticas, a lo que este proyecto busca lograr, como es el caso de los autores mencionados en el estado del arte.

En el libro *“Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada”* el proceso que se debe seguir en una investigación de carácter documental se debe establecer en fases [...] Posteriormente se hace una revisión de estudios y literatura relacionada con el objeto de estudio (Galeano, 2004, p. 116). Es por esto que, el desarrollo del proyecto se dividió en diferentes etapas, esto con el fin de mantener una estructura con coherencia. Es decir, un flujo investigativo en el que se desarrolle académica, histórica y socialmente adecuadamente y de manera lógica.

En primera medida se procedió a una recolección inicial de documentación digital, tales como artículos académicos, artículos de prensa y libros digitales, que aportaban a la investigación en general. Esto con el propósito de hacer un primer acercamiento a la bibliografía a tener en cuenta para el desarrollo de la investigación. Posteriormente se procedió a la lectura del material recolectado y selección de autores y documentos pertinentes al discurso planeado en la monografía.

Continuando con las etapas estipuladas en el método de investigación documental la escritora Galeano establece una segunda fase en la que se centra en indagar, rastrear, analizar e interpretar documentación existente que sea pertinente al tema de estudio (2004, p. 117). Es por esto que, en esta instancia se acudió a recolectar documentación física como revistas académicas, libros y artículos, en diferentes centros de documentación. Esto se hizo con el fin de conocer el material disponible, su ubicación y accesibilidad. Después de realizar un primer acercamiento y con una bibliografía de base estipulada desde el anteproyecto se procedió a leer cada uno de los documentos previamente seleccionados, clasificarlos según su pertinencia y ubicación en el esquema de cada capítulo.

Es así como con base a los primeros acercamientos bibliográficos se procedió a escribir el estado del arte, con el propósito de determinar el nivel de documentación en el que se encontraba cada capítulo del proyecto, cuál requería de una búsqueda profunda y en cuál se debía dejar de lado algunos datos.

En este mismo sentido, el método de investigación documental establece como última etapa la comunicación de resultados, en la que se procede a evaluar la información recolectada, además de realizar un informe que permita mostrar los resultados de la investigación (2004, p. 117). Es por esto que, teniendo el estado del arte establecido se continuó con la escritura del primer capítulo, tiempo durante el cual se continuó buscando información relevante que sirviera para respaldar las principales hipótesis planteadas en la investigación. Además de esto, requirió de una segunda búsqueda, la cual consistió en identificar obras de arte que han sido relevantes en la historia del arte para ilustrar con imágenes lo que se establece a partir del texto.

Del mismo modo sucedió con el segundo capítulo, el cual se comenzó a escribir mientras se continuaba con la búsqueda y recolección de material bibliográfico. Al finalizar el primer esbozo de los capítulos uno y dos se realizó una primera lectura y corrección del documento con el fin de identificar falencias conceptuales, ortográficas y de puntuación, además de la correcta aplicación de normas que pudieron ser pasadas por alto en el proceso.

El desarrollo del tercer capítulo requirió de una investigación que permitiera evidenciar la relación entre arte y sociedad planteada en el capítulo uno y dos, además de la pertinencia de los artistas seleccionados. La elección de obras que evidenciaran la intención del proyecto, la indagación cronológica sobre la aparición, evolución y adaptación del internet fueron datos

que requirieron de diferentes fuentes para lograr encontrar una línea de tiempo, misma que parte desde la clasificación de la imagen en eras, propuesta desarrollada por Régis Debray y posteriormente retomada por Román Gubern y que en este proyecto se plantea hasta la digitalización de la producción artística. Así mismo, esta investigación se llevó a cabo con el propósito de analizar y visibilizar el rol social que ha tenido el arte a lo largo de la historia y que en el presente se hace evidente a través de la crítica al uso desmedido de las nuevas tecnologías.

Finalmente, se obtuvo el estado del arte con documentación existente de teóricos de diferentes campos del saber. En este mismo sentido se logró establecer las conexiones entre los teóricos citados en cada uno de los capítulos, sus aportes y las conclusiones que surgieron a partir de dichas conexiones.

3. RELACIÓN TÉCNICA ENTRE EL ARTE Y LA SOCIEDAD

Determinar cuáles son los métodos utilizados por los artistas al momento de la creación de una obra está sujeto a investigaciones que podrían o no dar respuesta a ese interrogante. Pero en definitiva un factor que influye significativamente ya sea en la técnica, significado e iconología de la obra es el contexto en el que se produce. La influencia que tiene el arte en la sociedad es innegable, del mismo modo la sociedad ha sido permeada por el arte y la creación artística, es decir, el arte y la sociedad han tenido una relación recíproca en la que los dos se alimentan mutuamente. Fina Sitjes en su artículo “*Arte y compromiso social*” publicado en la revista *Ciervo* dice:

Hauser se planteó si la influencia era del arte respecto de la sociedad o a la inversa. Concluyó que lo más acertado es considerar una simultaneidad y reciprocidad de los efectos sociales y artísticos. La sociedad es transformada por el arte y el arte encuentra en la sociedad correspondiente una forma que anticipa algunos de sus rasgos (2001, p.39)

El desarrollo técnico presente a lo largo de la historia de la humanidad, iniciando con la rueda, pasando por la imprenta hasta llegar a la actualidad, han generado un impacto en los diferentes campos de la sociedad. Beatriz Martínez en su libro “*Homo digitalis: etnografía de la cibercultura*” dice: “el fenómeno técnico siendo una parte importante de todo el contenido de la cultura, siempre ha afectado todas las áreas de la vida social y ha acompañado al ser humano a través de todo su recorrido histórico” (2016, p. 44). Es así como la técnica sin importar el contexto en el que sea desarrollada, genera un impacto significativo en todas las áreas de la cultura, incluyendo las artes.

Del mismo modo, el arte a lo largo de la historia ha tenido una responsabilidad con la sociedad y con los diferentes públicos que la consumen. Así mismo el escritor Vargas Llosa en un artículo publicado en el diario El país argumenta que, “el arte tiene una función central que cumplir dentro de la cultura de una época”. Por lo que el arte además de tener una interacción con la sociedad también tiene una responsabilidad con ella.

Históricamente las artes han establecido un vínculo estrecho con los acontecimientos de la sociedad, es por esto que las transformaciones que se presentan en una afectan a la otra. Por esta razón la evolución que ha sufrido la imagen, ha generado un impacto a nivel social como artístico.

Regis Debray en su libro “*La muerte de la imagen*” dice:

En la era uno, el ídolo no es un objeto estético sino religioso, con propósito directamente político. En la era dos, el arte conquista su autonomía en relación a la religión, permaneciendo subordinado al poder político. Cuestión de gusto. En la era tres, la esfera económica decide por sí sola el valor y su distribución. Cuestión de capacidad de compra (1994, p.181)

Aunque el autor se centra en las eras de la imagen, esta cita permite hacer evidente que el arte a nivel histórico ha cumplido en la sociedad un rol trascendental, mismo que va desde la educación (usado por la religión para evangelizar a nuevos creyentes), el placer estético, hasta una inversión económica. Es así como el ejercicio de la creación artística se ha visto involucrado en la mayoría de los aspectos de la sociedad. Ejemplos de ello son la religión y la política. Esto se hace evidente en lo que Debray llama la primera era, en la que la pintura, escultura y todo lo relacionado con el arte se entiende como un “objeto de creencia” sin ningún tipo de valor estético. Esto deja en el olvido la destreza del artista y hasta su identidad, ya que los objetos representaban un ser celestial. Un ejemplo de las representaciones pertenecientes a esta era es la escultura conocida

popularmente como la “*Venus de Willendorf*” su nombre se da gracias al lugar de su ubicación. Históricamente se ha determinado que las características físicas responden a los prototipos establecidos. Siguiendo con la cita anterior, el momento en el que el arte logra desligarse del concepto meramente religioso y de culto, es el gusto el que pasa a ocupar su lugar. Es aquí cuando el artista se convierte en un servidor del poder, es decir, que solo personas con una capacidad adquisitiva podían tener producciones artísticas. Estas personas podrían ser mecenas o miembros de la realeza. Un ejemplo de esto es el reconocido artista Diego Velásquez quien cumplía la función



Imagen 1. “Venus de Willendorf” Anónimo. 11 cm. de altura y 15 cm. de circunferencia. Viena. 28.000 a.C. Recuperado de: <https://losandes.com.ar/article/view?slug=facebook-lo-hizo-de-nuevo-censuro-la-imagen-de-una-venus-paleolitica-por-estar-desnuda>



Imagen 2. “Las meninas” Diego Velázquez. Óleo sobre lienzo. 318 × 276 cm. Madrid. 1656. Recuperado de: <https://historia-arte.com/articulos/secretos-meninas>

de pintor de cámara, rol que ejercía el encargado de pintar a miembros de la milia real. Su famosa pintura “Las meninas” demuestra el papel que jugaba el artista en esta era de la imagen.

En cuanto a lo que Debray llama la tercera era, esta tiene como condicionante para el arte, una sociedad determinada por el consumismo y la capacidad adquisitiva como principal muestra de estatus social. Es por esto que, la capacidad de comprar es la que determina la creación artística, evidenciando una vez más que el arte se ve permeado por la mentalidad en la que se encuentra inmersa la sociedad. Un ejemplo de esto es el polémico artista Damien Hirst quien mediante estrategias logró valorizar sus creaciones y convertirlas en inversiones económicas para sus compradores.

Continuando con el desarrollo histórico del arte en la sociedad, la pérdida del poder de la iglesia, la aparición de las humanidades y avances científicos y tecnológicos promovieron un ambiente idóneo para el arte, mismo que avanzaba al ritmo de la sociedad. Debray dice: “La aparición simultánea de la perspectiva y del arte no coincide por azar con el

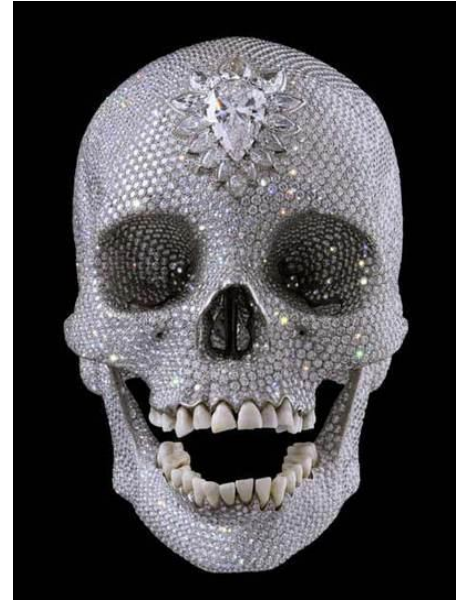


Imagen 3. “*For the Love of God*” Damien Hirst. Platino, diamantes, dientes humanos. 17 x 12 x 19 cm. 2007. Recuperado de: https://elpais.com/diario/2007/06/02/ultima/1180735201_850215.html



Imagen 4. “*Matrimonio Arnolfini*” Van Eyck. Óleo sobre madera. 81,9 x 59,9 cm. Londres. 1443. Recuperado de: <https://www.artehistoria.com/es/obra/el-matrimonio-arnolfini>

balbuceante nacimiento de sociedad de humanistas laicos al margen de las tutelas clericales” (1994, p. 199). Un ejemplo de esto es el retrato del pintor Van Eyck “El matrimonio Arnolfini”, obra en la que se evidencia el manejo de la perspectiva por parte del artista. Este hecho es relevante debido a que en 1443 el manejo de la perspectiva no era popular, además de ser parte de una invención reciente para el momento.

De igual forma, el escritor e historiador de medios de comunicación Román Gubern en su libro “*Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*” hace un recorrido por la evolución que ha tenido la imagen a lo largo de la historia. Gubern aborda esta temática desde una perspectiva diferente a la expuesta anteriormente por Debray. Román Gubern tiene como objeto de estudio la imagen en movimiento. El historiador inicia con la imagen estática, pasando por el reconocido cortometraje de los hermanos Lumiere sobre “*L'arrivée d'un train à La Ciotat*” o en español “Llegada del tren a la estación”, hasta llegar al cine. Gubern dice: “Pero, aunque la realidad virtual se nos aparezca como tan novedosa y llamativa, en realidad no hace más que culminar un prolongado desarrollo histórico de la imagen-escena tradicional” (1996, p. 159).



Imagen 5. “*L'arrivée d'un train à La Ciotat*”. (Captura de pantalla) Louis y Auguste Lumière. BN - 1.31:1. 1 minuto. Francia. 1896. Recuperado de: <http://cinemaesencial.com/peliculas/llegada-del-tren-la-estaci%C3%B3n-de-la-ciotat>

Lo que Gubern propone es que los avances que se tienen hoy son el resultado de décadas de desarrollo técnico que han cambiado la forma en la que el espectador se enfrenta a la imagen. Es decir, demuestra las transformaciones por las cuales la imagen se presenta ante su espectador.

Está claro que el arte se transforma a medida que su entorno evoluciona, pero es de destacar que el arte también permea el contexto en el que se produce. Es decir, sin lugar a duda el impacto cultural, estético, filosófico y económico que se da en la sociedad a través del arte es una vía en doble sentido que fortalece a cada parte.

3.1 Transformaciones técnicas y conceptuales del arte

Las vanguardias aparecían una en respuesta a la anterior, no necesariamente para contradecirla, pero sí para replantear nuevamente la concepción que se tenía del arte y la creación artística. Laura Regil en su artículo *“Museos virtuales: nuevos balcones digitales”* dice: “En los últimos cien años, la humanidad ha visto desde el arte clásico hasta las vanguardias, de ahí al contemporáneo y luego al arte digital” (2006, p. 2).

En una entrevista realizada por Anna Maria Guasch a Artur Danto en el libro *“La crítica discrepante: entrevista sobre arte y pensamiento actual”*, Danto menciona que hemos entrado en una nueva era y estas generan transformaciones en el arte, además la era actual ha quebrado los límites entre el arte y la vida.

El futurismo es un ejemplo de una de estas vanguardias que, maravillada por la aparición de la máquina y su velocidad, decidió insertar lo que sucedía en el mundo a la estética del arte, generando así una nueva forma de concebir la obra.

3.1.1 Dadaísmo

Así mismo, con el nacimiento del siglo XX también se dio el surgimiento del Dadaísmo una vanguardia que generó gran impacto en la forma en la que se de concebir el arte, Elger menciona:

el Dadaísmo no era un movimiento exclusivamente artístico, literario, musical o filosófico. Era todo eso y al mismo tiempo todo lo contrario: antiartístico, provocador en lo literario, travieso en lo musical, radical en lo político y antiparlamentario, pero sobre todo infantil. (2004, P.6).

Esto evidencia que el quiebre conceptual estético y filosófico que este ismo generó estableció una renovación en la producción artística. Como consecuencia de esto se dio el nacimiento de artistas con propuestas innovadoras, nunca antes vistas en la historia del arte. Un ejemplo de esto es Marcel Duchamp, quien es considerado como uno de los artistas que ha generado un mayor impacto en la creación artística del siglo pasado. Debido a la transformación conceptual en la cual se propusieron las nuevas configuraciones artísticas, para Duchamp los objetos diseñados de manera industrial podían convertirse en obras con el simple hecho de ser ubicadas sobre un pedestal y ser expuesto en una institución museal.



Imagen 6. “Fontaine”. Marcel Duchamp. Urinario de porcelana. 33 x 42x 52 cm. Inglaterra. 1917. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>

Según los dadaístas la concepción de un arte que se fundamenta en pinturas y esculturas había llegado a su punto límite, por lo que la indagación en aspectos ajenos a sí mismo dan la posibilidad de pasar las fronteras preestablecidas por el arte. “Las posibilidades de la pintura tradicional estaban agotadas, mientras que las fronteras del arte seguían aún por explorar (Elger, p.82).

Marcel Duchamp le llamó “*ready made*”. Uno de los ejemplos más conocidos de “*ready made*” es la escultura “*Fontaine*” o en español “Fuente”. Para esta pieza Duchamp utilizó un urinario, el cual firmó con el seudónimo y fecha “R. Mutt 1917”. Sin lugar a duda, “*Fontaine*” dio inicio a una nueva era del arte. Esta era propuso una producción que no se fundamenta únicamente en las habilidades técnicas y manuales de los artistas, sino que utiliza elementos existentes, los descontextualiza y le da un nuevo sentido o una nueva vida.

3.1.2 Arte Pop

En este mismo sentido, a mediados del siglo XX se dio el origen del Arte Pop. Andy Warhol se apropió de imágenes del consumo masivo, imágenes que pertenecen a la publicidad y al diseño, para realizar obras de arte. Un ejemplo de esto es “*Campbell's Soup Cans*”. Esta pieza trasladada al museo

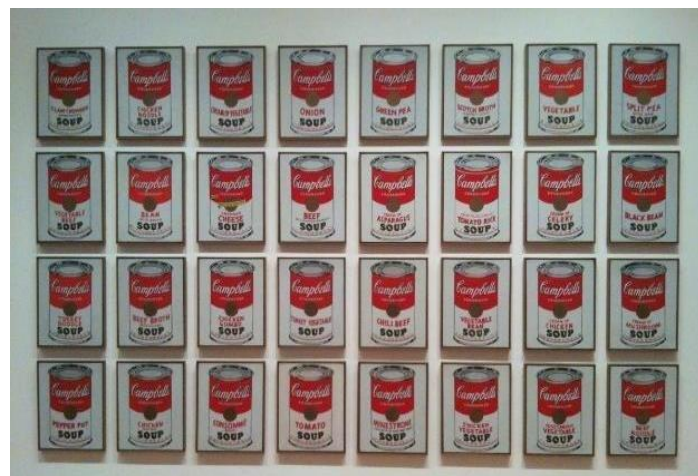


Imagen 7. “*Campbell's Soup Cans*”. Andy Warhol. Acrílico (32 piezas) 50,8 cm × 40,6 cm. Estados Unidos. 1962. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/warhol-latas-de-sopa-campbell>

elementos cotidianos y familiares de la sociedad, elementos que el público conocía, rompiendo así la sacralidad de la obra de arte.

Igualmente, con la llegada de los avances tecnológicos y el rápido crecimiento que estos tenían, los artistas volcaron su mirada hacia el campo de la informática y a lo que en ella sucedía. Nuevamente el arte encontró en disciplinas ajenas a la suya herramientas innovadoras que aportaban al discurso, además, vio en la tecnología nuevas formas de generar obras de arte, obras que dialogaban con lo que acontecía en la ciencia y la tecnología.

Rubén Figaredo Fernández en un artículo publicado en la revista *Ábaco* dice sobre el arte digital:

El arte digital tiene su inicio convencional en la exposición colectiva *Cybernetic Serendipity*, celebrada en el *Institute of Contemporary Art de Londres* entre el 2 de agosto y el 20 de octubre de 1968. Anteriormente el japonés Hiroshi Kawano ya había producido el primer gráfico por ordenador en 1964. En el año de 1967 se fundó el *Computer Technique Group*, un colectivo de estudiantes que organizarían el primer simposio dedicado al arte por ordenador. (2011, p. 69)

Es así como el arte a medida que el mundo avanza, se desarrolla y encuentra nuevas alternativas y formas de interacción, también, ha ido de la mano reinventándose y adaptándose constantemente a los cambios y situación que le permite permanecer vigente. Gubern dice:

Si se examina a la luz de la evolución de las artes plásticas, la realidad virtual culmina el ideal ilusionista de la perspectiva geométrica introducida en el renacimiento, y como aquella se asienta también en una vocación científica que añade a la matemática, la geometría y la óptica renacentista la aportación decisiva de la mirada electrónica y de la informática (1996, p. 162).

Finalmente, la aparición de herramientas tecnológicas innovadoras, provocó un cambio significativo en la producción de obras de arte, debido a que los artistas encontraron alternativas de creación que daban cuenta de los avances tecnológicos que tenía la sociedad.

4. NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVAS PROBLEMÁTICAS

El interés por desarrollar herramientas o maquinarias que faciliten el desarrollo social se puede ver desde la antigüedad. La imprenta de Gutenberg, los diseños arquitectónicos y de aeroplano de Leonardo da Vinci, o la anticitera, considerada el primer ordenador de la historia el cual pertenecía a la cultura romana que data del I siglo a.C. (Castiella, 2016), demuestran que el interés por profundizar en conocimientos y ponerlos al servicio de la sociedad siempre han estado presentes.

Es así como en las últimas décadas la humanidad ha logrado avanzar en conocimientos, tecnologías y técnicas de una forma que no se había visto con anterioridad. En la actualidad se cuenta con dispositivos móviles, ordenadores y navegación web, mismos que únicamente eran concebidos en contextos cinematográficos o de ciencia ficción.

Ahora estos artefactos hacen parte de la vida de millones de personas en el mundo al punto de llegar a convertirse en artículos indispensables para el diario vivir, debido a la capacidad de navegar en “territorios alternos”. Lo que Gubern define como ciberespacio:

El ciberespacio es, en efecto un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado estereoscópicamente, que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio icnográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad (Gubern, p. 166).

Pero para llegar a esto, se pasó por un proceso acelerado y cambiante.

4.1 Evolución y adaptación del internet

Las intervenciones de los nuevos medios informáticos en la humanidad actual indiscutiblemente han transformado todos los aspectos sociales en los que se desarrolla la vida de cualquier persona. Basta recordar que hace unos años atrás, por ejemplo, ver una obra de arte requería de movilizarse

o adquirir libros con ilustraciones. Mientras que ahora parece ser que las distancias se han acortado y lo imposible ya no lo es.

Las nuevas tecnologías han tenido una evolución exponencial, el proceso de transformación que sufrieron fue abrupto y acelerado. A mediados del siglo XX se dio el origen de los dispositivos tecnológicos como se conocen hoy en día. Lévy dice: “Los primeros ordenadores aparecieron en Inglaterra y Estados Unidos en 1945. Durante mucho tiempo reservado a los militares para cálculos científicos, su uso civil se extendió durante los años sesenta” (1997 p.16)

En 1.960 Estados Unidos crea la primera conexión entre computadores *Advance Research Projects Agency* (ARPA), esta red consistía principalmente en mantener conectados los ordenadores de investigación militar. Posteriormente ARPA pasó a llamarse ARPANET, la cual dejó de ser únicamente militar y se convirtió en una red de conexión entre diferentes universidades de EEUU (Redacción Gestión, 2.018). Esta conexión se estableció por medio de las líneas telefónicas.

Para el año de 1.972 y 1.973 ya se utilizaba el internet para enviar emails y se establece la primera conexión internacional que tenía cerca de 2.000 usuarios. En 1.988 internet ya se encontraba establecido y en 1.990 nace *Word Wide Web* (WWW), la cual da vía libre a la comercialización del internet. Un año más tarde a esta red se vinculan más de 100.000 servidores. Lo que el diario Gestión define así: “Se trata de un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectado y accesibles vía internet. Cualquier usuario de internet puede ver dichos archivos, sea texto, video, foto u otros y navegar entre ellos” (2018).

Para la década de los 90 ya contaban con buscadores con interfaz gráfica, navegadores como *Internet Explorer*, “Durante los años 1.990, tanto los directorios web como los buscadores web

eran populares- *Yahoo!* (fundado en 1.995) y *AltaVista* fueron los respectivos líderes de la industria” (Licklider, J. C. R, 2002, p. 10).

Para 1.999 se contaba con web 2.0 o banda ancha, lo que permitía una mayor velocidad en la navegación. Aparece *Wifi*, además de un nuevo buscador llamado *Google*. “El surgimiento de *Google*, que había desarrollado nuevos enfoques para el ordenamiento por relevancia. El modelo de directorios” (Licklider, J. C. R, 2002, p.10). A partir de este momento, los buscadores iniciaron un control de búsqueda determinado por el orden de relevancia el cual clasificaba la información y facilitaba el trabajo de sus usuarios.

En 2.003 nace la red social *Myspace* que busca la construcción de contenidos por medio de sus usuarios. Para el año 2008 la red contaba con cerca de 63.000 millones de páginas web, además de redes sociales como *Facebook*, *YouTube*, *Twitter*. En el año 2.013 la red social *Facebook* alcanzó 1.000 millones de usuarios de internet a nivel mundial.

En el presente año *Google* es el buscador más utilizado y tiene la capacidad de procesar 1.000 millones de búsquedas diarias. En la actualidad cuenta con redes sociales para publicar fotografías, ver videos, publicar textos, con fines profesionales, para comunicación entre un sin número de posibilidades.

Este proyecto de investigación se desarrolla en un momento en el que la tecnología se ha vinculado estrechamente con el estilo de vida de un gran porcentaje de la sociedad, por lo que la comunidad virtual cada día se posesiona más y más. Con las ventajas que traen los inventos y los avances tecnológicos, también llegan algunas problemáticas. Si bien la facilidad en la comunicación, el acortar distancias y la libertad de acceder a la información hacen parte de las

ventajas que las redes sociales traen consigo, el mal uso que los usuarios le dan también generan consecuencias negativas.

4.2 Principales problemáticas establecidas

El internet y los nuevos medios tecnológicos en efecto representan un desarrollo informático trascendental, además, generan un sinnúmero de transformaciones en el contexto en el que se producen o son utilizadas. El inconveniente con esto es que el proceso de adaptación se ha dado de una forma poco pedagógica, es decir, las personas no cuentan con los conocimientos adecuados que les permitan acceder a la web de manera segura y confiable. A continuación, se hará mención de algunas de las principales problemáticas producidas por el uso desmedido de las redes sociales y el internet.

4.2.1 La inseguridad en el ciberespacio

Una de las principales problemáticas generadas por el internet y que ha sido objeto de estudio por investigadores desde diferentes áreas del conocimiento es la seguridad. Esto se da porque en la web la seguridad no se encuentra garantizada. Javier de Rivera es un sociólogo licenciado de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) que se interesó por estudiar las redes sociales. Para Rivera la inseguridad en la red se da principalmente gracias a la vigilancia digital que se presenta a través del ciberespacio como las redes sociales.

En un artículo publicado en la revista *Teknokultura* Javier de Rivera escribe sobre la digitalización. Rivera menciona que la web no cuenta con un diseño de resguardo de información personal, es decir, la información que los usuarios de las redes sociales publican a diario no cuenta

con filtros de seguridad que garanticen su privacidad. Por el contrario, en el artículo dice que el ciberespacio cuenta con la capacidad de centralizar la información, lo que aumenta los riesgos que corren los usuarios de la red al compartir constantemente información de carácter privado.

Cabe destacar que cuando se habla de compartir información, no es de forma explícita, es decir, no se trata de que las personas publiquen el lugar de residencia, lugares frecuentes o cuentas bancarias, sino de publicar pequeños datos ya sea por medio de fotografías, textos o imágenes que dan cuenta dicha información.

Recientemente John Herrman en un artículo publicado en el *New York Times* cuestiona el papel que está cumpliendo *Google* debido al manejo que le da a la información que millones de usuarios de la web ingresan. Además, Herrman expone que el navegador activa la ubicación aun cuando no se le ha dado autorización.

The Associated Press publicó una investigación sobre cómo *Google* administra los datos que recopila, después de un hallazgo algo curioso por parte de un investigador de posgrado de la Universidad de California en Berkeley. Durante años, la empresa ha permitido que los usuarios controlen su “historial de ubicaciones”, en el cual se registra dónde han estado principalmente según su actividad de *Google Maps*. El investigador sugirió, y *Associated Press* lo confirmó, que eso no funciona como lo venden. ‘Algunas aplicaciones de Google almacenan automáticamente su localización y la hora sin preguntar’ (Herrman, 2018).

Del mismo modo, los periodistas del diario *The New York Times* Matthew Rosenberg, Nicholas Confessore y Carole Cadwalladr hicieron público un artículo en el cual denuncian el manejo que *Facebook* le da a la información que sus usuarios a diario ingresan a la red. Rosenberg, Confessore y Cadwalladr dicen:

Los datos que *Cambridge Analytica* recabó a partir de los perfiles... incluían detalles sobre las identidades de los usuarios, las redes de sus amistades y a qué publicaciones

habían dado me gusta. Tan solo una diminuta fracción de los usuarios había accedido a divulgar su información a un tercero.

Los comunicadores argumentan que implicados en la campaña presidencial del aquel entonces candidato Donald Trump se habrían contactado con *Cambridge Analytica*, empresa dedica a hacer el perfil de los votantes, la cual haciendo uso de la red social *Facebook* influyó significativamente en las más recientes elecciones de Estado Unidos.

4.2.2 La fiabilidad de la web

Continuando con los aspectos que han sido objeto de estudio por las problemáticas que produce el uso desmedido de las redes sociales, se habla de la fiabilidad. Millones de personas constantemente tienen acceso total al ciberespacio y lo utilizan para diferentes fines, ya sea para publicar información, que en muchos casos no cuenta con ningún tipo profundidad académica que la avale, para suplantar identidades, o simplemente mostrar una fase mejor de su personalidad.

El lingüista y filósofo Noam Chomsky en una entrevista dada a la BBC afirma que el internet y las redes sociales no son fuentes fiables porque la información que se encuentra en ellas puede contar con todo el rigor académico, como también puede ser información que no tiene ningún tipo de estudio y se basa solamente en una idea. Mientras que en una entrevista dada más recientemente a CCN en Español habla sobre el control que entidades como *Google* o *Facebook* tiene sobre sus usuarios en todos los aspectos de la vida, en el que pone como ejemplo las elecciones hasta la conducta comercial.

Otro teórico que aborda el tema de la información en los nuevos medios es el experto en cultura digital crítica Roberto Aparici. En su libro “*La imagen análisis y representación de la realidad*”

aborda el tema de la fiabilidad, aunque el autor habla inicialmente de la televisión también es aplicable a la web, su planteamiento argumenta que en muchas ocasiones los usuarios reciben una información parcial, la cual ha sido seleccionada con el propósito de persuadir a su receptor.

Aparici escribe:

Cuando las personas pasan a depender de los medios de comunicación para obtener la información que necesitan, van a ser influenciadas directamente como el medio que frecuentan. Los medios controlan la información desde el punto de vista del contenido y de la forma, y aunque no pueda controlar la interpretación que realiza el público debe suponerse que ésta se verá excesivamente limitada por las propias variables impuestas por el emisor del mensaje (2009, p. 241).

4.2.3 *Phishing* y *Grooming*

En este mismo sentido, al hablar del ciberespacio se debe incluir nuevas terminologías que permitan nombrar los fenómenos que acontecen en él. Así las cosas, en el año 2015 el Ministerio de Tecnología de la Información y la Comunicación diseño y promovió una campaña llamada “En TIC confío” con el fin de dar a conocer las formas de delincuencia que son utilizadas con frecuencia en la red. La campaña hace mención de *Phishing* y *Grooming* que son actividades que requieren suplantación de identidad con la intención de ganarse la confianza del receptor quien sería víctima de engaño.

Phishing se habla de cambio de identidad con el objetivo de conseguir información personal, como dirección, cédula, números de cuenta, que les permita hacer fraude y conseguir dinero por medio de esta técnica. El termino *Grooming* se refiere a producir interacción emocional con jóvenes y menores quienes inocentes de la verdadera identidad de la otra persona acceden a reuniones físicas, mismas que tiene como principal propósito actividades sexuales y en casos más

severos inducir a los niños en la prostitución infantil. En los dos casos se requiere de una persona que se fía de lo que acontece en la red y termina accediendo a dar información que es utilizada en su contra.

Con relación a lo anterior, la suplantación de identidades es uno de los eslabones que componen la cadena de riesgos producidos por el uso desmedido de la web. La falta de privacidad y el desarrollo de conductas adictivas son dos agravantes más que potencian los peligros que trae el ciberespacio. La revista CODAPA (Revista de padres y madres de Andalucía) recientemente publicó en un artículo llamado “*La familia ante el uso de las redes sociales en internet*”, una serie de efectos entre los cuales se encuentran los mencionados anteriormente, teniendo en cuenta el libre acceso a la información que se encuentra en la red el exceso de esta y la facilidad de generar constantemente contenido nuevo que la nutra.

Esta situación no es cuestionada únicamente por académicos y revistas especializadas, los medios masivos de comunicación también se han interesado en dar su aporte crítico a la sociedad con respecto al rumbo que está teniendo el consumo de la web y lo que en ella sucede. *Black Mirror* es una serie diseñada para la plataforma digital Netflix la cual en cada uno de sus episodios cuestiona el comportamiento que tienen los usuarios normalmente al navegar en el ciberespacio, ya sea la dependencia, el cambio de conducta, la necesidad de adaptación, el consumismo o la pérdida de identidad, entre otros. *Black Mirror* con una postura crítica cuestiona la forma en la que el ser humano se relaciona con las nuevas tecnologías.

En este mismo sentido, *Catfish* es un show televisivo que busca evidencia la suplantación de identidades que se presenta constantemente en la red. En este programa los presentadores acuden en auxilio de televidentes que buscan ayuda para localizar, conocer o identificar a las personas

con las que mantiene contacto únicamente por medio digital, pero que por diferentes razones aún no han podido conocer personalmente.

4.2.4 Los sentimientos en la red

Del mismo modo, el manejo de las emociones y los sentimientos en las redes sociales y el internet fue objeto de estudio para el especialista en psicoterapia y psicopatología John Suler quien ha escrito en diferentes ocasiones sobre temas relacionados con la psicología del ciberespacio. Suler abordó el tema de las redes sociales en su libro "*The Psychology of Cyberspace*", afirmando que estas generan en sus usuarios el efecto de desinhibición. Según el diccionario médico de Clínica Universidad de Navarra se debe entender desinhibición como: "actuación de acuerdo a los impulsos o sentimientos internos, sin las limitaciones impuestas por las exigencias reales o convencionales". Este efecto en las redes produce la sensación de confianza para hacer y decir cosas que de no ser por este medio las personas no harían.

5. LAS TECNOLOGÍAS Y SU ESTRECHA RELACIÓN CON EL ARTE

Como ha quedado comprobado, las nuevas tecnologías evidentemente generan una transformación en muchos de los aspectos culturales que se refieren a la sociedad. El arte no es la excepción y también se ha visto permeado por la aparición de herramientas informáticas. Martínez dice: “el fenómeno técnico siendo una parte importante de todo el contenido de la cultura, siempre ha afectado todas las áreas de la vida social y ha acompañado al ser humano a través de todo su recorrido histórico” (2016, p. 44), lo que permite entender que el arte hace parte del ser humano y de su historia y que las evoluciones técnicas dadas en la sociedad también afectan el arte.

Es así como la revolución tecnológica generó un impacto en las producciones artísticas, mismas que empezaron a incluir herramientas informáticas para la creación de nuevas obras de arte. A lo que Laura Regil dice: “La tecnología -como herramienta- genera nuevas formas de creación artística” (2006, p. 1).

El cambio no se da únicamente en el resultado final de la obra, Regil en su artículo “*Museos virtuales: nuevos balcones digitales*” menciona que, las nuevas tecnologías también impactan la forma de exposición, por lo que no es lo mismo exponer una pintura o escultura que un *video performance*.

Debido a las nuevas necesidades que el arte empezó a tener, se dio el surgimiento de un término que busca explicar el arte digital, esto es el *NetArt* o arte para la web. Una pieza de *NetArt* es producida y pensada para ser desarrollada en el ciberespacio, con esto no se refiere a que todo el arte digital es *NetArt*. El desarrollo de esta corriente artística se da gracias a la aparición de los computadores y su acelerado avance tecnológico, el autor Rotaèche en su libro “*Conservación y*

restauración de materiales contemporáneos y nuevas tecnologías” dice: “El arte digital o Netart es uno de los campos que más se está desarrollando desde la aparición de los ordenadores, en los 40 del siglo XX” (2010, p. 43). De modo que la creación de obras de arte que involucran dispositivos tecnológicos han tenido un gran incremento en las últimas décadas.

5.1 La intervención de la tecnología en el arte

Las transformaciones que se han presentado en el campo artístico se dan principalmente por el interés de los artistas en encontrar nuevas fuentes de inspiración, temáticas, profundización de conocimiento y técnicas, innovación de herramientas, cambios socioculturales entre un sinnúmero de posibilidades. Es así como los artistas a lo largo de la historia se han ido interesando en elementos ajenos al arte para la creación y producción de sus obras. Con respecto a esto el escritor Mikel Rotaeché dice: “Si algo caracteriza al panorama artístico de finales del siglo XX y principios del XXI es el eclecticismo, todas las prácticas tienen cabida en la escena” (2010, p. 38–39) el autor hace referencia a que nuevas formas y medios de crear arte se encontraban vigentes, por lo que las posibilidades que se encontraban para la producción de arte cada vez era mucho más diversa.

5.1.1 Primeras configuraciones artísticas a partir de dispositivos tecnológicos modernos

En efecto, a medida que los dispositivos tecnológicos presentaban avances, como pasar del primer ordenador que era del tamaño de una habitación a un instrumento portátil, de igual modo el arte sufrió dicho proceso. Pasar de obras de arte, mediadas por la tecnología, sencillas, con características del cubismo y abstraccionismo hasta llegar a producciones mucho más complejas.

Así, para que un artista pudiese crear una obra requería de un profundo conocimiento en tecnologías emergentes o debía solicitar apoyo de ingenieros. Un ejemplo de esto es George Nees, quien es considerado uno de los primeros artistas en utilizar la digitalización en el arte. La obra “K38 Bandada” es un reflejo de una creación sencilla la cual se encontraba limitada por la tecnología del momento.

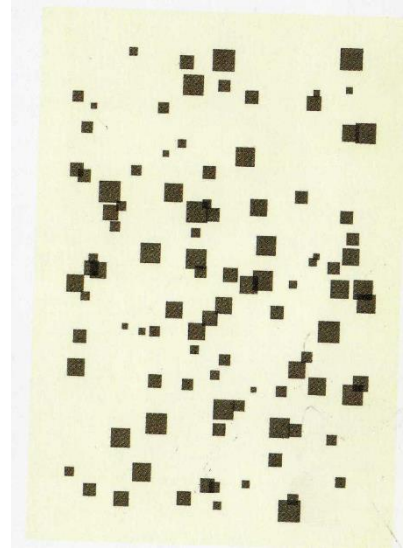


Figura 8. “K38 Bandada”. George Nees. Arte digital. Estados Unidos. 1965-1968. Recuperado de: <https://elartedigital.wordpress.com/artistas/george-nees/#jp-carousel-393>

Los escritores Borja Morgado Aguirre y Elena López Martín recientemente publicaron un artículo llamado “*Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e internet en la cultura de la convergencia*” allí hacen un recorrido

cronológico por la evolución histórica que ha tenido el arte, mientras este hace uso de las nuevas tecnologías. Estos escritores inician con la aparición del televisor, artefacto que además de generar un impacto trascendental en las diferentes culturas a nivel mundial, también dio cabida a los dispositivos informáticos en espacios museales.

Rotaeché menciona que en los años 60’s varios artistas utilizan el televisor como instrumento para crear su arte. En este mismo sentido, con la aparición del primer dispositivo, accesible para el público, para grabar imágenes llamado Portapak de la empresa Sony los artistas encontraron una nueva herramienta que permitía la innovación y creación en el campo artístico. Es así como se presenta un salto en la producción debido a que los artistas empiezan a crear sus propias imágenes en lugar de usar las transmitidas en el televisor (2010, p. 39).

Gracias a lo anterior se hace evidente que los artistas se han mantenido en vigencia con respecto a las nuevas apariciones tecnológicas de cada época, con el propósito de utilizarlas con fines plásticos, de modo que el arte encuentra medio o instrumentos para crear y mantenerse en una sociedad cambiante y acelerada. Después de utilizar complejos sistemas para hacer las primeras obras de arte digital se dio el surgimiento de la conexión entre ordenadores, mencionado previamente en el capítulo dos, la cual tuvo un crecimiento acelerado. Sobre esto se menciona:

Con la aparición de internet en los años 70 se abre otra vía de creación, más rica aún ya que permite la participación y la captación de flujos de información. Las obras generadas en la red son entidades vivas y mutables. La incorporación de la red de redes ha sido muy rápida y los usos que los artistas han hecho de ella muy variado y diverso (Rotaèche, 2010, p. 44).

Rotaèche establece que el arte creado para ser expuesto en la web además de haber tenido un rápido acenso, les permitió a los artistas proponer configuraciones artísticas cambiantes, en las que la participación del espectador le permitía cambiar.

En este mismo sentido, se establece que el campo del arte, al igual que en épocas pasadas, se ha apropiado de la evolución tecnológica que se ha presentado en la sociedad, con el propósito de proponer obras de arte en las que la digitalización hace parte fundamental de la intención de la pieza y de la pieza en sí misma. Los escritores Morgado y López abordan la transmedia como la siguiente herramienta tecnológica usada por el arte. Ellos dicen: “El arte, consciente de este impacto multidisciplinar y de la enorme capacidad de comunicación de la red, se introdujo en esta aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, conectividad, ubicuidad, instantaneidad e interactividad” (2016, p. 9). Los autores establecen que gracias a las principales cualidades que la red tiene, además del impacto que esta genera, esta es utilizada por los artistas con el propósito de ampliar las posibilidades del arte.

5.2 La apropiación de la red al arte

Si bien el arte se apropia de los nuevos medios para producir obras, también los nuevos medios se han apropiado del arte. Este es el caso del reciente reto que se hizo viral en redes sociales llamado “Momo”. Este reto consistía en agregar y conversar con “un número maldito” a una hora específica, este número pertenece a un usuario de Japón debido a su prefijo esto con el fin de comunicarse con un supuesto ser espiritual a una conversación por la aplicación “*WhatsApp*” y respondería preguntas aterradoras. El inconveniente con esto es que los padres encendieron las alarmas al notar que la actitud de muchos niños cambió debido a este contacto, quien al parecer incitaba a los menores a hacerse daño, a dar información personal o le enviaba contenido pornográfico. Después de investigar se descubrió que el personaje siniestro que se viralizó pertenece a una artista de origen.

Es evidente entonces la relación entre el arte y la sociedad planteada desde el inicio de esta investigación. Dicha relación se hace visible actualmente con los artistas contemporáneos que están haciendo uso de los avances tecnológicos. Estos se presentan cada día para crear propuestas artísticas que en muchas ocasiones cuestionan la importancia que dichos avances están teniendo en la sociedad, además de evidenciar los riesgos a los que se enfrentan los usuarios que usan los nuevos medios de forma desmedida.

5.3 Producción artística de Florian Kuhlmann

Florian Kuhlmann es un científico informático, codificador y artista digital de origen italiano. Su investigación artística se centra en la digitalización y el internet. Su obra se ha visto mediada por una constante sátira a los nuevos medios tecnológicos.

En cuanto a su producción artística Kuhlmann utiliza sus conocimientos en programación, digitalización e internet para crear obras de arte que cuestionan el rol que está cumpliendo la tecnología en la sociedad actual. A continuación, se expondrán piezas de Kuhlmann que ejemplifican su tema de estudio.

“*#RetweetThis*” es un link que tiene como única finalidad publicar en la red social *Twitter* el numeral Retweet. Al publicar un numeral o *hashtag* antes de una palabra o frase, permite a los administradores digitales determinar qué temática está

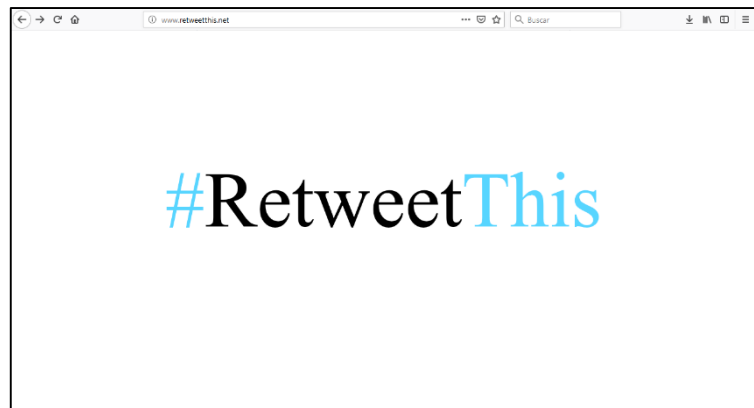


Figura 9. “*#RetweetThis*”. (Captura de pantalla) Florian Kuhlmann. Vínculo digital. 2013. Recuperado de: <http://www.retweetthis.net/>

siendo tendencia en la web en el mismo instante.

Kuhlmann a través de esta pieza busca poner en evidencia la conducta adictiva que se presenta en los usuarios de las plataformas digitales.

Semejante a la pieza anterior, Florian Kuhlmann creó una segunda obra pensada para ser publicada en la red social *Facebook*. “*ClickAndShareThis*” tiene un funcionamiento elemental que cualquier persona que navegue por el ciberespacio conoce. Esto consiste en dar click sobre la

imagen para ser redireccionado a *Facebook* con el fin de invitar al espectador a hacer pública la creación de Kulhmann.

De forma reiterada este artista por medio del arte cuestiona el uso que se le está dando a las redes sociales y a las transformaciones

que generan en sus usuarios. La necesidad constante de hacer público cada momento o acontecimiento de la vida de los individuos que las utilizan.

Continuando con las propuestas artísticas de Kulhmann y al mejor estilo del reconocido artista René Magritte y su popular obra *“Ceci n'est pas une pipe”* o en español *“Esto no es una pipa”*,

Florian Kulhmann diseñó su pieza *“This is not a wink”*, imagen que consta de los símbolos punto y coma, guion medio y paréntesis,

mientras que en la parte inferior afirma *“This is not a wink”* o en español *“Esto no es un guiño”*.

Kulhmann de una forma muy ingeniosa y utilizando una imagen

representativa de la historia del arte, como lo es la obra de Magritte,

cuestiona el cambio que se presenta en el lenguaje, debido a que, con la aparición de los chats y

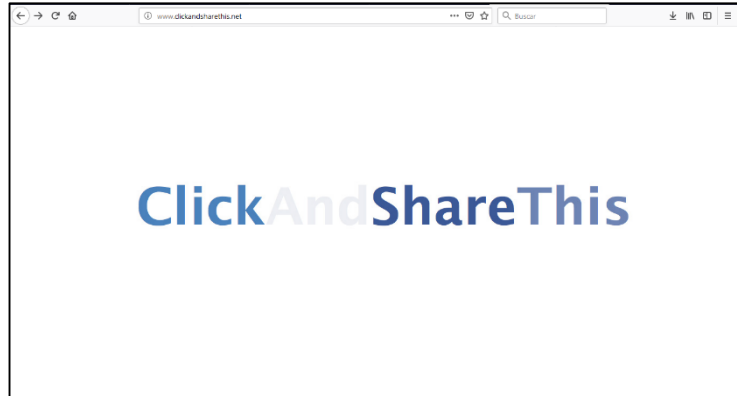


Figura 10. *“ClickAndShareThis”*. (Captura de pantalla) Florian Kuhmann. Vínculo digital. 2013. Recuperado de: <http://www.clickandsharethis.net/>

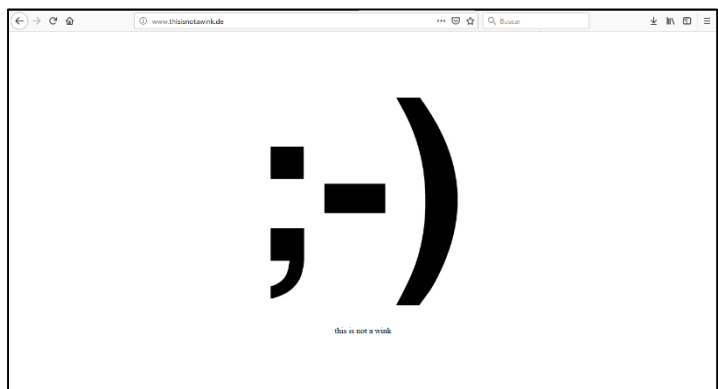


Figura 11. *“This is not a wink”*. (Captura de pantalla) Florian Kulhmann. Imagen digital. 2013. Recuperado de: <http://www.thisisnotawink.de/>

la red como intermediario, la comunicación se ha visto mediada por símbolos que en muchas ocasiones no representa la realidad de cada individuo.

5.4 Producción artística de Pawel Kunczynski

Este es un artista de origen polaco que nació en 1976. Estudió en la *Fine Arts Academy in Poznan* con especialización en gráficos. A lo largo de su carrera ha conseguido reconocimiento local e internacional gracias a sus producciones, además de diferentes distinciones que exaltan sus creaciones. Kunczynski utiliza la ilustración como una herramienta para hacer una constante sátira a temáticas correspondientes al comportamiento que la sociedad presenta en la red, siendo este, uno de las principales temáticas abordadas por Kunczynski al momento de crear.

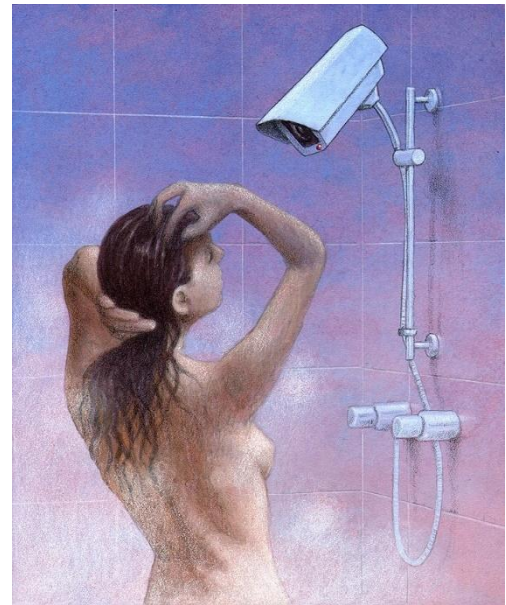


Figura 12. “*Show (er)*”. Pawel Kunczynski. Imagen digital. 2018. Recuperado de: <https://www.facebook.com/pawelkuczynskia rt/photos/a.315950128433573/2119813518047216/?type=3&theater>

Con relación a esto, a continuación, se mostrarán algunos ejemplos de las creaciones de Pawel Kunczynski, las cuales permiten demostrar las intenciones conceptuales que se presentan en gran parte de sus producciones.

Show (er) es el nombre con doble significado de una imagen que representa una de las problemáticas presentes en la contemporaneidad. Este nombre tiene dos posibles lecturas, por un

lado, se puede entender como espectáculo y por el otro puede ser ducha. Pawel Kunczynski dibuja una mujer bañándose mientras es grabada por una cámara de video. Esta imagen representa una de las problemáticas presentes en la contemporaneidad, en la que cualquier actividad, sin importar lo íntima que se, llega a ser expuesta públicamente, dejando a un lado la seguridad que la privacidad trae consigo.

En este mismo sentido, el artista polaco realizó su ilustración “*Watcher - old one, but...*”, en la que puede ver la figura de un joven que se esconde del lente de una cámara oculta en el logo de la famosa red social *Facebook*. Sin lugar a duda Kunczynski problematiza la pérdida de privacidad que se presenta actualmente, debido a la constante necesidad que tienen los usuarios de las redes sociales en hacer público hasta los detalles más pequeños de su vida cotidiana.

Continuando con la obra Pawel Kunczynski, “*Alone in the forest*” representa una pequeña jovencita con traje de color rojo, haciendo semejanza al clásico cuento infantil Caperucita Roja, quien, en lugar de encontrarse en un bosque peligroso, se encuentra rodeada de enrutadores o *routers*, mientras se está

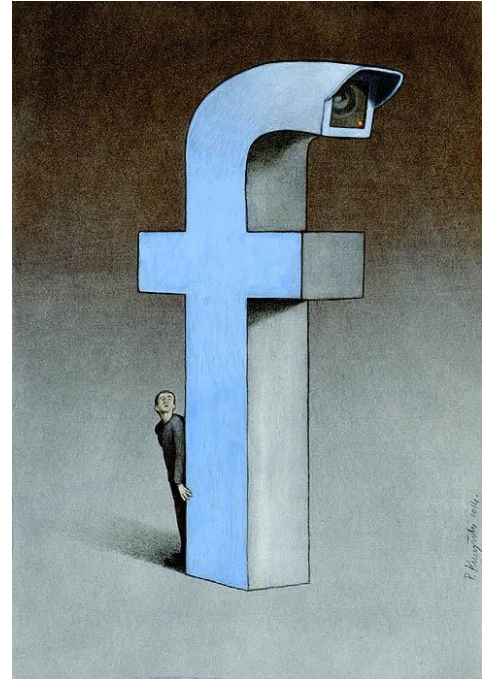


Figura 13. “*Watcher - old one, but...*” Pawel Kunczynski. Imagen digital. 2018. Recuperado de: <https://www.facebook.com/pawelkuczynskiart/photos/a.315950128433573/2018756241486278/?type=3&theater>



Figura 14. “*Alone in the forest*”. Pawel Kunczynski. Imagen digital. 2017. Recuperado de: <https://www.facebook.com/pawelkuczynskiart/photos/a.315950128433573/1756711361024102/?type=3&theater>

concentrada en lo que sucede en su celular. Nuevamente, Kuncynski hace referencia a los riesgos que se encuentran en el ciberespacio haciendo un paralelo con la vulnerabilidad de una pequeña niña que se encuentra sumergida en la red.

5.5 Producción artística de Eva y Franco Mattes

Eva y Franco Mattes es un dúo de artistas de origen italiano, quienes trabajan juntos desde el año 2000. Eva y Franco Mattes son reconocidos por generar propuestas desde lo conceptual, además de ser considerados pioneros del *NetArt*. Para esta pareja lo digital, el ciberespacio y las nuevas tecnologías se convirtieron en los principales medios utilizados para proponer y exponer sus configuraciones artísticas.

La elección de esta pareja de artistas como objeto de estudio se da principalmente debido a que en su producción artística se logra identificar, analizar y comparar los acercamientos que se plantean en el capítulo uno y dos, en los que inicialmente se visibiliza la relación recíproca entre el arte y la sociedad y además se exponen algunas de las problemáticas que han emergido a causa del uso desmedido que se le está dando al internet y a las redes sociales. En este mismo sentido, la producción artística de Franco y Eva Mattes representa el uso de las nuevas tecnologías para la creación y exposición del arte, en el que, usando la creación, se genera un constante cuestionamiento o crítica con respecto a los comportamientos que se presentan en la sociedad.

El concepto que Franco y Eva Mattes manejan es crítico y radical, su postura no da cabida a dudas sobre sus intenciones expuestas en cada una de sus propuestas artísticas. Esto lo comprueba el *Statement* de los artistas expuesto en la página web de la galería de arte contemporáneo

Carroll/Fletcher.⁵ El texto describe el trabajo de los artistas de la siguiente forma: “*Their controversial interventions, often bordering on illegality, challenge dominant power structures, including the hierarchical status of the art world, and explore the impact of technology in modern society*”. La galería describe la obra de Franco y Eva Mattes como controvertida y desafiante además de su gran interés por conocer más sobre el verdadero impacto que puede llegar a tener la tecnología en las personas que lo consumen sin ningún tipo de filtro.

El nombre de la plataforma digital utilizada por Franco y Eva Mattes se limita a una secuencia de números binarios llamada <https://0100101110101101.org>. Esta página web es utilizada por los artistas para exponer sus exposiciones, documentos y piezas artísticas. Según su misma galería Carroll/Fletcher los artistas utilizan métodos estratégicos para criticar el *status quo*, tales como el *hacktivismo* a lo que su definición es el uso no violento de herramientas digitales con fines políticos y la *cultura-jamming* que es un movimiento que se resiste a la hegemonía cultural o un sabotaje cultural. Por su parte, el escritor Rubén Figaredo, previamente mencionado, encuentra una estrecha relación entre la creación artística de los artistas Franco y Eva Mattes con el activismo. Este vínculo produce una extraña relación con el arte puesto que, para Figaredo, las limitadas restricciones que plantea la red fueron utilizadas de manera ingeniosa para llevar el arte al hogar, lo que implica la no necesidad de ir a un espacio museal.

⁵ *Carroll / Fletcher* fundada en 2012 por Jonathan Carroll y Steve Fletcher. Es una galería de arte contemporáneo ubicada en Londres, se caracteriza por tener gran interés en la multimedia y las nuevas tecnologías. <https://www.carrollfletcher.com>

En este mismo sentido, la creación de estos artistas propuesta por Franco y Eva Mattes varía con respecto a técnicas, debido a que hacen intervenciones en el espacio público, proyectos digitales, videojuegos, publicidad entre un gran abanico de posibilidades. Aunque los recursos son muy variados, la temática de su obra se encuentra direccionada a la crítica de las tecnologías y la falta de privacidad que estas proporcionan.

Una de las obras de estos artistas es “*The others*” pieza en la que se demuestra una falla en un software cibernético, lo que llevó a Eva y Franco Mattes a apropiarse de cerca de 10.000 fotografías del perfil de personas elegidas al azar.

Esta obra se

desarrolló con el fin

de demostrar que

los medios

tecnológicos no

garantizan la

seguridad de la

información que a

diario se ingresa en la

web.



Figura 15. “*The Others*”. Eva y Franco Mattes. 02:10:07. 2010. Recuperado de: <https://0100101110101101.org/the-others/>



Figura 16. “*No fun*”. (Captura de pantalla). Eva y Franco Mattes. 00:08:32. 2010. Recuperado de: <https://0100101110101101.org/no-fun/>

El planteamiento desarrollado en esta obra es semejante al planteado previamente por Javier de Rivera y el diario *New York Times*, donde se cuestiona la seguridad de la información que a diario se agrega a la web.

Otra pieza artística de Eva y Franco Mattes es “*No fun*” en la que utilizaron una red social dedicada a unir parejas para mostrar a un hombre que aparentemente se había quitado la vida. Esta obra deja en evidencia la reacción y la incertidumbre de los usuarios con respecto a lo que veían a través de sus dispositivos, registraban sus reacciones frente a la escena de la que



Figura 17. “*Emily’s video*”. (Captura de pantalla). Franco y Eva Mattes. 00:02:00. 2012. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UcKMtOIQHw>

no era claro si era real o una broma poco divertida. Esta obra es un claro ejemplo de la situación cuestionada por Noam Chomsky, quien duda sobre la fiabilidad de la información que se encuentra en la web. “*Emily’s video*” es de las obras de la pareja de artistas Eva y Franco Mattes en la que se muestra la reacción de algunas personas frente a un video llamado “el peor video de la historia”. Usuarios al azar decidieron ver dicho corto, el cual fue eliminado después de la presentación. El resultado de esta pieza son las reacciones que tienen las personas que pueden ver el video y como se conmueven por lo que ven en él. Esta obra demuestra la teoría planteada por John Suler, expuesta anteriormente, llamada efecto de desinhibición.

6. CONCLUSIONES

En primera medida se logró evidenciar que la creación artística ha hecho parte del ser humano desde sus inicios. Con pequeñas esculturas como la “Venus de Willendorf”, se demuestra que la sociedad, sin importar la época, la cultura o los avances, encuentra en el arte un medio que puede tener diferentes fines expresivo-comunicativos.

En segunda instancia se obtuvo una segunda conclusión, la cual determina que la necesidad del hombre por crear, tuvo diferentes funciones a lo largo de la historia. Iniciando en el paleolítico cuando se realizaban dibujos y esculturas con el propósito de que estos se convirtiesen en realidad. Después de esto el arte era concebido como un elemento de veneración debido a que su principal función era religiosa. Así mismo, el arte se transformó en un campo mucho más complejo, autónomo y con otros intereses, por ejemplo, la figura del artista paso a tener relevancia, las producciones se centran en la capacidad de venta y dejó atrás el factor religioso.

Otra de las conclusiones que se logró determinar en esta investigación es el vínculo que existe entre el arte y la sociedad, de modo que lo que sucede en una de estas partes, afecta a la otra. Un ejemplo de esto son las vanguardias, mismas que aparecían según los síntomas que presentara la sociedad. El Arte Pop habla de la cultura de masas, del consumismo y de grandes estrellas del espectáculo, todo esto mientras el contexto artístico se encontraba mediatizado y la necesidad de comprar se establecía rápidamente.

Por otro lado, en este proyecto se logró reconocer algunas de las afectaciones ms comunes que presentan los usuarios frecuentes de las redes sociales, entre las que se encuentra la alteración de la conducta, esta puede variar desde exageración de emociones y sentimientos hasta llegar a generar una necesidad excesiva de estar navegando en la web.

Así mismo, los riesgos con respecto a la veracidad de la información que se encuentra en la red es otra de las afectaciones detectadas en esta investigación, debido a que el ciberespacio no permite conocer a la persona con la que se habla. Además, las plataformas digitales no cuentan con las garantías necesarias para resguardar información personal de terceros.

En este sentido, se logró determinar que la evolución tecnológica en el que se encuentra la sociedad contemporánea no permite conocer a fondo las consecuencias que tiene el proceso de adaptación, es por esto que mencionar las repercusiones negativas generadas por el uso desmedido de los nuevos medios, solo dan cuenta de lo que se conoce hasta el momento, pero no se puede calcular el perjuicio que esto pueda tener en realidad.

Otra de las conclusiones que se obtuvo de esta investigación es que rol del arte no se limita a la parte estética contemplativa y pasiva por parte del ser humano, sino que el concepto, la intención y el aporte social que este tiene es de relevancia en el público consumidor de arte.

Finalmente se logró establecer que artistas contemporáneos de diferentes partes del mundo, se están interesando en cuestionar el papel que juega los avances tecnológicos en la sociedad por medio de propuestas artísticas, mismas que llegan a miles de espectadores quienes terminan decidiendo cuál es el uso que le quieren dar a las plataformas digitales.

BIBLIOGRAFÍA

Aparici, R. (2009). La imagen, análisis y representación de la realidad. Barcelona: Gedisa

Aristegui C. Lo que Noam Chomsky te advierte sobre Google y Facebook. CNN. Recuperado de <http://cnnespanol.cnn.com/video/cnnee-aristegui-intvw-noam-chomsky-google-facebook-redes-sociales-dominacion-control-rusia-eleccion/>

Castiella, B. (2016). El ordenador más antiguo del mundo, el Mecanismo de Anticitera, sigue sorprendiendo. ABC Cultura: Recuperado de: https://www.abc.es/cultura/abci-ordenador-mas-antiguo-mundo-mecanismo-anticitera-sigue-sorprendiendo-201606142057_noticia.html

Debray, R. (1994). Vida y muerte de la imagen historia de la mirada en occidente. Barcelona: Paidós ibérica

De Rivera, J. (2014). Vigilancia global y formas de resistencia. Tecnokultura. Volumen 11, Numero 2. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48239/45133>

Diccionario médico. (2018) Desinhibición. Navarra. Clínica Universidad de Navarra. Recuperado de <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/desinhibicion>

Elger, D. (2004). Marcel Duchamp. Taschen. serie(Dadaísmo).

Figaredo, R. (2011). El arte hacker. El activismo en la era digital. *Ábaco*, 2 época, 88-97. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/43794301>

Galeno. M (2004). Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT

Galeano, M. (2004). Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada. Medellín: La carreta editores

García, L. (2009). *Redes sociales y adolescencia. La familia ante el uso de las redes sociales en Internet*. Madrid: CEAPA.

Guasch, A. M. (2012), “La crítica discrepante: entrevista sobre arte y pensamiento actual”. Madrid: Catedra.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

Herrman, H. (2018). Si Google sabe a dónde has ido, ¿sabe quién eres?.tecnología. New York Times. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2018/09/13/google-ubicacion-privacidad/>

Lèvy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos.

Licklider, J. C. R (2002). *Historia de Internet. Boston, Estados Unidos*. recuperado de: http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1239136955718_1163871558_10281/historia%20internet.pdf

Martínez, B. (20016). *Homo digitalis: etnografía de la cibercultura*. Bogotá: Uniandes

MINISTERIO DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. (2015). *En TIC confío, la estrategia de MinTIC para usar Internet de forma segura*. Recuperado de: <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-11446.html>

Molina P. (julio 10 del 2013). ¿Por qué Chomsky desconfía de internet? BBC Mundo. Recuperado de: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/07/130702_chomsky_internet_digital_criticas_pmt.s.html

Morgado Aguirre, B., & López Martín, E. (2016). Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia.

Redacción y gestión (2018). ¿Cuál es la historia de internet? Tecnología. Gestión. recuperado de: <https://gestion.pe/tecnologia/historia-internet-240094>

Regil, L. (2006). Museos virtuales: nuevos balcones digitales. Reencuentro. Análisis de Problemas Universitario. Recuperado de: <http://agricola-www.redalyc.org/articulo.oa?id=34004605> ISSN 0188-168X

Rosenberg M, Confessore N, Cadwalladr C. (marzo 20 del 2018). La empresa que explotó millones de datos de usuarios de Facebook. New York Times. Recuperado de https://www.nytimes.com/es/2018/03/20/cambridge-analytica-facebook/?rref=collection%2Fsectioncollection%2Fnyt-es&action=click&contentCollection=matthew-rosenberg®ion=stream&module=stream_unit&version=latest&contentPlacement=2&pgtype=undefined

Rotaeché, M. (2010). Conservación y restauración de materiales contemporáneos y nuevas tecnologías. Madrid: Síntesis.

Sitjes, F. (2001). Arte y compromiso social. *El Ciervo*, 50(607), 39-39. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/40830043>

Suler, J. (2006). The Psychology of Cyberspace. New York Recuperado de: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/aps.42>