
Resumen: Este ensayo prologa la compilación del presente cuaderno, cuyas temáticas generales giran en torno al Arte, el Diseño y las nuevas tecnologías. A través del planteo de problemáticas y de la introducción de algunas categorías teóricas construye un enlace particular entre las ideas y los autores contenidos en la publicación. El texto avanza sobre la consideración de la tecnología como fenómeno cultural, social y económico; y a partir de este lugar analiza su incidencia sobre las prácticas de arte y diseño tomando tanto algunos elementos históricos como actuales. Como conclusión introduce la expresión *proyectualidad crítica* para dar cuenta de los procesos creativos en el arte actual.

Palabras clave: Arte - Diseño - proyectualidad - tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 27-28]

(*) Profesora de Artes en Música (IUNA). Magister en Diseño (Universidad de Palermo). Docente de grado y posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

El cielo por asalto en clave hip hop

En julio de 1977 un masivo apagón eléctrico deja a la mayor parte de Nueva York a oscuras. La crisis económica del momento sumada al descontento popular en los barrios más pobres son las principales causas de toda una noche de saqueos, vandalismos y enfrentamientos con la policía. El saldo, además de muertos y heridos, consiste en un botín fabuloso de electrodomésticos, y una gran parte de ellos son equipos de sonido y música: tocadiscos, mezcladores, altavoces, amplificadores, micrófonos, etc. Esta inyección de tecnología de origen ilegítimo, revendida entre los edificios del Bronx fomenta (o al menos las leyendas así lo relatan) una expansión exponencial del *hip hop* aún embrionario. No suena casual que este movimiento musical sea representativo de la crítica social popular en los Estados Unidos y que su origen fundacional legendario sea una suerte de *cielo por asalto* por parte de sectores afroamericanos e hispanos. El acceso a los bienes tecnológicos se rige (al igual que otros productos) por las desiguales reglas del capitalismo; pero en muchos casos, estos objetos son bienes de consumo y también bienes de producción. La misma computadora es centro de entretenimiento y herramienta de trabajo; la bandeja gira discos es simplemente para escuchar música, pero también es el dispositivo con el que se inventa el famoso *scratch* de los *Disc Jockeys*.

La circulación de los bienes tecnológicos está casi siempre en una zona de tensión: entre el repudio y la codicia, entre el poder y la carencia, entre lo hegemónico y lo emergente. La aceleración de cambio en el campo tecnológico es uno de los factores de esta de tensión, probablemente no haya otro rubro más sensible que este al deseo por la novedad, por lo último o por lo nuevo. En tanto que las transformaciones vaticinadas por los gurúes de las nuevas tecnologías¹ en términos de conectividad, sofisticación y comunicaciones parecen cumplirse y hasta superarse, las grandes problemáticas del orden mundial permanecen y se acentúan. Arlindo Machado enuncia lo siguiente al respecto:

Pero las nuevas tecnologías no promueven ese avance democratizando el acceso, universalizando las riquezas producidas, generando el crecimiento material y cultural de todo el planeta alcanzado por su influencia. Avanzan fuertemente ancladas en instrumentos políticos y jurídicos autoritarios, como la propiedad privada, las patentes y el copyright, la hegemonía del capital global, la división del planeta en estratos sociales, clases, razas, etnias y géneros diferenciados, desigualmente beneficiados por el acceso a los bienes producidos. (Machado, 2010).

Los avances tecnológicos que prometían bienestar a la humanidad no han resuelto la pobreza, ni el hambre ni los conflictos bélicos, aunque la hiperconectividad y la información sí exhiben las problemáticas en bruto.

Manifestaciones organizadas en redes sociales, cadenas de *hoaxes* bien intencionadas o cadenas de mensajes de texto para protestar por las tarifas de alguna empresa parecen pálidos intentos que poco castigan la estructura macroeconómica. Es más probable que se tambalee por su propio peso, como en la última crisis, que por voluntad de cambio político - social.

De todas maneras, la discursividad social se percibe así misma con profundos cambios en relación con las medias tecnológicas. Tanto en el campo del trabajo como en las relaciones sociales el pasado sin Internet y sin celulares pertenece a un imaginario lejano; y, aunque persiste una sensación de mejora, conviene analizar cuáles son los beneficiarios de esta eficiencia. Las fantasías futurísticas en las que las máquinas trabajarían por nosotros parecen alejadas, y al parecer sus consecuencias son el desempleo por un lado y la suba de los estándares productivos por otro, como manera de aprovechar el tiempo de trabajo. Aún en situaciones que a simple vista aparecen como una mejoría en la calidad del trabajo gracias a la conectividad tecnológica (horarios flexibles, trabajo desde el hogar, etc.) también pueden ser leídos como una disolución negativa de la frontera “tiempo laboral” y “tiempo de ocio”.

Esta dimensión social y cultural de la cuestión tecnológica se constituye en algo interesante para ser estudiado, es decir, los usos, circulaciones, mutaciones y discursividades que anidan en el entramado cultural.

En este contexto ¿qué relaciones mantienen, entonces las prácticas artísticas con las medias tecnológicas? O mejor expresado, ¿las artes simplemente usufructúan herramientas tecnológicas como medio para la concreción del artificio? ¿o su interacción con la tecnología conduce, además, a su cuestionamiento? Si bien las dos posturas artísticas coexisten pareciera que la crítica a lo tecnomedial predomina por sobre lo neutro o lo estético formalista. Así lo reafirma Rodigo Alonso en su texto *Tecno-Imagen: encuentros y desencuentros entre el arte y la tecnología*:

Contrariamente a lo que se cree no hay necesariamente un optimismo utópico en el artista que decide utilizar las posibilidades de la técnica y de los medios no tradicionales para la realización de sus obras. Nam June Paik decía: “utilizo la tecnología para odiarla adecuadamente”, y ciertamente muchas de las mejores reflexiones y de los más agudos cuestionamientos al discurso omnipresente de la tecnología han sido realizados desde su propio seno. (Alonso, 1999:79).

Efectivamente, Paik y también los primeros videoartistas del grupo Fluxus no utilizaron los dispositivos tecnológicos televisivos como un simple soporte, como pretensión estética o como novedad; sino que es ese soporte el que transforma el discurso artístico y al mismo tiempo provoca crítica al dispositivo del cual se sirve. ¿Qué aporta esta media tecnológica a diferencia de otras herramientas? Pues sus múltiples dimensiones y por consecuencia, su complejidad se constituye en dispositivo y media comunicacional; su sistema incluye las gramáticas de producción, circulación y recepción.

En este sentido quizás no sea casual el descubrimiento, como mecanismo de producción en varias piezas de videoarte de esta época, del efecto de *feedback*, o retroalimentación visual. Esto consiste en grabar o transmitir con dos cámaras enfrentadas obteniendo imágenes multiplicadas al infinito, constituyéndose en una perfecta metáfora del bucle entre producción, circulación y recepción de la semiosis social. “Efectivamente, hasta mediados de la década del 70, los incipientes videastas se dedicaron a denunciar el dispositivo televisivo, alterando o ridiculizando sus contenidos.” (Fenández Irusta, 2007).

En los '90, una nueva plataforma tecnológica, otra generación de artistas y un similar espíritu de crítica gestan el llamado Net Art. Este arte que forma su cuerpo (o ausencia de cuerpo) en la propia topología de la red cuestiona los circuitos de legitimación y mercadeo en el campo del arte. La Internet les permite crear un *bypass* que a priori eliminaría del circuito a instituciones, premios, curadores y demás estamentos de legitimación y valoración de artistas y obras, constituyendo un circuito propio, un canal de exhibición alternativo y en relación directa con los públicos.

Sylvia Valdés en su ensayo *Poéticas de la Imagen digital* en la presente compilación explicita la función jerarquizadora de la tecnología en el imaginario social, que como hija dilecta de lo científico imprime a lo artístico. Por otra parte, Valdés avanza sobre la cuestión del arte y la tecnología desde la relación con el lenguaje proponiendo una nueva categorización de la función poética a la cual extrae del campo de estudio de la comunicación para contrastarla con lo filosófico y lo psicoanalítico y concluir en una poética cuya función no es comunicacional sino transformadora. En este sentido, el arte a partir de las vanguardias comienza a adquirir facetas críticas y cuestionadoras, de denuncia y compromiso que ocupaban hasta entonces un segundo plano. El señalamiento sobre la celebración promisoria del avance tecnológico podría ser una variante más de la mirada alerta del artista actual. La diferencia, tal vez, con otras temáticas es que la tecnología no es un concepto ajeno sino que participa como cuerpo, herramienta o circuito de la propia obra. *El artista señala* es una obra (instalación - *performance*) de la artista cordobesa Dolores Cáceres presentada en la I Bienal del Fin del Mundo en Ushuaia en 2007. Cáceres intervino una playa del Canal Beagle con la leyenda “El Artista Señala” en letras gigantes de material combustible a las que prendió fuego. En esta obra, como lo explica la artista, el señalamiento consiste en un homenaje a los pueblos originarios extinguidos de la región, los Yámanas y al nombre de la isla,

Tierra del Fuego llamada así por los “fuegos” que se veían en la tierra desde el canal provenientes de las hogueras yámanas. Más allá de la temática particular de esta intervención podemos advertir una intención general: el artista siempre señala; y no es casualidad que esta frase haya sido tomada para el título de la muestra itinerante exhibida en varios museos del país *El arte señala* integrada por obras de la Bienal de Ushuaia

Pero, ¿qué se señala? ¿consiste todo esto en una simple protesta estetizada? Y por otro lado ¿hasta donde es necesario para el arte medir su eficacia en términos de transformación del contexto? Aunque es complicado generalizar, se puede inferir a través de las obras y los artistas que la mirada crítica sobre lo tecnológico atraviesa e incide sobre el campo de lo social y económico. Los dispositivos tecnológicos en sí mismos carecen de moral, nuevamente es su manipulación lo que los hace funcionar como discriminadores sociales, benefactores de la humanidad o instrumentos de coacción.

Probablemente, la relación entre arte y tecnología sea una relación emergente de otra mucho más profunda y determinante, no sólo en la actualidad sino a través de la historia: la relación entre Arte y producción, es decir arte y sistema económico. Esta cuestión, evidentemente, no es una novedad, pero las interpretaciones y reinterpretaciones marxistas al respecto en el campo del arte han sumado voces encontradas. Si para Bertolt Brecht la modelización de la estructura compositiva y formal en el arte es la confirmación antiburguesa de una producción artística de una era industrial y proletaria, para Adorno arte e industria son irreconciliables. El concepto de industria cultural acuñado por Theodor Adorno encarna todo lo negativo de la ideología burguesa con un gran poder de penetración en las masas.

Cuál es la estética de la revolución o del socialismo ha tenido respuestas, no sólo distintas sino totalmente opuestas como el realismo socialista o el muralismo mexicano como ejemplos de una cercanía con lo figurativo o la representación de lo popular a diferencia de las ideas de revolución en el arte como motor movilizador de la revolución social sostenidas por vanguardias como los grupos MaDi y Arte Concreto Invención en Argentina.²

Otra mirada en retrospectiva de esta relación crítica entre arte y producción es expresada por Nicolas Bourriaud cuando establece un lazo entre el pop y el minimalismo de los sesenta como expresión de la producción industrial y el consumo masivo respectivamente. Bourriaud establece esta ligadura a partir del análisis de los materiales:

Los materiales utilizados en la escultura minimalista (aluminio anodizado, acero, chapa galvanizada, plexiglás, neón) remiten a la tecnología industrial y más particularmente a la estructura de las fábricas y grandes depósitos. Por su parte, la iconografía pop art remite a la era del consumo, a la aparición del supermercado y de las nuevas formas de marketing que están ligadas a ello: la frontalidad visual, la serialidad, la abundancia. (Bourriaud, 2007:109).

Por otra parte, para Bourriaud el arte conceptual está vinculado a la predominancia de la economía terciaria partir de los setenta, al surgimiento de la informática y el comienzo de las bases de datos como organización de la información: “Empresa huidiza (IBM) su aparato productivo es literalmente ilocalizable a la manera de una obra conceptual cuya apariencia física importa poco y puede materializarse en cualquier parte” (Bourriaud, 2007:110).

Una nueva relación podría ser establecida a partir de los noventa entre el arte digital, el Net Art y la multimedia con la condición de labilidad, flujo e inmaterialidad del capitalismo financiero. Los movimientos caprichosos del capital, la condición de virtual del dinero y la ausencia de un capitalista ³ visible encuentran su correlato artístico (y crítico) en creaciones que utilizan el devenir mutante de la obra en un tiempo, las redes comunicacionales, el arte generativo, la interacción en la web2.0 entre otros.

Esta relación entre Arte y compromiso, o Arte y política es analizada por Florencia Battiti en *El arte ante las paradojas de la representación* tomando como un estudio de caso la creación del *Parque de la Memoria-Monumento a las Víctimas del Terrorismo de Estado en la Argentina*. Nuevamente surge en el texto un análisis sobre la tensión entre comunicación y poética o entre formalismo estético y sentido, planteados ahora como desafíos para la curaduría, la gestión y la selección de las obras. La pregunta vuelve a girar acerca de la representabilidad del horror, y si esto es posible; qué puede decir el arte al respecto: ¿ofrecer una versión estetizada? ¿traicionar la metáfora en pos del mensaje? Las antinomias simplificadoras se diluyen al recorrer el análisis de las obras realizado por Battiti y encontrar resueltas las tensiones éticas en el seno mismo de la piezas; y no sólo como soluciones tangenciales sino como un concentrado de gran poder expresivo, cuya pregnancia en el espectador reifica y trasciende el concepto de memoria.

Música, industria y reproductibilidad

En el campo de la música, una nueva combinación entre rock y experimentalismo se fusionan en el movimiento llamado rock industrial de la década del ochenta. Lo industrial aquí no alude a los mecanismos fordistas de las industrias culturales (discográfica en este caso) que tanto critica Adorno sino más bien a todo lo contrario, es un movimiento que encuentra cobijo en sellos independientes, levemente descentrado del foco anglosajón predominante ya que surge en Alemania con *Einstürzende Neubauten* como una de las cabezas de fila. ¿Cuál es el aspecto industrial? Nuevamente la utilización de los materiales, en este caso sonoros que construyen una sonoridad de “fábrica” a partir de elementos, objetos, metales, caños, tuberías, etc. con sonidos sintetizados sobre bases de rock. Se puede pensar en este caso que la relación con lo industrial en los ochenta sería un tanto tardía o al menos extemporánea, no podemos olvidar que la utilización de estos sonidos no es una novedad: Pierre Schaeffer, John Cage y Karlheinz Stockhausen ya habían transitado por estas búsquedas tímbricas desde mediados del siglo XX sin dejar de mencionar las improntas futurísticas de principios del siglo XX de Luigi Russolo y sus máquinas *intonarumori* o la incidencia de los objetos sonoros en las obras de Edgar Varèse como las sugerentes sirenas fabriles de *Ionisation* (1929).

Postproducción es el título del libro de Nicolas Bourriaud al que hacemos referencia y es la palabra con la que va a caracterizar los modos de realización artística y cultural de los últimos tiempos. Con el término *postproducción* se denomina a una serie de procesos de acabado de productos para el campo de las industrias culturales (cine, música, TV, etc.) y esta idea sirve como concepto para representar un nuevo modo de producción artística basado en la manipulación de contenidos previos (los *ready made* de Duchamp son los antecedentes fundacionales de estas estéticas).

Para Bourriaud la quintaesencia de este paradigma es la cultura *deejaying*:

Durante los años ochenta, la democratización de la informática y la aparición del *sampling*⁴ permitieron el surgimiento de un paisaje cultural cuyas figuras emblemáticas son los Djs y los programadores. El remixador se ha vuelto más importante que el instrumentista (...). Mientras que las recientes tendencias musicales han banalizado el desvío, las obras de arte ya no se perciben como obstáculos, sino como materiales de construcción. Cualquier DJ trabaja hoy a partir de principios heredados de las vanguardias artísticas: desvío, *ready-mades* recíprocos o asistidos, desmaterialización de la actividad.⁵ (Bourriaud, 2007:39, 42).

Si bien la cultura *deejaying* aparece como la punta más masiva, cercana a la cultura consumista o en otros casos popular; existe otro ejemplo de apropiación crítica en el campo de lo musical: *Plunderphonics* es un concepto acuñado por John Oswald en 1985 pero que a diferencia de la espontaneidad y la diversidad variopinta de la cultura DJ esgrime un sostén político e ideológico a lo que literalmente puede traducirse como “saqueo sónico”

Desde que el *collage* aparece en el mundo de las artes a principios del siglo XX (y, en las artes sonoras, a mitad del siglo), los cimientos sobre los que se sostiene el concepto de autoría están cada vez más resquebrajados. Cuando en 1985 el canadiense John Oswald acuña el término *plunderphonics* para referirse al apropiacionismo musical, nos está señalando el cisma entre creación e industria que se está produciendo en el mundo de la música. Para acabar de complicar la situación, en los últimos 15 años la herramienta de transmisión de la cultura es digital, y el *cut & paste* se ha convertido en el pan nuestro de cada día.” (Toner, s/f).

A diferencia de la función predominante de la producción *deejaying*, el entretenimiento, la socialización, la danza; el movimiento *Plunderphonics* no tiene un resultado musical necesariamente agradable o funcional a lo festivo, sino que entre otros conceptos pretende poner el dedo en la llaga en el negocio (últimamente también tambaleante pero por otros motivos) de la música: la cuestión de la autoría y de los consecuentes dividendos económicos que reporta. El apropiacionismo como discurso crítico en el arte también aparece en otros soportes como el caso particular del llamado *Game art* donde justamente también se ve ejemplificado el concepto de *desvío* de Debord. La artista Mónica Jacobo analiza en su ensayo *Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina* la constitución de este soporte – género y en especial su devenir en la Argentina y Uruguay. Las transformaciones artísticas a partir de plataformas de juegos conocidos trabajan justamente con la transfiguración de su sentido original, en algunos casos eliminando el objetivo y produciendo desconcierto sobre el resultado “perder o ganar” o en otros casos convirtiendo los escenarios en entornos locales y resignificando la idea de “lucha” (cuando por ejemplo el héroe es un cartonero atravesando toda clase de vicisitudes). Como explica Jacobo, la industria del video juego se está consolidando como una de las más poderosas del campo del entretenimiento, superando al cine en muchos casos; y es allí

donde la apropiación y manipulación en este “género” artístico anidan para producir su crítica y reformular la cuestión lúdica.

Retomando lo anterior, probablemente la música sea la disciplina que más evidencia la compleja relación con la tecnología a partir del surgimiento de las técnicas de fijación y reproducibilidad del sonido. Volviendo a la Escuela de Frankfurt, Benjamin plasma esta problemática en su famoso texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* y por otro lado Adorno cuestiona fuertemente la “industrialización” de la música excluyendo de manera radical del campo de lo artístico cualquier música popular devenida en cultura de masas por efecto justamente de esta industrialización, lo que hoy llamamos “música enlatada”

En la discursividad social y en el campo del arte en especial resuena fuerte la antítesis entre industria y cultura, en el caso de la música, las compañías discográficas aparecen como las enemigas necesarias de los músicos. La llamada democratización de la tecnología ha producido un gran impacto en la manera de producir música. Un estudio de grabación hogareño semiprofesional hoy puede alcanzar mejores estándares en algunos aspectos de la grabación que estudio básico de hace 30 años, y en la actualidad se producen y graban cantidades de material sonoro como nunca hasta ahora, que además se difunde por canales alternativos a bajo o ningún coste (*my space*, etc.). A pesar de esto, las nuevas posibilidades tecnológicas no han modificado la estructura del *star system*, la voracidad por el recambio, la moda y los acuerdos comerciales de las compañías con las radio emisoras.

Las discográficas se enfrentan a un desgaste de ideas probablemente producto de la cristalización de un *modus operandi* industrializado que se evidencia en la división de la producción musical en “carteras” u áreas separadas de acuerdo a los géneros (rock, country, jazz, latino, etc.) y en la articulación productiva en una suerte de “cadena de montaje fordista” un tanto sui generis. (Negus, 2005). El primer eslabón de esta cadena es el *cool hunting* o proceso de captación de materias primas, y es el que probablemente lleva a una cristalización prematura de los posibles emergentes musicales; en otras palabras se produce una maduración artificial (directores musicales, productores y arreglistas mediante) de músicas surgidas, por ejemplo, de las entrañas de lo popular, el suburbio o emergentes urbanos que rápidamente son expuestos al mercado. Estas operaciones en manos del negocio no sólo son cuestionadas por traicionar la autenticidad de origen, sino que además solidifican movimientos musicales incipientes convirtiéndolos en productos, antes de que podamos darnos cuenta si su proceso (los procesos sociales y artísticos populares son más lentos que las voracidades industriales) será algo que valga la pena. La cumbia villera no es muy diferente en origen al tango primigenio de la última década del siglo XIX (barrios bajos o marginales, vulgaridad en las letras, poca elaboración musical en arreglos, etc.) sin embargo, cuesta pensar en una evolución de la cumbia a largo plazo. Una de las hipótesis que podemos aventurar al respecto es la manera en que la industria coagula una incipiente tendencia convirtiéndola en un producto sellado y arquetípico impidiendo de esta manera su cocción a fuego lento, condición necesaria de los procesos artísticos de extracción popular.

La relación entre arte y tecnología en el campo de la música no siempre funcionó de esta manera. A comienzos del siglo XX cuando la industria discográfica daba sus primeros pasos tuvo un crecimiento en paralelo con los grandes géneros populares del siglo XX. La historia del jazz o del tango es indisoluble de su relación con el disco. El tango se eleva por encima de sus orígenes bajos cuando comienza su grabación y edición fonográfica. Las tecnologías de grabación de principio del siglo XX eran costosas y precarias comparadas con las actuales, el registro debía

realizarse en a lo sumo tres tomas y con todos los instrumentos en simultáneo. Estas condiciones generaron una elevación en la calidad de ejecución de los músicos ya que se debía llegar al estudio con una gran perfección, el error de ejecución no era posible de enmendar. En la actualidad el fenómeno parece revertirse, volviendo a la idea de Bourriaud, el proceso central del momento es la postproducción mediante el cual casi todo puede enmendarse, corregirse, inventarse y hasta reinventarse.

Parafraseando a Roland Barthes, al igual que con la fotografía, la grabación analógica lleva implícito en sí al “documento”, es lo que verdaderamente “ha sido” o “ha sucedido” (Barthes, 2006).⁶; en tanto que la manipulación digital del sonido instala una nueva percepción en la realización de un fonograma: la idea de un producto como objeto de diseño ideado, producido y postproducido, es decir delineado mediante un procedimiento proyectual. El producto no necesariamente es el resultado de la grabación real de un músico que ha tocado de manera única e irrepetible su instrumento, como fijación de un espacio temporal real de lo que ha existido. Esta distinción no lleva implícita una añoranza, sino un análisis acerca de una construcción musical que ha rotado el paradigma, de la mano de la aparición del audio digital.

Así como el tango crece y se retroalimenta en forma paralela con la industria del disco, unos años después en Jamaica se construye un particular y único fenómeno que relaciona la música y la tecnología electroacústica: la creación del reggae como herencia de un proceso que comienza en el nacimiento del *sound system*.

Un caso particular: el *sound system* de Jamaica

Su historia hunde raíces en anécdotas políticas, bélicas, económicas y culturales de un modo que la constituyen en un observatorio privilegiado de análisis de procesos culturales y artísticos. En primer término ¿qué es el *sound system*? Surge en Jamaica alrededor de 1950 y consiste en un equipo de audio lo suficientemente potente como para sonar al aire libre montado en un pequeño camión que se trasladaba desde los barrios de Kingston hasta los pueblos del interior (muchos sin luz eléctrica) generando una fiesta popular al ritmo de discos de Rhythm and Blues (R&B) traídos, en un comienzo, de Estados Unidos. Durante una década este fenómeno prospera convirtiendo a los DJ's en estrellas que compiten entre sí de un *sound system* a otro, ya sea por el sonido más potente, los discos más raros y nuevos y las combinaciones más creativas añadiendo *scratchings* y voces de arenga que luego devendrán en estribillos cantados en las partes instrumentales. (Poschardt, 1998).

Pisando la década del sesenta la demanda del público por novedades sumado a un cierto abaratamiento de las tecnologías de grabación llevan a Coxson, titular y DJ de uno de los más afamados *sound systems* a la fundación de *Studio One*, la primera discográfica de Jamaica. Su método era simple: grababa algún grupo o solista en un disco simple, inmediatamente lo “testea” al público en su *sound system* y si gustaba hacía una pequeña edición; y, si se vendía bien producía una edición a mayor escala.

Los músicos que empiezan a crear *avant la lettre* los géneros jamaíquinos hoy reconocidos (rocksteady, ska, reggae, dub) no surgen *ex nihilo* sino que arrastran toda una tradición de ritmos propios caribeños como el calypso o el mento que habían quedado relegados a la recreación edulcorada para el turismo, mayormente norteamericano, que comienza a visitar la isla al

terminar la Segunda Guerra. Una fuerte tradición musical popular con una combinación muy particular de tecnologías e influencias incubó estos géneros únicos que alcanzan proyección internacional en la década del setenta.

Algunos datos sobre su historia a continuación ayudan a hilvanar una crónica de cuya herencia serán deudores en todo el mundo las *raves*, los Disc Jockeys y los sellos independientes entre otros legados. Cualquier mirada sobre la historia de los avances tecnológicos devela su relación con los inventos bélicos, las crisis económicas, las contingencias políticas, migraciones e intercambios y un cruce de casualidades. El caso jamaicano se nos aparece, entonces, como una receta que usa todos los ingredientes.

Al comenzar la guerra en 1939, se prohíbe la actividad de los radio aficionados; a raíz de esto el gobierno de Jamaica recibe la donación de un equipo que se convierte en la primera estación radial de la isla. (Walters, 2010). Anteriormente la radio ya era un factor importante, se sintonizaban eventualmente y con dificultad radios de Miami en las cuales el *jazz* y el *swing* comienzan a sonar en Kingston como una primera influencia, que también es traída en discos por los marines norteamericanos que se instalan en una base durante la segunda guerra.

La escasez económica impulsa la escucha comunitaria: al haber muy pocos equipos, la gente sacaba la radio a la calle subiendo el volumen para que los vecinos también puedan escuchar. Hacia fines de la Segunda Guerra Horace Leslie Galbraith, un joven técnico jamaicano, es reclutado junto con otros 30 por la Royal British Air Force para capacitarse y servir al ejército en el área de las comunicaciones. Galbraith estudia en Inglaterra (Glasgow University) y de regreso a Jamaica al terminar la guerra comienza a fabricar equipos de audio importando componentes y realizando ensamblajes con más ingenio que posibilidades industriales. Los primeros sound systems fueron unos pequeños equipos solicitados para mítines políticos callejeros por los candidatos a elecciones, como consecuencia de la muy reciente universalización del voto.⁷ Poco a poco los parlantes y amplificadores crecen en potencia a fin de satisfacer la “guerra de sound systems” entre uno u otro DJ apostados a una o dos cuerdas disputándose el favor del público.

Además de esto, el invento más curioso de Galbraith fue una adaptación entre una radio y un tocadiscos, de manera de utilizar el parlante y amplificador de la radio para escuchar discos con un apreciable bajo coste.

La reproductibilidad del sonido como punto de inflexión

La reproductibilidad técnica (para continuar con el hilo de Benjamin) lleva implícita la fijación del sonido en un soporte (grabación). Esta invención⁸ no sólo produce un cambio en las maneras de circulación de la música sino que sus procesos derivativos van a incidir por un lado en la estética musical de vanguardia con la transformación profunda de conceptos musicales de Pierre Schaeffer, y por otro lado en la relación del sonido con la imagen en el cine, tanto en la sincronización como en la construcción de un poderoso espacio simbólico, estético y expresivo que es el fuera de campo.

En los dos casos la condición necesaria es la acusmática, y no sólo como la idea pitagórica originaria, sino que con la grabación aparecen las facultades de *lo diferido* como aquello que puede escucharse y re-escucharse luego de haber acontecido; y de *lo permanente* como aquello

que puede perdurar en el tiempo a manera del *spectrum* que describe Roland Barthes para la fotografía. (Barthes, 2006)

Los ensayos de Carmelo Saitta y de Claudio Eiriz avanzan en el estudio de estas dos dimensiones de la acusmática, Saitta en el sonido para audiovisuales y Eiriz en la revolución conceptual producida por Pierre Schaeffer. Es interesante hacer notar, como se desprende en estos ensayos, de que manera el análisis del sonido audiovisual toma como marco teórico la actualización de Schaeffer de la idea de acusmática de Pitágoras.

En la banda sonora, su unidad de sentido, Saitta retoma la crítica sobre el relegamiento del sonido en el cine, dado a veces en el plano de lo teórico (críticos o teóricos del cine que lo ignoran o eluden) como muchas veces en el ámbito de la realización donde se repiten clichés tanto sonoros como musicales si una mayor puesta en crítica al respecto. ¿Podría volver la discusión de Adorno en este punto? Es decir, músicas para cine conservadoras y reiterativas, sin innovación ni riesgo perpetuadas por la maquinaria industrial versus cine de autor con un tratamiento artístico del diseño sonoro y la música. Evidentemente esta antinomia maniquea encuentra excepciones a cada paso, pero también son muchas, la mayor parte, de las producciones de la industria que confirman la modelización, el estereotipo y la reiteración arquetípica (y no sólo en el sonido).

En *El oído tiene razones que la física no conoce*, Claudio Eiriz profundiza en un análisis sobre la transformación schaefferiana y la cuestión de la percepción. De la misma manera que Duchamp sentencia que son los espectadores los que concluyen las obras y que la percepción es la percepción completa el proceso del hecho artístico, Schaeffer sienta su tratado en un giro copernicano hacia el sujeto, pero esta subjetividad no es anodina, personal o caprichosa de acuerdo a estados de ánimo o caracteres heredados del Romanticismo, sino que su soleo es un estudio desnaturalizador del sentido común (o la escucha en común) sobre los sonidos. Resulta revelador, como lo detalla Eiriz, de que manera es lo tecnológico, las manipulaciones sobre la grabación y sus “accidentes” o hallazgos como la campana cortada los que fomentan el cambio de paradigma.

Proyectualidad crítica

La afirmación que el Diseño abreva sus aspectos creativos del campo del Arte funciona aún como un supuesto bastante extendido. De hecho, gran parte de sus esfuerzos disciplinares estuvieron enfocados en establecer su fisión con el campo del Arte a fin de constituir su delimitación disciplinar. Probablemente esta herencia ha quedado como supuesto residual porque las primeras conformaciones institucionalizadas del Diseño como Bauhaus y Vchutemas tienen una impronta artística en su origen en parte por la extracción de los profesores y fundadores y en parte por la idea presente de las artes aplicadas o el “arte útil”, en una estrecha relación con las vanguardias artísticas históricas y con una interpretación marxista *ad hoc*. En el caso de Vchutemas (Talleres Superiores Artísticos y Técnicos del Estado, creada en 1920 en la naciente URSS) su fundación justamente surge de la reconversión de las antiguas escuelas de arte en un programa de escuelas y talleres con el objetivo de formar “artistas para la industria”.

Es justamente el aspecto industrialista, junto a la sistematicidad propia de la razón instrumental en un contexto de herencia de la Modernidad los que construyeron el hilo que cose aquello que tienen en común en la actualidad los distintos diseños: la proyectualidad.

Verónica Devalle en su libro *La travesía de la forma* estudia en profundidad el derrotero del Diseño Gráfico en la Argentina y, vinculado a este estudio, produce un nuevo análisis justamente sobre la cuestión de la proyectualidad, que en el caso de los diseños no es solamente la conceptualización procedimental de las prácticas sino que se constituye en su matriz ideológica, con herencia en la Arquitectura.

Una de las caracterizaciones de lo proyectual discutidas es la definición de lo proyectual como pasaje del problema a la solución: existe un problema (o necesidad) a ser resuelto y por medio de operaciones que involucran lo técnico y lo creativo se producen una o varias soluciones posibles, y uno de los primeros cuestionamientos que podemos oponer a esta visión es acerca de la constitución del “problema”. El concepto de producción de bienes de la Modernidad era el de la producción acorde a la satisfacción de necesidades en una economía articulada en pos de la demanda; en tanto que en una característica postmoderna es una rotación hacia la generación de necesidades y demandas a partir de la variedad y atracción de la oferta: el motor de la producción es la oferta y el consumo alentados por la tentación y el deseo. Es en este contexto que el diseño ya no sólo resuelve aquellos “problemas” definidos por la modernidad y basados en una ética de mejora y bienestar público presentes en el origen de Bauhaus, sino que también en algunos casos sus saberes se ven involucrados al servicio de una perversa maquinaria de producción cuyas características son el permanente recambio tecnológico (*gadgets*, teléfonos celulares, computadoras, etc.) la fecha de caducidad planificada, la sobre-producción de lo inútil y el impacto sobre el medio ambiente entre otras.

Así como casi todas las ciencias actuales, el diseño también descende del Proyecto Moderno, pero como lo expresa Devalle, en tanto que las ciencias sociales han producido, y hasta podríamos decir que se sustentan en la crítica, pareciera que el Diseño aún no ha amasado en sus prácticas y reflexiones esta cuestión:

Si lo proyectual es esto mismo,⁹ sería en definitiva otra forma de manifestación de la lógica moderna y sólo sería comprensible cabalmente en el marco de la secularización, la escisión de esferas, la instrumentalidad en los procesos y la ética como un acompañante (externo) a la orientación intrínseca de la lógica en juego. Características todas de las prácticas sociales modernas, que incluyen –desde ya– a las ciencias exactas y las sociales. Sólo que en el caso de las ciencias sociales en particular, el despliegue de la crítica como operación de revelación del sentido común, como intersticio que da cuenta de la imposible equiparación entre el todo y las partes, del conflicto entre lo particular y lo universal, permite sino generar un antídoto, por lo menos no ser celebratorio de los demonios de la Razón, particularmente presentes en las acciones regidas bajo la lógica instrumental. (Devalle, 2009:385).

Devalle continúa planteando de que manera la crítica ha sido considerada en general en el campo del Diseño como algo paralizante de la acción y al mismo tiempo expone la necesidad de la crítica negativa como contrapeso de la praxis.

Parándonos en un extremo demoledor, podríamos decir que el diseño ha perpetuado matrices ideológicas y procedimentales de la Modernidad sin cuestionamientos críticos (en general) convirtiéndose así en las décadas del ochenta y noventa en espada de alquiler al servicio de la

última reinención capitalista.

Planteado semejante panorama desolador, resulta necesario expresar como contrapeso aquellas prácticas emergentes del diseño que proponen una crítica mordaz situándose en un polo contrahegemónico del hacer.

Este es uno de los argumentos del ensayo de María Cecilia Guerra *Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)*, en el cual estudia el devenir del *stencil* como actividad de diseño y de intervención artística del espacio público. En este punto se desprenden dos líneas de análisis: la cuestión de los productores y la cuestión de los territorios. Los productores, como lo expresa Guerra, provienen en general de las carreras de diseño de las universidades públicas (UBA, UNLP) y alternan su vida laboral al servicio de grandes empresas con esta práctica realizada casi como un oxígeno ético frente un sentimiento de mercenarización laboral. Respecto a la territorialidad, si bien en un *a priori* pareciera que el *stencil* tiene un fuerte anclaje geográfico ya que su soporte son los muros de una ciudad con sus particularidades barriales, ahondando en la cuestión se advierte que existe una red transnacional que teje este tipo de representaciones. Los sitios en Internet de los propios diseñadores y grupos comparten las plantillas de *stencils* que otros grupos o público pueden bajar y reproducir en su ciudad aún realizando adaptaciones locales.

Un territorio puede ser considerado como una variable mucho más amplia que la determinación geográfica, está relacionado con la idea de red e implica también lugares no físicos como sitios de Internet, blogs o en definitiva la red misma y su imbricada articulación y topología como el territorio a considerar.

Territorio es el espacio simbólico habitado sujetos, acciones, flujos de información, circuitos sociales y por supuesto involucra a las representaciones: las piezas de arte y diseño. El territorio es el resultado de la acción de los diversos agentes, trasciende el espacio geográfico creando redes que atraviesan los límites políticos entre países. El habitat por excelencia de estos territorios es Internet, pero sus acciones atraviesan la virtualidad para ocupar discursividades tangibles en el espacio urbano, como el caso del arte grafiti y el *stencil*.

Esta mirada amplia e inclusiva sobre el territorio es la que expresa José Llano en *La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso*. Su ensayo se implica en un análisis expandido y polifacético de la cuestión arquitectónica y urbanística donde el concepto del territorio asume nuevamente al dimensión material como huella de la expresión cultural en tanto que la mirada se configura una interpretación del topos. Llano trae de nuevo al debate la sentencia duchampiana sobre el protagonismo del espectador al terreno de lo urbanístico en tanto que asume esta subjetividad activa aplicada a las acciones de habitabilidad urbana y de percepción de este espacio es decir acción y percepción como síntesis de constitución del sujeto.

El texto de María Ledesma profundiza sobre la cuestión tipográfica en el Diseño gráfico, remontándose a los comienzos de la Modernidad para dar cuenta del devenir de la escritura tipográfica que en Occidente decide anular la connotación semántica del grafismo en pos de una universalización supuestamente objetiva y limpia de la semántica verbal. Ledesma enuncia diversos ejemplos que en Oriente se contraponen al logocentrismo occidental, en este caso abocado a la racionalización tipográfica, en tanto que avizora una apertura en la actualidad a la que llama "tensión gráfica". Resulta interesante a partir de aquí inferir algunos interrogantes: ¿resulta esta "tensión gráfica", como energía potencial de reformulaciones futuras, una conse-

cuencia de las tecnologías tanto de producción como de la comunicación? ¿Pueden ser considerados estas incursiones gráficas como un diálogo con las experimentaciones artísticas cuya herencia remite a las vanguardias? Relacionando esta cuestión con el texto de Guerra ¿podemos considerar estas innovaciones como productos contra-hegemónicos plasmados tanto más en las paredes de las ciudades que en los resultados de la industria editorial?

Arte y proyectualidad crítica

Como enunciamos anteriormente, la proyectualidad es la matriz conceptual e ideológica del diseño y es además el procedimiento en común que une a los distintos diseños aún con materialidades, funciones y aplicaciones absolutamente diferentes ¿Qué tienen en común el diseño de una silla con el de una prenda? Que los dos han sido estudiados en su tipología, luego dibujados, diagramados y prototipados; en los dos se han contrastado sus materialidades y sus modos de producción, y en los dos diseños se han evaluado sus connotaciones culturales y comunicacionales.

Ahora, estos procedimientos ¿son exclusivos del diseño? ¿No existen acaso otras disciplinas que no son consideradas Diseño que utilizan la proyectualidad? Evidentemente sí, como dijimos anteriormente es el sistema proyectual el que surge de la contigencia histórica moderna, y su sistematización ha desbordado hacia otros campos, en muchos casos sin la variable de la creatividad presente en el Diseño.

La Modernidad positivista en el siglo XIX, y su autoridad de aplicación, la razón instrumental se despliegan en todas direcciones, pero hay un campo en que sus dictámenes son rechazados: el Arte. El Romanticismo decimonónico ya sea en las letras, la poesía o la música se rebela contracultural a la diosa Razón esgrimiendo como paradigma estético todo aquello que la contradiga: el imperio de los sentidos, las emociones y los sentimientos, la locura, la sinrazón, la noche, la oscuridad, etc. Hasta la escuela de Viena y el dodecafonismo de Arnold Schönberg que construyen una super intelectualización del sistema compositivo se constituyen al mismo tiempo en un epítome de lo romántico; sus obras (en términos de carácter, rítmicas y timbres) remiten en verdad, y especialmente en su audición, al gen del Romanticismo. Este rasgo anti racional es también el que va a emerger con las vanguardias; con el surrealismo, por ejemplo, al descubrir al automatismo psíquico como método (o antimétodo).

Jorge Kleiman en su ensayo *Automatismo e Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas* reformula la impronta surrealista trayéndola a las condiciones actuales y organizando sus herramientas casi en un compendio de entrenamiento de lo sensible y de construcción de la inspiración, Kleiman lo sintetiza de manera cabal con la frase “El automatismo es la sistematización de la inspiración”. Esta fusión entre lo sistemático y lo sensible es la que permite el advenimiento de lo nuevo, amalgamando aquello que el siglo XIX había escindido: razón y expresión.

En una conversación personal con el artista Santiago Iturralde tocamos el tema de los proyectos artísticos. Iturralde comenta su irritación frente a la exigencia de tener que explicar, fundamentar, conceptualizar y bocetar una obra en un proyecto, sobre todo con el fin de su presentación para becas, concursos, exposiciones y demás circuitos de legitimación. ¿Es que no puede haber una obra sin proyecto? Simplemente plantarse frente a la tela y los materiales y desarrollar la actividad sensible e intelectual en la propia praxis artística, sin tener la obligación de describir

el proceso, su correlato teórico y hasta sus objetivos!

Por diversas razones, la mayoría de ellas ligadas al campo curatorial, el arte se ha vuelto una actividad proyectual. El proceso de *idea - proyecto - materialización* es el denominador común desde la formación en las escuelas de arte hasta la consideración de las exposiciones y muestras también como proyectos.

Anteriormente enunciamos lo que el Diseño tiene de artístico tanto en sus orígenes como en la manera en que se nutre de las tendencias del Arte; pero, en este punto estamos en condiciones de afirmar que el Arte actual ha asumido para sus prácticas la cualidad distintiva del diseño: lo proyectual. Esta tendencia probablemente tiene raíces en el arte conceptual, en donde comienza a evidenciarse la cuestión de la “idea” por encima de los formalismos estéticos de la realización. Así como le reclamamos crítica al diseño, la proyectualidad artística está basada en la crítica. En tanto que en el proyecto de Diseño subsiste la noción de solución o resolución de problemas en el proyecto artístico predomina la idea crítica, o al menos, la cuestión de una mirada crítica. Nuevamente, el artista señala.

El artículo de Gustavo Kortzarz aporta una verdadera bocanada de aire fresco desde la mirada del artista sobre esta tiranía discursiva del campo curatorial. Kortzarz se coloca él mismo en el centro de su observación sin temor a exponerse al ridículo relatando anécdotas que van desde confundir un rascador de gatos, imaginar una fotocopidora intervenida o un artefacto de calefacción como objetos que pueden habitar cualquier galería o museo; eso sí, en cualquier caso sostenidos por una sólida fundamentación capaz de volver interesante cualquier futilidad, y cuyo proyecto carga con el poder de diluir y anteponerse a la obra misma. Este chispeante recorrido le permite cuestionar el avance de una espiral retórica en la que muchos artistas (quizás en parte impelidos por teóricos, críticos y curadores) sienten que deben “ir a por más” a partir de los quiebres de Duchamp.

La reproductibilidad en la época digital

La reproductibilidad en la época de Benjamin tenía implícito la idea de original y copia (Bunz, 2007). El original existe como matriz primaria (el negativo, la grabación magnética, etc.) y las copias son sus derivados, se reproduce algo que es preexistente. La reproductibilidad analógica articula el debate fundamentalmente en las gramáticas de circulación y si bien la industrialización cultural cambia los modos de producción su inflexión fundamental radica en la manera en que los discos y películas se distribuyen y comercializan de manera masiva. La copia digital o electrónica no reconoce ninguna distinción entre original y copia, o son todas copias o son camadas de originales gemelos. La industria debe aguzar el ingenio para “materializar” los productos a fin de combatir la piratería: packagings y booklets con diseños sofisticados, accesorios, regalos y beneficios a quien compra el “original”. Lo que es interesante destacar es que las materializaciones son extra digitales, la mayoría en papel y basados en la reproductibilidad más antigua de la historia: la impresión de libros. Los *disco-libros* resultan una nueva denominación para estas ediciones cuidadas en las que el valor añadido no es un agregado sino su constitución primaria. Ejemplos de estos formatos aparecen citados en el presente texto: *Plunderphonics* (Oswald, 2001) o *Treasure Isle* (Steinbach & Ignaczak, 2007). El original sobrevive como concepto por su envoltorio, accesorios y agregados, pero su contenido digital sigue estando en un

lugar ya muy distinto a la dualidad original y copia. Mercedes Bunz reifica esta nueva articulación de la reproductibilidad:

El fantasma de la copia: sabemos con certeza que la reproductibilidad, es decir la copia, ha sido siempre una técnica que ha sacudido el orden cultural. Y esto de dos maneras: por un lado, las distintas técnicas de copia han determinado las posibilidades de una cultura y, por otro, el valor mismo que se le atribuye a la copia en un orden cultural ha ido mutando. La copia digital se encuentra, dentro de ese orden, en un punto sobresaliente: no sólo vuelve a perfeccionarse una vez más, no sólo alcanza un nuevo nivel, sino que se transforma a sí misma hasta alterar su propia definición: se vuelve ‘copia idéntica’.

La reproductibilidad moderna no sólo implica una transformación en el campo del arte o las industrias culturales sino que su concepción está enraizada en la Revolución industrial misma y en especial en su segunda articulación con la producción serial y la cadena de montaje fordista. Estas prácticas que aparecen a nuestros ojos como naturalizadas produjeron históricamente un extrañamiento perceptual quizás poco estudiado aún, la sorpresa de encontrarse por ejemplo con una serie de productos idénticos exhibidos. Quizás para atenuar en parte este desconcierto es que la industria copia en una primera instancia las formas del artesanado precedente y que recién serán reformuladas por Bauhaus.

Probablemente asistimos a un nuevo extrañamiento perceptual como correlato de la tecnología digital. Mariano Dagatti profundiza en este sentido sobre la relación entre la producción y la mirada ahondando en una de las fibras más sensibles de esta hipotética mutación perceptual: la exhibición – mirada de lo íntimo. En *El voyerismo virtual. Aportes a una experiencia de la intimidad* Dagatti revisita la inagotable cuestión en el campo del arte acerca de la mirada. Desde que Duchamp rota la subjetividad al ubicar la obra de arte en los ojos del espectador es que la concepción de la mirada se ha vuelto interés y objeto de estudio. *Intimidad* es una obra de Leonardo Solaás (en la categoría denominada arte digital) que se constituye en el hilo conductor del análisis de Dagatti a través de una mutación de lo escópico signada por las nuevas tecnologías. Como conclusión dejamos abierto un interrogante planteado por Bourriaud que condensa algunos de los temas que tratamos en este texto: “¿Por qué el sentido de una obra no provendría del uso que se hace de ella tanto como del sentido que le da el artista?” (2007: 17). La palabra “uso” aplicada al arte juega nuevamente con lo que aventuramos, es el campo del Diseño el que avanza sobre el Arte, proponiendo usuarios en vez de espectadores, interacción o uso en lugar de expectación, y proyecto como sinónimo de obra.

Notas

1. Nicholas Negroponte es quizás la figura más representativa de esta visión acerca de la tecnología que, desde una perspectiva integrada y acrítica auguran porvenires tecnológicos promisorios.
2. Acerca de la discusión surgida en el seno de la escuela de Frankfurt particularmente entre T. Adorno y W. Benjamin sobre arte y estética, puede consultarse en el N° 24 de la presente colección el ensayo de Máximo Eseverri *La batalla por la forma* (Eseverri, 2007).

3. Las figuras del “dueño” o “patrón” como cabezas visibles aparecen cada vez más ausentes y reemplazadas por un aparato de gestión con toda una gama de ejecutivos a sueldo con la misión de llevar a cabo la obtención de utilidades. Este aparato funciona con alto grado de inconciencia o desconocimiento sobre los impactos en las economías reales que pueden producir los flujos de capital que manejan. Un ejemplo crítico de este sistema fue evidenciado recientemente con la llamada crisis de las hipotecas *subprime*.
4. El *sampling* puede traducirse como *muestreo* y consiste básicamente en la digitalización una muestra de sonido que luego puede ser manipulada por diversos procesos. Cuando surge a fines de los ochenta se utilizó principalmente para enriquecer los bancos de sonidos de los sintetizadores con *presets* digitales más fieles al instrumento original.
5. El concepto de *desvío* o *détournement* es acuñado por el movimiento Situacionista y teorizado por Guy Debord y se refiere a la posibilidad artística y política de tomar algún objeto creado por el capitalismo y el sistema político hegemónico y distorsionar su significado y uso original para producir un efecto crítico.
6. Estos tópicos son desarrollados primero por Roland Barthes en *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía* (2006) y luego retomados por Bernard Stiegler quien confronta las categorías barthesianas frente al advenimiento de la imagen digital. (1998).
7. En una entrevista publicada en el Sunday Observer Gilbraih dice al respecto “What really kicked-started the sound system as we know it was politics” (Walters, 2010). (Lo que realmente dio el puntapié inicial al *sound system* tal como lo conocemos fue la política).
8. Para ahondar sobre la historia de los equipos y tecnologías de grabación del sonido ver el estudio de Jonathan Sterne *The Audible Past. Cultural origins of Sound reproduction* en el cual el autor profundiza acerca de los aportes de la comunicación, la medicina, la antropología entre otros en el devenir del desarrollo tecnológico del sonido.
9. Se refiere a lo proyectual como tránsito del problema a la solución, o como lo expresa Max Weber “acción racional con arreglo a fines”.

Referencias Bibliográficas

- AAVV. (2006). *‘Big Apple Rappin’. The early days of Hip Hop Culture in New York City 1979-1982*. London: Soul Jazz Records. [fonograma - libro].
- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta. Colección Estructuras y Procesos. Serie Filosofía.
- Alonso, R. (1999). Tecno-Imagen: encuentros y desencuentros entre el arte y la tecnología. En: Sagaseta, Julia Elena. (comp.). *Cuadernos de Teatro N° 13*. Teatro y Artes II. Buenos Aires: Instituto de Artes del Espectáculo. Facultad de Filosofía y Letras. UBA.
- Barthes, R. (2006). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Buenos Aires: Paidós.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En: *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires. Taurus.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brecht, B. (1973). *Escritos sobre teatro*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Bunz, M. (2007). *La utopía de la copia. El pop como irritación*. Buenos Aires: Interzona.

- Derrida, J. y Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas*. Buenos Aires: Eudeba.
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires: Paidós.
- Eseverri, M. (2007). La batalla por la forma. En: *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 24*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Negus, K. (2005). *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*. Barcelona: Paidós.
- Oswald, J. (2001). *Plunderphonics 69/96. Entrevista*. Seeland Records [fonograma - libro].
- Poschardt, U. (1998). *DJ Culture*. London: Quartet books.
- Steinbach, F. & Ignaczak, A. (2007). *Treasure Isle. The true Story of ska, rocksteady, dub and reggae*. Paris: Jah Slams. M&A. [fonograma - libro].
- Sterne, J. (2006). *The Audible Past. Cultural origins of sound reproduction*. Durham: Duke University Press.
- Verón, E. (1998). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.

Recursos Electrónicos

- Fernandez Irusta, D. (2007). ¿Qué es el arte multimedia? *Revista La Nación*. Buenos Aires. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=924566
- Machado, A. (2010). Tecnología y arte: cómo politizar el debate. En: *Cibertronic Revista de Artes Mediáticas*. Universidad Nacional de Tres de Febrero. [Revista electrónica]. Disponible en: <http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota3/nota3.html>
- Toner, A. (s/f). *Plunderphonics: reciclaje sonoro*. Disponible en: <http://www.ankitoner.com/plunderphonics/plunderphonics.htm>
- Walters, B. (2010). Galbraith - The “Radio Man” and sound system innovator. *Jamaica Observer* [Periódico on line]. Disponible en: http://www.jamaicaobserver.com/entertainment/Galbraith_7681311

Summary: This essay precedes the compilation of this very book, with general topics go around Art, Design and new technologies. By setting forth different problems and introducing some new theoretical categories, it builds a particular link between the ideas and the authors in this issue. The text goes forward about technology as a cultural, social and economic phenomenon and from that place it analyzes the incidence of the former over the arts and design, taking in consideration some historical and contemporary elements. As a final note, the expression *critical projectuality* is introduced to take consideration about the creative processes in today's art.

Key words: Art - Design - projects - technologies.

Resumo: Este ensaio introduz a compilação deste caderno, cujas temáticas gerais giram em torno à Arte, o Design e as novas tecnologias. Através da exposição de problemas e da introdução de algumas categorias teóricas constrói um enlace particular entre as ideias e os autores que se apresentam nesta publicação. O texto avança sobre a consideração da tecnologia como fenômeno cultural, social e econômico; para analisar sua incidência sobre as práticas de arte e

design tomando elementos históricos e atuais. Para concluir introduz a expressão proyectualidad crítica para dar conta dos processos creativos na arte atual.

Palavras chave: Arte - Design - proyectualidad - tecnologias
