

Cuaderno 51

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 15
Número 51
Marzo
2015

Diseño de arte tecnológico

Alejandra Niedermaier: Prólogo | **Marcela Andino:** Diseño de políticas culturales | **Pelusa Borthwick:** Nuestra inserción en la cadena de producción nacional | **Patricia Moreira:** FASE La necesidad del encuentro | **Graciela Taquini:** Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE | **Rodrigo Alonso:** Introducción a las instalaciones interactivas | **Emiliano Causa:** Cuerpo, movimiento y algoritmo | **Rosa Chalhko:** Entre el álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales | **Alejandra Marinaro y Romina Flores:** Objetos de frontera y arte tecnológico | **Enrique Rivera Gallardo:** El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil | **Mariela Yeregui:** Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación | **Jorge Zuzulich:** ¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?

Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014

Tesis recomendada para su publicación

Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico

Valeria de Montserrat Gil Cruz

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Mario Bravo 1050. C1175ABT.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
www.palermo.edu
publicacionesdc@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría

Editora

Fabiola Knop

Coordinación del Cuaderno n° 51

Alejandra Niedermaier. (D&C, UP. Argentina)

Comité Editorial

Lucia Acar. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
Gonzalo Javier Alarcón Vital. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Mercedes Alfonsín. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Fernando Alberto Álvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.
Gonzalo Aranda Toro. Universidad Santo Tomás. Chile.
Christian Atance. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Mónica Balabani. Universidad de Palermo. Argentina.
Alberto Beckers Argomedo. Universidad Santo Tomás. Chile.
Renato Antonio Bertao. Universidade Positivo. Brasil.
Allan Castelnuovo. Market Research Society. Reino Unido.
Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa. Uruguay.
Raúl Castro Zuñeda. Universidad de Palermo. Argentina.
Mario Rubén Dorochoesi Fernandois. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.
Adriana Inés Echeverría. Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.
Jimena Mariana García Ascolani. Universidad Iberoamericana. Paraguay.
Marcelo Ghio. Instituto San Ignacio. Perú.
Clara Lucia Grisales Montoya. Academia Superior de Artes. Colombia.
Haenz Gutiérrez Quintana. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
José Korn Bruzzone. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.
Zulema Marzorati. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Denisse Morales. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano
Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Nora Angélica Morales Zaragosa. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Candelaria Moreno de las Casas. Instituto Toulouse Lautrec. Perú.

Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano. Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador.

Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha. Chile.

Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.

Fernando Rolando. Universidad de Palermo. Argentina.

Alexandre Santos de Oliveira. Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. Brasil.

Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

Patricia Torres Sánchez. Tecnológico de Monterrey. México.

Viviana Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.

Elisabet Taddei. Universidad de Palermo. Argentina.

Comité de Arbitraje

Luis Ahumada Hinostroza. Universidad Santo Tomás. Chile.

Débora Belmes. Universidad de Palermo. Argentina.

Marcelo Bianchi Bustos. Universidad de Palermo. Argentina.

Aarón José Caballero Quiroz. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Sandra Milena Castaño Rico. Universidad de Medellín. Colombia.

Roberto Céspedes. Universidad de Palermo. Argentina.

Carlos Cosentino. Universidad de Palermo. Argentina.

Ricardo Chelle Vargas. Universidad ORT. Uruguay.

José María Doldán. Universidad de Palermo. Argentina.

Susana Dueñas. Universidad Champagnat. Argentina.

Pablo Fontana. Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada. Argentina.

Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Universidad La Salle. México.

Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
Mauren Leni de Roque. Universidade Católica De Santos. Brasil.

María Patricia Lopera Calle. Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

Eduardo Naranjo Castillo. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

Miguel Alfonso Olivares Olivares. Universidad de Valparaíso. Chile.

Julio Enrique Putalláz. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

Carlos Ramírez Righi. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

Oscar Rivadeneira Herrera. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

Julio Rojas Arriaza. Universidad de Playa Ancha. Chile.

Eduardo Russo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

Virginia Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.

Carlos Torres de la Torre. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

Magali Turkenich. Universidad de Palermo. Argentina.

Ignacio Urbina Polo. ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

Verónica Beatriz Viedma Paoli. Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

Ricardo José Viveros Báez. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

Textos en inglés

Marisa Cuervo

Textos en portugués

Mercedes Massafra

Diseño

Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
Marzo 2015.

Impresión: Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:

www.palermo.edu/dyc > Publicaciones DC > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.

Cuaderno 51

Año 15
Número 51
Marzo
2015

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Diseño de arte tecnológico

Alejandra Niedermaier: Prólogo | **Pelusa Borthwick:** Nuestra inserción en la cadena de producción nacional | **Patricia Moreira:** FASE La necesidad del encuentro | **Graciela Taquini:** Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE | **Rodrigo Alonso:** Introducción a las instalaciones interactivas | **Emiliano Causa:** Cuerpo, movimiento y algoritmo | **Rosa Chalhko:** Entre el álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales | **Alejandra Marinaro y Romina Flores:** Objetos de frontera y arte tecnológico | **Enrique Rivera Gallardo:** El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil | **Mariela Yeregui:** Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación | **Jorge Zuzulich:** ¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?

Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014

Tesis recomendada para su publicación

Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico

Valeria de Montserrat Gil Cruz

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación cuatrimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.
Marzo 2015.

Diseño de arte tecnológico

Prólogo

Alejandra Niedermaier.....pp. 11-24

Apartado: Acerca de FASE

Diseño de políticas culturales

Marcela Andino.....pp. 25-30

Nuestra inserción en la cadena de producción nacional

Pelusa Borthwick.....pp. 31-35

FASE. La necesidad del encuentro

Patricia Moreira.....pp. 37-41

Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE

Graciela Taquini.....pp. 43-49

Apartado: Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico

Introducción a las instalaciones interactivas

Rodrigo Alonso.....pp. 51-64

Cuerpo, movimiento y algoritmo

Emiliano Causa.....pp. 65-73

Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales
Rosa Chalhko.....pp. 75-82

Objetos de frontera y arte tecnológico
Alejandra Marinaro y Romina Flores.....pp. 83-94

El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil
Enrique Rivera Gallardo.....pp. 95-107

Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación
Mariela Yeregui.....pp. 109-121

¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?
Autor: Jorge Zuzulich.....pp. 123-135

Tesis recomendada para su publicación

Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico
Valeria de Montserrat Gil Cruz.....pp. 137-231

Publicaciones del CEDyC.....pp. 233-247

Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 247

Resumen: Este cuaderno, ideado para acompañar el encuentro Fase 6.0, propone una exhaustiva reflexión en torno a la esencia y el diseño del arte tecnológico contemporáneo en tanto modalidad convergente, colaborativa y que se manifiesta a través de una estructura en red.

Este ensayo prologa la compilación de diferentes artículos que recorren las condiciones de producción como así también las de recepción. Enfatizan además que las enunciaciones creadoras intentan dirimir el conflicto entre lo exterior y lo interior y realizan distintas consideraciones acerca de las variadas plataformas en los que esta hibridación de lenguajes se expone en la actualidad.

Palabras clave: transdisciplinario - red - especificidades - protagonistas - experiencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 24]

(*) Fotógrafa, docente e investigadora. Maestría en lenguajes artísticos combinados (IUNA, tesis en curso). Coordinadora académica de la Escuela Motivarte, docente del Posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados del IUNA y de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Atravesar como un meteoro
el infinito de los dioses
e internarse en los otros infinitos,
los infinitos desnudos, allí donde las rosas
florece sin porqué
y un ala sirve también para pensar.
Roberto Juarroz, *Poesía vertical*

El cuaderno Diseño de Arte Tecnológico propone, con motivo de la edición 6.0 de FASE, realizar un recorrido analítico sobre distintos aspectos que hacen a la esencia de las producciones tecnológicas y que –cual meteoro esbozado en las estrofas de Juarroz– se insertan en el campo artístico-cultural.

Resulta absolutamente evidente que el gran impacto de la tecnósfera instauro diferentes modos de articulación de los procesos simbólicos que constituyen los bienes culturales y afectan los modos de producción y distribución de esos mismos bienes.

En los artículos que integran el primer apartado, escritos por las responsables de FASE se observa una manifiesta intencionalidad de apertura y de inclusión cultural. Así **Marcela Andino** se refiere a “vivir con otros, como única alternativa real a la actual cohabitación entre consumidores”. De este modo propone desarrollar un nuevo concepto de cultura que no sea “para los ciudadanos sino con los ciudadanos”. Justamente **Graciela Taquini** en el resumen de los textos curatoriales de las jornadas anteriores destaca la voluntad, ya desde las primeras, por comprometer a instituciones públicas, privadas, académicas y galerías para mostrar el arte tecnológico entendiendo que éste propicia cambios dentro de los paradigmas del arte en cuanto a estatutos y lugares. Cabe destacar entonces que se haya podido concretar un espacio que estaba siendo solicitado. **Taquini** hace hincapié también en que, en todas las ediciones, la muestra se constituyó desde un lugar de experimentación, como una plataforma en la cual predomina la idea de obra abierta.

Por su parte **Patricia Moreira** subraya que los ejes centrales de la convocatoria son la investigación, la producción y la gestión y, que a través de esos ejes, se interrogan las políticas y las poéticas de las tecnologías.

En el racconto que realiza **Pelusa Borthwick** queda clara la importancia de la conjunción entre discurso artístico e instituciones. Por eso resalta que el deseo de FASE es poder integrar a América Latina propiciando la construcción de una red a través de distintas iniciativas. En suma las cuatro enfatizan el concepto de encuentro.

Producciones tecnológicas en el campo de la expresión

En el apartado que corresponde al título del cuaderno se hallan los escritos que interrogan, dialogan, reflexionan y proponen en torno a la esencia y al potencial de las producciones tecnológicas en el campo de la expresión.

En estas producciones se puede apreciar una cierta concepción de lo ilimitado, una promesa de que todo es, o será realizable.

Karl Marx sostenía en el volumen 1 de *El Capital* que “desde el momento en que la herramienta propiamente dicha es tomada por el hombre, e insertada en un mecanismo, una máquina toma el lugar de un mero implemento.” Infinidad de años más tarde, Phillippe Dubois (2000) asegura que:

(...) Las máquinas, en tanto útiles (tekne) son intermediarias que vienen a insertarse entre los hombres y el mundo en el sistema de construcción simbólica que es el principio mismo de la representación. Si la imagen es una relación entre el sujeto y lo real, el papel de las máquinas figurativas y sobre todo su aumento progresivo, irá estirando, separando cada vez más los dos polos¹.

A partir de estos dos pensamientos podemos realizar un resumido trazado por la genealogía de los distintos dispositivos que integran el campo tecnológico.

El enfoque numérico ya se hallaba presente en la proporción áurea (Luca Paccioli) a través del número de oro y la sucesión numérica de Leonardo Fibonacci. Hacia 1800 J.M Jacquard inventó un telar que se controlaba automáticamente por fichas de papel perforadas. En 1833 Charles Babbage diseñó una “máquina analítica” que ya prefiguraba características de la digitalidad contemporánea. Hacia 1890 Herman Hollerith delineó unas máquinas de tabulación eléctrica.

En el siglo XX, y continuando con la búsqueda de antecedentes históricos, en el ámbito de la producción expresiva se puede nombrar al periodo de las vanguardias como el momento en que se perfilaron los primeros gestos de indeterminación e intersección. Esto se puede vislumbrar a través de diferentes expresiones: por ejemplo en menciones en el manifiesto futurista y en algunas pinturas y bocetos de Fernand Léger como también en la realización de imágenes compuestas a través de los collage y fotomontajes del dadaísmo y del surrealismo. Por su parte, Marcel Duchamp, referente del arte conceptual, creó en 1920 el objeto Rotary Glass Plates que incluye en su estructura un motor mecánico alimentado por electricidad, apoyándose de este modo en lo maquínico. Otro antecedente es el Modulador Luz-Espacio del artista visual y docente de la escuela de la Bauhaus, Lazlo Moholy Nagy. Este dispositivo constituido por una estructura eléctrica de planos metálicos perforados, espejos y lámparas producía efectos de luces y sombras.

Robert Rauschenberg convoca a la participación del receptor en una serie de eventos denominados Experiments in Art and Technologies. Es interesante detenernos en su concepción ya que manifiesta interesarse por la ejecución en “orquesta” (Foglia, 2012, p. 162) aludiendo a una búsqueda híbrida y polifónica. Esta concepción lo llevó a recurrir a ingenieros y especialistas del grupo Bell Laboratories.

En el manifiesto de junio de 1966 el brasileño Helio Oiticica plantea la necesidad de entablar una actividad creadora colectiva y de dar lugar a que un “participador” ‘encuentre’ algo que quiera realizar” en tanto complete la obra. (1992, p. 93)

El historiador de arte Heinrich Wölfflin ha analizado distintas producciones artísticas indicando que cada artista trabaja según las “posibilidades ópticas” de su época. La gramática y la sintaxis de los lenguajes varían de acuerdo al imaginario de su momento. Así se puede observar, en cada una de las etapas nombradas, que los significantes elegidos por el productor no permanecen inalterables ni en el transcurso de su vida ni en el tiempo en general y que se halla una conjunción entre lo conceptual y lo tecnológico. A propósito **Rosa Chalkho** plantea en su artículo que una historización de los aparatos no significa nada si no se realiza un análisis de la cultura y de las condiciones de producción en las que los artefactos se desarrollan.

Cabe señalar también que algunos teóricos, como Andreas Huyssen por ejemplo, plantean que una de las diferencias entre modernidad y posmodernidad se refiere al modo en que una y otra se relaciona con los medios. Mientras el modernismo trataba de no contaminarse con una cultura de masas consumista, opresiva e invasora, el arte posmoderno (desde el pop en adelante) estableció otro vínculo con los medios. A partir de la utilización de dispositivos tecnológicos se observa que las diferencias fueron ampliamente zanjadas y que lo mediático es incorporado e incluso potenciado como parte de los proyectos.

Se puede mencionar también un traslado semiótico. En los lenguajes aparecidos en la época de la “reproductibilidad técnica” como la fotografía y el cine por ejemplo, la característica “indicial” distinguía al signo. Se halla hoy un desplazamiento hacia una “representación tecnológica” (Gomez Isla, 2005, p. 700) que admite simulacros que contienen el deslizamiento del concepto de veracidad al de verosimilitud.

Vilem Flüsser denominó “la nueva imaginación” a la capacidad de hacer cuadros a partir de la fragmentación del mundo en minúsculas partículas para conformarlo después de acuerdo a los deseos del operador. Flüsser opinaba que las imágenes analógicas señalan el mundo, lo muestran, lo representan, en cambio, las imágenes digitales son proyecciones del pensamiento, muestran y representan el pensamiento. Observamos así tres pares binarios que indican los desplazamientos ocurridos: analógico/digital, representación/imaginación y representación/información.

Se puede concluir así que todo lo relacionado al arte se encuentra en continuos procesos de crisis con nuevos paradigmas como resultante (en los términos de Thomas Kuhn) que, además, provocan constantes renovaciones ontológicas. Historiadores de arte como Erwin Panofsky y Pierre Francastel consideraban que cada cultura crea su propio espacio plástico. Así las creaciones tecnológicas crean un nuevo espacio plástico como parte de la cultura contemporánea.

Especificidades o aperturas

En las producciones estéticas tecnológicas apreciamos una interacción discursiva híbrida en los términos que Marshall McLuhan planteaba. En esta misma línea, Lev Manovich denomina “paradigma de investigación” a estas búsquedas que contienen el cruce de lenguajes como propuesta integradora y superadora. Podemos hablar entonces que se trata de un sistema abierto y no definido, relacionado de algún modo con el pensamiento de Nicolás Bourriaud al mencionar que, para las prácticas artísticas contemporáneas, en lugar de utilizar el concepto de “formas” se debe considerar el más abierto de “formaciones”, como oposición a un objeto cerrado (2008, p. 22). Se puede caracterizar entonces que la esencia del arte tecnológico es la hibridez discursiva y estética. A propósito **Mariela Yeregui**, en su ensayo, destaca que estas producciones se caracterizan por establecer un diálogo entre disciplinas científicas y humanísticas y que, a partir de éste, el arte electrónico se ubica dentro del universo transdisciplinario ya que articula una pluralidad de lenguajes. Menciona que lo transdisciplinario supone la emergencia de lógicas inclusivas en las que pueden convivir paradigmas divergentes. Así establece que el arte tecnológico no es una mera herramienta de creación, sino que se trata de un lenguaje que despliega mecanismos desde el punto de vista estético, cognitivo y conceptual. Por eso expone también la presencia de aspectos complejos, multidimensionales y no lineales. Edgar Morin, en tal sentido, propone: “habría que sustituir al paradigma de disyunción/reducción/unidimensionalización por un paradigma de distinción/conjunción que permita distinguir sin desarticular, asociar sin identificar o reducir” (1994, p. 34). En consecuencia, **Yeregui** formula la necesidad de “vigorizar la idea de ‘laboratorio’ en tanto espacio de investigación y de producción de conocimiento”.

Continuando con la idea de lo transdisciplinario un ejemplo son las obras de Margarita Bali que combina danza, objetos, video y en ocasiones *mappings*. Ella enfatiza que cada lenguaje es confrontado con los parámetros del otro para llegar a un producto final, visual y dramáticamente diferente. En sus producciones uno de los elementos conformativos es el cuerpo. El cuerpo condensa pensamientos, sueños, recuerdos, es decir, espesores de sentido, en tanto recinto del sujeto que encarna aspectos simbólicos. En su artículo **Emiliano Causa** relata justamente sobre los distintos dispositivos que, junto al cuerpo, integran un sistema en ciertos procesos de videodanza interactiva. Realiza un pormenorizado análisis de las relaciones que se tejen entre el performer y el sistema. En tal sentido plantea que en estas obras es pertinente interrogar cómo se posiciona el artista frente a estos dispositivos en virtud de que se observa un desdoblamiento del espacio ya que, mientras el cuerpo se desarrolla en un espacio físico, la interacción con otros elementos se produce en el espacio virtual. Sostiene que, en todos los casos, la medida y la forma en que la tecnología aparece en una producción, mantiene una estrecha relación con el discurso

Sumándose a las disquisiciones expuestas, **Alejandra Marinaro** y **Romina Flores** introducen, en su texto, un término proveniente de la sociología que es el de objeto-frontera para analizar el trabajo colaborativo. Observan también que su materialidad proviene de la acción.

Ambas describen también al bioarte como un género artístico que involucra aspectos científicos y tecnológicos y se caracteriza por la utilización de material orgánico vivo como células, bacterias o plantas. Destacan que el objeto de estas producciones es meramente artístico pero que se manifiestan asimismo cuestiones ligadas a la ética, la ecología y la divulgación.

En el caso del alojamiento de las conformaciones visuales se encuentra un traslado de las galerías físicas a las virtuales mediadas incluso por marcas que diseñan y comercializan productos tecnológicos como Apple Store e Instagram y que incentivan así su utilización. Este mismo grupo ha lanzado una aplicación denominada *Serendipitor* que combina Google Maps con instrucciones de movimiento inspirados en los trabajos de artistas performativos como Fluxus, Vito Acconci y Yoko Ono entre otros. De algún modo remite al pensamiento de Theodor Adorno cuando decía que las vanguardias, a pesar de su origen trasgresor, fueron fagocitadas por la industria cultural.

Sobre las narraciones interactivas Rodrigo Alonso establece los siguientes parámetros para analizar algunos de sus aspectos (2012, p. 144 a 151): los “niveles de determinación” son los predeterminados y que el receptor no puede modificar. Fijan la navegación en distintos grados según la propuesta del emisor. Los “niveles de redundancia” son los elementos que se mantienen constantes y que contribuyen a organizar un recorrido. Finalmente, los “niveles de indeterminación” aluden directamente a las decisiones que toma el usuario (entre los que se encuentran la velocidad de la navegación o el cese de la misma). En este cuaderno, **Alonso** continúa caracterizando estas narraciones estableciendo que una de las formas más eficaces para inducir la participación, es la identificación con el mundo virtual ya que este proceso psicológico se encuentra en la base de todos los universos ficcionales.

En la creación tecnológica se encuentran discursos en torno al concepto de translocatividad, a la experiencia del espacio y a la producción de representaciones territoriales. Con una variada gama de soportes (cartografía por ejemplo) se trabaja también, como

significante de reflexión, con los dispositivos locativos propiamente dichos tales como celulares, GPS, etc.

En este sentido se podría decir que la interfaz humano-máquina produjo una transformación hacia la cultura digital en donde lo visual, lo sensorial, lo no lineal y fundamentalmente lo virtual forman parte del panorama contemporáneo.

Finalmente podemos colegir que hallamos una “lógica de coexistencia” (Laddaga, 2010, p. 17) es decir, sistemas portadores de un sentido conformados por la producción, la significación y la recepción.

Protagonistas: una experiencia de a dos

I.

Se puede decir que la palabra “receptor” constituye en este caso un gran paraguas que ampara diversas figuras: prosumidor, produsuario, usuario e interactor. Incluso, público. A lo largo de la historia de las producciones estéticas se han encontrado tres tipos de receptor: el pasivo, es decir el que contempla (theorein), el activo que interpreta una obra abierta (en el sentido de Umberto Eco) y finalmente, el espectador participativo/ejecutante. Es sobre la figura de éste último que vamos a iniciar el análisis ya que es el destinatario e invitado especial de las obras tecnológicas.

El doctor en leyes, ciencias y letras, Alvin Toffler ya en 1980 identificaba tres factores asociados a la tecnología que inciden sobre la constitución de la subjetividad. Los denominó: Novedad, Diversidad, Transitoriedad. Se observa pues que la necesidad se encuentra frecuentemente asociada a la novedad comenzando así un círculo que se retroalimenta continuamente al crear, alrededor de la novedad, un imaginario que conduce a convertirse en necesidad. Esto produce un distanciamiento con los objetos de la cultura estableciendo así nuevos modos de relación que demuestran una modalidad mediatizada y una tendencia a la perpetua “rotación”. Por eso podemos considerar que a partir de la pregnancia de la tecnología nuestras concepciones visuales y estéticas se han modificado radicalmente. Si trazamos un paralelo con el impacto que produjeron las primeras proyecciones de “La llegada del tren a la estación” de los hermanos Lumière en 1895 que hizo que los espectadores salieran corriendo de la sala asustados porque tenían la sensación de que el tren se les venía encima –como lenguaje aún no codificado y al que todavía no estaban habituados– podemos observar que en la actualidad, con respecto a la aparición de constantes y novedosos resultados tecnológicos, el valor de impacto es menor. Esto significa que nuestra subjetividad ha naturalizado, en el presente, el vertiginoso paso hacia nuevas modalidades. En tal sentido, Guy Gauthier sostiene: “El triunfo de cualquier código es el de hacerse olvidar como tal, y dar la ilusión de que el mismo está determinado por imperativos ‘naturales’”. (1996, p. 36)

Así la lectura de estas enunciaciones solicita un receptor atento a los protagonistas, a los acontecimientos que se relatan y a su organización. Roman Jakobson establece que cuantos más conocimientos el receptor posea del código utilizado por el emisor, mayor será la

cantidad de información que éste podrá obtener, haciendo así directa alusión a las competencias lingüísticas y culturales del destinatario. De algún modo se le solicita al receptor que comprenda la travesía mental realizada por el diseñador.

Además, cuando Hans Georg Gadamer (1996) habla de “fusión de horizontes” se refiere a la unión del horizonte de expectativa que un texto presenta y el horizonte de la experiencia. A propósito, Peter Weibel (2000) define a la endofísica como “una ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él.” El acontecimiento que experimenta el receptor dependerá de las variables generadas por una máquina que determina imágenes, sonidos, en definitiva en un “suceso específico”. Cabe recordar entonces la consideración de Umberto Eco en el sentido de que es el receptor quien llena los espacios indeterminados, vacíos desde su horizonte de expectativa. Se puede identificar así que en el arte tecnológico aparece un modelo dinámico de covariación mediado por el entorno, la interfaz y el receptor. Lo descripto se refiere entonces a una experiencia en la que el receptor se siente alcanzado por lo que Kant llamara “una rapsodia de percepciones” (Agamben, 2007, p.38) en tanto énfasis a una modalidad de inmersión.

En tal sentido, Gadamer (pp. 110-111) describe:

(...) en la experiencia del arte, se trata de que aprendamos a demorarnos de un modo específico en la obra del arte. (...) Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse.

A partir del verbo sumergir se puede analizar la interacción a través de la navegación. La práctica de la navegación no es totalmente autónoma ya que se encuentra mediada por programas y protocolos que establecen un diálogo con las elecciones del navegante quien se hace cargo además, de la temporalidad de la navegación. Se origina entonces una experiencia estética variable donde se aúnan los universos simbólicos del emisor y del navegante en busca del sentido.

En ocasiones los aspectos lúdicos forman parte de la interacción. Una especie de “como si” que permite crear una realidad virtual. A propósito, Gadamer sostiene que el arte forma parte de un juego (como necesidad antropológica humana), que contiene una cantidad de significados (símbolo) y que necesita ser comunicado (fiesta) (pp. 99-108). En este mismo sentido es interesante el análisis que realiza Claudia Giannetti cuando relaciona lo que ella llama “ars telemática” con el estudio de Mijail Bajtín sobre el carnaval a partir del los escritos de Rabelais. Ella se detiene en que para Bajtín el carnaval en la cultura medieval estaba situado en los lindes del arte y la vida y que eran representados como juego. (2001, p. 139) Además en algunas plataformas se aprecia una estética de la máscara en tanto posibilitan una exploración, interacción con el dispositivo mismo y con otros destinatarios desde una telepresencia que permite la creación de múltiples identidades y vidas virtuales.

Henry Jenkins, autor del libro *La cultura de la convergencia* emparenta la cultura digital con la otrora cultura oral en tanto proceso creativo abierto que reescribe, mezcla y hace circular distintos contenidos. (Carlón, 2012, p. 198)

Además **Rodrigo Alonso** en su ensayo para este cuaderno sostiene que las obras sin la figura del interactivo “permanecen en un estado de latencia” que no termina de completar sus posibilidades expresivas.

II.

La experiencia forma parte del par inteligible/sensible. Epistemológicamente se encuentra ligada a la percepción y a la sensación. En la filosofía platónica se establecía una diferencia entre el mundo sensible y el mundo inteligible. Francis Bacon sostenía que la experiencia es, no sólo el punto de partida del conocimiento, sino su fundamento último. A propósito, Kant, al igual que los pensadores empiristas, consideraba que la experiencia constituye el inicio del conocimiento. Al respecto, Giorgio Agamben determina:

La idea de una experiencia separada del conocimiento se ha vuelto para nosotros tan extraña que hemos olvidado que, hasta el nacimiento de la ciencia moderna, experiencia y ciencia tenían cada una su lugar propio. (2007, p. 15)

Ludwig Wittgenstein, por su parte, recurría a la metáfora de una malla que es construida por cada lenguaje, por cada ciencia, para dar forma a lo real, para permitir el pensamiento y la aprehensión. Sigmund Freud también interpretaba la relación de este par definiendo la conciencia como parte de un sistema que recibe percepciones provenientes de un mundo exterior y sensaciones originadas en el interior. Para explicarlo recurría a la descripción del órgano de la vesícula.

Justamente **Jorge Zuzulich** se ocupa en su ensayo de la experiencia con la obra tecnológica. Establece que al tratarse de obras en proceso desarrollan un carácter enigmático y dialéctico. Considera que las obras tecnológicas despliegan la posibilidad de racionalizar la experiencia con “ese otro desconocido” y es así como se abre la puerta a la comprensión de los procesos. Sostiene asimismo que la experiencia de las obras electrónicas es integrada también por su característica sonora, ya que “ésta imanta”. Se refiere finalmente al concepto de constelación, acuñado por Walter Benjamin y desarrollado por Adorno como elemento totalizador en la vivencia de las producciones que nos ocupan y de cierto “efecto de profecía” en tanto promesa de progreso futuro.

En la actualidad las actividades estéticas dan cuenta de la evolución de los procesos productivos en su totalidad, de las contradicciones y tensiones que surgen de su práctica y de la imagen que esta práctica proyecta de sí misma ya que enunciar es hacer presente cualquier cosa con la ayuda del lenguaje. De este modo, la enunciación constituye el universo de lo estético-artístico y, por tanto, se encuentra siempre presente en el interior de un enunciado. El discurso puede ser materializado a través de distintos procedimientos los que se tornan “a la vez causa y efecto del enunciado” (Filinich, 1999, p. 39). Así, la enunciación se forma a través de una urdimbre donde la referencia a lo externo es materializada a través de una interioridad y la forma en que se va estableciendo la interacción entre ambos.

W.J.T. Mitchell considera que todas las artes son “compuestas” (tanto el texto como la imagen) y que se producen mezclas sensoriales y semióticas y agrega al respecto. (2009, p. 88) En resumen, todos los medios son mixtos, combinan diferentes códigos, convenciones discursivas, canales y modos sensoriales y cognitivos.

Jacques Rancière también une los términos enunciación y experiencia al establecer lazos entre estética y política. La política refiere a modos de subjetivación al recurrir a actos y formas de enunciación en un campo de experiencia. Profundiza esta idea al decir que la política consiste en introducir sujetos y objetos nuevos, en tornar visible lo que hasta el momento resultaba imperceptible para configurar así un nuevo reparto de lo sensible². Por eso podemos agregar que la enunciación que se plasma a través del nexo entre distintos lenguajes contiene una poiesis en cruce que posee sus propias lógicas tanto hacia adentro como hacia fuera. La lógica resultante da clara muestra de la complejidad de un discurso estético pero también de la complejidad del objeto que aborda. Resultan así focos enunciativos que instauran nuevos clivajes entre el adentro y el afuera mencionados y a su vez, tienden a un cierto metabolismo pasado-futuro a partir del cual la eternidad puede coexistir con el instante presente. (Guattari, 1996, p. 112)

Por otra parte, el especialista en arte medial Siegfried Zielinski de la Academia de Artes y Medios de Köln y de la Universidad de Arte de Berlín enfatiza que un gran panorama de posibilidades de enunciación se abre en la actualidad con el hipertexto. Como estudioso de los antecedentes históricos de la relación arte/técnica y tecnología identifica un primer momento de inflexión a fines del siglo XVI, comienzos del XVII cuando aparece por ejemplo, la anamorfosis, recurso muy utilizado hoy en animación digital y que recibe el nombre de morphing. Respecto a esta distorsión visual, representada en el cuadro “Los Embajadores” de Hans Holbein, Lacan (Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis, El seminario, libro VI) sostiene:

(...) todo lo que recuerda, en la perspectiva de la época, a la fatuidad de las artes y las ciencias, el secreto de este cuadro se desvela en el momento en que, alejándonos lentamente de él, poco a poco, hacia la izquierda, y después volvemos, vemos qué significa el mágico objeto flotante. Refleja nuestra propia nulidad en la figura de la cabeza de muerto. Uso, pues, de la dimensión geométrica de la visión para atrapar al sujeto, insinuación evidente del deseo que, por tanto, permanece enigmático.

De este modo queda claro que la alianza arte y ciencia comienza tempranamente como recurso contenedor de un imaginario que necesita asociarlas. Además, las categorías de espacio/tiempo se tornan flexibles. La realidad virtual, las instalaciones informáticas interactivas, la endofísica, la nanotecnología, etc., pertenecen a un presente expandido. La ya mencionada **Rosa Chalkho** añade en este sentido en su artículo que los artificios tecnológicos por sí mismos no necesariamente dan cuenta del carácter innovador de una obra y que la expansión instaura múltiples discursos no para nuclear los recursos instrumentales sino para potenciar “las infinitas derivas”.

Luego, la estética contemporánea sostiene que el arte construye espacios y relaciones que conforman visible y simbólicamente un territorio común. Los desplazamientos de

los géneros, la combinación de lenguajes y tecnologías dan cuenta de la redistribución de las relaciones entre el cuerpo, las imágenes, los espacios y los tiempos (presencia de temporalidades heterogéneas). Se produce así una deíctización del espacio que establece nuevos parámetros espaciotemporales relacionados directamente con la experiencia. La experiencia sensible se encuentra asociada así a la función de la materia. No existe pues la otrora oposición entre la forma inteligente (del objeto) y la sensibilidad que el mismo despierta. De este modo, el gesto creador pertenece desde a una superficie pictórica hasta una interfaz donde arte puro, arte aplicado y arte funcional se sustentan.

Si pensamos la deixis con referencia al hablante, es decir al sujeto de la enunciación, podemos hallar en las obras tecnológicas un desplazamiento al nosotros inclusivo ya que en la mayoría de las ocasiones se trata de un diseño creado por varias personas y completado por la figura del receptor a través de diferentes acciones. A propósito, **Marinero y Flores** desarrollan el concepto de multiautoría y agregan, tomando la figura del artesano del pasado que, con la asistencia de la tecnología y teniendo en cuenta la coyuntura latinoamericana, se puede hablar hoy de artesanos tecnológicos. En esta misma línea, **Alonso** menciona “el desplazamiento de la noción de autor desde el artista hacia el agente que pone en funcionamiento el dispositivo.”

La tecnología contiene una matriz simbólica que construye un imaginario. Por eso, el pensador Félix Guattari reconoce que en la amalgama, en la constitución de nuevos complejos integrados por las relaciones entre el individuo con el grupo y con la máquina se construyen los nuevos modos de subjetivación (p. 18) que a su vez implican una tendencia a la homogeneización de la subjetividad. (p. 15) Señala, en este mismo sentido, que se catalizan “universos de virtualidad” (p. 154) ya que aparece un nuevo vocabulario que da cuenta de los distintos procedimientos tecnológicos.

Los paradigmas de la tecnología refieren a un mundo de relaciones y funciones que coloca entre paréntesis a la subjetividad. Es, en el modo de elaboración de lo objetivo y lo subjetivo, de lo finito a lo infinito donde se manifiestan las repercusiones del cambio de paradigma. En algunos casos se produce así una desterritorialización de lo corpóreo para una reterritorialización inmaterial³. En tal sentido, el semiólogo Eliseo Verón menciona que la tecnología se encuentra en “una superficie sin inscripciones, donde se mueven formas inciertas como en las planchas del test de Rorschach, superficie sobre la cual la sociedad proyecta sus fantasmas más secretos” (p. 62). Esto pone de relieve su condición de modelo mental ya que implica una forma de gestionar el conocimiento que va desde la posibilidad de desarrollos muy simples a otros verdaderamente complejos. Es por ello que lo que, en términos amplios, se denomina interfaz⁴ plantea consideraciones epistemológicas, psicosociales, éticas y estéticas. La forma interfaz articula, de algún modo, formas de conocimiento en la cultura contemporánea. Con respecto a esta forma **Alonso** sostiene que su diseño es un aspecto clave ya que no son meros instrumentos funcionales sino que poseen un poder semántico que le aporta el sentido final a la obra.

El ya mencionado Zielinski opina que, en el presente, falta poder integrar lo racional con lo sensible. En la creación multimedial se deben tomar muchas decisiones técnicas en relación a la lógica de las máquinas y sucede que la preocupación está puesta en ese desarrollo y no en el deseo de expresar lo sensible. Es por eso que concluye que lo digital le debe aún mucho a lo analógico ya que todavía no ha podido encontrar el poder de dramatización, de pasión,

de sonrisas, de lágrimas, de narrativa que habita en la perspectiva analógica. Como si, de algún modo, careciera de la perspectiva subjetiva-emocional, del pliegue que une pensamiento y emoción. Probablemente este sea un aspecto que merece seguir siendo reflexionado.

Proyección

Tanto las directoras de Fase (**Andino, Borthwick, Moreira**) como **Taquini** (en su carácter de curadora de las ediciones anteriores) establecen, en sus textos del primer apartado como las ya nombradas **Marinero y Flores**, sobre la posibilidad de crecimiento de estas conformaciones estéticas tanto a nivel local como global latinoamericano, en virtud de que la posesión tecnológica “dicta el ritmo de la política y la economía del mundo”.

Al respecto Herbert Marcuse de la Escuela de Frankfurt ya planteaba que toda tecnología supone en sí misma una ideología, “(...) no solo su aplicación sino que ya la misma técnica es dominio sobre la naturaleza y sobre los hombres: un dominio metódico, científico, calculado y calculante. (...) La técnica es en cada caso un proyecto histórico-social”. (Gomez Isla, p. 700)

A su vez, **Enrique Rivera** advierte, a propósito de la interacción entre la universidad y la empresa, que la producción de saber modela las instituciones según los requisitos propios de los distintos dominios temáticos e ideológicos con los cuales se vincula. En este sentido propone como paradigma de investigación y de producción la horizontalidad, la actitud proactiva, y la capacidad de trabajo multidisciplinario con el fin de conformar una fuerza transformadora. Por otra parte, Rivera señala que la condición alquímica de transformación de la materia, la transmutación de los elementos se instala en un campo científico aún en desarrollo, donde la investigación artística se debe posicionar en el contexto latinoamericano “para crear no soluciones, pero sí incertidumbres a propósito de realidades aparentes desconocidas”.

Se ha considerado oportuno y atractivo acompañar este cuaderno dedicado a las producciones estéticas tecnológicas con la tesis de maestría de **Valeria Gil Cruz** que –si bien no analiza un hecho ligado al arte– sí se introduce en la relación de la escritura (en este caso la prensa) con las cualidades que ofrece el medio digital.

A través de gráficos animados que resultan de una conformación multimedia e interactiva –condiciones muy estudiadas por los diversos ensayistas que integran esta publicación– se llega por ejemplo al proyecto *Snow Fall* publicado por el diario *The New York Times* a fines de 2012. Se trata de un especial multimedia que narra la tragedia de unos esquiadores atrapados por una avalancha en las montañas Cascade en Washington. Este proyecto que pone de relieve la dualidad veracidad/verosimilitud tan propia de la contemporaneidad resulta de una integración de elementos textuales y audiovisuales como fotografías, infografías animadas, video y audio. Este proyecto que fue ganador del premio Pulitzer en 2013 provocó un considerable impacto en la audiencia ya que alcanzó a ser visitado por 22,000 usuarios simultáneamente y 2.9 millones de visitas totales. Así el estudio que realiza esta tesis se centra sobre la edición digital de dos diarios de información general en México: *El Universal.com.mx*, sitio de acceso público, y *Reforma.com*, periódico de acceso cerrado debido a que su edición digital sostiene un sistema de pago.

A partir de su lectura vamos a poder inferir que uno de los objetivos de la utilización tecnológica ligada a procedimientos comunicacionales (ya sean búsquedas expresivas o periodísticas) tiene relación con propósitos inmersivos basados en interfaces que persiguen la acción del receptor convirtiéndolo en un interactor. De este hecho se desprende que ya no sólo se habla de contratos de lectura sino también de contratos de interacción. Por otra parte se aprecia, a través de la distribución digital de los contenidos periodísticos, que éstos se expanden por las plataformas móviles y las redes sociales. Así la transposición de los gráficos animados a otras plataformas confirma la viralización en el modo de transmitir contenidos. Estos gráficos animados dan cuenta además de que el pensamiento y la imaginación se contaminan permanentemente a partir de la conjunción de los distintos lenguajes que utilizan, aspecto que es ampliamente examinado en toda esta publicación.

Finalmente

Jacques Rancière denomina pensatividad a varios conceptos que se interrelacionan: por un lado a una cierta indeterminación entre lo pensado y lo no, entre actividad y pasividad y entre arte y no-arte⁵ pero, por otro, esa misma indeterminación auspicia la presencia de un régimen expresivo dentro de otro. Se puede concluir así que en esa amalgama, en ese intercambio de singularidades se propician las posibilidades de percepción, de significación, en definitiva, de distribución entre lo sensible y lo inteligible.

Distintas voces especializadas han aportado sus cavilaciones para ahondar sobre el complejo entramado que se plantea en la actualidad acerca de plataformas, medios, alcances, grados de protagonismo y demás cuestiones que hacen a las expresiones tecnológicas en tanto articulación convergente que conforma una red. En virtud de la continua aparición de nuevas posibilidades, las indagaciones que se encuentran en esta compilación constituyen trazados para reflexiones futuras. Es por eso que resta tan solo una cordial invitación a su lectura.

Notas

1. En este texto Phillipe Dubois realiza un recorrido desde la cámara oscura como una máquina de prefiguración hasta las de trasmisión como la televisión para detenerse finalmente en la imagen de proceso electrónico.
2. Estos conceptos de Jacques Rancière se desprenden de los libros: *El desacuerdo, Política y Filosofía*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, *El malestar en la estética*, Buenos Aires, Capital Intelectual, 2011 y *El reparto de lo sensible*, Santiago de Chile, Lom Ediciones, 2009.
3. Ambos verbos son utilizados en este sentido por Deleuze Gilles, Guattari Felix en *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*, Valencia, Ed. Pre-textos, 1996 y nuevamente por Guattari en *Caosmosis*, Buenos Aires, Manantial, 1996.
4. Existen varias definiciones de interfaz pero todas aluden a un dispositivo físico y/o virtual que relaciona distintos entes para su interacción.
5. Francois Soulages en su libro *Estética de la fotografía*, Buenos Aires, Editorial La Marca también realiza un análisis sobre este último aspecto contemporáneo.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Agamben, G. (2009). *Signatura rerum*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Alonso R. “Nuevas tendencias en el audiovisual interactivo. La navegación como paradigma narrativo” en AAVV, Carlón, M.; Scolari C. (comp) (2012). *Colabor arte*. Buenos Aires: La Crujía.
- Bourriaud N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Carlón M. “Entre the file room y Bola de nieve” en AAVV, Carlón, M.; Scolari, C. (comp) (2012). *Colabor arte*. Buenos Aires: La Crujía.
- Dubois, P. (2000). *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Filinich, M. I. (1999). *Enunciación*. Buenos Aires: Eudeba.
- Flüsser, V. (2002). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis.
- Fogliá, Efraín. “Cuatro fases vertebrales en el desarrollo del arte participativo” en AAVV, Carlón, M.; Scolari, C. (comp) (2012). *Colabor arte*. Buenos Aires: La Crujía.
- Gadamer, H. G. (1996). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gauthier, G. (1996). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra.
- Gianetti, C. (2001). “Ars Telemáica: estética de la intercomunicación” en AAVV, La Ferla, J. (comp) *Cine, video y multimedia, la ruptura de lo audiovisual*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Gomez Isla, J. (2005). “De la fotografía digital a la poligrafía visual” en AAVV, Lita, Felici y Taíin (comp). *El análisis de la imagen fotográfica*. Universidad Jaume I.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- Laddaga, R. (2010). *Estética de laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal.
- Mc Luhan, M. (1996). *Comprender los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Oiticica, H. (1992). “Notas sobre el Parangolé” en AA.VV. *Helio Oiticica*. Barcelona: Fundación Antoni Tapies.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Weibel, P. (2001). “El mundo como interfaz”, *Revista Elementos*, nº 40, Diciembre-Febrero.

Bibliografía

- Niedermaier, A. “La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy” en AAVV., Niedermaier, A. y Polo, V. (coord.) (2012). *Acerca de la subjetividad contemporánea*, Cuaderno nº 43: Universidad de Palermo.
- Ranciére, J. (2009). *El reparto de lo sensible*. Santiago de Chile: Lom Ediciones.
- Ranciére, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- Soto, I. Entrevista a Margarita Bali, *Revista Ñ* del 12.07.2014.

Recursos electrónicos

Entrevista a Siegfried Zielinski en <http://hipermedia.wordpress.com/2010/10/26/siegfried-zielinski-1/> (consultado el 21.02.2012)

Entrevista a Siegfried Zielinski en <http://www.vxv.com/video/5oZGHEarsvKt/imagenes-del-rojas-interview-siegfried-zielinski-part-23-video-online.html> (consultado el 21.02.2012)

Summary: This Journal, designed to accompany the Phase 6.0 Meeting, proposes a thorough reflection on the essence of contemporary design and technological art as convergent, collaborative and manifested through a network structure mode.

This essay prefaces the compilation of different articles around the production conditions as well as the reception. The papers also emphasize that the creative statements try to settle the dispute between the outer and the inner and perform various considerations about the various platforms on which this hybridization of languages are discussed today.

Keywords: transdisciplinary - network- specific - protagonists- experience.

Resumo: Este caderno, criado para acompanhar o encontro Fase 6.0, propõe uma detalhada reflexão sobre a essência e o design da arte tecnológica contemporânea como modalidade convergente, colaborativa e que se manifesta através de uma estrutura em rede.

Este ensaio introduz a compilação de diferentes artigos que percorrem as condições de produção e recepção. Destacam além que as enunciações criadoras intentam dissipar o conflito entre o exterior e o interior e fazem distintas considerações sobre as variadas plataformas nas que esta hibridação de linguagens se expõe na atualidade.

Palavras chave: trans-disciplinar - rede - especificidades - protagonistas - experiência.

Resumen: Antes de analizar los procesos de gestión del proyecto, en primer lugar nos preguntamos acerca de ¿Cuál es el concepto de cultura desde el cual trabajamos?, ¿cuáles son las dimensiones del ámbito cultural? Estas ideas son parte de las reflexiones para definir el conjunto de valores y voluntades para el desarrollo y la concreción en la acción. Abordamos la gestión, el diseño de proyectos culturales sustentables con una visión a largo plazo, definido como una herramienta colectiva, compartida y transformadora que da cuenta de nuestra identidad.

Palabras clave: políticas culturales - gestión - aspectos simbólicos - consumo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 30]

(*) Creadora y directora de Fase. Coordinadora general de Eggo, feria de arte. A cargo del programa de arte y cultura de AAGA. Integra la dirección de FIVA - Festival Internacional de Videoarte. Productora de distintas muestras de arte para destacados artistas en Argentina y en el exterior.

Acerca de los procesos de gestión

Al analizar el desarrollo de los procesos de gestión de proyectos culturales, en este caso la relevancia de FASE en el ámbito del arte y la tecnología, es necesario definir un punto de partida y preguntarse ¿cuál es la actual dimensión del concepto de cultura?, ¿en qué medida el diseño de políticas culturales puede construir ciudadanía?

La cultura construye la vida en común, si logra colocar al sujeto en el centro de la acción productora de la misma, fomentando así la convivencia democrática, el vivir *con* otros, como única alternativa real a la actual *cohabitación entre consumidores*.

Entonces, va de suyo que toda política cultural que se precie de tal, debe plantearse en forma descentralizada y horizontal, con el objeto de asociar la acción cultural estatal y de organizaciones no estatales a la vida civil.

La cultura ya no será *para* los ciudadanos sino *con* los ciudadanos.

Otro punto fundamental a la hora de delinear una política cultural, es la incorporación formal de las nuevas organizaciones culturales no gubernamentales que, vienen cumpliendo el rol de productores de cultura desde la sociedad civil.

Esa incorporación formal debe contemplar el carácter de estas agrupaciones –asociativas– y sus modos de construcción de cultura –en red, cooperativa–, para establecer una concurrencia en la acción entre ellas y las agencias estatales pertinentes, evitando así que la cultura “baje” desde el Estado a “la gente”.

De este modo, el imprescindible liderazgo del Estado en la producción de políticas culturales incorporará las diferencias e impulsará la convivencia entre ciudadanos con un norte claro, alejado de los valores de la sociedad de consumo y de su consecuencia, la democracia meramente formal, vaciada de contenido.

Será –en consecuencia– el restablecimiento de los valores de justicia y solidaridad a la forma de vida ciudadana, el horizonte a alcanzar por la cultura.

No será sencillo. La actual sociedad de consumo plantea para los Estados y los productores de cultura un desafío colosal con escollos que aparecerán muchas veces como insuperables, camino a la reconstrucción de la sociedad.

De la magnitud de la tarea a realizar dio cuenta con su habitual agudeza Zygmunt Bauman en la entrevista que se realizó en el 2008 a propósito de sus libros: *Modernidad líquida*, *Vida de consumo y Ética posmoderna*.

La sociedad contemporánea integra a sus miembros, fundamentalmente, como consumidores. Para ser reconocidos, hay que responder a las tentaciones del mercado. Todas éstas son cosas que los pobres –gente que no tiene ingresos decentes, tarjetas de crédito ni perspectivas de un futuro mejor– no están en condiciones de hacer. Entonces, son vistos como inútiles, porque los miembros “decentes” y “normales” de la sociedad, los consumidores, no quieren nada de ellos. Nadie los necesita. Estas sociedades del consumo estarían mucho mejor si los pobres simplemente quemaran sus carpas, se dejaran quemar con ellas o se fueran. Lamentablemente, estos deseos ocultos no hacen más que empeorar las cosas. El resentimiento resultante es más agudo y el deseo de venganza, todavía más violento.

Sobre la “inclusión” que ofrece la sociedad de consumo:

Cada vez más tendemos a pensarnos, a apreciarnos o degradarnos sobre la base del patrón de los productos del mercado. Ir de compras y consumir significa, hoy en día, invertir individualmente en la propia membresía social. El consumo es inversión en la autoestima individual.

El ser humano, objeto de consumo:

Los habitantes del mundo de consumidores perciben el mundo como un enorme contenedor de piezas de repuesto. Ya no se espera que nadie se conforme con lo que tiene y con lo que es. Si alguna pieza de los instrumentos utilizados a diario, de la red de contactos humanos o del propio cuerpo pierde su encanto, se la extirpa y se la reemplaza por otras piezas de repuesto, nuevas o mejoradas. Los consumidores son entrenados desde

el nacimiento. La mentalidad de desechar se ha convertido en el objetivo principal de la educación a la que las empresas someten a sus futuros clientes desde muy temprana edad.

Esta ajustada caracterización de las dificultades a enfrentar –que hago mía a los fines del presente artículo– debe ser tomada como premisa para el diseño de todo proyecto cultural que pretenda cambiar el actual estado de cosas en nuestra sociedad.

Así, este punto de partida exige, en primer lugar, el análisis de las necesidades (diferenciando las reales de las creadas por la sociedad de consumo) que plantea el contexto socio-económico-cultural a efectos de construir un paradigma nuevo basado en una concepción plural y emergente de la cultura y que, en forma sincrónica, se nutra de las representaciones simbólicas de la sociedad en que se desarrollará.

En segundo término, un país que pretenda una democracia real de personas y no de objetos consumibles/desechables deberá construir políticas culturales claras, representativas, transversales y pluralistas que resulten en acciones institucionales concretas de fomento a la creación artística basada en la interacción entre los distintos actores-sujetos.

La tercera exigencia (o primera en realidad) es contar con una clase política atenta y comprometida, capaz de llevar a cabo los dos puntos anteriores y que pueda así sortear el abismo que su indiferencia ha creado con los gobernados, sumidos –cada vez en mayor número– en una difícil situación de desprotección y exclusión de la sociedad.

Reunidas las condiciones descriptas, el diseño de políticas culturales en el actual marco posglobal debe también contemplar las desigualdades entre los grandes países de la región y los más pequeños, ante la desaparición de las fronteras nacionales y la consiguiente internacionalización de los valores de consumo.

Esto implica repensar las actuales estrategias y objetivos de producción cultural considerando e incluyendo especialmente los conflictos de identidad, los derivados de las inmigraciones regionales y la cambiante redefinición y pérdida de certezas de los vínculos sociales que fuerza la globalización en curso.

Las condiciones culturales globalizadas ubicadas en la sobrevaloración del presente, la disolución de las fronteras nacionales, con enunciados grandilocuentes y una diversidad sólo de mercado, a la vez, *imponen* que los proyectos culturales ofrezcan una resolución posible de los conflictos de construcción de la identidad común que aquellas crean, reformulando los vínculos sociales y alterando a la vez las relaciones asimétricas de poder instaladas desde el mundo económico.

Una estrategia cultural que incorpore los elementos que se vienen describiendo podrá aprovechar –y no padecer– para el logro de sus objetivos las oportunidades comunicacionales de la globalización, para hacer valer en provecho de la sociedad civil los formatos novedosos, las nuevas posiciones y aportar a la recuperación de una sociedad crítica.

A la hegemonía insaciable y uniformadora de la globalización debe ofrecerse la alternativa de una multiplicidad cultural y una variedad de relaciones e interacciones productivas del arte contemporáneo, que puedan conciliarse y coexistir en ese mismo tiempo/espacio global. El arte no debe aceptar convertirse en un mero espectáculo estético limitado al rol de producto de la industria cultural; se impone salir de la relación objeto/consumidor para acceder a un arte planteado como relación sujeto/ciudadano.

En palabras de Zygmunt Bauman, no se trata una discusión de élites intelectuales y políticas sobre la cultura sino sobre la propia existencia humana, amenazada por el avance de la soberbia consumista:

La convivencia pacífica no es una cuestión de posibilidad o imposibilidad, sino de vida o muerte. La única alternativa para vivir juntos es morir juntos. Llevará su tiempo que asimilemos esa verdad en nuestras mentes y más tiempo aún para que prevalezca sobre la búsqueda de ganancias en el corto plazo. Pero si se trata del bien de la supervivencia de la humanidad, ninguna tarea es demasiado complicada. Algunas veces debe intentarse incluso lo imposible.

Consideraciones sobre la dimensión del concepto de Cultura

La Unesco definió hace ya más de treinta años que “(...) cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social”. (Unesco, 1982)

En este sentido, Néstor García Canclini definió “cultura como el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”. (Canclini, 1989)

A partir de definir cultura, el antropólogo argentino pasa a visualizarla como un horizonte más extenso debido a los cambios globalizados, para colocar estos movimientos de interculturalidad suscitados por las migraciones, los flujos económicos, financieros y mediáticos. Propone pensar la cultura como un vehículo para la relación entre los grupos sociales de una nación y también entre naciones diferentes. Canclini define la política cultural como:

El conjunto de intervenciones realizadas por el Estado, las instituciones civiles, y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales y obtener consenso para un tipo de orden o transformación social, en una nación dada. (Canclini, 1989)

Sin embargo, dice el autor:

En el actual contexto de globalización, hay que reconocer que un sector creciente de la producción cultural se realiza en forma industrializada, circula en redes transnacionales de comunicación y llega a la masa de los consumidores que aprenden a recibir mensajes desterritorializados.

García Canclini planteó una tensión constante entre las tradiciones, las creencias locales y la circulación, y las demandas o expectativas de otros lugares que los define como “estilo internacional” (Canclini, 2001). Es probable que esta tensión proceda de la exploración de formas de representación y simbolización que sean de fácil comprensión por receptores de culturas muy distintas.

Por su parte, Pierre Bourdieu analiza la cultura a partir de definir el concepto de campo como:

Una red de relaciones objetivas entre posiciones objetivamente definidas –en su existencia y en las determinaciones que ellas imponen a sus ocupantes– por su situación (situs) actual y potencial en la estructura de las distribuciones de las especies de capital (o de poder) cuya posición impone la obtención de beneficios específicos puestos en juego en el campo y, a la vez, por su relación objetiva con las otras posiciones. (Bourdieu, 1995)

Bourdieu propuso investigar la realidad en términos de relaciones, su definición de *campo* implica pensar una red de relaciones. “Lo real es relacional: lo que existe en el mundo son relaciones objetivas que existen ‘independientemente de la conciencia y voluntad individuales’ (...).” (Bourdieu, 1995)

Examina los múltiples fenómenos claves para comprender cómo se instrumentan los elementos de dominación a través de la cultura y la relación de la clase dominante con la producción pero también por el aspecto simbólico del consumo. Para el citado autor, el campo cultural está determinado en su estructura y función por la posición que ocupa en el interior del campo de poder, e incluye en el mismo, a los agentes y las instituciones que producen, reproducen o difunden las obras culturales y pone en relación directa éstas últimas con el contexto. Las dos estructuras interactúan y se van modificando en el tiempo y por la interacción de los individuos.

Esta representación de las políticas culturales sigue existiendo y en gran medida las acciones actuales aún las reflejan.

Finalmente, y sobre este punto viene al caso recordar, que Roland Barthes, determina en esta diferenciación de los dos tipos de texto acerca del goce del texto y el placer del texto, en un análisis y un cuestionamiento social que también recae sobre las “vanguardias iluminadas” en el arte. La ironía se hace presente para hablar de los opuestos, las revoluciones y el desarrollo de la humanidad.

Así, la crítica de Roland Barthes considera su analogía social: “el arte”.

Para Barthes, el arte parece comprometido históricamente y socialmente y por ello se esmera en destruir los cánones establecidos sin lograrlo: siempre regresa, el consumo lo sitúa en la funcionalidad, lo vuelve útil: cuando el verdadero arte es inútil.

Para el autor “la destrucción del discurso no es un término dialéctico sino un término semántico” (Barthes 1993). Así, el arte está condenado sólo a las representaciones paradójicas, que luchan literalmente contra la gloria.

A modo de conclusión crítica

La dificultad de establecer un diálogo entre los nuevos actores del arte y las políticas culturales es uno de los problemas más importantes que enfrenta el desarrollo de estas últimas. Es necesario poner en contexto, plantear las estrategias y definir los conceptos para el desarrollo de un nuevo concepto de cultura.

Se torna imperativo establecer nuevos canales de comunicación que permitan a los interlocutores artísticos definir cómo su acción puede situarse dentro del conjunto de las realidades en los distintos ámbitos en que producen.

Bibliografía

- Barthes, R. (1993). *“El placer del texto”*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bauman, Z. Entrevista de Cecilia Diwan. *La Nación* (5/11/2008) *“Consumir es el camino a la inclusión”*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1066652-consumir-mas-es-el-camino-a-la-inclusion>
- Bourdieu, P. y Wacqant, L. (1995) *Respuestas. Por una antropología reflexiva*. México: Grijalbo.
- García Canclini, N. (1989). *Políticas culturales en América Latina*. México: Grijalbo.
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México: Grijalbo.
- UNESCO (1982). Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales. Recuperada de http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf

Summary: Before analyzing the processes of project management, we have to explore What is the concept of culture from which we work? What are the dimensions of the cultural sphere? These ideas are part of the reflections that define the set of values and wills to development and realization in action. In this article, we address the management and the design of sustainable cultural projects with a long term vision, defined as a collective, shared and transformative tool that realizes our identity

Keywords: cultural policies - management - symbolic features - consumption.

Resumo: Antes de analisar os processos de gestão do projeto, nos perguntamos qual é o conceito de cultura desde o qual trabalhamos, e quais são as dimensões do âmbito cultural. Estas idéias formam parte das reflexões para definir o conjunto de valores e vontades para o desenvolvimento e a concreção da ação. Aborda-se a gestão, o design de projetos culturais sustentáveis com uma visão de longo prazo, definido como uma ferramenta coletiva, compartilhada e transformadora que da conta da nossa identidade.

Palavras chave: políticas culturais - gestão - aspectos simbólicos - consumo.

Nuestra inserción en la cadena de construcción nacional

Pelusa Borthwick *

Resumen: El presente escrito realiza un racconto de las primeras aproximaciones al arte tecnológico haciendo hincapié en las distintas ediciones de FASE

Palabras clave: tecnología - encuentro - proyección nacional y latinoamericana.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 35]

(*) Curadora - Directora de FASE - Docente del posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados del IUNA.

Intentamos esta inserción desde el Arte, en diálogo con los otros agentes, concientes de que la obra de arte siempre ha sido un objeto para el conocimiento. Analizamos el espíritu de nuestra época y sus manifestaciones artísticas intuyendo que las diversas estéticas que sobrepasan la aceptada pluralidad de lenguajes del arte contemporáneo al igual que los modos de hacer visible el mundo y sus límites, nos presentan universos dominados por la ambigüedad.

El cruce entre ciencia, arte y tecnología nos parece un campo que demanda una reflexión y análisis del tiempo en que vivimos. Por eso, nos pusimos a trabajar y creamos -FASE/ Encuentro- a comienzos del año 2009.

La tecnología está instalada en la sociedad e impacta nuestras vidas en profundidad. Actos mecánicos como mirar TV o subir a un avión rara vez nos solicitan algún tipo de análisis ni nos interrogan sobre la larga ruta transitada por las sociedades y las tecnologías para poder brindarnos esta infraestructura de cotidianidad. No olvidemos que los procesos de innovación tecnológica son fundamentales para comprender los cambios sociales y económicos. Y allí está el Arte con su aporte de creatividad en la forma de transgresión, desafío, desestabilización y fragmentación de la vida diaria, generando diferentes políticas públicas y privadas que nos convocan a la acción.

Con la curaduría general de Graciela Taquini dirigí las primeras cuatro ediciones de FASE en forma individual. Desde la quinta edición comparto esta función con Marcela Andino y Patricia Moreira quienes fueron y siguen siendo las productoras del evento.

Presentamos FASE 1 en el Centro de Exposiciones de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires del 29 al 31 de Mayo de 2009 bajo la denominación abarcadora: "El estado de la cuestión". Varias instituciones estaban trabajando el cruce entre ciencia, arte y tecnología y decidimos entonces nuclearlas en un punto de encuentro que nos permitiera profundizar los vínculos

existentes tanto como las reflexiones y promociones de proyectos y obras. Recordemos apenas algunos eventos que surgen al inicio de ese tiempo de las artes electrónicas. Así, en 1995 se presenta FIV - Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas de Buenos Aires I, en el Centro Cultural Recoleta y al año siguiente la segunda edición en el Teatro General San Martín, ambas coordinadas desde la dirección artística por Carlos Trilnick.

En 1997 se presenta Ciclo de Arte Sonoro Experimental en el MAMBA - Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, coordinado por Jorge Haro y el año anterior Anahí Cáceres había creado arteUna, plataforma para la difusión del arte en Internet.

En la muestra Arte Siglo XXI en el Centro Cultural Recoleta (1998) Rodrigo Alonso presentó obras digitales y video-instalaciones y en el área de reflexión incluyó mesas redondas sobre Arte y las nuevas tecnologías y Arte en Internet. Un año después Gustavo Galuppo y Germán Villareal organizan Videodromo, muestra internacional de video experimental en el Teatro Municipal Mateo Booz de Rosario.

En el año 2000, tras la positiva experiencia que había sido Belgrano Puertas Abiertas presentado por Pelusa Borthwick y Luz Castillo congregando instituciones en el barrio de Belgrano, Ana María Battistozzi, con la producción del Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires presentó Estudio Abierto incluyendo algunas piezas de video y arte tecnológico.

También Internacional del Museo Nacional de Bellas Artes, organizada por Jorge Glusberg. En 2001 se crea en la ciudad de La Plata Proyecto Biopus dedicado a la producción de arte tecnológico interactivo y en la Alianza Francesa de Bs. As. Graciela Taquini inaugura la exposición Trampas (en torno al simulacro) que incluye propuestas de arte digital y videos. Al año siguiente la Fundación Konex otorga el Premio Konex de Platino en la categoría arte digital a Gustavo Romano y en la categoría videoarte a Charly Nijensohn.

En 2003 en Muntref - Museo de la Universidad 3 de Febrero se inaugura Untref Electrónico con obras de profesores y alumnos de la carrera que se dicta en dicha universidad. Un año después se realiza la tercera edición del Premio MAMBA y Fundación Telefónica de Arte y Nuevas Tecnologías y el ICI - Instituto de Cooperación Iberoamericana presentan una retrospectiva del Festival Buenos Aires Video.

En 2005 se inicia el Taller de Arte Interactivo en EFT - Espacio de Fundación Telefónica, programa de análisis y discusión de proyectos artísticos para las nuevas tecnologías. En 2006 el Centro Cultural Recoleta abre sus puertas al festival audiovisual Onedotzero y se crea Proyecto Untitled colectivo pedagógico artístico integrado por directivos, alumnos y docentes de la Escuela de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides.

En el año 2007 Antoni Muntadas expone en Buenos Aires con curaduría de Laura Buccellato. Así se multiplican en forma exponencial los eventos y cursos relacionados con el tema que nos ocupa e iniciados en años anteriores cuya mención desborda el alcance de este texto.

En 2008 se inaugura Objeto a, espacio dedicado al arte tecnológico y que tiempo después creará la Bienal Kosice.

En 2009 sucede, entonces, la primera edición de FASE. Decíamos en su texto introductorio que quien visitara FASE 1 iba a desplazarse por un territorio muy rico y diferente donde cada obra era una entidad autónoma pero la relación entre ellas brindaba una unidad de signo mayor. Agregábamos que nos enorgullecía esa entrega a la comunidad a través de un evento de entrada libre y gratuita. Dejamos constancia que esos lineamientos originales continúan en la actualidad cuando nos encontramos en la etapa de preproducción de la

sexta edición que presentaremos nuevamente en el Centro Cultural Recoleta a fines del mes de Octubre del corriente año.

Entre el 2 y el 6 de Junio de 2010 presentáramos la segunda edición. Decía, desde la dirección del evento, que en el tiempo y el espacio del Bicentenario recordamos lo acontecido y nos preguntamos por lo que vendrá. FASE 2 nos interrogaba bajo el título de cómo “¿Te ves en el futuro?” La exposición y su marco argumental estaban allí presentes como el punto de partida para el ejercicio de lectura de la misma y el debate posterior. Destacamos que en el espacio de reflexión que se llevó a cabo en el CEDIP (Centro Cultural Recoleta) analizamos con especial atención lo ya realizado y los proyectos en vías de concreción.

Agregábamos, en esa oportunidad, que desde el arte contemporáneo, unidos a los artistas y al público en general, las instituciones y las galerías de arte reflexionamos sobre las poéticas generadas por los nuevos soportes de la ciencia y la tecnología.

Hoy, reiteramos que el arte nos hace ciudadanos más libres, innovadores y conscientes de nuestro rol en la sociedad y que desde el equipo organizador del evento aseveramos que somos responsables de la permanente construcción del proyecto FASE.

La tercera edición propuesta bajo el eje temático de “Zona de prueba” tuvo lugar entre el 5 y 8 de Mayo de 2011 y la dedicamos a la memoria de Luis Fernando Benedit quien había fallecido el mes anterior.

En el texto de mi autoría que publicamos en el catálogo de FASE 3 mencionaba:

En diálogo con Rodrigo Alonso sobre la historia del cruce de ciencia, arte y tecnología en Argentina, recordamos a Xul Solar quien, en la década del 20, nos introdujo en su universo imaginario de estructuras mecánicas y máquinas voladoras reflejando así un mundo que da cuenta del progreso tecnológico. En la década del 40 los artistas concretos y Madí incrementaron las referencias al tema y más tarde las esculturas de neón creadas por Gyula Kosice en 1946 sentaron las bases, en nuestro país, de la interrelación entre arte y tecnología. En 1951 Lucio Fontana presentó el Manifiesto del Movimiento Espacial para la televisión, y este fue uno de los antecedentes del desarrollo del video arte. Diez años más tarde, en 1960, el Grupo parisino GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) produjo arte cinético, buscando la expansión de los límites entre arte y vida. En 1966 Marta Minujín exhibió una serie de obras exaltando la presencia de los medios en la vida cotidiana. Entre fines de los 60 y comienzos de los 70, Leopoldo Maler, Lea Lublin, David Lamelas y Margarita Paksa presentaron al público obras que hay llamaríamos video instalaciones mientras Victor Grippo y Luis Benedit trabajaban con energía vegetal. El Instituto Di Tella y el CAYC dieron cabida a importantes obras experimentales.

Las visiones utópicas que habían caracterizado las producciones antes mencionadas fueron, en adelante, reemplazadas por imágenes más cercanas al análisis de la realidad. Usando los instrumentos provistos por la tecnología, los artistas devienen escrutadores de la realidad y analistas de los sistemas y procesos que la conforman a la vez que exégetas de construcciones discursivas, materiales e ideológicas.

FASE 3 tenía como objetivo lograr una muestra interactiva y participativa que propiciara vivencias personales. Esta exposición se proponía formar al público y a partir de allí alentar su disfrute así como debatir colectivamente el desarrollo que Arte y Tecnología habían alcanzado hasta el momento a través de presentaciones de artistas, teóricos, profesores y estudiantes y la exhibición de obras presentadas por galerías de arte, centros culturales, asociaciones, fundaciones y museos nacionales e internacionales.

Reconocemos al campo artístico como principio mediador entre el arte y el público y bien sabemos que parte de ese público considera a las distintas tecnologías como continuación del cuerpo humano y amplificador de sus capacidades. Tengamos presente también que sus imágenes se revelan como núcleos de significación sobre los que oponentes y seguidores de los soportes del arte electrónico continuamos reflexionando y enriqueciéndonos con el debate. El proyecto FASE continúa así prestando especial atención a las discusiones sobre el tema.

No es de olvidar la responsabilidad de los artistas y sus promotores de pensar críticamente su época. Michael Foucault nos ha enseñado que la labor crítica del pensamiento es tratar de saber cómo y hasta donde es posible pensar de otra manera y no legitimar lo que ya es conocido.

Entre el 11 y el 14 de Octubre de 2012 presentamos FASE 4 con el eje conceptual “Postecología. Hacia una naturaleza y una cultura sustentables” e iniciamos el programa anual de homenajes reflexionando sobre la obra de Gyula Kosice.

Para esa edición del evento escribí en el catálogo sobre nuestra creencia de que cuidar el ambiente es cuidarnos a todos nosotros y nosotras, a lo que nos rodea y a nuestro patrimonio natural y cultural, que todo está conectado y que cada parte hace al todo. Decía también que el prefijo post es un llamado de atención al descuido con que tratamos la Ecología y a las graves consecuencias que se están produciendo en este orden. En este sentido, continuamos afirmando nuestra propuesta de crear desde el arte una nueva mirada hacia ese tema esencial para la supervivencia del planeta acercándonos a la realidad a través de vivencias de indagación y relacionándonos con las contradicciones que aparecen. Somos conscientes y, nos ocupa el problema de la destrucción de recursos, integrada a la degradación ambiental que tiene origen en el proceso de crecimiento junto a la globalización económica con sus más y sus menos y que se encuentran íntimamente ligadas a la destrucción de valores culturales unidas a identidades y prácticas productivas.

Presentábamos FASE 5 entre el 8 y el 11 de Noviembre de 2013 respondiendo al eje temático “Metáforas de la supervivencia / La fragilidad de los entornos de la naturaleza y el arte”. En esta edición realizamos dos homenajes: al maestro pionero Victor Grippo y a la artista contemporánea Anahí Cáceres por su sitio arteUna creado en 1996.

En mi carácter de curadora de la exhibición de Anahí Cáceres, artista oriunda de Córdoba quien se instala en Buenos Aires a comienzos de la década del 90, escribí y reafirmo que ella es un referente de su generación en la expresión cabal de su tiempo, y que utiliza los diversos lenguajes y técnicas que ese tiempo le reclamaba. Anahí ha sido una adelantada exploradora de la web creando arteUna que, con su realidad múltiple, permite a los artistas ingresar en esa otra realidad llamada virtual.

En el texto general que produje para esa quinta edición me propuse comentar el cruce del arte moderno al contemporáneo analizando los propios andamiajes institucionales y sus

redes de supervivencia cada uno en su propio tiempo histórico, mostrando sus estructuras de permanencia y de cambio.

Allí decía:

Comprendemos que las prácticas artísticas contemporáneas despliegan modos de hacer y proyectos que nos interrogan y generalmente no nos proponen certezas. Estas prácticas se diferencian y se separan del arte moderno que continúa siendo muy significativo en la vida y los valores de gran parte de la sociedad. FASE es arte contemporáneo y en consecuencia continúa presentando obras y proyectos que nos llevan a reflexionar y a accionar desde circuitos artísticos no convencionales. El diálogo establecido entre percepciones tan diversas genera sentidos insospechados y nos hace apoyar escenarios divergentes que se han transformado en una verdadera apuesta de investigación en el medio del arte y la cultura.

Mi deseo al finalizar ese texto, aquí comentado, indicaba que los ojos del mundo miran la integración de América Latina. Me complace agregar que este ha sido el deseo de FASE desde sus inicios a través de sus organizadores, curadores y artistas participantes. Esta propuesta de análisis y acción ha sido el eje de nuestro trabajo y debemos confesar nuestro enamoramiento del proyecto que día a día construimos y del que nos apropiamos. Estamos creando parte de la herencia simbólica de nuestro país y por este medio los invitamos a todos y todas a acompañarnos.

Summary: The article describes the early approaches to technological art emphasizing in FASE's different editions.

Keywords: technology - meeting - national and Latin American projection.

Resumo: Este artigo aborda as primeiras manifestações da arte tecnológica fazendo ênfase nas edições de FASE.

Palavras chave: tecnologia - encontro - projeção nacional e latino americana.

Resumen: Este texto da cuenta de la relación arte, tecnología e investigación en los países latinoamericanos y cómo Fase se constituyó en un espacio de encuentro.

Palabras clave: arte - tecnología - investigación - curaduría

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 40-41]

(*) Productora en artes visuales. Directora de Cine, especializada en producción. Directora de Fase. Docente de la Universidad de Palermo en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Y entonces se establecerá el dialogo de las maquinas
Y lo informacional, remplazará, triunfante,
El cadáver vacío de la estructura divina;
Y luego funcionarán hasta el fin de los tiempos.
(Michel Houellebecq)

Fase se planteó desde sus comienzos en el año 2009 como un espacio de encuentro, crítica y exhibición de los trabajos que producían las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología. Entendiendo a la cultura como un proceso dinámico, un sistema que se manifiesta en las acciones concretas de los hombres, el ser y estar en permanente transformación; el arte, la ciencia y la tecnología ejercen una función activa al ser recursos indispensables para esta función dinámica en la cual el hombre siempre buscará respuestas a históricas preguntas. Durante muchísimos años en la cultura occidental ambos sistemas, arte y ciencia, han intentado dar respuestas o generar nuevos interrogantes pero lo han hecho con diferentes métodos o sin ellos, utilizando la estética o el conocimiento, la evocación o la explicación, la emoción o la razón.

Partiendo de la conclusión presentada por Charles Pery Snow en su conferencia “Las dos culturas” dictada en la Universidad de Cambridge en el año 1959, se plantea la diferencia imperante entre humanistas y artistas por un lado y científicos por otro, indicando que se habían desarrollado lenguajes lo suficientemente diferentes para no comprenderse entre sí. Entonces Snow abrió un debate, que más de sesenta años después continúa, cuando plantea “cerrar el abismo que separa nuestras culturas es una necesidad (...) Cuando esos dos sentidos se disgregan, ninguna sociedad es ya capaz de pensar con cordura”. (2014)

En el devenir histórico de la cultura occidental, hay múltiples antecedentes de encuentros posibles entre arte y ciencia con mejores y peores resultados tanto formales como informales.

En este marco, y sabiendo cada uno su especificidad de conocimiento, es imperiosa –hoy más que nunca– la necesidad de cerrar ese abismo del que habla Snow para encarar las nuevas problemáticas que nos plantea el universo transmediático que creamos y por el que caminamos. (1987)

Para dar cuenta de este universo debemos sumar a la tecnología, considerada como aquel conjunto de herramientas que permiten modificar o adaptar el medio que habitamos mediante el uso de máquinas u artefactos. Es particularmente interesante la aclaración que hace Claudia Kozak cuando dice:

Es habitual sumar a la idea de tecnología la de contemporáneo, aunque esto no tenga razón necesaria sino de uso. Así enunciados como “nuevas tecnologías” o “tecnologías de punta” se aplican tanto en sentido restringido a dispositivos tecnológicos específicos como al conjunto de dispositivos (técnicas y tecnologías) que modelan el mundo contemporáneo. (2012)

Esta es la mirada sobre la tecnología que más se acerca a nuestro punto de interés por plantear su proximidad a la idea de arte contemporáneo.

Planteadas estas tres categorías y su necesidad de articulación en todos los órdenes: investigación, producción y gestión vale narrar el escenario desde el cual partió la creación de Fase. Buenos Aires, año 2009: ciudad de gran pluralidad cultural, activa, con instituciones educativas, laboratorios de investigación, colectivos artísticos independientes, investigando y produciendo trabajos que dan cuenta del cruce de arte, ciencia y tecnología con diversos e interesantes resultados. Estas interacciones que se daban en los ámbitos privados de cada espacio, lograban escasa articulación entre ellos. Entonces el desafío fue cómo crear un espacio para el encuentro y discusión de las problemáticas que transitábamos como sociedad en este nuevo modelo donde la tecnología ocupó un lugar relevante en la cotidianidad de las personas. La propuesta fue crear un evento en el cual artistas, científicos, tecnólogos, teóricos, curadores, gestores culturales y productores pudieran compartir, debatir, generar nuevas redes de acción y conocimiento. Así nació Fase. La comunidad lo aceptó rápidamente, se apropió de él y lo hizo crecer a través del compromiso que cada uno aportó año tras año. De esta manera se llegó hasta aquí, luego de cinco ediciones consecutivas y a punto de dar comienzo a Fase 6.0.

En cada una de las ediciones se tomó un tema como propuesta disparadora para el desarrollo del pensamiento crítico y los trabajos expositivos ya sean en proceso u acabados. Siempre, recordando desde la dirección y curaduría del encuentro, la necesidad de colaborar con el “cierre del abismo”. Las temáticas abordadas cronológicamente fueron las siguientes: El estado de la Cuestión / Utopías-Distopías-Atopías / Zona de Prueba / Post-ecología: hacia una naturaleza y cultura sustentable / Metáforas de la supervivencia / Tecnologías: políticas y poéticas.

Los desafíos se renuevan, porque el mundo lo hace y la responsabilidad es mucha. En estos años se pudieron observar diferentes procesos creativos, multidisciplinares, a veces gru-

pales, otros individuales pero, nunca, sin la necesidad de un otro (espectador) que exige un compartir la experiencia artística. Hoy ese compartir puede ser virtual o presencial. La gran participación e influencia que tiene la tecnología en nuestras vidas ha generado, entre muchas otras cosas, nuevas formas de comunicación que a su vez generan nuevas problemáticas y preguntas sobre qué pasa en estos nuevos contextos con el territorio, las fronteras, las relaciones interpersonales, lo presencial y la privacidad. Todos los que forman parte de este ensamble están inmersos en un nuevo escenario compartiendo experiencias y haciendo que sus lenguajes puedan ser comprendidos y compartidos.

En Fase dieron cuenta de esta intersección diversas obras, como por ejemplo, “Generador de Consciencia I y II de la serie @Agua_Y_Aceite”, instalación robótica que trabaja con datos de la tasa de mortalidad de la Argentina de personas que mueren por falta de atención médica. Obra realizada en el año 2011 en el marco del mediaLab grupo de investigación perteneciente al Centro Cultural de España en Buenos Aires contó con la autoría de Daniel Álvarez Olmedo, Diego Diez y Guido Villar como creadores artísticos del proyecto y contaron con un equipo de colaboradores conformado por biólogos, bioquímicos y especialistas como Joaquín Fargas director del laboratorio Argentino de Bioarte de la Universidad Maimónides.

Otro ejemplo que nos vuelve a la premisa de este texto fue El Arca Obrera, presentada en Fase 4.0 por el Museo Taller Ferrowite conformado por Guillermo Beluzo, Roberto Orzali, Roberto Conte, Reynaldo Merlino, Angel Caputo y Nicolás Testoni. Una balsa diseñada y construida a partir de bidones en desuso que se botó en la ría de Bahía Blanca, Argentina. En este caso se preguntó qué reunió a un arquitecto con un marino mercante, a un artista plástico con un buzo táctico, al patrón de una draga con un videasta:

Quizá la posibilidad de que al cabo de la travesía, ya no sea posible distinguir con precisión quien es quien (...) Tal vez la pregunta implícita en el proceso de su construcción, exhibición y uso es qué tipo de lazos somos capaces de tramar en el disenso. Que nuevas escenas de la igualdad nos es dado proponer, entre lo propio y lo ajeno, cada vez que de mantenerse unidos depende mantenernos a flote.

En este sentido preguntarnos quien es quien nos lleva a volver a pensar la idea del retorno a la comunidad tan sacrificada en el siglo XX por el individualismo, asumiendo los nuevos desafíos que impone la era de la tecnología digital. Como dice Carlo Martínez Franco: “Si los problemas mundiales son demasiado grandes para que una mente pueda resolverlos fabriquemos entonces mentes conjuntas de mayor tamaño que alivien las preocupaciones de todos”. (2010, p. 211)

Fase mira hacia el futuro y su pregunta continúa acerca de las políticas y poéticas de las tecnologías.

Como se ha mencionado anteriormente, Fase se constituye desde hace seis años como el único encuentro constante y se plantea nuevos desafíos en su gestión y contenido. Conformado por distintas secciones que se basaron en los conceptos de formación / exhibición / reflexión y extensión, el encuentro se detiene frente a los nuevos escenarios y para esto ha convocado a un equipo de investigación formado por teóricos, artistas, montajistas y

productores quienes se encuentran trabajando en nuevos abordajes para las relaciones entre arte contemporáneo, ciencia y nuevas tecnologías.

Tecnologías: políticas y poéticas es el eje curatorial sobre el que se presentará Fase 6.0 donde se profundizará en la investigación de las poéticas de la generación actual. La construcción de una nueva mirada que no deja por fuera la búsqueda de sentido tanto político como poético. Ambos escasos de neutralidad, sabiendo que en cada una de nuestras decisiones cotidianas comprometemos a una cadena de acciones y personas. Esto nos exige ser reflexivos y consecuentes.

Algunas consideraciones finales

Este texto ha intentado dar cuenta de la necesidad de interacción entre el arte, la ciencia y la tecnología que generan nuevas prácticas contemporáneas. Nuevas simbologías se crean y enriquecen en este cruce. El dialogo ya está establecido, aún entrando en conflicto y aunque le cueste a cada una de sus partes la decodificación de lenguajes crípticos, la voluntad y necesidad son el germen del encuentro para seguir pensando al hombre inmerso en este mundo que construye y habita.

Referencias Bibliográficas:

- Houellebecq, M. (2014). *Non réconcilié. Anthologie personnelle 1991-2013*. París: Ediciones Gallimard.
- Kozak, C. (2012). *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Martinez Franco, C. (2010). *La Cultura Transversal. Colaboraciones entre arte ciencia y tecnología*. Pasaje Cruzado. España. Universidad de Vigo. Equipo de Investigación Según-PE1. Servicio de Publicaciones.
- Snow Peirce, CH. (1987). *Las dos culturas y un segundo enfoque*. Madrid: Alianza Editorial.

Notas:

Catálogo de Fase 4.0 (2012) Museo Ferrowite. El Arca Obrera.

Summary: This article explains the relationship between art, technology and research in Latin American countries and how Fase became a meeting place.

Keywords: art - technology - research - conservatorship.

Resumo: O texto relata a relação entre arte, tecnologia e pesquisa nos países latino-americanos e como Fase se voltou um espaço de encontro.

Palavras chave: arte - tecnologia - pesquisa - curadoria.

Resumen: El presente trabajo es una compilación de los textos curatoriales escritos para las cinco últimas ediciones de FASE. Año a año se propusieron diferentes ejes conceptuales que permitieron dar cuenta sobre los puntos de vista de las representaciones simbólicas atravesadas por el cruce con la ciencia y la tecnología. La selección de los proyectos realiza un recorrido crítico-visual y abre la perspectiva a una diversidad de miradas acerca de la problemática planteada. Los textos que acompañan esta publicación responden a los interrogantes de cada edición de FASE.

Palabras clave: ejes - representación simbólica - tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 49]

(*) Historiadora de arte, curadora, pionera del video arte en la Argentina. Como artista ha obtenido premios y sus videos se encuentran en colecciones argentinas e internacionales.

FASE 1 (5 al 8 de mayo de 2009). El estado de la cuestión

Fase 1 es un encuentro fundacional en el que participan un importante número de instituciones oficiales y privadas, de proyectos académicos e independientes, que apoyan el cruce del arte con nuevos soportes y tecnologías en nuestro país.

Fase 1 - el estado de la cuestión se propone hacer un alto en el camino para analizar alguna de las cuestiones claves sobre lo hecho y lo por hacer en ese campo en la Argentina de hoy de cara a la nueva década y al Bicentenario. Las tendencias actuales como las investigaciones en interactividad, inteligencia artificial, robótica, bio art, art game serán motivos de análisis y demostraciones. La formación académica en diversos niveles educativos y las experiencias no formales en torno a la formulación y concreción de proyectos que articulan la relación entre ciencia y estética van a ser debatidos.

Se quiere poner en valor la manera como un gran número de Galerías apuestan al video arte y los nuevos formatos como objetos de mercado.

Museos, Centros Culturales, Fundaciones, Universidades y espacios privados de investigación mostrarán obras instaladas que han sido financiadas o promovidos por ellos. Junto a obras recientes el presente dialogará con obras de pioneros como Gyula Kosice, Lucio Fontana, Marta Minujin, David Lamelas, Margarita Paksa, Luis Bénédict, Víctor Grippo,

visionarios que supieron abrir un camino que está dando sus frutos en este momento y que serán presentadas por diversas instituciones en charlas, documentación video gráfica, fotográfica o mostrando instalaciones.

La cultura digital que irrumpe al comienzo del siglo está cada vez más instalada y la utilización de herramientas tecnológicas es una práctica cada vez más común. Los interrogantes y desafíos tienen que ver con las acciones individuales y colectivas de financiación, apoyo, investigación y conservación de la memoria. Nuevos campos de reflexión y teoría, nuevas necesidades de equipamiento, el dilema low tech/high tech, la formación de recursos humanos y la profesionalización son retos a los que se debe enfrentar en medio de crisis globales con políticas de corto, mediano y largo plazo.

FASE 2 (2 al 6 de junio de 2010). Del bicentenario al tercer milenio. Utopías, distopías y atopías. ¿Cómo te ves en el futuro?

Mi padre siempre recordaba que tuvo la oportunidad de ver a la Infanta Isabel durante los festejos del Centenario en su colegio secundario. Él jamás podría haber imaginado este hoy, lo que ha sucedido en la Argentina durante estos cien años. Es como si estuviéramos en otro planeta, en una dimensión y aceleración impensable en 1910. Con una constante, sin embargo, aunque hundidos en lo peor de la guerra, la dictadura y el despojamiento, parece que siempre intentamos subir a la superficie.

Esta muestra, aunque tiene sus raíces en el pasado, está eyectada hacia el presente y el porvenir como vectores posibles. La elección del tema tiene sus riesgos puesto que nada puede parecer más obsoleto que Epcot, (acrónimo de *Experimental Prototype Community of Tomorrow*) el Parque Temático de Orlando, por ejemplo.

Sin embargo ciertas prácticas artísticas han estado, a lo largo de la historia, impregnadas de espíritu visionario, además de contribuir a fundar mundos presentes. Han sido siempre un espacio de creación de formas que cabalgan en conceptos paralelos o anticipatorios al pensamiento teórico. Esta muestra da cuenta de puntos de vista artísticos sobre el futuro tanto desde el cuestionamiento, como de la metáfora. Operando con la ironía y la crítica y llegando a instancias poéticas, entre la indiferencia, el Apocalipsis y la esperanza.

Coincidencias

Esta no es la primera vez que aparece en el panorama de las muestras de arte contemporáneo el tema del futuro. En el año 2003 fui invitada a curar Arte en Progresión un mega evento que posicionaba al Centro Cultural San Martín en el ámbito del arte y la tecnología. El eje giró alrededor de ese motivo. Resulta notable que en el año 2009 tres muestras se hayan referido a esa problemática: *Plataforma Untref* en el Muntref, el Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, que aludía al viaje como metáfora hacia la utopía de la educación. Asimismo *Naturaleza Intervenida*, una exposición que produjo la Universidad Maimónides con obras de sus docentes-artistas en colaboración con sus alumnos, también trataba sobre distintos tiempos posibles incluyendo la Eternidad. *El futuro ya no*

es lo que era, en la Fundación Osde ese mismo año con Rodrigo Alonso como curador. Esta muestra concibió un panorama sobre el presente y el pasado del futuro. Muestras actuales como el *Universo Futurista* en Proa, *Vanguardias Cubanas* en Malba, el grupo Martín Fierro en el Museo Nacional de Bellas Artes, la del Pop argentino en la Fundación Osde demuestran la valorización por el espíritu de renovación y cambio en las artes, dentro de un contexto bastante conservador como es el panorama en este momento.

Hacia fines del primer milenio y comienzos del segundo una serie de instituciones apostaban fuertemente al arte contemporáneo como el Centro Cultural Recoleta, el Mamba, el Centro Cultural Ricardo Rojas, La Fundación Proa, el recientemente inaugurado Malba, el ICI (hoy CCEBA). También se creaban tanto en el ámbito público como en el privado carreras de grado especializadas en nuevas tecnologías; me refiero a instituciones que se jugaron a principios del siglo XXI con la idea del cruce con la tecnología desde lo académico. A principios del nuevo milenio existe la voluntad de crear el primer edificio público para un proyecto cultural construido por la Ciudad de Buenos Aires, el Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martín. Desde hace años y detenido por el cambio de gobierno existe el proyecto de reformar el edificio del Mamba, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Grandes realizaciones como el Nuevo Proa o la Casa del Bicentenario o el futuro Centro Cultural de España en Buenos Aires en San Telmo, abrirán nuevos espacios a nuevas propuestas. La primera década incluye proyectos de postgrado e investigación en el Instituto Gino Germani de la Universidad de Buenos Aires, en la Untref, en la Universidad de Tucumán que tienen como eje central estudios curatoriales, estética del arte electrónico, el estudio del campo actual del arte o la historia de la ciencia. También el mercado del arte y muchos proyectos independientes participan de búsquedas en ese sentido. Las galerías y ferias están apoyando al video-arte o al arte tecnológico tratando de pensar en un nuevo tipo de coleccionista, aun sin demasiados resultados.

FASE Marca Registrada

El proyecto FASE nació como un sueño de Marcela Andino y Patricia Moreira, que junto con Pelusa Borthwick aspiraban a realizar un encuentro de arte multimedia. Nació como la voluntad de comprometer a instituciones públicas, privadas, académicas y galerías para mostrar arte tecnológico. La idea fue unir multiplicar, no dividir. Llenar un espacio necesario.

FASE 1 tuvo un diseño que semejava una flor cuyo núcleo estaba representado por homenajes a pioneros del arte y la tecnología como Gyula Kosice, Margarita Paksa, Marta Minujin, Víctor Grippo y David Lamelas teniendo a su alrededor obras tecnológicas de jóvenes artistas del presente. Y desde el comienzo tuvo espacios de encuentro e intercambio. FASE 2 en el Centro Cultural Recoleta está determinado por la estructura espacial. Propone una especie de laberinto donde interactúan una serie de obras y artistas de variada especie que incluye invitados de Brasil y Paraguay. Esta vez se han seleccionado diversos formatos y soportes como la fotografía, el arte digital, los objetos, las intervenciones en sitios específicos. Dos espacios penumbrosos albergan obras multimedia que no solo poseen un carácter lúdico, sino que hacen pensar, a la vez que maravillan. Se hacen homenajes al cine y al cortometraje de ciencia ficción. Diversos programas de video arte responden al eje cu-

ratorial. La muestra incluye formatos efímeros como acciones, performances, conciertos. El clásico espacio dedicado a la historieta se puebla del imaginario del futuro trazado por dibujos y comics, de esta manera el ancestral dibujo, la línea madre de las artes, se afirma y valora. El patio de los naranjos es una prolongación de una isla del Delta donde arte, comunicación y naturaleza conviven y se potencian.

La mirada hacia un futuro, tal vez pluscuamperfecto, recorre caminos sinuosos, llenos de contradicciones y desesperanzas aunque brille la luz de cuando en cuando. Como un juego conceptualista el final puede estar cerca de lo luminoso. Conceptualmente, un final ominosamente negro puede ser, contradictoriamente, el comienzo de todo. Educar puede ser utópico pero corre el peligro de no cuestionar el sistema. Una obra resignifica la de al lado o la de enfrente en contraposiciones, diálogos y confrontaciones. El espectador está invitado a editar toda esa información puramente visual y encontrar las preguntas que formulan los artistas, pero sin obtener certezas. Visiones esperanzadas conviven con miradas burlonas, complejas obras multimedia comparten el espacio con pequeños elogios al *low tech* que destacan la creatividad y la imaginación de los artistas de este lado del mundo. El Cedip es un punto de encuentro para pensar distintos tópicos. Pensar acerca de la educación, o la superación del cubo blanco, discutir a qué llamamos aquí y ahora la estética relacional. Tendremos la oportunidad de conocer las misiones de los nuevos espacios del futuro y conocer a los pensadores que investigan estos nuevos temas. No solo mostrar, hacer un show, sino buscar diálogos en una clara oposición a la cultura del marketing y el repentismo.

Todos los artistas y creadores de Fase 2 están invitados a responder a la pregunta de cómo te ves en el futuro. Sus respuestas prolongarán esta breve muestra al espacio de la Red. Una metáfora que nos permitirá no caer por el tragaluz del infinito al menos por un tiempo.

FASE 3 (5 al 8 de mayo de 2011). Zona de prueba

En este tercer encuentro de instituciones que apoyan el cruce entre arte y tecnología se ha tomado una decisión valiente y riesgosa, expandir el espacio y el tiempo, superar la cosificación del arte, seleccionar obras en ejecución y proceso, valorizar más el camino que la meta.

En principio el proyecto se expande espacialmente a todo el Centro Cultural Recoleta. Salas, corredores, patios, rincones para ser intervenidos por proyectos específicos. No se trata de diálogo de obras preexistentes sino de trabajar en sitios determinados con obras que impliquen elaboración y planificación en el tiempo, procesos, expansiones y cambio, para lo cual, instituciones y artistas están haciendo un gran esfuerzo de producción. Es necesario apostar sin red. Dar oportunidad o el permiso para el ensayo y el error.

Este eje conceptual implica la concepción de una muestra, breve, intensa concebida como un laboratorio, un lugar que permite la experimentación, una plataforma de prueba donde predomina la idea de obra abierta, que se concluye en la experiencia y recorrido activo de una nueva clase de espectador. Lo vanguardista se apoya en la mutación y el cambio, nada es permanente y coexisten varios puntos de vista. Se propician acciones y métodos

de experimentación y búsqueda que trascienden lo meramente objetual, privilegiándose el concepto por sobre la materialización.

Ante esa línea de pensamiento las respuestas conducen a motivos que están directamente influidos por el entorno socio cultural del momento. Lo político, Las Redes Sociales, el mundo del arte, lo retro como ironía y no como nostalgia incluyendo el 3D. La obsolescencia, el reciclado tecnológico como metáfora de la crisis de sentido. Un capítulo importante es el video-juego como practica artística y creativa y la posibilidad de entenderlo desde una mirada admirativa y a la vez crítica.

Este año los invitados internacionales han aumentado gracias a la generosa participación de Embajadas y Universidades y de gestiones independientes. Estarán presentes España con la presencia de ARtechmedia que dirigen Montse Arbelo y Joseba Franco. Noruega que apoya la obra de Anna Martine Nilsen, Suecia. Santiago Zegarra peruano que vive en París, arista y curador, Brasil Carla Zacagnini, México con Miguel Rodríguez Sepúlveda, con una obra que se está construyendo a través de los paradigmas latinoamericanos. Perú con el primer premio Vida Rodrigo Derteano, Chile con el Proyecto de intervención del Banco Mundial en Washington de Edgar Endress, Bolivia con el artista y curador Rodrigo Rada, auspiciado por Kiosko y Joaquín Sanchez ganador del primer premio de la Bienal de Santa Cruz de la Sierra que dirige Cecilia Baya. Paraguay con el Performer Angel Jara. Otros países como Italia y Suiza enviaran su producción videográfica.

El Centro Cultural se convierte en una caja de Pandora donde instituciones educativas de grado y postgrado museos, centros culturales, asociaciones, galerías que valoran la experimentación tecnológica como dispositivo creativo encuentran una vidriera para mostrar sus logros que incluye también pensar en las futuras generaciones, adolescentes y niños.

Fase 4 (11 al 14 de octubre de 2012). Post ecología

La post ecología como eje de este encuentro FASE 4 de arte, ciencia y tecnología propone la toma de conciencia de la crisis planetaria que ha conducido a situaciones aparentemente irreversibles. Sin embargo, creemos que cierto cambio es posible tanto en lo ecológico como en lo social y político. Esta reflexión surge, en este caso, desde el corazón de un campo artístico centrado en la experimentación con proyectos que están en la periferia del mercado del arte. Desde el ámbito académico, instituciones públicas y privadas, fundaciones, proyectos independientes, colectivos, realizaciones autogestionadas hasta galerías que apuestan a las búsquedas originales y nuevos formatos, todos los proyectos que se muestran creen en el arte como un instrumento de expansión de la conciencia.

Pensamos que la durabilidad de los emprendimientos, que la acumulación de saberes y experiencias es muy valioso. La política del borrón y cuenta nueva que se ve en tantas gestiones es muy desgastante. Tampoco es bueno hacer una actividad que dure solo una vez. No hay lugar para el repentismo, hay que valorar el esfuerzo como una multiplicación de voluntades. La idea es poner en valor proyectos que enfatizan la sustentabilidad.

Un tercer tópico se refiere al papel del arte en esta sociedad. Preguntarse si es posible que se puedan realizar micro revoluciones a través de plataformas artísticas. Cuestionar la práctica del arte desde lo individual, al artista simplemente como un profesional en pos

de su carrera dependiendo de las leyes del mercado que ve al arte como commodity. No es posible ser ingenuo en este sentido ya que la persistencia de gestos artísticos utópicos contiene una potencia revolucionaria que, sumados, podrían actuar como un positivo efecto mariposa que aliente la esperanza ante una visión distópica.

Fase 5 (8 al 11 de noviembre de 2013). Metáforas de la supervivencia. La fragilidad de los entornos del arte y la naturaleza

La elección del término “metáfora” responde a la manera como el arte utiliza retóricas tangenciales, nunca explícitas, siempre polisémicas. FASE propone una mirada crítica, superadora de la pura visualidad. Promueve la utilización de la tecnología como un instrumento conceptual. Al mismo tiempo sobrevivir pareciera ser, hoy, un desesperado imperativo categórico tanto en lo individual como en lo social. Las crisis ecológicas, el cambio climático, la decadencia, la desidia y la codicia son fantasmas que nos acosan. En el día a día cada vez se abisma más la brecha entre los que tienen y aquellos que no, entre los que pueden y los que no pueden. La cotidianidad puede ser tan pesadillesca como el futuro. Sin embargo el mundo del arte, a pesar de sus miserias y grandezas alimenta la potencialidad de la utopía. FASE 5 es una vidriera que muestra los logros de instituciones académicas, públicas y privadas, de espacios que investigan y desarrollan proyectos artísticos en la hibridación de lenguajes

¿Qué piensan los artistas ante el desafío de la fragilidad de los entornos? Algunos de los señalamientos intentan encontrar en el refugio una respuesta. No se trataría de torres de marfil, sino de vulnerables mundos poéticos. La amenaza del autoritarismo y la violencia, de la precariedad y el desarraigo no se sabe si son ineludibles. ¿Cómo evitar el miedo al dolor y al sufrimiento, lo artero de la violencia? El video y la performance aparecen como espacios de exorcismo. Una aparente inocencia delata la sociedad de la represión y la vigilancia. Imágenes fuertes traen la ruina de lo natural y de lo social que carece de una perspectiva romántica para convertirse en denuncias conceptuales.

Como espacio de celebración y como transfondo de la historia del arte, FASE 5 produce muestras homenaje. Este año, Víctor Grippo es el protagonista que desde su conceptualismo de los años setenta es resignificado por el futuro como un alquimista visionario.

Hemos invitado especialmente a Diana Dowek, ganadora del Premio del Fondo Nacional de las Artes, quien realiza un camino inverso con relación a la tecnología. Ella parte de la fotografía, igual que muchos artistas para pintar imágenes que son verdaderos manifiestos de la resistencia.

También se pone en valor la labor de la artista y docente Anahí Cáceres quien tuvo la visión pionera de usar Internet desde 1996 para hacer sobrevivir la memoria tecnológica nacional en su página Web ArteUna (www.arteuna.com) Lo ponemos en dialogo con Espacio Byte (www.espaciobyte.org) creado en 2013 como un museo de arte digital.

Un nueva generación de curadores aportan sus selecciones a la muestra que despliega una gran variedad de plataformas, video, arte en red, instalaciones, robótica, realidad aumentada, interactividad, reactividad, performances tecnológicas, intervenciones en site specific.

Summary: The present work is a compilation of curatorial texts written for the last five editions of FASE. Every year different conceptual axes that allowed to account for the views of symbolic representations crossed by the junction of science and technology were proposed. The selection of projects perform a critical-visual perspective and opens the path to a diversity of views about the issues raised. The texts that are included in this publication are aligned with the questioning raised at each edition of FASE.

Keywords: axes - symbolic representation - technology.

Resumo: Este trabalho é uma compilação dos textos curatoriais escritos para as cinco últimas edições de FASE. Ano trás ano se propuseram eixos conceituais que permitiram dar conta sobre os pontos de vista das representações simbólicas atravessadas pelo cruzamento com a ciência e a tecnologia. A seleção dos projetos faz um percurso crítico-visual e abre a perspectiva a uma diversidade de miradas sobre o problema. Os textos que acompanham esta publicação respondem aos interrogantes de cada edição de FASE.

Palavras chave: eixos - representação simbólica - tecnologia.

Resumen: El texto plantea las características más destacadas de las instalaciones interactivas: el lugar del interactor y su contribución a la forma final, la “autoría” y el funcionamiento de la obra artística, los posibles niveles de interacción, la construcción de los sistemas de datos que le dan vida, y las diferentes formas de participación del público en función de las opciones tecnológicas, que van desde las propuestas lúdicas a las acciones a distancia (telepresencia).

Palabras clave: Instalaciones interactivas - autor - interactor - acciones a distancia.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 63-64]

(*) Licenciado en Artes UBA. Especialista en arte contemporáneo y nuevos medios. Docente en IUNA, UBA y USAL. Curador de exposiciones y eventos de arte contemporáneo nacionales e internacionales.

Las instalaciones interactivas constituyen un caso particular de las instalaciones audiovisuales¹. En ellas, el cuerpo del participante, el espacio que contiene la pieza, las imágenes en movimiento, el entorno sonoro, los dispositivos que permiten la comunicación entre el público y el ambiente audiovisual² o entre una fuente de datos externa y dicho ambiente³, y el tiempo destinado a la experiencia estética, son los ejes de una compleja trama de relaciones cruzadas.

El participante de una instalación interactiva no puede llamarse espectador. Su relación con ella no se basa en la contemplación sino que requiere un compromiso mayor: no sólo visual o intelectual sino también físico. Estas instalaciones parten de un estado potencial que no se pone en marcha hasta que alguien lo activa, manipula o interfiere. Sin las acciones concretas del visitante permanecen en un estado de latencia, en una fase germinal incapaz de completar las posibilidades de las que la ha dotado su creador. Por tal motivo, hay que hablar de *usuarios* y no de espectadores: los participantes de una obra interactiva deben hacer uso de ella, operarla, estimularla; de otra manera ésta carece de todo sentido y función.

La base de cualquier instalación con estas características radica en que sea capaz de modificarse por la presencia, movimiento o acción de un usuario. No obstante existen diferentes niveles de interactividad⁴, que van desde la *reactividad* –que se produce cuando la

obra reacciona mecánicamente a las acciones del usuario— a la *interactividad propiamente dicha*—que se produce cuando existe algún tipo de análisis de las acciones del usuario y la pieza actúa en consecuencia.

La reactividad es propia de las tecnologías mecánicas en las que el accionar de un botón, una manivela o un pedal produce la puesta en marcha de algún tipo de mecanismo. En el terreno artístico fue característica de las obras cinéticas y de las primeras formas de arte tecnológico participativo —por ejemplo, las que introducían al espectador en la obra a través de un circuito cerrado de televisión⁵. En general, estas producciones reaccionan de la misma manera frente a diferentes espectadores, ofreciéndoles una experiencia similar.

La interactividad propiamente dicha, en cambio, suele involucrar algún sistema de procesamiento de la información, de manera tal de no ofrecer la misma experiencia a diferentes usuarios. La tecnología digital es la gran promotora de este tipo de trabajos. La capacidad de los *softwares* para analizar y transformar los datos con que se los alimenta ha permitido diseñar ambientes, experiencias y situaciones variables de un usuario a otro, aportando a la variedad propia de toda buena propuesta interactiva. La participación de éste puede tomar las más diversas formas: desde la simple activación de un dispositivo al control de su funcionamiento en el tiempo, desde la interacción con una interfaz gráfica a la manipulación de objetos. Puede, incluso, ir mucho más lejos, dependiendo del grado de sofisticación de la obra artística⁶. A veces su influencia sobre ésta puede pasar inadvertida, por lo menos en una primera instancia. En otras ocasiones su imagen o alguna huella de su presencia pueden ser el corazón de la instalación, haciéndolo no sólo partícipe sino también protagonista. Analicemos, para comenzar, la instalación interactiva *Lovers* (1995), de Teiji Furuhashi⁷, artista integrante del colectivo interdisciplinario japonés Dumb Type.

En el centro de una habitación oscura, cinco proyectores de video esperan el arribo de los visitantes. Cuando llega el primero, la imagen del artista desnudo, proyectada sobre una pared, le da la bienvenida con sus brazos abiertos. Al ingresar otra persona, el artista desaparece con un salto hacia atrás. A partir de ese momento, cada visitante que ingresa activa un proyector que coloca detrás de él la imagen de una persona desnuda que comienza a caminar o correr por las paredes de la sala. Las figuras proyectadas se buscan para abrazarse pero no lo consiguen. Esporádicamente, unas líneas de texto atraviesan el recinto con palabras que hablan sobre el amor, los miedos, los límites. Cuando alguna persona se detiene en sitios específicos es rodeada por una línea de texto que le pide no moverse, aunque deberá hacerlo para salir del espacio al que las palabras la han confinado.

Lovers reflexiona sobre el amor y las relaciones personales en los tiempos del SIDA⁸. Los cuerpos desnudos que se buscan para abrazarse son una metáfora de la dificultad de los contactos íntimos tras la enfermedad, pero también, de la escasa comunicación entre las personas que se encuentran en la sala, en tanto ellos han activado a estos espectros que en alguna medida son sus alter-egos.

La obra propone diferentes niveles de interactividad.

En primer lugar, el público activa las proyecciones a medida que ingresa (en realidad, sólo las primeras personas lo hacen, ya que la pieza permite un número limitado de interacciones; tras pasado éste, las personas que ingresen serán espectadores). Esa activación, que parece reactiva, en realidad no lo es por varios motivos: [A] porque se ha planteado una secuencia narrativa que hace que el primer ingresante perciba una imagen diferente

a las de los demás, [B] porque las figuras que corresponden a cada ingresante se relacionan aleatoriamente con él: por ejemplo, a un hombre le puede corresponder un espectro femenino o masculino al azar, [C] porque el número de espectros caminantes en cada momento es indeterminado: habrá tres imágenes si hay tres personas o cinco imágenes si hay cinco, etc. Esto no sólo modifica la cantidad de información visual, sino también, el funcionamiento de la instalación, ya que al haber menos caminantes hay menos posibilidades de que se produzcan los encuentros, [D] porque la activación de cada espectro es imprevisible (ya que depende del número y el momento en que cada persona ingrese), y por tanto, también son imprevisibles los momentos en que se producirán los encuentros, [E] porque los ingresantes no son concientes inmediatamente de que ellos han puesto en funcionamiento el sistema. Esta conciencia a veces llega y a veces no: es otro factor de indeterminación con el que juega el artista.

La activación de las palabras que rodean al visitante cuando se para en lugares determinados de la sala sí es más bien reactiva: funciona por un sistema de acción y reacción. Sin embargo, al no poder preverse en qué momento se producirá, y al entrar en relación con el resto de la información audiovisual en la sala, aporta a la aleatoriedad propia de las instalaciones interactivas.

En *Lovers*, la interacción del usuario se produce inadvertidamente y a partir de su movimiento. Veamos ahora un ejemplo donde el interactor es conciente de su acción y la lleva adelante mediante otra interfaz: su voz. Se trata de la obra *Free Time* (2004), de Samuel Bianchini⁹.

Al ingresar a la sala, el usuario se encuentra con un megáfono y una pantalla que muestra un campo de golf. Dando órdenes por el megáfono, habilita la aparición de golfistas que comienzan a jugar. Si se aumenta el tono y la urgencia de la voz comenzarán a aparecer más deportistas que jugarán cada vez más rápida y ordenadamente. Aquí el artista transforma el ocio en trabajo, e iguala a éste con la organización y la conducción. Hay una ironía en tomar un deporte identificado con las clases dirigentes como objeto de ordenación: éstas parecen ahora ajustarse al exigente mundo del trabajo.

Desde el punto de vista de su uso, la instalación hace conciente en todo momento al usuario de su protagonismo en la puesta en marcha. La ubicación del megáfono frente a la pantalla es suficientemente clara como invitación a la interacción. El análisis de la voz determina que el funcionamiento sea interactivo y no reactivo, ya que no se trata únicamente de que los personajes surjan cuando se activa el dispositivo, sino que su aparición y posterior evolución dependen de parámetros medibles en la actuación del interactor.

El protagonismo de los usuarios en las instalaciones interactivas llama la atención sobre otra de sus características constitutivas: el desplazamiento de la noción de autor desde el artista hacia el agente que pone en funcionamiento el dispositivo¹⁰. En realidad, se trata de una coautoría entre el artista y el usuario: el primero establece los parámetros que proporcionan las posibilidades de interacción; el segundo actualiza esas posibilidades otorgando forma final a la experiencia estética. Toda buena instalación interactiva parte de este contrato donde la noción de autoría trastabilla, por lo menos en el sentido en que la ha construido la tradición de historia del arte.

En los ejemplos anteriores, el usuario se relaciona con imágenes pregrabadas proyectadas sobre pantallas o paredes. Su relación con ellas posee todavía resonancias en la experiencia

cinematográfica, en tanto compromete un cierto grado de identificación con lo representado y la construcción de un sentido de base narrativa. Sin embargo, las instalaciones interactivas pueden ir mucho más allá, estableciendo nuevas relaciones entre el usuario, las imágenes, el ambiente sonoro y la construcción de sentido. Uno de los grandes temas que se suelen plantear en relación con ellas es el de la inclusión del usuario. Las posibilidades son innumerables, y van desde la aparición de la imagen del interactor en alguna de sus instancias –ya sea congelada o en movimiento, diferida o en tiempo real– hasta su transformación en avatares o en imágenes abstractas, en huellas, números, palabras o simples algoritmos.

La forma más básica de hacer conciente al usuario de su participación es introducirlo en la obra mediante algún dispositivo que reaccione directamente a sus actos. El caso paradigmático es la flecha del mouse que utilizamos a diario en las computadoras, traducción visual inmediata de la presencia de un operador frente a la pantalla. Pero en el universo de las instalaciones interactivas estas formas suelen dejarse de lado en favor de maneras más creativas de poner en evidencia tal relación. Las imágenes, el ambiente sonoro, los movimientos en una pantalla, la aparición de palabras, los circuitos cerrados, son por lo general preferidas.

Open the Blind! (2004), de Takashi Kawashima¹¹, nos presenta una forma sencilla de incluir al interactor. Sobre una persiana translúcida se proyecta la silueta de una mujer que se está desnudando. La presencia del dispositivo para abrir la persiana en la sala induce la curiosidad del visitante que indefectiblemente termina abriéndola. Cuando lo hace, lo que aparece sobre la persiana es su propia imagen capturada por una cámara oculta.

Aquí el artista reflexiona sobre el voyerismo, sobre el deseo de ver pero sin ser visto. La devolución de la propia imagen produce turbación no sólo por su aparición sino, principalmente, por haber sido tomada en el momento mismo en que se disponía a espiar. El dispositivo es simple pero el resultado es efectivo: no hay quien no se sienta sorprendido y a la vez perplejo tras haber sido capturado en este circuito de la mirada.

Claro que no es necesario que aparezca la imagen del usuario para que éste comprenda su centralidad en una instalación interactiva. De hecho, la gran mayoría de las producciones de este tipo buscan formas menos especulares para llevar adelante ese cometido. La conversión del usuario o de sus acciones en entidades no reconocibles –o por lo menos, no reconocibles de inmediato– no implica una pérdida o disminución de la intensidad de su participación. Dependiendo de la propuesta conceptual, y sobre todo de las formas de interacción que la obra propone, el usuario se sentirá más o menos involucrado con ella, ya sea a nivel físico, emocional, narrativo o conceptual. En todas estas alternativas, un factor clave es el diseño de las interfaces que relacionarán al usuario con la estructura informática de la pieza. Éstas no son meros instrumentos funcionales sino agentes con un fuerte poder semántico alrededor de las cuales se construye también el sentido final de las obras¹².

Veamos un ejemplo curioso: el de *Weapons of Mass Consumption* (2004), de Osmar Kahn. La propuesta está compuesta por cinco instalaciones que se activan de la misma manera: pasando una tarjeta bancaria por un lector de cintas magnéticas. El lector toma los datos de las tarjetas, los analiza y los utiliza para poner en funcionamiento diferentes dispositivos. Para interactuar, el usuario debe poseer una de tales tarjetas y además debe animarse a entregar sus datos al lector. Esta exigencia establece una primera interrelación significativa

con la obra: en primer lugar, sólo podrán interactuar los que posean tarjetas bancarias, es decir que quien no tenga una “no existirá” para esta instalación. Aquí el artista reflexiona sobre las sociedades capitalistas, en las cuales quienes no poseen una cuenta bancaria son inexistentes para el sistema. Por otra parte, el artista juega con el temor del público a aportar sus datos y con el sentimiento de vulnerabilidad que esto genera. Finalmente también señala cómo, tanto en las sociedades capitalistas como en las de la información, todos somos simples datos, letras y números manipulables, cuyo destino en las autopistas informáticas es siempre incierto.

Analicemos ahora dos de las partes de este proyecto: *Data Dump* y *Net Worth*.

La primera, muestra un recipiente que contiene una proyección como si se tratara de un pequeño lavatorio. Cuando el usuario pasa su tarjeta bancaria, las letras y números contenidos en ella son arrojados al recipiente, desordenados, como si se trataran de desechos físicos. Aquí, el usuario “es” todos esos desechos y puede reconocerse en las letras que forman su nombre y los números de su cuenta bancaria, puestos al descubierto por la instalación.

En *Net Worth*¹³, el nombre del usuario—extraído de la tarjeta—ingresa a un buscador de Internet. De acuerdo a la cantidad de resultados que arroja la búsqueda pasa a formar parte de un ranking de nombres, donde figuran cientos de personalidades globales e históricas junto a los nombres de los interactores anteriores. Aquí, el artista propone reflexionar sobre el protagonismo que ha adquirido la Internet en los años recientes y sobre cómo sólo lo que se encuentra en ella parecería tener una existencia real: existir es figurar en la *world wide web*.

En los últimos años es muy frecuente la utilización de la gran masa de información que proveen las redes informáticas como fuente de datos para activar instalaciones interactivas. Incluso, existen muchas que prescinden de las acciones de los usuarios y sólo interactúan con el flujo de información que es capaz de generar la Internet o cualquier sistema de producción de datos en tiempo real.

Es el caso, por ejemplo, de *The Source* (2004), de Andrew Shoben, una escultura interactiva que ocupa en corazón de la Bolsa de Comercio de Londres¹⁴. La obra está compuesta por 729 esferas plásticas que se deslizan por cables de acero que conectan el piso y el techo del edificio donde se llevan a cabo las transacciones económicas. Un programa analiza los valores de las principales acciones que cotizan en la bolsa y los traduce en alturas. Las bolas se desplazan entonces de acuerdo a las mediciones arrojadas por los datos financieros obtenidos en tiempo real.

De esta forma, la escultura “cobra vida” mientras las negociaciones están en marcha, muestra el ritmo vital de la Bolsa de Comercio y traduce en movimiento real los datos inmateriales que circulan en su interior. Al cierre de las actividades “descansa”: una flecha luminosa indica si el resultado de la jornada ha sido positivo o no.

En este caso, la obra reacciona a un conjunto de guarismos provistos por una fuente de información. Las personas que observan su funcionamiento no tienen ninguna injerencia en su actividad. Sin embargo, podríamos considerar que los agentes que llevan adelante las transacciones económicas son, en alguna medida, los interactores. En definitiva, de ellos depende el comportamiento de la escultura que sin sus acciones no presentaría movilidad alguna.

The Source conjuga un objeto real con el universo virtual de la información, el movimiento en un espacio físico con el flujo intangible e incesante de los datos. Las personas que observan el ascenso y el descenso continuo de las bolas son los espectadores de una interacción que se lleva a cabo en un nivel inmaterial al que no tienen acceso. Pero existen otras propuestas donde el ininterrumpido mundo de la información, además de afectar al espacio físico, ofrece posibilidades de interacción.

Tal es el caso de la instalación interactiva pública *Energie_passagen*, realizada por Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss en la Salvatorplatz / Literature House de Munich entre octubre y noviembre de 2004¹⁵.

La obra constituida por un flujo de palabras que se desplazan longitudinalmente frente a un edificio ubicado en Salvatorplatz. Éstas surgen del análisis y filtración de la información provista por el periódico local *Süddeutsche Zeitung*. Un programa extrae los vocablos claves de las noticias y los proyecta sobre la acera aladaña al edificio. De esta manera se pone en evidencia la influencia de los medios de comunicación sobre el espacio público y el protagonismo del lenguaje en el “modelado de la ciudad”, según advierten los artistas.

Frente a la corriente de palabras proyectadas se ubican un par de micrófonos y una pantalla táctil. Los transeúntes pueden elegir algunas de ellas del flujo informativo, ya sea tocándolas en la pantalla táctil o pronunciándolas en los micrófonos. Cuando el sistema reconoce el vocablo seleccionado, éste cambia de color e inmediatamente un grupo de palabras relacionadas se acercan a él, cambiando su posición dentro del flujo informático. Al mismo tiempo, una voz artificial las pronuncia agregando un eco tecnológico a la intervención de los interactores.

La pieza conjuga toda una serie de actividades evidentes y ocultas, dependientes de los interactores e independientes de ellos. Hay procesos que se llevan a cabo más allá de su intervención, como el análisis de la información periodística. También es ajeno a su voluntad el procedimiento lógico que relaciona palabras entre sí, luego que una de ellas ha sido seleccionada. Pero los cambios de color y el “salto” de las palabras desde su posición original en la corriente informática hacia su nueva posición cercana a la palabra seleccionada dan cuenta de forma inmediata de la intervención del usuario, otorgando visibilidad a la interacción. La voz que resuena como un eco da cuenta también de la presencia y actividad de aquél. Color, imagen, texto y sonido se conjugan para transformar la participación del paseante en una experiencia a la vez sensorial y conceptual.

La coexistencia del espacio arquitectónico con las imágenes y el sonido de la instalación, induce la reconsideración de los límites entre realidad y artificio, materialidad y virtualidad. Estos ámbitos no parecen ya funcionar por separado. Precisamente, otra característica común de las instalaciones interactivas es que, al poner en interrelación un espacio físico –habitado por los cuerpos y las acciones de los usuarios, por objetos y elementos arquitectónicos– con un conjunto de datos, operaciones y traducciones numéricas que modifican el entorno sensible, señalan la indeterminación de los límites del mundo físico, de lo que considerábamos existente y real. Esta característica llama la atención sobre la dificultad para establecer márgenes incuestionables entre lo material y lo inmaterial, lo fluido y lo inmutable, en las sociedades tecnológicas contemporáneas, abriendo el camino a formas de percepción menos determinadas por parámetros férreos, y más abiertas a las experiencias impredecibles.

Niveles de participación

En un sentido amplio toda obra interactiva es participativa en tanto requiere, por lo menos, de la colaboración entre su autor, el dispositivo tecnológico y un usuario. Pero existen obras diseñadas para ser utilizadas por múltiples interactores que llevan esta colaboración a zonas de mayor amplitud; piezas en las que puede hablarse, en muchos casos, de una verdadera creación colectiva.

En su análisis sobre los orígenes del arte interactivo, Söke Dinkla establece un vínculo directo entre el arte de participación que surge en la década de 1960 y las formas artísticas recientes basadas en la interacción¹⁶. Concretamente, sostiene que en las performances, los *happenings*, las obras cinéticas o reactivas, y las instalaciones con circuitos cerrados de televisión de aquella década, se encuentran algunas de las propiedades que hoy observamos en las producciones de arte interactivo.

Según Dinkla, una de las propiedades que reúne a todas estas manifestaciones es su calidad híbrida, su naturaleza *intermedia*, su carácter procesual:

Aunque el arte interactivo se manifiesta en sistemas tecnológicamente sofisticados –sostiene– no se basa en objetos cuya relevancia sea visual. Las estrategias miméticas del arte interactivo no están dirigidas primordialmente a las cualidades visuales; más bien, el material artístico está constituido por el diálogo entre el programa y el usuario. El arte interactivo continúa la tradición de las vanguardias de principios de siglo en lo que se refiere a la participación del espectador, tradición que reaccionó contra la creciente separación entre el público de masas y el público artístico¹⁷.

Históricamente, la participación fue la estrategia central de las obras que intentaron relativizar la importancia del artista fomentando, en cambio, el protagonismo de los espectadores. Desafiando uno de los pilares de la estética tradicional –la noción de autor– las propuestas participativas buscaron transformarse en verdaderas creaciones colectivas. El grado en que lo consiguieron fue variable, pero de todas formas pusieron en el centro de la discusión la necesidad de un arte de carácter social a contrapelo del individualismo promovido por la tradición burguesa.

El arte de creación grupal se opone, de igual manera, al virtuosismo técnico¹⁸. Para que una obra pueda ser desarrollada por cualquier persona es necesario que su construcción no requiera de conocimientos específicos; es decir, las formas de participación deben ser en gran medida intuitivas. Este es uno de los grandes desafíos que ha heredado el arte interactivo. En tanto es imposible prever el grado de conocimientos tecnológicos que pueda poseer el usuario, es necesario que ellos no sean determinantes a la hora de disfrutar de él. La mayoría de las obras interactivas que apuntan a la participación colectiva tienen en cuenta este hecho, tanto en relación a los aspectos técnicos como a la hora de definir sus temas, interfaces y modos de interacción. Muchas veces se recurre al juego o a conocimientos de la vida cotidiana, a operaciones simples e incluso al sentido común.

Para la realización de *Teleporting an Unknown State* (1994-96)¹⁹, Eduardo Kac sembró una semilla en el interior de una habitación oscura. Para que la semilla creciera, participantes

de diferentes ciudades del mundo debían apuntar una cámara web hacia una fuente luminosa. Esta luz se transmitía a través de Internet a un proyector dentro de la habitación, encima de la semilla. De esta manera, usuarios de los más diversos sitios colaboraban en el crecimiento de una nueva vida.

Más allá de la tecnología involucrada en la producción de esta pieza, la interacción exige una tarea muy simple (orientar una cámara *web* hacia una fuente de luz) basada en un conocimiento ampliamente difundido (que las semillas necesitan luz para crecer). De esta forma, Kac consigue su objetivo de mancomunar las acciones de usuarios remotos al hacerlos partícipes de una experiencia que, aunque no sea común a la distancia, sí lo es en la vida cotidiana.

Teleporting an Unknown State representa un caso de obra participativa que sólo es posible por mediación tecnológica: la colaboración conjunta de diferentes personas a la distancia. Las redes informáticas han favorecido este tipo de producciones. Pero la tecnología puede ser también vehículo de relaciones en presencia, estimulando los vínculos interpersonales en instalaciones o ambientaciones pensados para la fruición grupal.

Esta vía es explorada asiduamente por Rafael Lozano-Hemmer. Gran parte de sus proyectos han sido pensados para el espacio público y múltiples usuarios, promoviendo la participación comunitaria. En otras ocasiones, un espacio real puede estar en contacto e interacción con uno virtual, multiplicando las posibles conexiones entre usuarios presentes y remotos. Así, la tecnología permite amplificar los niveles de participación hasta límites inimaginables²⁰.

En *Body Movies. Arquitectura Relacional 6* (2001)²¹, un conjunto de proyectores de luz de gran potencia transportan las sombras de los transeúntes que circulan por un espacio público hacia inmensas pantallas. Dependiendo de la distancia de los paseantes a las fuentes lumínicas, las sombras pueden medir entre 2 y 25 metros. Un sistema informático las analiza y mediante un dispositivo robótico proyecta en su interior fotografías de otros transeúntes, tomadas previamente en las calles de la ciudad. Las sombras de unos permiten la presencia de otros, circunstancialmente ausentes; una acción en el presente convoca la aparición de un momento del pasado, otro instante más de la vida comunitaria.

Desde el punto de vista de la interacción, los participantes sólo deben producir sombras (operación por demás intuitiva). Éstos pueden controlarlas fácilmente acercándose o alejándose de las fuentes luminosas. La tarea se torna lúdica en el momento en que el interactor se da cuenta que con sus movimientos propicia la aparición de las imágenes de otras personas. En definitiva todo se vuelve un gran juego de sombras chinescas (de hecho, el artista se inspiró en un grabado del siglo XVII que muestra a un grupo de personas jugando con sus sombras para realizar esta obra).

Si bien la intuición y los conocimientos cotidianos son buenas formas de incentivar la interacción no es absolutamente necesario que una obra participativa descansa en ellos. Cuando las formas de participación no son del todo evidentes, se puede recurrir a instrucciones o explicaciones para que los usuarios se sientan movidos a actuar. Desde ya, tales orientaciones deberían ser lo más simple y breves posibles; de otra manera, será necesario un usuario demasiado interesado en participar para que la pieza logre su cometido.

La instalación *A-volve* (1995) es probablemente una de las realizaciones más conocidas de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, y también una de las más exitosas²². Aunque

se basa en interfaces de uso simple, el modo en que se debe interactuar con ella no es del todo evidente.

Al ingresar a la sala, el usuario se encuentra con una pantalla táctil y una piscina. Sobre la primera debe dibujar con su dedo un par de figuras que tras unos breves minutos dan vida a una criatura tridimensional que comienza a nadar en el interior de la piscina. El dibujo del usuario genera un ser de vida artificial. Éste posee un comportamiento propio determinado por las formas que lo crearon y una existencia limitada establecida en la programación. Sin embargo, el usuario puede prolongar su duración colocando las manos encima de él, sobre la superficie del agua. El accionar de un conjunto de personas construye una comunidad de criaturas artificiales capaces de relacionarse entre sí de acuerdo con leyes biológicas diseñadas también por los artistas.

Evitando las interfaces habituales, Sommerer y Mignonneau han reemplazado el mouse por una superficie táctil y la pantalla de proyección por una piscina. Esta decisión hace más sencilla la interacción y evita el contacto de los usuarios con elementos identificados con el mundo informático. No obstante, es imposible adivinar o deducir el funcionamiento de la pieza sólo a partir de sus componentes. Es necesaria cierta información inicial que oriente sobre qué se debe hacer frente a la pantalla táctil y cómo lograr que las criaturas sobrevivan. Esta exigencia no desalienta la participación. La experiencia demuestra que el público se involucra mucho con la obra y que el seguimiento de ciertas instrucciones no constituye ningún obstáculo para la interacción.

Esto se logra, en parte, porque los artistas han recurrido a una de las formas más eficaces para inducir la participación: la identificación con el mundo virtual. La identificación, como proceso psicológico, está en la base de todos los universos ficcionales²³. Constituye un eje central de la literatura, el teatro y el cine. A través de la identificación de los espectadores con los protagonistas de un relato, su entorno y sus circunstancias, los medios narrativos consiguen atrapar el interés y sostener el vínculo entre un personaje o una historia y el público.

En *A-volve*, el vínculo se establece cuando el usuario identifica a la criatura en la piscina como una creación propia. A partir de ese momento hará lo imposible por mantenerla con vida. En el fondo, se trata de una relación filial, uno de los vínculos más fuertes que pueden establecerse entre dos seres, aunque uno de ellos sea real y el otro virtual.

Cuando un usuario es capaz de identificarse con algún elemento de la propuesta artística su participación está asegurada. En la década de 1970, con la aparición de las primeras vídeo- instalaciones con circuito cerrado de televisión²⁴, el simple encuentro del espectador con su propia imagen fue suficiente para activar su interés y ganas de interactuar.

La inclusión del usuario en la obra sigue siendo hoy un medio eficaz para incentivar su participación. Así lo pone de manifiesto una obra como *Idades* (2004) de Antonio Urquillo de Simón, Carolina Padilla Villarraga, Daniel Desiderio Páez Castillo, Jordi Puig Vilà y Philip Morris.²⁵ En esta instalación interactiva, los usuarios son introducidos a una pantalla, transformados en siluetas. Allí pueden jugar con una pelota virtual o con el resto de los participantes mediante movimientos corporales que se transmiten a la pantalla en tiempo real.

Aun cuando las imágenes de los interactores son sintetizadas en siluetas, su reconocimiento es inmediato. Unos movimientos simples son suficientes para producir la iden-

tificación; a partir de allí, el usuario juega con la pelota de manera intuitiva. El balón virtual posee las características básicas de uno real –se desplaza, rueda, rebota– aunque se encuentra limitado al marco de la pantalla; de esta forma, el interactor puede jugar con los bordes del espacio electrónico incluso si se encuentra solo.

Idades se ha presentado en galerías y centros de arte pero también en el espacio público. En el marco del festival FILE de Brasil, fue emplazada en una estación de metro de la ciudad de San Paulo. La simplicidad de su propuesta interactiva la hace ideal para este tipo de espacios, lugares de tránsito donde la gente difícilmente entra en contacto con los demás. Aunque muchas de las obras mencionadas tienden a propiciar la participación corporal, no es necesario involucrar el cuerpo del público para diseñar una creación interactiva. La interacción puede darse de múltiples maneras acudiendo a las diversas interfaces que proporciona la tecnología actual.

Syntymä - Births (2003), de Heidi Tykka, hace uso de la telefonía móvil para involucrar a la gente en la creación de una obra colectiva que conecta el espacio público con el privado. Como se sabe, Finlandia es un país con una tasa de natalidad muy pequeña. Los nacimientos son escasos pero de ellos depende la supervivencia del país. Por este motivo, cada alumbramiento es motivo de alegría colectiva; tanto es así, que se los suele promocionar en los periódicos y otros medios de información pública. Por otra parte, Finlandia es la cuna de la empresa Nokia, una de las productoras de teléfonos móviles más importantes del mundo.

Conjugando estos datos, Tykka diseñó una pieza muy simple pero de gran impacto social. Sobre una pared del museo de arte contemporáneo Kiasma orientada hacia el espacio público, se proyectan imágenes de los niños y niñas recién nacidos que sus padres envían a través de sus teléfonos móviles. Las imágenes van acompañadas por un número de teléfono al que pueden enviarse mensajes felicitando a los flamantes padres. Éstos se incorporan también a un sitio *web* que documenta el proyecto, adquiriendo un carácter público. Así, ese momento de alegría privado se expande a toda la ciudad y se transforma en un verdadero acontecimiento colectivo.

Las redes y los dispositivos móviles favorecen la elaboración de proyectos basados en colaboraciones remotas. Esto que hasta hace pocos años sólo se lograba con complejísimo sistemas tecnológicos, hoy se consigue explotando los recursos de dispositivos de amplia difusión –como los teléfonos móviles o los navegadores basados en GPS (Global Positioning System)– y las potencialidades de redes informáticas ya establecidas como la Internet. Las posibilidades de estas tecnologías son infinitas. Como último caso de obras de participación basadas en estos sistemas, consideremos un ejemplo basado en la telepresencia que incorpora una instancia de intervención física en el espacio remoto a través de una prótesis robótica.

Es el caso de la famosa instalación *Telegarden* (1995-99) de Ken Goldberg²⁶. La obra está constituida por un jardín circular, en cuyo centro se alza un sistema robótico con un brazo dirigible desde la distancia. A través de Internet, los usuarios pueden sembrar semillas y regar las plantas, utilizando el mencionado brazo como agente ejecutor. Una *webcam* permite controlar la tarea, brindando información sobre el estado del jardín, su crecimiento y necesidades. De esta forma, un grupo desconocido de personas contribuyen al mantenimiento de este oasis vegetal trabajando únicamente con sus computadoras y desde sus hogares.

Todas las tareas se realizan desde una interfaz muy simple contenida en un sitio de Internet. El sistema permite realizar acercamientos y alejamientos al jardín, de manera de obtener una visión cercana o de conjunto de su situación. De hecho, este sistema de control a través de la cámara *web* constituye uno de los corazones del proyecto, ya que sin él sería imposible verificar la interacción. Como lo establece Norbert Wiener²⁷ la retroalimentación es el punto clave de toda comunicación, ya sea en presencia o a la distancia, entre individuos o máquinas, en lenguajes verbales o no verbales.

La interacción a la distancia, principalmente cuando involucra la realización de tareas en un espacio físico alejado, introduce toda un área de problemas en relación a la veracidad y efectividad de la acción remota, que en los últimos años ha dado origen a una rama del pensamiento llamada *telepistemología*²⁸. Básicamente, se trata de indagar qué grado de verdad puede otorgarse al conocimiento que se obtiene mediante estos procedimientos, cómo saber que los datos que obtengo sin estar presente en el lugar donde se lleva a cabo una acción pueden servir para postular hipótesis o afirmaciones ciertas.

En 1969, la llegada del hombre a la Luna sólo pudo verse por televisión. Mucha gente sostuvo durante bastante tiempo que todo había sido filmado en un estudio, que la documentación era falsa y que el alunizaje no había tenido lugar. Incluso existe un filme que recoge esta teoría²⁹.

Sin llegar a ese grado de escepticismo, la pregunta sobre la veracidad de lo que sucede a la distancia y sólo puede ser percibido a través de un mediador tecnológico sigue vigente. Está en la base de toda teoría de los *mass media*, y la postmodernidad la ha exacerbado hasta postular la inexistencia de todo aquello que los medios muestran³⁰. Sin embargo, para el arte interactivo no es tan importante la veracidad como la *verosimilitud* de la acción remota³¹. Y fundamentalmente, el grado en que esa verosimilitud es capaz de captar a los usuarios, provocar la fruición estética y promover una auténtica participación.

Notas

1. Existen instalaciones interactivas que no son audiovisuales pero en la práctica la mayoría lo son.
2. Es decir, las *interfaces*, aunque en realidad éstas comunican al usuario con el dispositivo tecnológico que es el responsable de transformar el ambiente audiovisual. Claudia Giannetti define a la interfaz como la “conexión entre dos dispositivos de hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación que facilita el intercambio de datos mediante la adopción de reglas comunes, físicas o lógicas”, en Giannetti (2002), p. 195.
3. La interactividad de una instalación no necesita establecerse únicamente con personas. Puede llevarse a cabo con cualquier fuente de datos capaz de ser evaluada y promover una respuesta. De hecho, desde el punto de vista del dispositivo tecnológico, la presencia y actividad de los usuarios son sólo fuentes de adquisición de datos a evaluar. En lo que sigue nos referiremos principalmente a las instalaciones que interactúan con personas, salvo que se manifieste lo contrario.

4. También se han postulado diferentes *tipos* de interactividad, como la mecánica (que habría que llamar *reactividad*), la eléctrica, la electrónica, la informática y la global (relacionada con las redes). Las que proveen mayores posibilidades de interacción real son las dos últimas. Para ampliar este tema, consúltese: Dyaz y Aragoneses (1995).
5. Este tipo de piezas fueron muy populares durante la década de 1970.
6. Es el caso de las piezas de realidad virtual que acuden a cascos y guantes de datos, o las obras que analizan las ondas cerebrales de los usuarios, por sólo mencionar algunos ejemplos.
7. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://www.epidemic.net/en/art/dumbtype/proj/lovers.html>
8. Poco tiempo después de haberla terminado, Furuhashi murió a causa de esa enfermedad a la edad de 35 años.
9. Un registro de esta obra se puede consultar en: <http://vimeo.com/75058234>
10. El desvanecimiento de la noción de autor es un tópico característico de la década del sesenta, aunque fue planteado con anterioridad. Roland Barthes lo populariza a través de un texto publicado en 1968 con el título de “La muerte del autor”, en el cual señala el desplazamiento de la literatura desde el escritor al lector: “un texto está formado por escrituras múltiples [...] existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector [...] sabemos que para devolverle su porvenir a la escritura hay que darle la vuelta al mito: el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor”. Barthes (2003), p. 71.
11. Un registro de esta obra se puede consultar en: <http://vimeo.com/1768188>
12. Al respecto, consúltese: Rokeby (2000).
13. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://www.osmankhan.com/works.asp?name=Net%20Worth>
14. La obra fue comisionada por la Bolsa de Comercio de Londres para su nuevo edificio e inaugurada por la Reina de Inglaterra. Un registro de ella se puede consultar en: <http://greyworld.org/archives/31>
15. La obra se realizó en el marco del evento *Ortstermine 2004 – Kunst im öffentlichen Raum*. Un registro de ella se puede consultar en: <https://www.youtube.com/watch?v=h-naEzCEmFs>
16. Dinkla (1995).
17. Dinkla, *op.cit.* p. 204.
18. Un posicionamiento radical en contra del virtuosismo técnico fue desarrollado por los coreógrafos de la Judson Church durante la década de 1960. Artistas como Yvonne Rainer propulsaban una danza que pudiera ser bailada por cualquiera, sin la necesidad de conocimientos específicos.
19. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://www.ekac.org/teleporting.html>
20. En el proyecto *Alzado Vectorial* (2000) realizado en la ciudad de México, por ejemplo, participaron más de 800.000 personas gracias a la combinación del espacio real (la Plaza Zócalo de México DF) con el virtual de Internet.
21. Esta obra fue realizada en diferentes ciudades y ocasiones: *V2, Capital Europea de la Cultura*, Rotterdam (2001), *Sapphire 02*, Lisboa (2002), *Ars Electronica*, Linz (2002), *Bienal*

- de Liverpool* (2002), *Duisburg Akzente* (2003). Para mayor información sobre ella consúltese: http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php
22. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/>
23. El proceso de identificación que está en el corazón de la narrativa cinematográfica es uno de los más estudiados. Al respecto puede consultarse: Aumont (2005), en particular, el capítulo 5. “El cine y su espectador”.
24. Para ampliar este tema puede consultarse: Baigorri (2004).
25. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://laloma.info/es/projects/idades>
26. Para mayor información sobre esta obra consúltese: <http://www.medienkunstnetz.de/works/telegarden/>
27. Wiener (1998).
28. Para ampliar este tema consúltese: Dreyfus (2000).
29. *Capricorn One* (1978) de Peter Hyams.
30. El caso más paradigmático es la filosofía de Jean Baudrillard y su concepto de *simulacro*.
31. La verosimilitud no se relaciona con la verdad sino con lo posible en el contexto de un relato. Al respecto puede consultarse: Aumont (2005), en particular, el capítulo 3.3. “Lo verosímil”.

Bibliografía

- Aumont, J. et.al. (2005) *Estética del Cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Baigorri, L. (2004). “Vídeo: Primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70”. *Brumaria*, 4. Barcelona.
- Barthes, R. (2003). “La muerte del autor”, en *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Dinkla, S. (1995). “From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art”, en *European Media Art Festival* (cat.exp.). Osnabrük.
- Dreyfus, H. (2000). “Telepistemology. Descarte’s Last Stand”, en Goldberg, K. (ed). *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Cambridge; London: The MIT Press.
- Dyaz, A. y Aragonese, J. (1995). *Arte, Placer y Tecnología*. Madrid: Anaya; SGAE.
- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital. Sintopía del Arte, la Ciencia y la Tecnología*. Barcelona: L’Angelot.
- Rokeby, D. (2000). “La construcción de la experiencia. La interfaz como contenido”, en Wagminster, F. (ed). *La Revolución Hipermedia*. Buenos Aires: Exp/ediciones.
- Wiener, N. (1998). *Cibernética, o el control y la comunicación en animales y máquinas*. Barcelona: Tusquets.

Summary: The text presents the most relevant features of interactive installations: the place of the inter-actor and its contribution to the final shape, the “authorship” and the

operation of the artistic work, the possible levels of interaction, the building of those data systems that get it to life, and the different ways of public participation in terms of technological options, ranging from the playful to the remote actions proposals.

Keywords: interactive installations - author - interactor - remote education.

Resumo: O trabalho apresenta as características mais destacadas das instalações interativas: o lugar do inter-ator e sua contribuição à forma final, a autoria, e o funcionamento da obra artística, os possíveis níveis de interação, a construção dos sistemas de dados que lhe dão vida, e as diferentes formas de participação do público em função das opções tecnológicas, que vão desde as propostas lúdicas às ações a distancia (tele-presença).

Palavras chave: instalações interativas - autor - inter-ator - ações a distancia.

Resumen: Desde 2013 en el Laboratorio EmmeLab (de Experimentación en Artes y Nuevos Medios) de la Facultad de Bellas Artes UNLP y como parte de un programa de investigación, hemos estado explorando la realización técnica y herramientas para vincular la danza/performance y la programación. En este marco se desarrolló una investigación sobre ciertos procesos de videodanza interactiva, una performance en la que una bailarina interactuaba con imágenes proyectadas en una pantalla (semitransparente) ubicada delante de ella. Esta experiencia propició una serie de reflexiones, hallazgos e inquietudes.

Palabras clave: performer - sistema - interacción - discurso.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 72-73]

(*) Artista multimedia e Ingeniero en Sistemas de Información. Fundador grupo Proyecto Biopus. Coordinador de los laboratorios MediaLab del CCEBA y EmmeLab de la UNLP. Docente de tecnología multimedia en carreras de grado y postgrado de la UNLP, IUNA y UNTREF. Investigador en área como el arte generativo, bioarte y realidad aumentada.

1. Introducción

Desde 2013 en el Laboratorio EmmeLab (de Experimentación en Artes y Nuevos Medios) de la Facultad de Bellas Artes y como parte de un programa de investigación, hemos estado explorando la realización técnica y las herramientas para vincular la danza/performance y la programación (informática). En este marco se desarrolló una investigación sobre ciertos procesos de videodanza interactiva, una performance en la que una bailarina interactuaba con imágenes proyectadas en una pantalla (semitransparente) ubicada delante de ella. Esta experiencia propició una serie de reflexiones, hallazgos e inquietudes que intentaremos volcar en el presente texto.

2. El ciclo interactivo

Para realizar un análisis ordenado de las problemáticas y reflexiones surgidas en la experiencia, tomaremos como modelo el esquema del Ciclo Interactivo, que he presentado en

el libro *Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística* (publicado por la Universidad de Quilmes en autoría compartida con Federico Joselevich Puigros). En dicho esquema, el ciclo de la interacción transita por siete pasos que van desde el interactivo (humano) al sistema (el dispositivo, la o las computadoras, etc.) y vuelve hacia el interactivo nuevamente. El ciclo se piensa como un flujo de comunicación que va transitando entre el interactivo y el sistema, y en cada una de estas “partes” transita por diferentes etapas. Cada etapa representa una problemática en la que intervienen diferentes elementos y variables, y en las que se producen diferentes fenómenos y tipos de información. En el humano (el interactivo) las etapas son tres: Percepción, Interpretación y Acción. En el sistema, pasa por cuatro: Captación, Análisis, Simulación y Representación. Para tomar un punto de partida, en este fenómeno cíclico, podemos iniciar por la Acción, en el humano, pasando por la Captación. A partir de aquí, en el sistema; luego el Análisis, la Simulación, y la Representación, para volver al humano con la Percepción y la Interpretación. Llegados a este punto pasamos nuevamente a la Acción, y así se sigue cíclicamente. Haremos una breve enumeración de los mismos para traerlos al presente texto:

En el Sistema:

- Captación: se relaciona con los dispositivos destinados a sensar la realidad, para relacionar al sistema con el mundo. En esta etapa el fenómeno captado se transforma en datos para el sistema. En nuestro caso, el dispositivo es una cámara especial, capaz de captar el movimiento de un performer y traducirlo en posición de sus extremidades en el espacio.
- Análisis: es la etapa en que los datos (de la captación) son interpretados para obtener información, un significado acerca del fenómeno. En nuestro caso, la información obtenida de la captación se transforma en análisis de los movimientos del performer. El caso ideal sería poder interpretar variables del movimiento equiparables a las de un coreógrafo: interpretar el eje del movimiento, su simetría, los niveles, el foco, etc.
- Simulación: es el momento en el que el sistema construye un modelo de comportamiento para responder al fenómeno captado. En los ensayos de nuestro trabajo se desarrolló una serie de escenas virtuales con elementos que respondían a leyes físicas (simuladas) y que mediante sus colisiones o movimientos producen sonidos o música. Esta simulación incluía replicar el cuerpo del performer mediante un avatar, que puede interactuar “físicamente” con dichos elementos.
- Representación: es la forma en que el modelo se manifiesta al interactivo mediante técnicas y dispositivos de representación. En nuestra experiencia se proyectó sobre una tela traslúcida, ubicada en el escenario delante de la bailarina, la imagen bidimensional del mundo virtual simulado.

En el Interactivo:

- Percepción: se relaciona con los sentidos y la forma en que estos recortan y construyen la realidad.
- Interpretación: es la etapa en la que el interactivo cierra un sentido que vincula sus acciones con las respuestas expresadas por el sistema.
- Acción: es la etapa en la que el interactivo actúa, acciona, como respuesta a las representaciones emitidas por el sistema.

4. Acción-Captación/Espacio de la acción

Ahora nos centraremos en la sección del ciclo que va de la Acción del performer a la Captación del sistema. En este punto, notaremos que se establecen una serie de relaciones entre la acciones que desarrolla el performer, la captación que hace de ellas el sistema y el tipo de espacio que se configura. Cuando hablamos de Captación, estamos hablando de cómo un dispositivo traduce fenómenos (esencialmente físicos) en datos. En este caso, los movimientos del performer así como otros parámetros corporales (la posición de este en el espacio, la ubicación de sus articulaciones, etc.).

Uno de los errores más comunes que se establecen, es que el artista (tanto el performer, como el artista programador, ambos roles pueden ser realizados por la misma persona) confunde la captación del fenómeno con el fenómeno en sí, olvidando que la captación es un proceso de modelización de la realidad y por ende conlleva una pérdida, determinada por los límites del dispositivo. Veamos esto en el caso concreto que estamos estudiando: en nuestro caso, el dispositivo utilizado es una cámara Kinect (de las que se utilizan en la consola de videojuegos Xbox 360 de Microsoft), un aparato capaz de captar el cuerpo y movimiento de una persona en tiempo-real. La Kinect es capaz de captar una escena de diferentes formas:

- a) Capta la imagen bidimensional en colores de la escena, como lo haría una cámara ordinaria
- b) Puede ver la escena como una imagen infrarroja, que es representada con escala de grises.
- c) Puede ver un cuadro bidimensional de puntos que tienen profundidad en el espacio, es decir, una nube de puntos donde cada uno, además de X e Y tienen una coordenada Z. Si bien esto es una imagen tridimensional, esta sólo se construye desde el punto de vista de la cámara y por ende, no es posible ver “detrás” de los objetos, por esto, es más fácil asociarla con una imagen bidimensional con “relieve”.
- d) El esqueleto del performer, una representación de los puntos de las articulaciones principales de su cuerpo en el espacio.

Hasta aquí, la Kinect puede parecer un dispositivo maravilloso que nos brinda la información del fenómeno que queremos captar, es decir, podemos confundirnos y creer que “la Kinect captura el movimiento del performer”. Pero si ahondamos en cómo funciona este dispositivo, comprenderemos sus límites. Cabe aclarar que no estoy criticando al dispositivo en sí, realmente la Kinect es una gran herramienta, sino que quiero llamar la atención en cómo nos posicionamos como artistas frente estos dispositivos y nos dejamos obnubilar por sus capacidades y perdemos de vista sus limitaciones, que son las que influenciarán y determinarán parte del derrotero del ciclo interactivo.

La Kinect trabaja con un láser infrarrojo que dispara una matriz de puntos en el espacio y calcula hasta dónde llega cada punto en profundidad, de esta información (que es la matriz de punto) interpreta la posición del cuerpo humano en el espacio y la ubicación de cada una de sus articulaciones. Veamos sus límites, el primero, esta captación puede hacerse a distancias (desde la cámara) que van desde el medio metro hasta casi 5 metros, más

cerca o más lejos, es difícil y hasta imposible captar algo. Esta cámara necesita aproximadamente un metro de distancia por cada metro de ancho que se desea captar, esto quiere decir que a medio metro de distancia, ve un cuadro de medio metro de ancho y a 5 metros de distancia, ve aproximadamente 5 metros de ancho. Estos datos no son del todo precisos (son aproximaciones obtenidas de la experiencia en su uso, no un detalle oficial del fabricante quien seguramente estaría en desacuerdo con la imprecisión de mi descripción), pero no es la precisión técnica lo que me interesa aquí, sino la naturaleza del problema en cuestión. Muchas de las medidas que di, podrían cambiar drásticamente y el problema en sí seguiría siendo el mismo. El problema en cuestión es que la kinect es capaz de captar un área del espacio equivalente a un pirámide recostada cuya cúspide está en la cámara y su base se aleja desde ella hasta los 5 metros aproximadamente, visto desde el performer esto es como una área triangular en el piso que le permite moverse en aproximadamente 3 por 2 metros, un espacio muy chico de trabajo por ejemplo para la danza. El performer no puede ver estos límites, pero cuando se sale de ellos, desaparece (virtualmente) para el sistema. A esta restricción se suman otras. Por ejemplo, cuando las superficies en las que incide el as laser son muy oscuras y poco reflectantes, la kinect pierde dichos puntos en su representación del relieve y obtiene una vista errónea de la escena. A la hora de interpretar el esqueleto del performer, si este cruza las extremidades (brazos o piernas), la kinect puede confundir la lateralidad del cuerpo, cambiando un brazo derecho por uno izquierdo y viceversa. Esto en sí parece pertenecer más al ámbito del Análisis (del sistema) que de la Captación. Por último, la kinect tiene un cierto retardo en la captación (que es poco perceptible) y puede captar movimiento hasta cierta velocidad.

La descripción del cuerpo del dispositivo es muy básica, por ejemplo, representa la posición de la mano con un punto, es decir que no tiene conciencia de la ubicación de la palma, los dedos, etc. Por lo tanto, si el performer hace un gesto sutil con su mano, lo más probable es que no sea captado.

Todas estas restricciones recién comentadas, hacen que el supuesto propósito de “captar el movimiento del performer” se transforme en una intersección entre lo que el performer hace y lo que el sistema puede captar, que es, por supuesto, un importante recorte del fenómeno en sí.

Por otra parte, en tanto el performer sea consciente de estas restricciones en la captación, puede suceder que este empiece a modular sus movimientos y acciones para facilitar la captación, pero en vez de lograr que el sistema capte el fenómeno, lo modifica desde la misma producción del fenómeno, es decir, se degrada la experiencia para que sea aprehensible por el sistema. A esto he decidido llamarlo “encorsetamiento” del cuerpo, porque es como si el cuerpo fuera limitado en sus movimiento por un corset virtual, que el performer se autoimpone para amoldarse al sistema.

5. Simulación-Representación-Percepción/Duplicidad del cuerpo

En nuestra experiencia, la performer se encontraba detrás de una pantalla traslúcida en la que se proyectaba un “avatar”, un doble o proyección de su cuerpo en el espacio virtual. Este avatar interactuaba con otros elementos virtuales que producían sonidos y música.

El espacio virtual estaba dotado de un sistema de simulación física que regía el comportamiento de los elementos (excepto el del avatar que sólo respondía al movimiento de la performer). Este espacio era bidimensional y el avatar era una proyección bidimensional del cuerpo tridimensional de la performer. Esta propuesta, que resultaba interesante como propuesta, trajo como consecuencia un desdoblamiento del espacio y arrastró al cuerpo, ya que el movimiento se producía en el espacio físico, pero la interacción con otros elementos se producía en el espacio virtual. La performer sentía, por ende, desdoblado su movimiento y acciones, en dos espacios con diferentes lógicas: uno tridimensional y tangible (el físico), otro virtual y bidimensional, desplegado en la imagen y el sonido. Este desdoblamiento se tornaba complejo ya que desborda la percepción de la performer, haciendo que esta pudiera por momentos estar consciente del movimiento físico y en otros de su réplica en el espacio virtual, pero sin poder conservar en forma conjunta ambas. Obviamente, este desdoblamiento va en desmedro de la fluidez del desenvolvimiento del movimiento. En la configuración de este espacio virtual ensayamos diferentes procedimientos de simulación. Por ejemplo, una de las primeras pruebas fue suspender en el espacio virtual elementos al estilo de péndulos con los que el avatar bidimensional de la bailarina interactuaba, es decir, al moverse colisionaba estos péndulos virtuales que a su vez producían sonidos. Este tipo de propuesta centra la atención de la bailarina en la posición de su avatar en el espacio virtual, es cómo si el avatar fuera una marioneta que la bailarina controla con la posición de su propio cuerpo en el espacio físico. Pronto nos dimos cuenta que este tipo de propuesta aumenta el desdoblamiento perceptivo y dificulta la fluidez del movimiento. Por esto, se ensayaron nuevas propuestas en las que se adosaron elementos virtuales al avatar, de forma que reaccionaran al movimiento del cuerpo, más que a la posición, por ejemplo: se adosaron unos péndulos virtuales a los brazos del avatar, los cuales se mueven impulsados por el movimiento de los brazos. Desde esta propuesta, ya no importa la posición en el espacio del performer, sino el movimiento relativo a su propio cuerpo, lo que centro su atención, justamente, sobre este.

6. Un análisis mejor dirigido

A la hora de diseñar un proceso interactivo, sobre todo si este se basa en interfaces que capturan fenómenos físicos, es de vital importancia partir de datos que posean la mejor precisión respecto del fenómeno en sí. Es decir, si se desea trabajar con el movimiento del cuerpo, como información de entrada en el sistema, es necesario que los procesos de captación y análisis tengan la mejor resolución posible. En el caso de la captación, la cuestión se encuentra determinada por los límites del dispositivo y el margen de maniobra se reduce a la calibración de dicho componente. Aunque pueda parecer una afirmación trivial, lo cierto es que la calibración del sistema de captura es vital ya que si esta no se logra, el sistema completo funciona a partir del ruido que genera esta instancia. Por ende, es regla básica, que cualquier proceso interactivo con sistemas de captación se inician con un adecuado proceso de calibración. La más de las veces, la pericia en esto se relaciona con la experiencia que tenga el programador en trabajar con interfaces físicas (uso de sensores, sistemas ópticos, etc.), es un conocimiento empírico que se adquiere con el hacer.

Paso siguiente, entra en funcionamiento la etapa del análisis y es aquí donde un buen diseño puede traer mayor beneficio en el ciclo. El análisis de los datos que entrega el sistema de captación es fundamental, ya que convierte el dato en “bruto” en información significativa. Por ejemplo, en nuestro caso, los datos arrojados por el sistema de captación son las posiciones en el espacio tridimensional de las articulaciones del cuerpo de la bailarina. Visto de esta forma, el cuerpo pasa a ser un conjunto “desarticulado” ya que se puede saber estas posiciones individuales, pero de esto no se infiere posiciones del cuerpo. Saber que la mano esta en una determinada posición del espacio, no significa mucho hasta que no comparo este dato con otros, por ejemplo, la posición del codo, del hombro, del resto del cuerpo, de la misma mano en los tiempos anteriores. Todo esto puede parecer sencillo desde esta narración, pero en términos matemáticos, cada nuevo lazo comparativo que agregamos empieza a ser un desafío en cuanto a la estrategia necesaria para obtener información significativa. Por ejemplo, ¿qué significa, en términos matemáticos, que la bailarina está agachada? ¿Cómo se calcula un movimiento discontinuo? Etc.

Lo cierto es que a la hora de realizar un buen análisis para la captación del movimiento del cuerpo de la danza, habría que trabajar con la interpretación que del movimiento del cuerpo hacen los mismos bailarines, entonces necesitaríamos reconocer variables tales como: el eje del cuerpo, los niveles, la simetría, la dirección, la focalización, etc.. Cada una de estas interpretaciones, son patrones que se pueden desplegar de múltiples formas y que poseen límites borrosos, lo que implica todo un desafío matemático, a la hora de ser modelizados.

7. Conclusión

En este momento podemos tomar un punto de vista más distante y ver el problema de la siguiente manera: el proceso interactivo entre el performer y el sistema, va atravesando una secuencia de etapas (en el ciclo interactivo) que producen y agregan diferentes restricciones en el acoplamiento entre estos. El presente trabajo intenta poner dichas restricciones en evidencia para, que una vez que se es consciente, decidir como abordarlas.

El primer abordaje posible podría ser intentar reducirlas, tal como se propone en el apartado anterior, por ejemplo: buscar un mejor análisis que afiance el acoplamiento entre el cuerpo, el movimiento y la respuesta interactiva del sistema. Pero cabe aclarar que este camino necesariamente tendrá un límite, existe un punto a partir del cual estas restricciones son irreductibles, y es a partir de ahí que se debe buscar la forma en que se trabajará con estas.

La forma en que estas restricciones sean tratadas en la puesta en escena, implican un posicionamiento discursivo en sí mismo.

Se podría intentar ocultar dichas restricciones, enmascarando las falencias de captación/ análisis mediante la simulación/representación. Un ejemplo de esto sería cuando a una captación/ análisis pobre y poco sutil (v.g. captar sólo la altura en la que el cuerpo se mueve, sin importar su posición o la de los miembros implicados) se la viste con una respuesta del sistema que simula delicadeza y complejidad, como sería realizar una simulación física a partir del movimiento de elementos (con inercia, gravedad, colisiones, etc.), lo que haría que la atención del público se derive a estos detalles, en vez de notar la percepción pobre

que el sistema tiene del performer. Esta propuesta tendría un posicionamiento ideológico que propone un sistema omnipotente que viene a aumentar, extender las capacidades expresivas del cuerpo. Algo así como un posthumanismo protésico que entiende a la tecnología como mejoradora de las capacidades biológicas del cuerpo. Esta asociación no es obligada, pero sirve para mostrar en qué medida la forma en que nos implicamos con la tecnología en sí, porta un discurso.

Otro camino podría ser hacer evidentes al público dichas restricciones y jugar a partir de esta “desentendimiento” entre el sistema y el performer, apropiándose de las falencias en forma discursiva. En esta propuesta el performer jugaría a mostrarle al público lo que el sistema puede (y NO puede) y por ende su posicionamiento sería radicalmente diferente. Aquí se hablaría de lo imposible de esa amalgama entre cuerpo y tecnología, como aquello anhelado pero no del todo alcanzado.

El performer podría tomar dichas restricciones como un sistema de reglas a seguir (moverse en el espacio de lo que el sistema percibe) como una forma de construir discurso en sí. De esta forma lo negativo de la falta, se transformaría en lo positivo de una forma de búsqueda. Y así podríamos seguir proponiendo, seguramente, otras posiciones posibles frente al “problema de las restricciones”.

En fin, creo que es importante ser consciente del funcionamiento del ciclo de interacción, por que al conocer las restricciones implicadas en cada etapa, su tratamiento pasa a ser un decisión de diseño y no un accidente que genera ruido en el discurso.

Por otra parte, si volvemos al esquema del ciclo interactivo, notaremos que muchas de las etapas, y las restricciones que estas generan, se encuentran fuera de la sección marcada en el centro de lo que es “representación” para el público, es decir, lo que el público puede ver del fenómeno. El público puede ver las acciones del performer y las representaciones del sistema, y a partir de estas, tejer una serie de conjeturas causales para asociarlas. Aquí entra en juego la diferencia entre “lo que es” (la forma en que se producen las comunicaciones entre las diferentes etapas del ciclo) y “lo que parece ser” (las asociaciones que el público infiere a partir de lo que ve). Por esto, es una decisión del artista, ver cómo establecer este juego de relaciones, y qué lugar toman las restricciones en este complejo proceso de representación.

En fin, esperamos que nuestra experiencia y el análisis que hemos hecho de esta, pueda ser de utilidad en futuros recorridos por estos nuevos territorios de las artes electrónicas y la performance.

Referencias

Causa, E. y Joselevich Puiggrós, F. (2013). *Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística*. Bernal: Universidad Virtual de Quilmes, ISBN 978-987-1856-89-3.

Summary: Since 2013 on EmmeLab Laboratory (Experimentation in Arts and New Media), Faculty of Fine Arts UNLP and as part of a research program, we have been exploring the

technical realization and tools to link dance / performance and programming. In this context we developed an investigation of certain processes of interactive video dance, a performance in which a dancer interacts with projected images on a screen placed in front of her. This experience led to a series of thoughts, findings and concerns.

Keywords: performer - system - interaction - speech.

Resumo: Desde 2013 no laboratório EmmeLab (de Experimentação em Artes e Novos Médios) da Faculdade de Belas Artes UNLP e como parte de um programa de pesquisa, exploramos a realização técnica e ferramentas para vincular a dança/performance e a programação. Nesta estrutura se desenvolveu uma pesquisa sobre processos de vídeo - dança interativa, uma performance onde uma bailarina interagiu com imagens projetadas numa tela (semi transparente) localizada diante dela. Esta experiência gerou reflexões, conclusões e inquietudes.

Palavras chave: performer - sistema - interação - discurso.

Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales

Rosa Chalkho *

Resumen: El artículo ensaya relaciones entre el surgimiento y desarrollo de las tecnologías de grabación y reproducción del sonido y los modos en que estas innovaciones se entrecruzan con la producción de música y arte sonoro, destacando la cuestión cultural las condiciones de producción como determinantes de las prácticas. A partir de esta temática el texto se propone discutir algunas tradiciones naturalizadas que habitan los discursos sociales respecto a la asociación de lo tecnológico con el progreso y a la consideración lineal de los inventos técnicos.

Palabras clave: sonido - tecnologías - arte sonoro - música - audiovisual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 82]

(*) 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.

Existen algunos supuestos naturalizados en torno a las cronologías, usos y beneficios de los inventos tecnológicos, y en especial en la tecnología de consumo, que resultan interesantes de poner en discusión. Estas concepciones circulan en los discursos sociales y funcionan como modeladoras de prácticas, tanto en las instancias de producción como en la recepción. Uno de los mitos arraigados es que cualquier invento tecnológico es superador de su antecedente, idea que aparece como heredera del concepto de progreso del Positivismo, en la que la técnica es una construcción ascendente y sin dudas benefactora. Respecto a las tecnologías del audio, a modo de ejemplo, el soporte de circulación más difundido en la actualidad es el formato de compresión llamado MP3, que si bien representa una mejora en algún aspecto ajeno al sonido, como la portabilidad y las ventajas para su tráfico digital, la calidad del audio verifica una pérdida sustancial. No solo el MP3 representa una degradación en las condiciones de escucha, también los distintos soportes de reproducción como sistemas de audio hogareños, teléfonos o auriculares no sostienen la calidad de la escucha como un valor. En este sentido, es interesante comparar las condiciones actuales con los hábitos de escucha de la música reproducible de hace unas décadas, por ejemplo, en los años 70 se verifica un pico en la producción de sistemas de audio Hi-Fi

(High Fidelity o Alta Fidelidad) para consumo hogareño. Estos equipos formaban parte del estatus de aspiraciones de las clases medias por un lado, y por otro, pueden ser leídos como signos culturales de una manera social de escuchar la música en la que la gente se reunía a oír discos en grupo. Un cambio de tecnologías no comporta solamente cambios en equipos, aparatos, calidades o ventajas, también trae aparejados modos de percepción, hábitos sociales y consumos culturales.

Otro de los mitos, menos evidente pero no por eso menos sustancial, es la suposición que los inventos o innovaciones tecnológicas parten de necesidades preexistentes. En relación al audio, una mirada sobre la historia de los aparatos demuestra que ninguno de los pioneros de estas invenciones (Edison, Graham Bell o Scott entre otros) pensó en la reproductibilidad, industrialización y comercialización de la música como fin, sino antes bien, en la idea del sonido como documento o en aplicaciones para ayudar a los sordos mediante gráficos. La manera en que el uso social de la reproductibilidad gana el espacio construyendo una de las industrias culturales más poderosas del siglo XX comprueba que una historización de los aparatos nada dice por sí misma sin el análisis de la cultura y de las condiciones de producción en las que esos artefactos se desarrollan.

Cuando se inventaron los primeros equipos de transducción¹ del sonido su finalidad era muy distinta a la que actualmente conocemos. Estas primitivas máquinas fueron pensadas para fines médicos, como herramientas de comunicación y más tarde, cuando se logró fijar el sonido en un soporte, su utilización originaria fue concebida para registrar documentos sonoros de la historia. La tecnología estaba allí, pero tendrían que pasar algunas décadas para que los cambios culturales permitan advertir el poder social y económico de la reproductibilidad de la música y su consecuente transformación en la matriz perceptual de las sociedades. Este cambio de paradigma atraviesa dos escalones, el primero es la invención de la fijación (grabación del sonido) con objetivo documental, de conservación del sonido para la posteridad (discursos ejemplares de presidentes, científicos, etc.), familiar (como recuerdo o “fotografías sonoras”), educativo y hasta legal.

Al respecto Thomas Alva Edison en 1890 imagina todo tipo de aplicaciones del fonógrafo: un álbum familiar sonoro que guarda el recuerdo de las voces de los muertos, las lecciones de un profesor, los libros para ciegos, etc. En este contexto, la grabación de la música también tiene un carácter documental: “Fragmentos orquestales, e incluso óperas enteras pueden almacenarse en el cilindro: la voz de Patti cantando en Inglaterra puede escucharse de este lado del Atlántico y conservarse para las futuras generaciones”².

El segundo escalón es la reproducción a escala creciente de la música, que implica el nacimiento de una nueva industria incentivada por las mejoras técnicas, que entre sus cambios sobresalientes incluyen el paso del cilindro al disco y la grabación eléctrica. Recién hacia 1930 tanto la grabación como las máquinas de reproducción alcanzan un estándar de audio aceptable y caminan ya sobre el nuevo terreno de la reproductibilidad de la música, establecida también en alianza con la radio como medio de difusión. La función originaria del almacenamiento documental rota en este período hacia una función de esparcimiento en el cual las tecnologías de grabación y reproductibilidad se aglutinan en los procesos de producción de la industria del disco.

Es interesante considerar que los principios tecnológicos que darán pie a la posterior grabación y reproducción del sonido existían ya desde 1857 cuando León Scott inventa una

primitiva máquina que transduce de manera mecánica el sonido para representarlo gráficamente, mediante una aguja estilográfica que “dibuja” la variación de las ondas sonoras comparable a un oscilograma actual a la que llama *fonotógrafo*. En 1874 Alexander Graham Bell construye otra versión del fonotógrafo cuyo objetivo es ayudar a los sordos a “escuchar el sonido con los ojos” (Sterne, 2006). Su idea era construir toda una alfabetización en base a los gráficos de las formas de onda dibujadas por el aparato cuya decodificación de gráficos a sonidos alfabéticos pudiera enseñarse a los sordos para poder así “leer el sonido”; pero pese a dirigir sus esfuerzos inventivos e insistir con la posible eficacia, su método obviamente no funcionó. Es decir, serán necesarias varias décadas para que el desarrollo tecnológico de la mano de las transformaciones sociales construyan el cambio; para que el artificio pase de curiosidad científica a una nueva plataforma en la manera de producir y escuchar música.

La consolidación del disco no solo crea músicas nuevas que devienen de populares en masivas en su pasaje de lo vernáculo a la cultura de masas, sino que también cambian las músicas del pasado y su manera de ser interpretadas. Un ejemplo atípico, pero no por ello menos resonante, lo constituye la posición del célebre pianista canadiense Glenn Gould, quien en un momento álgido de su carrera abandona la interpretación en vivo para abrazar devotamente la grabación en estudio, a conciencia de todas las manipulaciones de posproducción que esto implica. Al respecto expresa: “(...) debemos estar dispuestos a aceptar el hecho de que, para bien o para mal, la grabación alterará para siempre nuestras nociones sobre lo que es apropiado a la interpretación de la música” (Gould, 1989: 412). Casualidad o no, el surgimiento del cinematógrafo presenta ribetes análogos al nacimiento de la grabación sonora. Para los hermanos Lumière el invento es una mera curiosidad, y la anécdota relata que Antoine Lumière se niega a vendérselo a George Méliès —quien sí reconoció inmediatamente su potencial de espectáculo— con las siguientes palabras citadas por Joseph-Marie Lo Duca en su *Historia del Cine*: “Joven, el invento no se vende. Y agradezcame, porque para usted sería la ruina. Puede ser explotado algún tiempo como una curiosidad científica, pero fuera de eso no tiene ningún porvenir comercial” (1960:11).

Con la consolidación de la reproducción de la música convertida en industria el campo musical se fractura, pero de manera encubierta. En las instancias de producción su lógica adopta los mecanismos de la cadena de montaje fordista, desde el *cool hunting* o caza de talentos hasta la terminación del producto pasando por la producción artística y musical, la contratación de sesionistas y el diseño de imagen, gráfica y publicidad entre las principales etapas de producción. De alguna manera en el siglo XX, música popular es un eufemismo para música industrial. La diferencia es que en las instancias de recepción, el aspecto serial, maquínico y comercial está velado. Los consumidores no compran discos como comprarían cualquier otro objeto de diseño industrial, sino que se cree de manera apasionada en la legitimidad y autenticidad artísticas.

Al respecto, Jacques Attali enuncia en su libro *Ruidos*:

Hoy en día la música emerge ante todo por su componente comercial, es decir por la canción popular, comercializada por la radio. El resto de la producción, la música culta, se inscribe aún en la línea de la representación y en su crisis; constituye aparentemente, un campo totalmente distinto del que

la mercancía está excluida, en el que el dinero es indiferente. (...) Al contrario que en los siglos anteriores, música popular y música culta, música inferior y música superior han roto sus relaciones del mismo modo que la ciencia ha roto las suyas con las aspiraciones de los hombres. (1977, p. 205).

La música se alejó del campo del arte para auto-incluirse en la esfera del entretenimiento. En la pugna por la definición legítima de la Música (cuya consecuencia en la discursividad es la distinción acerca de lo que es y lo que no es música) las expresiones derivadas de las vanguardias y posvanguardias del siglo XX han quedado relegadas, o en otras palabras han perdido la batalla por el nombre. En tanto que las estructuras masivas de gusto han relegado al experimentalismo musical con frases como “pero esto sin melodía y si ritmo no es música” también los compositores en los últimos años han abandonado la pelea articulando un nuevo concepto denominador de las producciones: *el arte sonoro*. Semánticamente, “arte sonoro” bien puede ser sinónimo de la definición histórica para la Música, pero con énfasis en la palabra *Arte*, reafirmando la pertenencia a este campo antes que todo.

En la esfera del Arte sonoro resuena como propia la idea de la expansión. En tanto que la Música sigue acarreado la dialéctica músico - público (o producción y recepción) el concepto de Arte sonoro alude a una apertura no sólo en las producciones sino en los modos en que las obras circulan y se reciben. Sus circuitos no son los de la industria (fabricación de discos, producción de conciertos, difusión radial y televisiva, etc.) sino que su circulación adopta modos similares a la de las artes visuales, como los conciertos en museos de arte contemporáneo, las galerías, las instalaciones sonoras, los festivales, la legitimación mediante premios o residencias artísticas y la difusión por medio de *net labels* autogestionados.

Parfraseando a Theodor Adorno, arte e industria son irreconciliables. El mingitorio de Marcel Duchamp o la caja brillo de Andy Warhol parecen reafirmar esta fractura aún llevándola al límite de su cuestionamiento. La corrosiva obra de Duchamp no convierte a todos los mingitorios como productos industriales en arte, sino que paradójicamente la historia invistió de aura a los pocos que circulan por el mundo, los que Duchamp “tocó”. La crítica habita al interior del campo del arte, en tanto que a la industria no le mueve un pelo. Desde otro foco, la obra de Warhol coquetea con una estetización de lo industrial, pero sus piezas no se confunden en verdad con la góndola real de un supermercado.

La definición de Arte expandida en el siglo XX hacia todos sus extremos guarda para sí algunas (muy pocas) invariantes; por un lado “que nadie entre aquí si tiene preocupaciones comerciales” (1997:150), sintetiza Pierre Bourdieu la negación o denegación de lo económico como su objetivo principal y por lo tanto su distinción con la producción industrial, y por otro lado un *gen crítico* más o menos evidenciado,

Como lo anticipamos, en el campo de la Música, el corte entre Arte e Industria está solapado, el concepto de *industria cultural* acuñado críticamente por Adorno se desnegativiza en pos del concepto de la “pata necesaria” que posibilita los medios de producción y difusión de la actividad musical, las compañías discográficas ocuparon el lugar de las enemigas necesarias de los músicos.

La utilización social del término *música* aleja cada vez más al concepto moderno de Música (como arte del sonido) del campo del Arte y lo acerca cada vez más al rubro del “en-

tretenimiento”. Ya Adorno había cuestionado fuertemente su industrialización excluyendo de manera radical del campo de lo artístico cualquier música popular devenida en cultura de masas justamente por efecto de esta factura, lo que hoy llamamos la “música enlatada”. Desde el punto de vista de las acciones de política cultural estatal, la promoción de estas industrias puede considerarse como positiva siempre y cuando se tenga en cuenta que el fomento está orientado a lo industrial y no a lo artístico, cuestiones que suelen confundirse en el campo de la gestión cultural, ya que aunque los productos sean bienes simbólicos pertenecen a la producción a escala y; estas acciones de incentivo a la industria no necesariamente implican un “derrame” de recursos hacia el campo del arte y de las nuevas tendencias en experimentación sonora.

Sin embargo, la relación entre arte e industria no siempre es explicable mediante la dialéctica negativa. Aunque la distinción de opuestos constituye un interesante punto de partida para balizar el objeto de estudio, inmediatamente resulta necesario estudiar las relaciones, maridajes y desencuentros entre las prácticas. Justamente es en lo tecnológico donde se tejen las redes que relacionan las prácticas industriales con las emergentes: las primeras generando los bienes de producción que posibilitaron tanto las nuevas perspectivas artísticas como la democratización y el acceso a la producción³. Desde otro punto de vista, la experimentación musical alimenta mediante investigaciones y prototipos el adelanto tecnológico, como fue el caso de la espacialización del sonido. La octofonía que aparece como el sistema de audición para la música electroacústica es la matriz para el desarrollo estandarizado del sonido *surround* para el cine. Justamente la espacialización del sonido constituye la herramienta más poderosa de las narrativas inmersivas, seguramente su efecto de “realidad virtual” es más poderoso que el de la imagen, que aún permanece atrapada en el encuadre de la (o las) pantallas. En tanto que podemos distinguir entre la imagen del mundo real y la imagen en pantalla, aún con los más sofisticados sistemas de realidad virtual no es posible confundirnos con el mundo real, sabemos que estamos viendo imágenes, el sonido sí es capaz de confundir acerca de lo que suena naturalmente o está generado por un sistema de audio.

Las tecnologías expandidas no son simplemente una confluencia de artificios técnicos sino que implican una variación del orden epistémico que conlleva (más allá de las posibilidades tecnológicas) un cambio perceptual, un cambio en las prácticas tanto de producción como de reconocimiento, un giro más dentro de la revolución epistémica de la multiperspectividad iniciada por las vanguardias del siglo XX⁴.

En tanto confluencia sensorial, esto no es algo nuevo, ya la ópera como género que nace y se desarrolla a la par de la era moderna aglutina diversas disciplinas artísticas y la combinación de la visión y la audición. Sin embargo, una gran distancia separa la multidisciplinariedad presente en la ópera de las propuestas performativas del arte sonoro, y esta división no solo es tecnológica, sino que abarca toda una rotación conceptual en el cuño mismo de la definición de música.

Para que existan propuestas de arte generativo o interactivo no alcanza con las posibilidades del artificio tecnológico sino deben existir matrices de percepción cultural dispuestas para producirlo, percibirlo y comprenderlo. En este sentido, es interesante la definición del artista mexicano Manuel Rocha Iturbide: “Arte sonoro es un concepto artificial que surge como una necesidad de definir todo lo que no cabe dentro del concepto música” (Iturbide,

s/f), en la cual la cualidad de artificialidad refuerza la arbitrariedad de las clasificaciones, y la idea de lo “que no cabe” dentro de la música alude a aquello que se está derramando o forzando sobre los límites.

Los artificios tecnológicos por sí mismos no necesariamente dan cuenta del carácter innovador de una obra. Ya en el siglo XIX la ópera echaba mano de cuanto arte técnico fuera posible para construir una “obra de arte total”⁵ involucrando todas las artes y reclamando también a casi todos los sentidos, su lógica estética es la de la unidad y la confluencia, su concepto es el de la fuerza centrípeta atrayendo todos los elementos al vértice de la unidad de sentido. Otro ejemplo de la confluencia centrípeta de elementos discursivos y tecnologías se observa en el cine clásico, que al lograr la consolidación de su discurso en el llamado “Modo de Representación Institucional” hereda y amplía la visión unicista de “obra”. El Modo de Representación Institucional (M.R.I.) es un concepto acuñado por Noël Burch para explicar el momento en que el cine consolida su discurso y su formato luego de atravesar toda una serie de experiencias y producciones diversas a las que Burch denomina Modo de Representación Primitivo (MRP). El MRI comienza aproximadamente en 1920 e implica toda una serie de tópicos, normativas y convenciones que regulan el conexionado, la forma de funcionamiento y producción de las representaciones cinematográficas. Tales regulaciones se extienden desde la normativización de los valores de planos hasta su articulación mediante el montaje como materia clave para la construcción discursiva. La tesis de Noël Burch es demostrar que lo que ahora percibimos como lenguaje cinematográfico naturalizado como los distintos tipos de planos, el contraplano, las secuencias y los signos que el cine utiliza se han ido creando e inventando y nada tienen que ver con el hallazgo de una supuesta universalización discursiva, común a toda percepción.

Si bien el concepto de obra de arte total se encuentra habitado por la polisemia y la metáfora como materia estética y sensible ineludible de lo artístico, sus elementos o cadenas discursivas (fotografía, montaje, narración, música, texto, escenografías, vestuarios, etc.) confluyen al eje y a la unidad, residen y actúan al interior de su universo. Todo converge al centro narrativo y el advenimiento del sonido sincrónico, a pesar de los temores de Serguei Eisenstein expresados en el *Manifiesto del contrapunto sonoro*, no devuelven al cine a una “teatralidad filmada” sino que confirman este discurso amasado en el tiempo y en las prácticas.

La expansión, en cambio actúa por fuerza centrífuga, estalla desparramando la unidad en otras tantas múltiples unidades de sentido, evidentes o furtivas que a veces ni siquiera habitan un lugar y tiempo comunes sino que se construyen o deconstruyen en diversos tiempos y espacios; que también incluyen a las topologías y temporalidades digitales e in-materiales. La multiplicidad y la expansión hieren al relato único y la comunicación como fin, pero en cambio amplían exponencialmente la artísticidad. Así como Derrida ensaya una definición condensada de la filosofía deconstructivista como “más de una lengua”⁶ las artes expandidas hablan múltiples discursos; no intentan nuclear los recursos instrumentales sino utilizar la versatilidad tecnológica para potenciar las infinitas derivas.

Notas

1. La transducción del sonido es la transformación de la presión acústica (onda sonora) en señal eléctrica. En los primitivos equipos la transducción se refiere a la conversión de la presión acústica en un gráfico, sin mediar el componente eléctrico de modo que se trata de un cambio mecánico de un tipo de movimiento en otro.
2. Edison, Thomas (1891). Artículo reproducido y citado por la revista *La Nature*, 25 de abril de 1981. Citado en: Attali, Jacques Ruidos pag. 188.
3. En la actualidad es posible contar con un estudio doméstico (*home studio*) para la producción y post-producción de audio a un coste accesible, cuestión que resultaba muy difícil algunas décadas atrás.
4. Para ampliar sobre los conceptos de percepción, multiperspectividad y orden epistémico ver en el libro de Donald Lowe *Historia de la percepción burguesa*.
5. El concepto de *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) fue acuñado por el compositor Richard Wagner en el siglo XIX para caracterizar su estética operística.
6. “Si tuviera que arriesgar una sola definición de la deconstrucción, breve, elíptica, económica como una consigna diría: más de una lengua” (Derrida, 1985, p. 38).

Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta. Colección Estructuras y Procesos. Serie Filosofía.
- Attali, J. (1977). *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música*. Valencia: Ibérica de Ediciones y Publicaciones.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama. Colección argumentos.
- Derrida, J. (1985). *La voz y el fenómeno*. Valencia: Pre-textos.
- Eco, U. (1993). *Obra abierta*. Buenos Aires: Ariel.
- Gould, G. (1989). Las perspectivas de la grabación. En: *Escritos críticos*. Madrid: Ediciones Turner.
- Iturbide Rocha, M. (s/f). *¿Qué es el arte sonoro?* Disponible en: <http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/QueEsElArteSonoro.html>
- Lo Duca, J. M. (1960). *Historia del cine*. Buenos Aires: Eudeba.
- Lowe, D. (1999). *Historia de la percepción burguesa*. Buenos Aires: FCE.
- Negus, K. (2005). *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*. Barcelona: Paidós.
- Sterne, J. (2003). *The audible past. Cultural origins of sound reproduction*. Durham & London: Duke University Press.

Summary: The paper essays the relations between the emergence and development of the technologies for recording and playback of sound, and the ways in which these innovations are intertwined with the production of music and sound art, highlighting the issue of cultural conditions as determinants of production practices. From this subject the paper aims to discuss some traditions that inhabit naturalized social discourses regarding the association of the technological progress and the linear account of technical inventions.

Keywords: sound - technologies - sound art - music - audiovisual.

Resumo: O artigo apresenta as relações entre o surgimento e desenvolvimento das tecnologias de gravação e reprodução do som e os modos como estas inovações se cruzam com a produção de música e arte sonora, destacando a questão cultural, as condições de produção como determinantes das práticas. A partir desta temática o texto se propõe discutir algumas tradições naturalizadas presentes em discursos sociais em relação à associação do tecnológico com o progresso e à consideração lineal dos inventos técnicos.

Palavras chave: som - tecnologias - arte sonora - música - audiovisual.

Objetos-frontera: cruces entre ciencia, arte y tecnología. Generación de redes de conocimiento que presentan cambios en el paradigma cultural actual

Alejandra Marinaro * y Romina Flores **

Resumen: En el presente trabajo analizamos cómo el arte tecnológico multimedial, a través del colectivo artístico como proyecto pedagógico, sirve para resignificar objetos-frontera mediante el trabajo artístico, la divulgación científica y los adelantos tecnológicos que no han sido concebidos para trabajar juntos pero que a partir de este entrecruzamiento, independiente de los resultados de cada área del saber, logran consolidar una nueva forma de trabajo integradora.

Palabras clave: multimedia - colectivo artístico - objeto-frontera.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 94]

(*) Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial. Universidad Maimónides - Buenos Aires, Argentina (marinaro.alejandra@maimonides.edu)

(**) Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial. Universidad Maimónides - Buenos Aires, Argentina (flores.romina@maimonides.edu)

Introducción

(...) Es posible que diversas entidades misceláneas pertenezcan a un mismo mundo, cruzándose entre sí y formando, al hacerlo, complejos diseños, y, así, no procedemos a crear un mundo nuevo cada vez que separamos dos cosas o cuando volvemos a unir otras, esta vez de manera diferente. Pero los mundos pueden ser diferentes si no todo lo que a uno de ellos pertenece también a otro. (Goodman, 1990, p. 26)

A partir de la idea de multiplicidad de mundos de Goodman y algunas nociones históricas, vamos a analizar la cuestión del arte multimedial como vehículo que permite interrelacionar diferentes saberes a partir de la utilización de objetos-frontera que conviven en los intersticios de los diferentes mundos.

“La noción de objeto-frontera fue puesta en escena para analizar el contenido del trabajo colaborativo en general y en particular que se realiza en ausencia de consenso”. (Star, 2010, p. 20)

Adoptamos este concepto a través de un proyecto pedagógico realizado dentro de nuestra universidad que toma forma de colectivo artístico dentro del área de Multimedia, y que logra unir diferentes áreas de la universidad con un mismo objetivo; trabajo artístico, divulgación científica y adelantos tecnológicos que si bien no han sido concebidos para trabajar juntos, se entrecruzan independientemente de los resultados obtenidos por cada área del saber, logrando consolidar una nueva red de interacciones como forma de trabajo integradora.

Presentamos el término interfaz como palabra clave en el desarrollo del arte multimedial, como mediadora entre el espectador y la obra de arte.

A partir de la introducción de este término como elemento preponderante en los objetos-frontera, proponemos indagar en el cambio de la definición de obra de arte, debido a la pérdida de su carácter único en la era de la reproducción técnica.

En este sentido, podemos atribuir a esta pérdida de singularidad, un mayor alcance de conocimiento para el público general a través de múltiples canales de información, originando una democratización del saber y encaminando al artista individual hacia la multiautoría enlazada con las comunidades experimentales.

Planteamos un cambio en el rol del artista que vuelve a ser artesano como en el pasado pero con la asistencia de la tecnología, convirtiéndose, de alguna manera, y en la coyuntura latinoamericana, en un nuevo artesano tecnológico que construye artefactos interactivos que agregan valor estético a los últimos descubrimientos científicos y tecnológicos.

Como conclusión, exponemos los resultados funcionales del arte como nueva forma de trabajo ecológicamente cultural, en donde los artistas se alían con otros actores sociales para producir maneras experimentales de convivencia y coexistencia.

Algunos conceptos históricos en la relación arte/ciencia

Las esferas del arte y del conocimiento estuvieron emparentadas históricamente, tanto para diferenciarse como para encontrar puntos de contacto. Sus cambios fueron en concordancia con las épocas en las que se han desarrollado. En el siglo XV, con la enseñanza del oficio, el artesano se convierte en artista, separándose de la noción de “hacedor” y comenzando a formar parte del círculo de “entendidos”: el artista era alguien que estudiaba y conocía los textos y dotaba a la obra de arte de un nuevo significado, el de documento de su época. A partir de la revolución científica en el siglo XVII, comienzan a acercarse las posiciones que facilitarían el intercambio entre arte y ciencia, estableciendo un discurso diferenciado y legítimo de cada uno de los campos. En el siglo XIX se definen lo que se conoce como ciencia moderna y la figura del artista como creador individual y, llegando al siglo XX, el arte y la ciencia se especializan aún más en sus campos, desarrollando aportes tanto para una esfera como para la otra que implican hallazgos paralelos aunque artistas y científicos no se hayan interrelacionado en ninguna clase de trabajo conjunto.

“La modernidad elaboró propuestas, tanto artísticas como científicas que evidencian la confianza en la posibilidad humana de conocer y ordenar el mundo desde el punto de vista del sujeto activo”. (Suárez Guerrini et al., 2010, p. 16)

A partir del desarrollo científico y tecnológico de los últimos cincuenta años, la forma de hacer arte vuelve a modificar sus saberes. La aparición de la noción de pluralidad de mundos reales, diferentes y válidos, con sus sistemas de referencia diferenciados, nos acerca a una nueva materia para ser tenida en cuenta dentro del trabajo artístico: el objeto-frontera.

Este nuevo término, tomado de la sociología, aparece al momento de analizar el contenido del trabajo colaborativo en general, que no necesita de acuerdo entre las partes.

¿Qué es el objeto-frontera?

A partir de la definición de Star y Griesemer (1989) los objetos-frontera son flexibles a la interpretación, a la estructuración material y de organización de sus distintos tipos. Este término se aplica a un espacio compartido en el que coinciden las fronteras de distintos saberes y acciones.

En objeto-frontera, utilizo el término objeto a la vez en el sentido informático, pragmático y en el sentido material. Un objeto es alguna cosa sobre y con la cual las personas (o, en informática, otros objetos y programas informáticos) actúan. Su materialidad proviene de la acción y no de un sentido prefabricado de la materia o de la cualidad de la cosa. (Star, 2010, p. 20)

Según Star, “los objetos-frontera son a la vez temporales, encerrados en la acción, sujetos a la reflexión y a la adaptación local, pero también son distribuidos en cada una de estas tres dimensiones. En este sentido, ellos son n-dimensionales”. (Star, 2010, p. 20)

En actividades de creación de nueva tecnología, el caso de estudio es el de los expertos tecnológicos por un lado y los usuarios por el otro. Estas esferas de competencias se superponen y encuentran puntos de contacto que tienen como consecuencia objetos que pueden ser producidos para introducirse con éxito en los mercados en el futuro.

En el alcance conceptual del objeto-frontera, se trata de abrir un verdadero «devenir» conceptual (boundary work, boundary spanning, boundary organisation...) con la carga conceptual clásica que le invirtieron sus principales autores, Jim Griesemer, Geof Bowker y en primer lugar Susan Leigh Star. Pero hay algunos niveles de la definición original que han sido olvidados y es en donde existen infraestructuras invisibles sobre las cuales los objetos-frontera ayudan a reflexionar a través de las normas comunes que ellos transportan. (Arellano Hernández, 2012)

Reflexionar sobre la cooperación separándola de los conceptos heterogéneos de los diferentes mundos, tomando las intersecciones de estos, sin importar los conceptos, sugieren que objetos-frontera e infraestructura son conceptos íntimamente ligados a las actividades del trabajo científico pero también a la organización del trabajo, tanto invisible como delegado.

Los objetos-frontera son, entonces, la unión entre el marco conceptual y los objetos/artefactos para los que son elaborados.

El colectivo artístico como objeto-frontera en sí mismo

A partir de 2006, en la Universidad Maimónides trabajamos en un proyecto pedagógico con nombre propio, "ProyectoUntitled": un grupo interdisciplinario en el que participan directivos, docentes, alumnos y profesionales de las áreas de ingeniería, negocios y multimedia. Desde este lugar tenemos alcance no solo a la investigación sobre arte y multimedia sino también a los últimos adelantos científicos y tecnológicos que se generan dentro de la universidad.

El proyecto presenta un enfoque integral centrado en la investigación, la docencia, la elaboración de estrategias y el análisis del diseño de la vida cotidiana. Fue pensado como un sistema articulado entre educación, trabajo y experimentación pero que intenta ser efectivo, flexible, amplio y de una calidad tal que contemple un conjunto de competencias que les permita a los integrantes del colectivo acceder a distintos tipos de técnicas de diversas áreas de actuación profesional.

Es evidente, entonces, que el propio colectivo artístico funciona, dentro del ámbito de la universidad, como un objeto-frontera en sí mismo, dadas las interrelaciones que realiza con otras áreas del conocimiento. De hecho y con el correr de algunos años de trabajo en conjunto, "ProyectoUntitled" incorporó a sus producciones elementos biológicos, para lo cual se invitaron a participar a científicos, artistas e investigadores del área, siendo un colectivo pionero en la Argentina en el desarrollo de obras de bioarte.

El bioarte es un género artístico que involucra aspectos científicos y tecnológicos. Se caracteriza por la utilización de técnicas y procedimientos de las ciencias biológicas sobre material orgánico vivo como células, bacterias o plantas. El fin de estas producciones es meramente artístico, no obstante se manifiestan dentro de este marco estético cuestiones ligadas a la ética, la ecología y la divulgación.

En lo vinculado al proceso creativo, el bioarte y el arte tecnológico suponen una nueva concepción multilingüística, multimediática y multidisciplinaria orientada a democratización del conocimiento. Este esquema de trabajo logra que generen sus propios softwares a los fines de resolver cuestiones no tradicionales con miras a lograr un objetivo científico que si bien se utiliza en forma artística, en el futuro pueden llegar a transformarse en una solución de negocios.

La interfaz como mediadora en las actividades rizomáticas entre el objeto-frontera y el espectador

La problemática que se nos aparece al querer accionar sobre los objetos-frontera es la de encontrar una herramienta pertinente que logre no atravesar las distintas dimensiones en las que éste puede desarrollarse, sino una que actúe como punto de encuentro entre estas disímiles naturalezas.

A partir de los desarrollos de la tecnología y sus consecuencias sobre la cultura y la sociedad, el arte ha logrado manipular resultados técnicos para invadir nuevas dimensiones dentro de la vida cultural de una sociedad. La experimentación con diferentes tipos de lenguajes, desde estéticos hasta informáticos, han posibilitado que se desarrollaran con-

ceptos básicos para articular la lectura de la obra de arte tecnológica y multimedial que presenta singularidades que van desde el inicio del proceso de creación hasta la exhibición. Ante cada nueva propuesta, se presenta la necesidad de dar con la herramienta adecuada que pueda convertirse en un portal de comunicación para garantizar su interpretación y la intervención del espectador. Y ha sido la interfaz o, mejor dicho, las diferentes interfaces que se idean para cada obra, los sistemas encontrados para lograr dichos objetivos.

De esta forma, una vez encontrada esta área de contacto, la interfaz se convierte en mediadora entre el artefacto y el hombre posibilitando además del accionar de este último sobre el objeto, la capacidad de formar, a partir de ella, configuraciones en las distintas dimensiones que este tipo de objetos atraviesan. La utilización de la interactividad, en obras de arte tecnológico y multimedial, ha conseguido desarrollar este concepto hasta salirse de los límites del aparato técnico. Una interfaz puede constituirse desde diferentes herramientas, desde un simple joystick hasta el propio cuerpo. Esta última opción es muy utilizada en nuestro trabajo artístico dado que sostenemos que la mayor aprehensión de la experiencia sensible frente a la obra de arte es la adquirida a través de la experiencia sensorial.

En este sentido, lo interesante del trabajo con objetos-frontera es, justamente, interrelacionar todo el tiempo estructuras o configuraciones que no pueden organizarse jerárquicamente. La aproximación a la obra de arte, por medio de la experiencia sensible es incapaz de obtenerse a través de jerarquías, dado que al entrar en interrelación con las obras desde el propio cuerpo del espectador, se involucran todos los sentidos al mismo tiempo, siendo sólo la interfaz la herramienta capaz de elaborar procesos de elección frente a un sistema diferente pero a la vez semejante de organización rizomática. Así como en una obra de arte, todos los elementos que la conforman son parte integral del juego de símbolos y signos que representa y sería imposible ordenarlos de mayor a menor importancia, sucede con la experiencia viva del espectador al interactuar con ella. En este punto, es válido decir que cualquier obra de arte, antes de ser percibida como objeto estético es percibida como objeto sensorial, entendiendo por objeto al conjunto de estímulos que son percibidos por el sujeto como algo unitario. (Cilleruelo y Crego, 2003)

Democratización del conocimiento y ruptura con la noción de artista único

Con nuestros desarrollos artísticos, logramos acercar al público general, no solo innovaciones en las formas de hacer arte, sino avances en el trabajo de investigación científica y tecnológica. De esta manera, enunciados y descubrimientos que quedarían encerrados solo en el ámbito académico llegan al conocimiento de diferentes actores sociales que podrán resignificarlos a través del trabajo intelectual o experimentarlos mediante la interacción directa con las obras.

En la multiplicidad de mundos que representa, la obra de arte tecnológica tiene el valor agregado de acercar una información imposible de conseguir por parte del público y a su vez, al presentarse como algo posible de ser intervenido por el espectador, interpela directamente sobre problemáticas complejas de nuestra época.

A modo de ejemplo, junto con el Laboratorio Argentino de Bioarte trabajamos en nuestras obras “Invernadero lúdico” (Cultura y media, C.C. San Martín, 2008) y “Late” (Extincio-

nes, C.C. Recoleta, 2010. Mención especial a la investigación artística en la Bienal Kosice) acercando dos miradas diferentes sobre la vida. En el caso de “Invernadero lúdico”, presentamos una instalación interactiva con sensores que activaban diferentes dispositivos que hacían cambiar el ambiente de la obra, desde lluvia y viento hasta la representación del nacimiento de una orquídea selvática en peligro de extinción, reproducida por fertilización artificial. Por otra parte, en “Late”, instalación interactiva que muestra la gestación de un embrión hasta la novena semana, pudimos representar a partir de nueve videos de filmaciones reales sobre procedimientos de fertilización asistida de una especie similar a la humana, los cambios en el desarrollo embrionario que ocurrían a partir del acercamiento o alejamiento del espectador.

Consideramos un caso paradigmático, en este sentido, “Dermis” (Noviembre electrónico, C.C. Recoleta, 2013): la obra se presenta a primera vista como una escultura, generada a partir de la unión de piezas de piel animal realizados con la misma técnica que se utiliza para implantes humanos, y una pieza de piel humana como centro de este de *video-wall* de fantasía transgénica, generada en el laboratorio a partir de pequeñas partes de piel donadas por los miembros del colectivo artístico ProyectoUntitled.

Un marco de acrílico sostiene y tensa la escultura, que contiene el medio húmedo para que la piel perdure el período de tiempo de exhibición de la muestra.

Sobre esta superficie, se proyectan imágenes de diferentes marcas de la piel, (cicatrices, marcas, lunares, manchas, tatuajes) tomadas por los propios espectadores de la obra creando una composición colectiva y única. La conexión entre la obra y el espectador se realiza por medio de dispositivos móviles. El espectador toma una foto, la envía por correo electrónico y pasa a formar parte del mural. Esta obra expone la sensibilidad de un soporte que, en su disposición de pantalla, es utilizado para poner en diálogo colectivo los símbolos o marcas que “inmortalizan en su cuerpo” momentos y sentimientos que forman parte de lo más íntimo de las personas y los identifican. Aquí, enfrentamos al espectador a una construcción social, de espacios íntimos como resultado de decisiones individuales que pasan a convivir en una escultura orgánica, mutilada por lo que da vida a los pensamientos de sus portadores. La interacción del espectador en esta última obra, no solo lo obliga a accionar sino también a participar del resultado integrándolo al proyecto artístico.

En todos estos casos, aunque nuestra idea principal es el hecho estético, conseguimos ampliar el valor de las obras logrando con ellas, de forma tangencial, promover la divulgación científica y presentar diversos procedimientos técnicos y tecnológicos, no solo a los espectadores visitantes de una muestra sino también, como en el caso de “Invernadero lúdico” que estaba expuesta sobre una vidriera, a transeúntes desinteresados quizás en visitar una exposición de arte, a los que logramos llamarles la atención con su propia participación en estos hechos artísticos.

En este punto, coincidimos con Nicolás Bourriaud (2013, pp. 22-23) cuando dice que “Si observamos las prácticas artísticas contemporáneas, más que las ‘formas’, deberíamos hablar de ‘formaciones’, lo puesto a un objeto cerrado sobre sí mismo por un estilo o una firma. El arte actual muestra que sólo hay forma en el encuentro, en la relación dinámica que mantiene una propuesta artística con otras formaciones, artísticas o no”.

Para nosotros, no solo como colectivo artístico, sino como proyecto pedagógico orientado a la formación de diseñadores, desarrolladores y artistas, las obras adquieren una existen-

cia real cuando ponen en juego diferentes clases de intervenciones humanas para dialogar permanentemente con nuestra época y sus problemáticas.

En este sentido, a partir de este diálogo que se genera entre los involucrados en la creación de la obra, los invitados a participar de la misma y los espectadores, se origina una nueva forma de acercamiento a partir de la experiencia.

Esta experimentación, muchas veces inconsciente por parte del espectador, repercute en su manera de percibir el mundo. Contrariamente a lo ocurrido siglos atrás, en donde el arte también tenía un rol educador pero sólo podía ser asido por el genio artístico, en este momento, las obras y artefactos artísticos ponen a disposición del cuerpo social una suma de estrategias y desarrollos técnicos desde muy rudimentarios hasta de alta complejidad, que permiten apropiarse de modelos artísticos presentes en las obras de arte tecnológico, a pequeña escala e incorporarlas, a través del tiempo en la vida cotidiana, como fue el caso de las células foto lumínicas y los *mappings*.

De esta forma, el arte visibiliza también ciertas estrategias técnicas que pueden servir a futuro para el desarrollo de bienes de consumo y servicio. Y en este desarrollo, es en donde de manera rizomática, siguen apareciendo oportunidades, opciones y hallazgos para comenzar el ciclo desde principio, nuevamente.

Cada vez más el artista debe ser pensado como un trabajador especializado cualquiera e integrado en equipos de producción (las exigencias de los nuevos modos de producción superan en muchos casos la idea de obras producidas unipersonalmente, en la soledad del estudio). Y cada vez más el suyo es un trabajo de realización colectiva, en el que la autoría se dispersa en el equipo e incluso en el flujo de su circulación e intercambio en el que cualquier participante es un modificador intertextual (...) (Brea, 2003, p. 50)

En este panorama y apoyada en el trabajo conjunto, nuestra época va cambiando la mirada sobre la definición de artista: ante el avance científico y tecnológico, el acceso irrestricto a la información y la democratización del conocimiento, resulta cada vez más difícil pensar en un trabajo en solitario, aislado de cualquier tipo de interacción, en donde sólo el genio iluminado del artista sea el responsable total de la obra y sus potenciales consecuencias, enfrentado a la visión de un colectivo artístico emparentado a otros colectivos de las ramas del saber, participando en la creación de objetos multidimensionales al adicionarle cada uno de ellos, su mirada particular y sus competencias específicas.

Es imposible pasar por alto que el proceso de creación de la obra de arte tecnológica se parece poco a la fórmula clásica. El potencial de la tecnología actual cambia la definición de creador y espectador. Las nuevas tecnologías, tanto analógicas como digitales, suman una sensibilidad nueva al momento de reflexionar sobre las imágenes tomando como base material el movimiento, el espacio y el tiempo, combinando lo real con lo virtual.

Este tipo de trabajo artístico incorpora tanto conceptos como herramientas generadas desde campos científicos convirtiéndolos en partes fundamentales para desarrollar modos y códigos para una nueva representación de la realidad.

Sin embargo, la hibridación implica algo más que la mezcla de elementos de manera visible o invisible, la hibridación implica el encuentro de orígenes y naturalezas dispares reunidos de manera tal que sus diferencias se intersectan en algún punto; y es allí, en esa zona fronteriza en donde se ubica

tanto el conflicto como la conciliación. Por eso la hibridación no deja de ser un aspecto tensionante dentro de la cultura contemporánea, ya sea promoviendo la integración o generando fricciones, las producciones mixtas oscilan entre la unicidad dada por la suma de las partes que generan algo totalmente nuevo, y la multiplicidad provocada por el apilamiento y la superposición visible de cada uno de sus elementos de origen. (Matewecki, 2012)

La obra de arte tecnológica, entonces, presenta particularidades desde el proceso de creación, mediatizado por dispositivos técnicos, así como en lo que se refiere a fases posteriores como la exhibición o difusión de los resultados. La capacidad para su reproducción es uno de los principales problemas para su consideración como obra de arte (entendiendo obra de arte como algo “único”), así como también uno de sus más interesantes aspectos para desarrollar. En la era digital, el tema sigue teniendo la misma importancia que cuando fue planteado por Walter Benjamin en su célebre “El arte en la época de los medios de reproducción”, factor que se ve incluso agravado por la imposibilidad de diferenciación entre el original y la copia: en el universo digital la copia es idéntica a su original.

El nuevo rol de los artistas

En este escenario de multiplicidad de mundos, con esta utilización de objetos-frontera que pertenecen a muchas esferas del conocimiento y con la sucesión de interrelaciones necesarias para llevar a buen puerto un proyecto artístico es necesario abordar la cuestión sobre el autor y la propiedad intelectual.

En este contexto al que nos referimos, debemos pensar al artista como un engranaje más en la comunidad de experimentación, como un trabajador especializado que participa de un equipo aportando los saberes de su oficio –y retomamos aquí la idea de Aristóteles de “*techné*”– entendiendo que el resultado del proceso de realización será un trabajo colectivo, en el que la autoría corresponde a todo el equipo involucrado.

Es en este sentido que la clásica idea de autoría e, inexorablemente, la de la propiedad intelectual pierde fuerza debido a la democratización del conocimiento del que hablamos anteriormente y la libre circulación de las ideas en este tipo de trabajo conjunto.

Sin embargo, en este escenario ideal de libertad y trabajo mancomunado, el desafío que aparece a resolver en el futuro es, justamente, la cuestión de la propiedad intelectual: por un lado, el derecho de libertad de acceso al conocimiento resulta contrapuesto al derecho de reconocimiento del trabajo del autor como creador. (Brea, 2003, p. 50)

Como latinoamericanos que participamos en esta multiplicidad de mundos atravesados por objetos-frontera, enfrentamos también otros desafíos mucho menos teóricos. Debido a nuestra coyuntura, muchas veces por necesidad, debemos recurrir a extremar los límites de lo que correspondería a nuestro oficio, investigando y desarrollando programas, técnicas y artefactos que exceden el trabajo artístico, aún a pesar de contar con otros equipos de trabajo. En este punto, lo remarcable es la capacidad de los colectivos artísticos y científicos para reestructurar procesos de trabajo sin contar con una plataforma de soporte en donde las necesidades materiales pueden obtenerse de primera mano. Desde aquí, esta

gran falta de soporte se compensa invariablemente con la formación permanente de cada integrante de las comunidades de experimentación, dotando de valor a la mano de obra e integrando redes de transferencia de competencias para llegar al resultado final.

Lo que en principio resulta un obstáculo para arribar a nuevos descubrimientos o nuevas maneras de representar la realidad, termina siendo retroalimentado por la capacidad de los intervinientes para poner en juego su creatividad al reemplazar un faltante estructural presente en las realidades de Latinoamérica. Lo destacable de este esfuerzo es que incentiva a mirar los problemas que se presentan sin el velo de la mirada industrializada. De aquí a la importancia del oficio y de la recuperación de la definición de artesano, como aquel que sabe de su arte y que en compañía de los avances tecnológicos que se desarrollan a su alrededor, logra a conseguir su objetivo. Queda claro de esta manera, entonces, que en el escenario latinoamericano, los colectivos artísticos, y no solo ellos, sino también las comunidades científicas y tecnológicas encuentran en lo que podría observarse como una ausencia, disminución o faltante de materia, la manera no sólo de resignificarse sino también de identificarse dentro del panorama artístico actual.

Si es imposible, debido a la capacidad de reproducción de la época distinguir la copia del original, el desafío del hecho artístico es identificarse no solo a partir del resultado final sino también a través de esta forma creativa de trabajo.

Resultados funcionales del arte como nueva forma de trabajo

La cultura contemporánea no puede pensarse como algo uniforme sino como un conglomerado de capas en donde cada capa se combina, a su vez, con otras capas. Las capas se intersectan, se cruzan, se yuxtaponen y a veces logran fundirse. Por ello las producciones culturales son, en su mayoría, híbridos que resultan de estas estrategias de mezcla y remix. En la actualidad, casi todas las áreas de la cultura están atravesadas por algún tipo de hibridación, desde la política y la economía hasta la ecología, los medios, la tecnología o el arte presentan algún tipo de mixtura. Podemos considerar, entonces, que las producciones de nuestra cultura no son puras, están plagadas de préstamos, apropiaciones, alusiones, citas y comentarios; somos una cultura del pastiche y del bricolage que mezcla, combina y fusiona elementos provenientes de distintos orígenes. (Matewecki, 2012)

En el presente trabajo demostramos como, a nuestro criterio, la obra de arte tecnológica-multimedial aparece como el vehículo de resignificación de los objetos-frontera compartiendo conceptos y otorgando simbolismos propios en cada esfera que atraviesan.

Al definirlos como materias que atraviesan distintas dimensiones del trabajo intelectual y artístico, podemos también redefinir el hecho artístico como una nueva forma de trabajo que destierra la noción de creación colectiva para darle paso a todos los cruces posibles propiciando una fertilización cruzada con transferencias estructurales de un campo a otro, permitiendo conversaciones, colaboraciones, préstamos, amistades, entretejidos de deseos y competencias que devienen en una ecología cultural. (Laddaga, 2006, p. 94)

Cuestionada la forma material de la obra de arte, atravesamos el período de la operación de géneros, medios y lenguajes que permiten mostrar el desempeño de esta nueva percepción desde otras prácticas sociales, elaborando producciones metadiscursivas que

descubren intersticios entre campos de producción del conocimiento para analizar enunciaciones propias.

Esta sería la época en que todo presente se expone como transmitido o transportado, y adquiere, por eso, algo de proyectil: presente torrencial, que circula por innumerables canales y se dirige cada vez, a cada uno de los sujetos que orbitan en torno a él. (Laddaga, 2006, p. 91)

Esta nueva organización de trabajo hace que el arte contemple situaciones que no son sólo culturales, sino que muchas de ellas se encuentran ligadas a las vanguardias tecnológicas de cada país. En nuestro caso, en múltiples ocasiones, encontramos que un pensamiento *low-tech* puede acceder a través de la investigación a resultados *high-tech* producidos *ad-hoc*.

Lo que sucede en Argentina no es, quizás, demasiado diferente a lo que acontece en el resto de América Latina, con la honrosa excepción de unos pocos países o –cabría especificar– de algunas ciudades en unos pocos países, ya que una de las paradójicas características de las tecnologías contemporáneas es, al mismo tiempo, ser globales y estar diferencialmente distribuidas. Esta precaria distribución, sumada a las dificultades de actualización y a la escasa injerencia regional sobre los desarrollos tecnológicos, unifica la región, ubicándola en una posición netamente derivativa respecto de la investigación primaria.

Esa distribución desigual, con sus consecuencias políticas y sociales (la concentración del poder, la ampliación de las brechas entre quienes pueden acceder a las tecnologías y quienes no logran hacerlo, el “analfabetismo” tecnológico, la marginación laboral y social) constituye uno de los planteos más urgentes en nuestros países, en una época en que la reconfiguración mundial sobre la base de la posesión tecnológica dicta el ritmo de la política y la economía del mundo.

Debido a esto, la relación entre arte y tecnología en América Latina debe plantearse necesariamente en términos políticos. Cualquier propuesta de este tipo producida en sus países lleva implícita las tensiones entre el paradigma “occidental” forjado al calor de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas locales, derivativas y marginadas. La exigencia de preguntarnos por nuestro lugar en este mundo no es una opción sino una necesidad. (Alonso, R., 2002)

En nuestra coyuntura como países en desarrollo, se extreman las capacidades autodidactas que impactan directamente en los procesos pedagógicos que desde los planes de estudio de la mayoría de las instituciones académicas, implican una nueva forma organizacional a partir del trabajo en equipo. Por este motivo, son reconocidas las obras o proyectos colectivos que ven la luz a partir de esfuerzos desinteresados de distintas disciplinas. Como propuesta pedagógica, estimulamos a nuestros estudiantes a desarrollar mediante estrategias posibles, un proyecto artístico a partir de la resolución de problemáticas tecnológicas complejas que, inevitablemente y dadas las circunstancias, serán las que deberán afrontar en el campo profesional e invitándolos a reflexionar sobre el arte como una actividad que se genera a través de un pensamiento creativo y un pensamiento estratégico, estableciendo una relación directa con la expansión de la disciplina, considerando aspectos de gestión y planificación como conocimientos necesarios para el desarrollo profesional tanto del artista, como el desarrollador o el diseñador, debido a la necesidad de las empresas de incorporar la creatividad, la innovación y la investigación como herramientas de competitividad.

Creemos que el desafío para el futuro no es solo lograr que este trabajo interdisciplinario no sea homogéneo sino que debe tener la capacidad de conectarse con otros para conseguir procesos heterogéneos que, a su vez, den apertura a otra multiplicidad de mundos para seguir ampliando su actividad rizomática y haciendo accesible la llegada no solo de nuevos desafíos estéticos, sino de nuevas investigaciones científicas y modelos de tecnología a todos los actores sociales.

En definitiva y como punto final de este trabajo, como colectivo artístico y propuesta pedagógica trabajamos para propiciar cada vez con más fuerza la idea de un arte nacido entre nuevas solidaridades junto con innovadoras prácticas estéticas y analíticas que reflexionen constantemente sobre las semióticas vigentes y obliguen a nuevas experimentaciones culturales y sociales.

Referencias bibliográficas

- Alonso, R. (2002). *Elogio de la low tech*. En: Burbano, A. y Barragán, H. (eds). *Hipercubo/ok*. Arte, Ciencia y Tecnología en Contextos Próximos. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut.
- Arellano Hernández, A. (2012). «Reconfigurando el dominio de la litotripsia extracorporal: interdisciplina, objeto-frontera y traducción», *Redes*, vol.18, núm.34, Buenos Aires: Univesidad Nacional de Quilmes. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90728916002>
- Bourriaud, N. (2013). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2003). *El tercer umbral*. Murcia: Cendeac.
- Cilleruelo, L. y Crego, J. (2002). *Algunas cuestiones sobre arte y tecnología*. Vector n. 3 (febrero 2003). Portugal: Virose.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Matewecki, N. (2012). *Pensar los cruces*. (inédito)
- Suárez Guerrini, M.F.; Gustavino, B.; Correbo, M.N.; Matewecki, N. (2010). *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Papers Editores.
- Trompette, P. y Vinck, D. «Volver sobre la noción de objeto-frontera (2)», *Revue d'anthropologie des connaissances* 1/ 2010 (Vol 4, n° 1), p. X-XIV. Disponible en: www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2010-1-page-X.htm

Bibliografía

- Barthes, R. (1987). *La muerte del autor*. El susurro del lenguaje. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. y Guatarri, F. (2002). *Mil Mesetas - Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos
- García Canclini, N. (2009). *Arte y fronteras: De la transgresión a la postautonomía*. Coloquio: Fronteras, mapas y ubicaciones intermedias. Valparaíso, Chile. (paper).
- Laddaga, R. (2010). *Estética de laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Oliveras, E.[ed] (2008). *Cuestiones de arte contemporáneo - Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI*. Buenos Aires: Emecé arte.

Summary: In this paper we analyze how multimedia technological art, through collective art as a pedagogic project, allows the resignification of border-objects through artwork, science divulgation and technological advances that have not been designed to work together but from this crossover, independent of the results of each area of knowledge, succeed in consolidating a new form of integrative work.

Keywords: multimedia - artistic collective - object-border.

Resumo: Neste escrito se analisa como a arte tecnológica multimídia, através do coletivo artístico como projeto pedagógico, serve para re-significar objetos - fronteira mediante o trabalho artístico, a divulgação científica e os avanços tecnológicos que não foram criados para trabalhar juntos mas que a partir deste cruzamento, independente dos resultados de cada área do saber, consolidam uma nova forma de trabalho integradora.

Palavras chave: multimídia - coletivo artístico - objeto-fronteira.

El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil

Enrique Rivera Gallardo *

Resumen: ¿Es la ciencia y la cultura un bien de consumo?, ¿hemos transformado lo que alguna vez fue sagrado –o símbolo de la dominación mediante la religión–, en una nueva herramienta de control colectivo? ¿es la tecno ciencia un campo de acción esclava del libre mercado para subvertir a las masas, mas que para generar operaciones de trascendencia social?

Cine, arte, video juegos, la imagen técnica como la llamaría Vilem Flusser, en relación a la dromología de Paul Virilio y a la modernidad líquida de Zygmunt Bauman, evidencian una serie de condiciones tecnopolíticas que determinan el híbrido tecnología militar y sociedad, donde el lenguaje es una especie de virus de la destrucción, donde lo inútil y la suspensión voluntaria de la lógica parecen en este contexto, las únicas zonas autónomas temporales del sentido común.

Palabras clave: Neo-ruralismo - p2p - cultura libre - artes mediales - ubicuidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 106-107]

(*) Investigador, realizador audiovisual, curador y gestor cultural chileno. Actualmente es presidente de la Corporación Chilena de Video y Director de la Bial de Video y Artes Mediales, encuentro que se desarrolla desde 1993 en Chile.

Preámbulo

A mediados del siglo veinte en Chile comienza un importante quiebre entre artistas y una institución académica del arte que no lograba salir de una tendencia criollista y decimonónica. Este quiebre, influenciado directamente por la primera guerra mundial y su efecto traumático en la producción cultural global, se representó mediante una vanguardia literaria y plástica influenciada e influenciante de los movimientos artísticos europeos y occidentales en general, mediante los puentes que, entre otros, Luis Vargas Rosas el poeta Vicente Huidobro y el pintor Camilo Mori establecen específicamente entre Chile y Francia. El pintor chileno Marco Bontá reflexionaría sobre esta condición de la siguiente manera: “Desde 1900 y más acentuadamente a partir de la guerra de 1914, París vive convulsionado en el plano de las ideas pictóricas. Una revolución se ha planteado entre los llamados ‘viejos moldes’ y el ‘arte moderno’”¹.

En 1923, por otro lado hay una bonanza económica que sostiene una serie de estructuras que están en permanente dinamismo. El estado de bienestar demanda gran cantidad de organismos e instituciones para realizar sus proyectos, la ciudad se convierte en el reemplazo natural de la vida campesina, y se contrasta con la vida mediante una profunda brecha social que la separa del resto de la sociedad, aun en el siglo diecinueve.

En lo que respecta al estado del arte en tanto disciplina, hay un esfuerzo permanente por liberar a este del esnobismo y elitismo tradicional de la alta cultura; poetas, pintores y políticos se ocupan de tejer una nueva trama que haga posible una experiencia artística para todos. En los años '50 la solidaridad y el folklore emergen gracias a la fuerza y porfía de Violeta Parra, tal vez la primera artista integral e interdisciplinaria chilena, representante de la tendencia autonómica y autóctona de la sabiduría popular de Chile, que se funden con una generación de dirigentes, artistas e intelectuales que inician un movimiento creativo y con una identidad basada en una estética y contenidos pre-colombinos².

Desde mediados de los años '50 Nicanor Parra, pilar fundamental de la relación arte y ciencia en Chile, representa la imaginación contestataria ante el formalismo literario desarrollando un camino propio llamado antipoesía. En los años '60 y '70 la nueva canción chilena, la fuerza en la divulgación cultura de la editorial Quimantu, la preocupación del Instituto de Tecnologías de Chile por desarrollar productos conscientes de la ergonomía chilena, y las obras de artistas y científicos chilenos como Juan Luis Martínez, Carlos Ortúzar, Juan Carlos Martinoya con Nahum Joel, Juan Downey, entre otros, potencian una configuración madura y que llama la atención de la escena internacional. Artistas y científicos inician un proceso de integración dando paso a un ambiente interdisciplinario que hizo posible incluir nociones estéticas y poéticas en la arquitectura, obras civiles y la ciudad en general, sacando el arte a la calle, y vinculándolo a una experiencia cotidiana. Todo esto se quiebra en el Golpe de Estado de 1973.

El investigador chileno David Maulen en el texto "*Una formulación sudamericana del concepto de INTERFASE*"³, describe este período usando la experiencia de Martinoya como eje referencial: Juan Carlos Martinoya R., ingeniero civil, profesor e investigador universitario, militante de izquierda, físico, investigador en percepción visual, artista kinético; a fines de los años sesenta y principios de los setenta, en Chile, coordinó un grupo interdisciplinario en el que se contaban dos psico fisiólogos (Gui Santibáñez, Susana Bloch), un director de teatro (Pedro Orthus), dos artistas visuales chilenos que habían sido becarios del C.A.V.S. M.I.T. (Virginia Huneeus), y de la New School of Social Research (Carlos Ortúzar), un antropólogo (Aristides Giavelli) y un sociólogo (Luis Strozzi). Eventualmente un biólogo, y otros. Además de la Universidad de Chile, una vez exiliado trabajó en la C.N.R.E.S. de París (en colaboración frecuente con Francisco Varela). Su primera experiencia con el "abstractoscopia cromático" apareció en el número uno de la revista Leonardo en 1968⁴.

La vida universitaria está en uno de los puntos más altos de la historia del país, y su interacción con el mundo público se concreta en diversos campos integrando parte de un tejido hoy administrado por empresas privadas. La producción de saber modela las instituciones según los requisitos propios de los distintos dominios temáticos e ideológicos con los cuales se vincula. Es en este escenario donde intelectuales de diversas índoles encuentran puntos comunes y proponen nuevos modelos de desarrollo, y este es el caso

de Carlos Martinoya y Nahum Joel, quienes experimentaban un profundo compromiso social influenciado por su paso por las juventudes comunistas y sus intereses filosófico-políticos, donde proponen diversas estrategias incluidas en un programa o/y una actitud política determinada.

“Ya tenemos la técnica, ¿Y ahora qué?”

Maulen citando Martinoya, 1970.

Lo que Martinoya sugiere con su provocadora pregunta es: una vez alcanzado cierto umbral técnico ¿no es acaso necesario replantear o al menos revisar los modelos y escenarios en donde se utiliza la técnica?

Seguramente influido por su propia experiencia de vida, donde experimenta en carne propia la precariedad de nacer en un contexto social determinado, Martinoya intuye la insuficiencia de una serie de escenarios, es en este contexto en donde dirigió el Laboratorio de Física Nuclear Pura y Aplicada de la Universidad de Chile, y pavimenta el camino para las licenciaturas de matemática y biología. Hasta esa fecha quien quisiera ser físico, matemático o biólogo debía cursar una carrera completa para luego especializarse, su esfuerzo tendía a hacer más expedito ese tránsito y menos sujeto a burocracias, este mismo espíritu lo llevaba a oponerse a la idea de la compartimentación del conocimiento, propone un saber integrador y lucha contra la excesiva especificidad de las disciplinas. Dicha visión parece haberla extraído de su formación marxista. (Maulen, 2012)

El espacio público sirvió como escenario para llevar a cabo esta reconquista de un bien común que nacía de la vinculación arte y ciencia. El diario La Nación publica el 1 de diciembre de 1960 un artículo sobre el Abstractoscopio Cromático, el cual formaría parte de la Feria de Artes Plásticas en el Parque Forestal. En este Nahum Joel declara:

Ciencia y arte están íntimamente ligados; de un lado la estética y la imaginación desempeñan un papel importante en el desarrollo de la ciencia, y por el otro lado, la comprensión de los fenómenos naturales (como el que da base a nuestro abstractoscopio), ayuda a disfrutar mejor las obras de arte.

En el mismo encuentro donde Violeta Parra exhibía sus arpilleras, los colores proyectados por el Abstractoscopio complementaban un encuentro influenciado por la apertura y solidaridad, mientras en los espacios clásicos del arte y la ciencia era desconocido, situándose en un limbo descontextualizado. Germán Gassman, abogado y organizador de la Feria de Artes Plásticas junto a Lorenzo Berg —uno de los pioneros del land art en el mundo—, fue un precursor de la transdisciplinariedad de tendencias, técnicas y públicos, realizando en 1959 el primer encuentro, y denominando la iniciativa en la segunda versión como Museo de Arte Moderno, iniciativa que sirvió como escenario para presentar el Abstractoscopio Cromático a más de los 300 mil asistentes al encuentro. En el libro *Nosotros los artesanos, y las ferias de artesanía del siglo XX*, de Alicia Cáceres y Juan Reyez, encontramos el siguiente texto:

Asimismo, con naturalidad, se fueron dando las cosas para llegar en noviembre de 1960, a la fundación del Museo de Arte Moderno (MAM); entidad sin territorio físico, y que, como dijera don Germán, tenía su sede “allí....bajo los árboles del Parque Forestal”⁵.

El escenario fue ideal para presentar esta iniciativa, que tenía como uno de sus principales creadores a Martinoya, generando coherencia con una idea de sobreponer los bienes comunes por sobre el ego centralizador del arte y de las ciencias modernas, y el abstractoscopio es un ejemplo de ello. En 1958, Nahum Joel funda el Departamento de Cristalografía de la Universidad de Chile, e invita a Martinoya a trabajar en diversos experimentos físicos mediante la utilización de cristales que detonaron la exploración perceptual de estos medios, los que dieron como resultado el Abstractoscopio Cromático, el cual tenía como motivación noble y, al mismo tiempo, provocadora popularizar la creación artística. Con dicho instrumento cualquier persona podría producir sus propias obras de arte, esta idea se condice muy bien con la actitud social que caracterizaba a Martinoya, además de proponer una herramienta científica para que la gente común experimentara un puente entre disciplinas, creando una acción pionera y transformativa –tal vez sin proponérselo– del quehacer y la producción artística. Según lo anterior podemos ver que la revolución del abstractoscopio no es necesariamente su novedad técnica sino más bien el contexto y la pregunta que motiva su formulación, así como todas las interrogantes que hasta hoy sugieren su re- descubrimiento. Lo trascendente del Abstractoscopio es precisamente la inducción de un cruce disciplinar, inducción que es respuesta a una problematización política y social más amplia, donde el concepto de “interface” de Gui Bonsiepe aplicado en Chile a fines de los ‘60 es fundamental:

La Hochschule für Gestaltung de la ciudad de Ulm, fue un claro experimento de intentar otra Bauhaus Dessau después de la segunda guerra mundial, entre los años 1955 y 1968. Gui Bonsiepe viene de esa escuela, que más que ser solo un instituto politécnico, era un intento radical de reconstrucción del sujeto, la eliminación de las disciplinas parceladas y descontextualizadas por un planteamiento integral a través de las disciplinas proyectuales.

En su ensayo, Maulen realiza una revisión del contexto filosófico-político que se desarrolla en Chile entre los años 1925-1973, donde el diseñador alemán Gui Bonsiepe propone una filosofía solidaria que se conecta a los planteamientos horizontalistas de Martinoya. En ella expresa como la Hochschule für Gestaltung de Ulm tuvo una influencia simbólica en Chile mediante tres pilares fundamentales: La teoría crítica de la escuela de Frankfurt, que aportaría la visión sociológica en relación a una crítica económica, a propósito de las técnicas y tecnologías desarrolladas en este contexto, y los sistemas de distribución de los productos. Menciona además la influencia del Circulo de Viena desde un carácter neopositivista, donde Wittgenstein y su “Tractatus lógico filosófico”. Finalmente, y citando nuevamente a Maulen, está la influencia de Jean Baudrillard y su “Crítica a la Economía política; del signo”: “no existe límite para las “necesidades” del hombre en tanto ser social... la absorción cuantitativa de alimentos está limitada... pero el sistema de la alimentación es infinito”.

En este contexto, la realidad socio política de Chile, que se enfrentaba al desafío de constituir un sistema propio, desde la visión de una tercera vía, diferente al capitalismo y al comunismo, basado en un alto empoderamiento de las bases mediante el sindicalismo, la nacionalización de la producción del cobre y otros recursos naturales, fue interrumpida traumáticamente, provocando la aplicación de uno de los modelos capitalistas más salvajes que han sido implementado a nivel global, afectando no solo los medios de producción, si no en la constitución de una identidad basada en nuestra propio contexto.

Hoy nos enfrentamos a la constitución de nuevos escenarios sociales y económicos, donde la invisibilización de los medios y su ubicuidad, u omnipresencia, evoca la distopía de Un Mundo Feliz de Aldous Huxley. Presenciamos como lo que antes era evidente, hoy se miniaturiza y desvanece lentamente frente a nuestros ojos, como ondas electromagnéticas que viajan sin que lo percibamos, afectando directamente nuestras vidas.

Heterarquía y descentralización

“Pronto las relaciones humanas no podrán existir fuera de los espacios de comercio”. (Nicolás Bourriaud)

2014. En Chile luego del golpe militar los avances que se venían desarrollando en los ‘60 y principios de los ‘70 fueron aplastados por el miedo que inundaba el mundo producido por la mal llamada “amenaza roja”, influenciada en el inconsciente colectivo global por las herramientas de control masivo propuestos por Edward Bernays en su estrategia de control colectivo llamado Relaciones Públicas, que fusionaba técnicas del psicoanálisis y la propaganda nazi para la manipulación mediante la percepción, aplicado por empresas multinacionales de Estados Unidos. En un país donde la investigación teórica y tecnológica crecía equitativamente, hoy parece que los avances tecnológicos se han adelantado al sistema de pensamiento filosófico, ético y cultural, generando verdaderos abismos entre las posibilidades y responsabilidades de manejar herramientas que determinan el vivir colectivo. La tecnología digital se instala en las comunidades como una especie de monolito extraterrestre que contiene las herramientas que nos llevarán a trascender y construir una sociedad más abierta y equitativa, donde los conocimientos fluirán libremente. O por lo menos esa es la promesa democrática.

Resulta que en la practica, muchas veces esta tecnología produce mas bien una brecha no solo entre quienes tienen o no acceso a estas, sino que también entre quienes las utilizan, llegando a cometer actos de irresponsabilidad desastrosos. Estas personas trabajan no solo en sectores privados –que en una sociedad neoliberal manejan y lucran a partir de los bienes comunes–, si no que más grave aun, también en el Estado, provocando a partir de un uso limitado de las tecnologías, estancamientos y errores no forzados que afectan a millones de personas.

El escenario global se mueve con rapidez despiadada y, quienes se quedan atrás, sufren consecuencias que no solo los afectan a ellos, si no a una comunidad que ya no puede considerarse separada de las socio-tecnologías. El periodo de transición análogo-digital no esta en cuestión, es nuestra capacidad por no solo adoptar, si no también desarrollar,

los sistemas que determinarán el inicio de una era condicionada por el tiempo real y la ubicuidad.

La necesidad de espacios de reflexión crítica a esta condición, que reúna a pensadores y realizadores que trabajen en torno a estas prácticas para reforzar el pensamiento abierto sobre una filosofía de la cultura digital, y la relación arte, ciencia y tecnología en el contexto latinoamericano, no es solo una necesidad lógica, sino que urgente. Esto con el objetivo de potenciar una reflexión que incluya el aporte de filósofos y sociólogos que provoquen a partir de una reflexión ampliada, la búsqueda de una política aplicada a estos cambios de paradigma que son transversales no solo en el contexto teórico, sino también político. Esto ya fue desarrollado una vez en Chile. Durante el gobierno de Salvador Allende, Stafford Beer aplicó sus nociones cibernéticas sobre el Modelo de Sistema Viable en el proyecto Cybersyn, que interconectaría a las diversas provincias a tiempo real. Este proyecto, hoy conocido como una especie de proto internet socialista, es reflexionado por el ingeniero computacional José Flores, quien en una conversación en una red social anuncia a propósito de Cybersyn⁶ y su posibilidad de ser aplicado hoy:

Hacerlo realidad significa poner al pueblo, con la diversidad de pareceres, a la cabeza de la gobernabilidad. Siguiendo la naturaleza recursiva del modelo, la retroalimentación también debe ocurrir a nivel del trabajador y su grupo familiar. Ahí creo está lo más complejo, el sentido de pertenencia a un organismo diverso en que se debe tener claro la dirección, sentido y magnitud del avance hacia nuestro destino. Para ello debemos ser capaces de dar continuidad de largo plazo a una idea pretérita que nos identifique, suponer luego que los problemas mundanos de la desigualdad y la injusticia han sido resueltos, para recién ahí estar listos para florecer y mostrar nuestro aporte al mundo. Que España no nos haya derrotado durante la conquista es a mi juicio el punto de partida que nos identifica., solo tenemos que redescubrirnos⁷.

Este eterno redescubrimiento, es un proceso que define nuestro contexto latinoamericano, donde la invención de tecnologías sociales aplicadas a nuestro contexto, determinan nuestra real autonomía de los sistemas políticos y económicos que surgen de este escenario post colonialista. Post producción, hietarquía y descentralización son entonces claves fundamentales para la constitución de vías alternativas de gestión de nuestras propias relaciones, configuradas a partir de realidades geográficas y psico-geográficas que trascienden la explotación de recursos naturales, y se instalan en un sector terciario, descrito por Nicolas Bourriaud en su libro *Postproducción* como: "...un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje... opuesto al sector industrial o agrícola de producción de materias en bruto(...)"⁸.

La unión de las comunidades de las artes mediales, el hacktivismo y la permacultura, configuran un espacio disruptivo y con la intensidad necesaria para reconectarnos y reconfigurar nuestros propios sistemas.

Trascender los Medios

“El medio es el mensaje”. (Marshall McLuhan)

“Que importan los medios! lo importante son los contenidos”. (Woody Vasulka)

Gracias a internet, nunca en la historia de la humanidad tuvimos un acceso tan directo y fluido a los contenidos producidos por otros como ahora. Nunca tuvimos la posibilidad de instalar de una forma tan masiva nuestras ideas, obras y reflexiones. Se han iniciado revoluciones, caído dictaduras eternas y posicionado políticos vacíos que no tienen más que carisma y mucha ambición. El poder de las imágenes nuevamente ha trascendido el dominio del arte, y se ha configurado una nueva religión asociada a las relaciones públicas y los medios. Las tecnologías de la comunicación agregaron un vértigo caótico al sistema político de la democracia, las guerras empezaron a ser transmitidas a tiempo real (tormenta del desierto), google se convirtió en una de los principales oráculos de la post modernidad, y wikileaks remeció la actitud naíf con la que nos relacionábamos con la información manejada por los Estados.

Los contenidos producidos por las multitudes trascienden el espacio local afectando planetariamente a una sociedad bombardeada mediáticamente a través de un sistema interconectado que provoca abismos entre quienes manejan y no la información, acción advertida primitivamente por el movimiento Ludita⁹ anti revolución industrial en la Inglaterra de fines del siglo 19, y visionada por diversos grupos de artistas como el movimiento Futurista y el Fluxus¹⁰, que antecedían el protagonismo de los medios de transmisión de sonidos e imágenes a tiempo real, posicionando sistemas de dominación y creando un espacio de entropía y resistencia frente a la forma capitalista de manipulación mediática. Tampoco nunca la brecha de conocimientos había sido tan grande entre quienes tienen acceso a esa masiva cantidad de información, y los que no tienen los recursos, tanto económicos como intelectuales, provocando cambios de paradigmas y problemas estructurales frente a una sociedad que parece no adaptarse éticamente aun a los inicios de esta tercera gran revolución de la sociedad, determinada por el control de la electricidad, la computación digital, y la autonomía de las bases, que configura una forma de inteligencia y pensamiento abstracto colectivo diferente al instalado por la revolución industrial, donde las formas jerárquicas y autoritarias, no tienen cabida en una sociedad heterarquica y distribuida. La horizontalidad, autoformación y autogestión, se han convertido en paradigmas de la investigación y producción actual, donde más importante que las herramientas tecnológicas, la actitud proactiva, y la capacidad de trabajo multidisciplinario integran una fuerza transformadora de esta modernidad líquida, como la denomina el sociólogo Zygmunt Bauman¹¹, frente a un sujeto determinado por los cambios y la plasticidad de una realidad en constante cambio, donde la inteligencia humana convive con la artificial. Es entonces en este contexto actual, donde conceptos como democracia electrónica, cultura digital y humanidades digitales, vienen a configurar un espacio donde los denominados nuevos medios —que evocan una clave tecno-científica—, dan paso a un contexto donde el contacto humano vuelve a predominar frente a un posible volcamiento tecnofílico irreversible, que esta generando patologías sociales colectivas disociadas de una ética de interacción armónica entre humanos y máquinas.

Chile es un país que tiene complejo de isla, separado por los andes, el desierto, el océano y el continente antártico. Su problema con las semillas transgénicas es muy similar al de la implementación de sistemas operativos en contextos educacionales y de labor Estatal; una vez que entran, es muy difícil erradicarlos. Cuando le enseñas a una persona a utilizar ciertos sistemas operativos computacionales, generas un marco de dependencia y compatibilidad. Y en general lo que ha pasado en Chile, es que grandes empresas multinacionales ofrecen sus sistemas operativos gratuitamente en una primera instancia, provocan un sistema de dependencia, y luego venden estos sistemas operativos a los gobiernos de turno, que no solo compran una forma de conversar, interactuar y crear con y desde el computador, si no también la base estructural de esta tercera revolución industrial. El sistema es similar al del traficante de drogas, pero esta vez, es una droga que se mete en cada uno de los intersticios de la sociedad, creando entes esclavizados a un tipo de conducta que tiene como resultado un sistema de dependencia y control absoluto de la información producida y compartida atentando contra nuestra privacidad y libertad de expresión. La migración a sistemas operativos libres es urgente.

El caso de Microsoft y Chile es concreto. Mientras en Brasil se levantó una industria de producción de software desarrollado por y para la comunidad –creando una cultura digital que incluía en su estrategia colegios, universidades y empresas locales–, en Chile recibimos con los brazos abiertos la oferta de la multinacional de Bill Gates destruyendo una excelente oportunidad (pero no irreplicable), para hacernos cargo no solo de nuestros propios sistemas operativos –que determinan la viabilidad del sistema, como fue visionado en el proyecto Cybersyn desarrollado por Stafford Beer durante el gobierno de Allende¹²–, si no que también de dar un paso para dejar de depender de la extracción de nuestros recursos naturales, como la mega minería, industria que a pesar de entregar a Chile una de sus principales fuentes de ingreso, no es eterna, impacta al medio ambiente, y debido a su inminente finalización, nos determina como sociedad a elegir otras vías de sostener estructuralmente nuestra economía.

La construcción de una Cultura Digital basada en nuestra propia ergonomía y geografía psico-social, se basa principalmente en una estrategia de compatibilidades; la metáfora del sistema operativo que es compatible con ciertos software dependiendo de su nivel de actualización, es correcta para entender en este caso, como actualizar nuestras formas y metodologías de integrar un proceso global de aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el tejido social. Ya tenemos la tecnología, sabemos que cambia cada 18 meses como es enunciado en la Ley de Moore¹³, y necesitamos adaptarnos constantemente.

La memorización en los procesos educativos quedó obsoleta, las empresas se modernizan y necesitan trabajadores con capacidades tecnológicas en constante cambio, que tengan como base el pensamiento abstracto, la capacidad de discernir frente a una saturación de contenidos que produce una especie de ruido blanco informático. El Estado en este caso necesita volcarse urgentemente a crear sistemas de compatibilidad entre su metaestructura y una sociedad cada vez más participativa, que necesita de los puertos necesarios para conectarse e integrar un espacio común. No es difícil constatar que la demanda por una asamblea constituyente se basa también en un efecto producido por la alta participación en las redes sociales, nos hemos acostumbrado a dar nuestra opinión masivamente, y

queremos no solo expresarla, si no que tenga un alto nivel de incidencia en las decisiones tomadas por nuestros sistemas de representación política, y esta condición debe ser parte de una futura nueva carta magna.

Así como el artista pionero Juan Downey¹⁴ anunció mediante su obra que los muros del museo ya no contenían la producción artística de vanguardia, los muros del Congreso Nacional ya no tienen la capacidad de sostener una democracia que esta muy alejada del ágora griega y es incompatible con la realidad social actual. El ágora actual esta distribuida, es a tiempo real, ubicua y mucho más compleja. Sin embargo, este neo salvajismo es aprovechado por los herederos post modernos de Bernays, quienes usan por ejemplo facebook como una herramienta no solo de comercio, donde cada usuario se convierte en la mercancía, si no que tambien de control social y político. Es en ese sentido donde las preguntas planteadas por Noicolas Mavrakis son atingentes: ¿qué es exactamente Facebook? ¿Una versión digital de los salones sociales decimonónicos donde se prueban las aptitudes para la verdadera interacción contemporánea? ¿Un club promiscuo de intercambio de fantasías y exhibiciones a la espera de experiencias vitales?¹⁵ Este artículo fue realizado a propósito de un experimento en el que participaron 689.000 usuarios de facebook, quienes fueron analizados mediante sus conductas en esta red social.

El poder de una empresa como Facebook es incalculable, y su valor es solo posible de analizar desde el punto de vista psicosocial. La construcción de una sociedad que logre establecer sus propias redes de comunicación, donde los datos de sus usuarios no dependan de una empresa privada, si no que de cada uno de sus integrantes para evitar su transacción en el mercado de los datos.

Atenuar esta complejidad pasa por un proceso que incluye todos los campos de la formación de una generación que aun tiene la posibilidad de crecer en un ambiente digital ético y sustentable. Este proceso abarca desde la formación preescolar hasta la post universitaria, es a largo plazo, y basada en las nuevas tecnología de la conversación, que nos dirijan a la humanización de una sociedad que viaja directamente a un precipicio tecnofilico.

La Variable Oculta, a propósito de lo inútil

Tiendo a considerar que lo inútil, condición indefensa frente al exitismo del progreso, se invisibiliza frente a una sociedad sobre estimulada. Nuccio Ordine en su libro *La Utilidad de lo Inútil* reflexiona sobre la pregunta ¿Es útil lo inútil? y declara:

El oxímoron evocado por el título *La utilidad de lo inútil* merece una aclaración. La paradójica utilidad a la que me refiero no es la misma en cuyo nombre se consideran inútiles los saberes humanísticos y, más en general, todos los saberes que no producen beneficios. En una acepción muy distinta y mucho más amplia, he querido poner en el centro de mis reflexiones la idea de utilidad de aquellos saberes cuyo valor esencial es del todo ajeno a cualquier finalidad utilitarista. [...] Si dejamos morir lo gratuito, si renunciamos a la fuerza generadora de lo inútil, si escuchamos únicamente el mortífero canto de sirenas que nos impele a perseguir el

beneficio, sólo seremos capaces de producir una colectividad enferma y sin memoria que, extraviada, acabará por perder el sentido de sí misma y de la vida. Y en ese momento, cuando la desertificación del espíritu nos haya ya agotado, será en verdad difícil imaginar que el ignorante homo sapiens pueda desempeñar todavía un papel en la tarea de hacer más humana la humanidad". (2013, p. 9)

La subjetividad en torno a lo visible e invisible contiene tantas capas complejas como relatos internos y religiosos en cada civilización. Un nuevo tipo de religión, sin un dios determinado, ni estructura clerical definida, pero con una carga icónica que se nutre de los avances multimediales de la intersección literatura, cine y computación, es la agrupada en el universo de las animaciones japonesas. La prolijidad, elegancia y complejidad de sus guiones y estética, han configurado un extenso imaginario que inspira y determina no solo a las generaciones jóvenes de Japón, si no que a un campo transversal etario global. En este imaginario residen una serie de referentes sobre lo oculto y misterioso, lo que habita invisible ante la mirada convencional de los estatutos occidentales. En la descripción de wikipedia¹⁶ de Tenshi no Tamago (El Huevo del Ángel, 1985, Tokuma Shoten, Yoshitaka Amano y Mamoru Oshii), encontramos el siguiente texto:

El Huevo del Ángel (天使のたまご Tenshi no Tamago) La OVA sigue la vida diaria de una niña, cuyo nombre nunca se revela, que guarda celosamente un huevo de contenido desconocido, en un mundo surrealista, post apocalíptico quizás, sumido en la oscuridad y donde aparentemente no habita ninguna persona. Ella ocupa su tiempo recolectando botellas por la ciudad y llenándolas de agua. Se encuentra luego con un hombre que llega montado en una caravana de máquinas y con un arma en forma de cruz en su espalda. El hombre comienza a seguirla, y en un momento después ella se da cuenta que ha extraviado el huevo que guardaba, el hombre aparece entonces y se lo devuelve. Él le pregunta qué hay dentro del mismo. Ella no responde a la pregunta y entonces él le dice que debería romperlo para descubrirlo. Ella pide entonces que no la siga y después que prometa no hacerle nada al huevo.

Cargada de extraños simbolismos, una escena de la película retrata un ejército de fantasmas que intentan cazar la sombra de un monstruo marino, mientras los dos personajes observan esta situación imposible, ya que la ciudad esta deshabitada, siendo la única vida latente, el huevo, que esconde el misterio de su contenido, el hombre, que representa la sobrevivencia post industrial, y la niña de mirada bucólica, que en una ambigüedad evidente, esconde el huevo bajo su vestido frente a su vientre, insinuando de alguna forma un embarazo adolescente, y el alto simbolismo referente a la fertilidad detrás del huevo. Este huevo representa un velo simbólico entre lo que se presenta social y políticamente invisible en una sociedad inmadura y neo salvaje. Por otro lado, representa también el deseo científico y cultural por lograr la invisibilidad mediante fórmulas basadas en la nanotecnología y los metamateriales¹⁷. La condición alquímica de transformación de la materia,

la transmutación de los elementos, sale del espacio injusto de lo ilusorio y se instala en un campo científico aún en desarrollo, donde la investigación artística se debe posicionar en un espacio diferente al de las comunicaciones corporativas en las que en general se considera en el contexto latinoamericano, para, desde su propia condición, crear no soluciones, pero sí incertidumbres a propósito de realidades aparentes desconocidas.

El huevo representa también internet, como un espacio universal que lo contiene todo. Umberto Eco (2013) en ese sentido realiza una ácida descripción de la red:

Internet es como la vida, donde te encuentras personas inteligentísimas y cretinas. En Internet está todo el saber, pero también todo su contrario, y esta es la tragedia. Y además si fuese todo el saber, ya sería un exceso de información (...) Si yo comienzo a estudiar en la escuela necesito un libro así [hace un apócope con las manos], no uno enorme, que no entenderé, a nadie se le ocurre darle la [Enciclopedia] Británica a un niño.

La información y el conocimiento también son tóxicos en exceso.

Notas

1. Fuente: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-printer-3445.html>
2. Fuente: <http://www.violetaparra.cl/sitio/obra-visual>
3. Fuente: <http://www.cybersyn.cl/imagenes/documentos/textos/formulacion%20sudamericana%20interfase%20chile%201925%201973.pdf>
4. Fuente: <http://www.cybersyn.cl/castellano/documentacion/index.html>
5. Fuente: <http://es.scribd.com/doc/34925729/1/LAS-FERIAS-DEL-PARQUE-FORESTAL-Y-EL-MUSEO-DE-ARTE-MODERNO>
6. Fuente: www.cybersyn.cl
7. Fuente: https://www.facebook.com/enrique.rivera.104418/posts/10152193687473587?comment_id=10152196356343587&offset=0&total_comments=14¬if_t=share_comment
8. Nicolas Bourriaud, Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo.
9. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ludismo>
10. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Fluxus>
11. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Zygmunt_Bauman
12. Fuente: www.cybersyn.cl
13. http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Moore
14. "Con energía más allá de estos muros" (With Energy Beyond These Walls) es una escultura que convertía energías invisibles al ojo humano en otras manifestaciones físicas por medio de dos cajas separadas en el espacio que se conectaban a través de ondas de radio y mantenían una conversación entre ellas.
15. Fuente: http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/tecnologia-comunicacion/curiosidad-oculta-Facebook_0_1169283097.html

16. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/El_huevo_del_%C3%A1ngel

17. Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=faQqRbfZSnE>

Bibliografía

Bourriaud, N. (2004). *Postproducción*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Maulen, D. Una formulación sudamericana del concepto de INTERFASE <http://www.escaner.cl>

Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*, Barcelona: Acanalado.

Recursos electrónicos:

Entrevista a Umberto Eco en *El País* del 23 de mayo de 2013 realizada por María Antonia Sanchez Vallejo, hallable en: http://cultura.elpais.com/cultura/2013/05/23/actualidad/1369333134_264650.html

<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-printer-3445.html>

<http://www.violetaparra.cl/sitio/obra-visual>

<http://www.cybersyn.cl/imagenes/documentos/textos/formulacion%20sudamericana%20interfase%20chile%201925%201973.pdf>

<http://www.cybersyn.cl/castellano/documentacion/index.html>

<http://es.scribd.com/doc/34925729/1/LAS-FERIAS-DEL-PARQUE-FORESTAL-Y-EL-MUSEO-DE-ARTE-MODERNO>

https://www.facebook.com/enrique.rivera.104418/posts/10152193687473587comment_id=10152196356343587&offset=0&total_comments=14¬if_t=share_comment

http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/downey/archivos/parte_1.pdf

http://www.revistaen.clarin.com/ideas/tecnologia-comunicacion/curiosidad-oculta-Facebook_0_1169283097.html

http://es.wikipedia.org/wiki/El_huevo_del_%C3%A1ngel

Summary: Is science and culture a commodity?, Have we transformed what once was sacred –or a symbol of the domination by the religion–, in a new tool for collective control? Is techno-science a field slave of free market to subvert the masses, rather than to generate social significant operations? Film, art, video games, the technical image as it would be called by Vilem Flusser, in relation to Paul Virilio dromology and liquid modernity of Zygmunt Bauman, show a series of techno-political conditions that determine the hybrid military technology and society, where language is a kind of destructive virus, where the useless and the voluntary suspension of logic seem in this context, the only temporary autonomous zones of common sense.

Keywords: neo-ruralism - P2P - free culture - media art - ubiquity.

Resumo: A ciência e a cultura são bens de consumo? Transformamos aquilo que foi sagrado alguma vez –ou símbolo da dominação mediante a religião– em uma nova ferramenta de controle coletivo? É a tecno ciência um campo de ação escrava do livre mercado para alterar às massas, mas que para gerar operações de transcendência social?

Cinema, arte, jogos de vídeo, a imagem técnica como a chamaria Vilem Flusser, em relação à dromologia de Paul Virilio e a modernidade líquida de Zygmunt Bauman, evidenciam uma série de condições tecno-políticas que determinam o híbrido tecnologia militar e sociedade, onde a linguagem é como um vírus da destruição, e onde o inútil e a suspensão voluntária da lógica parecem neste contexto as únicas zonas autônomas temporais do senso comum.

Palavras chave: neo-ruralismo - p2p - cultura livre - artes mediais - ubiqüidade.

Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación

Mariela Yeregui *

Resumen: Dado que el arte electrónico supone una relación entre ciencia, arte y tecnología, lo que implica una situación intersticial propia de las prácticas y del pensamiento transdisciplinarios, es preciso preguntarse: ¿cómo definir y visualizar este apartado epistemológico?, ¿cuáles son los rasgos diferenciales en relación a otras prácticas en el dominio del arte-investigación? Este ensayo aborda la problemática del diseño de una plataforma epistemológica en el campo de las artes electrónicas que dé cabida a la investigación, atendiendo a la especificidad de los procesos.

Palabras clave: transdisciplina - epistemología - práctica artística y educativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 121]

(*) Licenciada en Artes. Realizó la Maestría en Literatura (Université Nationale de Côte d'Ivoire). Artista electrónica. Directora de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Introducción

En nuestro contexto local y universitario, el usual panorama de la investigación ha comenzado a experimentar cambios, al incorporarse la práctica artística al campo de la investigación. Esto plantea problemáticas diferenciales en el campo artístico que se recorta en el área de la producción electrónica.

Al avanzar en el estudio de las prácticas de investigación en el campo del arte, y al particularizar en el universo electrónico, detecto que resultan incompletas, insuficientes y anacrónicas para dar cuenta o modelar procesos.

Esta primera constatación permitiría avanzar hacia la especificidad del campo del arte electrónico y progresar en la formulación de las preguntas que orientarían una búsqueda que contemple el propio andamiaje epistemológico.

Dado que el arte electrónico supone una relación entre ciencia, arte y tecnología, lo que implica una situación intersticial propia de las prácticas y del pensamiento transdisciplinarios, ¿cómo definir y visualizar este aparato epistemológico?, ¿cuáles son los rasgos diferenciales en relación a otras prácticas en el dominio del arte-investigación?

En algunos casos, los proyectos de investigación en el área de arte involucran procesos de unión entre la teoría y la práctica. Muchos de estos proyectos articulan la investigación, la experimentación, la producción y dialogan con otras disciplinas científicas y humanísticas. Es en esta intersección donde es posible plantear un problema de investigación y, al mismo tiempo, llevar a cabo un proceso artístico que suponga una contribución al desarrollo del campo en sus aspectos teóricos, epistemológicos, prácticos, cognitivos, estéticos, formales, técnicos o sociales. En esta coyuntura, resulta esencial reflexionar acerca de cómo sería la implementación de la investigación ligada a la práctica artística. La mayor de las veces el problema reside en el hecho de que las instancias evaluatorias se apoyan y observan con mayor facilidad en el correlato escrito, dado que se ajusta más naturalmente a los estándares convencionales de la prácticas de investigación, quedando relegado el trabajo creativo a una mera ilustración. Por este motivo, es imperioso que las universidades y, sus áreas de investigación correspondientes, empiecen a dar forma y a conceptualizar lo que la investigación basada en la práctica artística supone.

Desde mi práctica en el ámbito académico, la pregunta acerca de cómo concebir programas educativos que articularan investigación y praxis o mejor, que la práctica sea considerada un itinerario de investigación per se, prevaleció a la hora de diseñar estrategias y dinámicas en el campo de la educación. Enseñar herramientas es muy fácil. Con un plantel de docentes entrenados, un alumno puede aprender herramientas diversas más o menos complejas. Sin embargo creo que el desafío debe ser otro y es esto lo que me propuse al abordar esta problemática. No se trata de formalizar procesos educativos basados en la idea de transmisión. Se trata, por el contrario, de generar miradas que apunten a la creación integral de lenguajes electrónicos, con una fuerte base en la investigación y que trasciendan los devenires del sinnúmero de herramientas tecnológicas que tenemos hoy a nuestra disposición. Por otra parte, las herramientas caducan más o menos rápidamente. Son importantes para mí los procesos de pensamiento y de creación en un sentido no de aplicación de saberes o tecnologías sino en una dirección que apunte a la producción de lenguajes y de discursos (artísticos y teóricos). Así más que institucionalizar un deber-ser de la investigación, bajo pautas que estructuran y uniformizan los procesos de construcción de conocimiento, mi objetivo es hacer una contribución tendiente a crear un marco a partir del cual poder dar cuenta de nuevas formas de abordaje de los procesos de pensamiento y creación, de reflexión y de praxis.

Territorios transdisciplinares

Conocimiento: en la contemplación de un interlocutor se abre el ser para el cognoscente. Lo que ha visto presencialmente habrá de captarlo como objeto, de compararlo con objetos, de ordenarlo en series de objetos, de describirlo y desmembrarlo objetualmente: sólo como Ello puede entrar en calidad de componente del conocimiento. Pero el ser no era en la contemplación una cosa entre cosas, un acontecimiento entre acontecimientos, sino algo exclusivamente presente. (Buber, 1995, pp. 33-34)

Durante largo tiempo, el peso de las disciplinas ha impedido que se produjeran reales intersecciones entre las mismas. Las sociedades hiper-especializadas del siglo XX han supuesto que los diálogos entre diferentes campos del conocimiento no tuvieran lugar. Es indudable que en el campo de las artes electrónicas, cuya condición de posibilidad es la existencia de un diálogo transversal entre saberes, los diques de exclusión deban abrirse. Y es este el gran desafío, ya que no sólo implicaría estructuras, instituciones o canales preparados para ello, sino también sujetos dispuestos a desplazarse hacia los bordes de sus campos disciplinares. La irrupción de nuevos paradigmas en el campo del conocimiento, ha implicado una paulatina reversión de la impronta especializada de la modernidad. Es así que, poco a poco, se ve una mayor presencia en el ámbito local de cursos y actividades orientadas a la relación arte y tecnología. Es claro que cada vez más surge una necesidad de revisar y pensar canales y estrategias que aborden el diálogo entre praxis e investigación en un campo –el de las artes electrónicas– muy permeable a acoger estas encrucijadas.

Los devaneos, romances y encuentros galantes entre el arte y la tecnología han marcado al siglo XX, desde sus inicios, de manera rotunda. La práctica artística que incorpora los mentados “nuevos medios” como lenguajes de expresión, supone un replanteo de los paradigmas estéticos tradicionales, una revisión de las posturas academicistas y ortodoxas en relación al arte y el comienzo de un diálogo entre la práctica artística y la investigación. Esto es así porque muy explícitamente las artes electrónicas suponen un enfoque que pone en relación diversas áreas del conocimiento –fundamentalmente, el arte, la ciencia y la tecnología–, proponiendo una labor que fomenta la dinámica transdisciplinaria. Dado su carácter eminentemente dialógico, el arte electrónico se ubica dentro del universo transdisciplinario puesto que configura un objeto que articula una pluralidad de lenguajes –encaramándose incluso en el terreno de la hibridez discursiva y estética. Pero a su vez, el dialogismo se manifiesta en el hecho de que las obras proponen una experiencia que aborda diálogos fluidos con otras áreas del conocimiento.

Así, el enfoque transdisciplinario no sólo propone la integración o diálogo entre las disciplinas, sino que va más allá aún al ubicar al sujeto en el centro de la escena: es el hombre el que debe llevar a cabo un viaje integrador por el vasto y diverso océano del conocimiento. La conciencia transdisciplinaria permite entonces tender puentes que rompan la mirada compartimentada y liberar al sujeto de los particularismos que imponen los ghettos del conocimiento.

Niels Bohr, uno de los máximos exponentes de la física cuántica, ha sido uno de los primeros en referirse al concepto de transdisciplinariedad. Al respecto, Bohr afirma que:

[...] la historia de las ciencias nos enseña una y otra vez cómo la extensión de nuestro conocimiento puede conducir al reconocimiento de relaciones entre grupos de fenómenos anteriormente desconectados, la armoniosa síntesis de los cuales demanda una renovada revisión de los presupuestos para la aplicación sin ambigüedad hasta de nuestros más elementales conceptos. (Bohr 1955, p. 36)

El principio de complementariedad que enuncia Bohr, basado en la dualidad ondulatoria y corpuscular de los cuerpos, completa esta visión “incluyente” de lo real. Frente a la

cuestión de si la luz era movimiento ondulatorio o corpuscular, observó que, en realidad, reunía ambos caracteres a la vez. De esto se desprende que para Bohr, dos realidades o dos aspectos de una realidad que han sido considerados como opuestos en la física clásica, son complementarios para la física cuántica. El sociólogo francés Edgar Morin abordará, por su parte, esta complejidad de lo real enunciando el principio del “tercero incluido”. El “principio del tercero excluido” de la lógica clásica –según el cual una cosa puede ser o no ser, pero no hay una tercera posibilidad– es reformulado a partir de la inclusión del enunciado contradictorio y la visión del mismo como complementario. Ambos conviven, sólo que en diferentes niveles, lo que, en definitiva, constituye la esencia compleja de la realidad. La afirmación “yo soy no soy” resulta perfectamente válida en el marco del pensamiento complejo del que habla Morin.

La transdisciplinariedad propone examinar estos mecanismos de interconexión entre las disciplinas. Los espacios que las separan no son espacios vacíos en términos clásicos, sino que constituyen un vacío desde una perspectiva cuántica. En el vacío cuántico, pares virtuales de partículas-antipartículas se crean y aniquilan continuamente. Es un vacío plagado de actividad y de potencialidades, a diferencia del vacío ordinario definido por la ausencia de materia y por su estado de reposo.

Vemos entonces que el universo de la transdisciplinariedad supone la emergencia de las siguientes dinámicas y principios:

- Lógicas inclusivas en las que puedan convivir paradigmas divergentes
- Sistemas relacionales que desbaratan la parcelación del conocimiento, privilegiando, por el contrario, la retroacción, la interacción y la interconectividad, en un complejo entramado signado por la multi-dimensionalidad.
- La discontinuidad como principio de organización de lo real. En tal sentido, el conocimiento debería dar cuenta de este carácter no-lineal de la realidad, promoviendo enfoques que se imbriquen unos con otros, que se retroalimenten y que se intercomunicuen.

El epistemólogo Carl Hempel aludía a esto último cuando hablaba del carácter multidimensional de la ciencia:

La sistematización científica requiere el establecimiento de diversas conexiones, mediante leyes o principios teóricos, entre diferentes aspectos del mundo empírico, que se caracterizan mediante conceptos científicos. Así, los conceptos de la ciencia son nudos en una red de interrelaciones sistemáticas en la que las leyes y los principios teóricos constituyen los hilos. [...] Cuantos más hilos converjan o partan de un nudo conceptual, tanto más importante será su papel sistematizador o su alcance sistemático. (Hempel, 1995, pp. 138-139)

¿Por qué deberíamos suponer que el hecho de hacer resonar la cuestión de la transdisciplinariedad en el campo artístico pueda ser un desarrollo pertinente? ¿Cómo ha repercutido esta línea de pensamiento en el campo de las artes y en particular en el de las artes electrónicas?

Estaría tentada en esbozar como hipótesis que las artes electrónicas surgen de estas zonas intersticiales que conectan a disciplinas múltiples. Las artes electrónicas llevan la transdisciplinariedad como una marca indeleble en el orillo.

El trans-arquitecto¹ Marcos Novak enunciaría el concepto de “transvergencia” –muy cercano a la noción de transdisciplinariedad:

Mientras que la convergencia y la divergencia están aliadas a epistemologías de la continuidad, la transvergencia está epistemológicamente más cerca de la lógica de teorías relacionadas con la incompletud, la complejidad, el caos y la catástrofe, los sistemas dinámicos, la emergencia y la vida artificial. Mientras que la convergencia y la divergencia enmascaran la asunción de que la verdad, tanto en un sentido cultural como objetivo, es una masa continental continua, la transvergencia reconoce proposiciones verdaderas como islas en un archipiélago foráneo, a veces sólo accesible a través de saltos, vuelos y viajes por las tuberías del artificio. (Novak, 2002, p. 66, traducción de la autora)

Así, los derroteros de la transdisciplinariedad y del arte electrónico, en tanto caja de resonancia de ésta, están marcados así por un fuerte nomadismo –nomadismo intelectual, cognitivo y creativo de la instancia productora (artistas/ingenieros/científicos/teóricos/etc.). Un sujeto nómada que puede caminar a la deriva por este mapa dinámico del conocimiento.

Abordar el campo del arte electrónico a partir de la presencia recurrente del entramado paradigmático de la ciencia en su discursividad, es hoy casi un lugar común. Que la ciencia y el arte se encuentran por momentos en un espacio compartido donde diversos discursos creativos echan luz, ora distorsionante ora asertiva, acerca de postulados que provienen de campos del conocimiento hasta no hace tanto tiempo reservados al saber científico, ha sido ampliamente abordado, discutido, reseñado y teorizado².

En muchas de las obras que se utilizan los nuevos medios en tanto “herramienta”, el artista se constituye en un usuario tecnológico. Hay un “uso” de la tecnología –sin que esta afirmación presuponga un juicio valorativo. Sin embargo, en las obras en que el artista se vincula con la tecnología en tanto productor, se pone a la tecnología en el centro de su reflexión, no ya como una mera herramienta de creación, sino como un lenguaje que despliega mecanismos singulares desde el punto de vista estético, cognitivo y conceptual y que supone nuevas estrategias de abordaje que, en definitiva, ahondan en el estrato epistemológico donde lo que subyace, la más de las veces, es un territorio sinuoso y fértil al mismo tiempo.

En el caso de esta interconectividad entre áreas tan diversas como el arte, la ciencia y la tecnología –que entrañan prácticas y teorías, acción y reflexión–, el reto de emprender una dinámica de entrecruzamiento es por demás complejo. Sin embargo, para aquellos que venimos actuando hace algún tiempo en el campo de las artes electrónicas, el desafío no deja de ser estimulante, por un lado, y necesario, por otro. Re-pensar el campo no reside sólo en un quehacer especulativo sino que también reconfiguraría el espacio desde donde desarrollar la práctica artística, intelectual y educativa.

En este sentido, derribar las parcelas del conocimiento para hacer emerger dinámicas de creación que impliquen una imbricación mutua resulta un proceso obligado. Es impor-

tante que no sólo se pongan en juego dinámicas de acción. Tampoco que el proceso esté restringido al campo del quehacer, de la *tekné*. También es necesario reflexionar y tener una mirada crítica sobre el horizonte conceptual que abre caminos para diálogos que involucran tanto a la obra como a los sujetos hacedores, en tanto entidades indisolubles. Por ello, un enfoque que abreve en la mirada transdisciplinaria es fundamental para abordar y desplegar mecanismos que apunten a aspectos tales como la complejidad, la multidimensionalidad y la no-linealidad.

Desde una perspectiva fenomenológica, propongo que el logos no anteceda al pensamiento, sino que sugiero que son el propio pensamiento, la experimentación y la indagación los que generan conocimiento y lo materializan en objetos de creación. Parto de la base de que el objeto debe surgir a partir de la experiencia vivencial de campos relacionados transversalmente, en un entorno de diálogo intersubjetivo. El objeto es entonces la resultante de una dinámica de modelización del mundo a través de una aproximación creativa. Durante el proceso de concepción, diseño y desarrollo de los proyectos artísticos tecnológicos, múltiples campos del conocimiento confluyen. Los periplos convocan aportes de disciplinas diversas y, muchas veces, sus hacedores hacen gala de perfiles heterogéneos y eclécticos en cuanto a su formación académica y profesional, lo que hace, muchas veces, que el proceso creativo sea más fructífero. Desde una dinámica de trabajo horizontal, lo artístico, lo tecnológico y lo científico se encuentran en una zona de franco intercambio. Modelar el universo estético de la pieza, concebir su arquitectura tecnológica –que no es sólo su concreción física sino que entraña a su vez aspectos conceptuales–, y pensar sus implicancias desde el punto de vista científico –transitando ciencias más duras hasta ciencias más blandas–, son condición de posibilidad de la propia obra. Este tipo de procesos es arduo y se extiende en el tiempo. Se emparenta mucho más con el trabajo de laboratorio que con la labor solitaria del artista en su taller.

Es fundamental entonces vigorizar esta idea de “laboratorio” en tanto espacio de investigación y de producción de conocimiento. El arte electrónico supone una puesta en valor de esta zona de circulación horizontal en donde individuos, en el borde de sus disciplinas, trabajan y configuran una dinámica signada por:

- La transferencia de saberes
- La construcción grupal del conocimiento
- La inter-contaminación de las miradas.

En suma, no se trata entonces de un purismo disciplinar sino de una zona en la que el cruce espurio, que modela objetos o sistemas multidimensionales en términos epistemológicos, abre espacios no sólo de goce estético sino también de pensamiento y de reflexión.

Epistemologías en cruce

[...] me dirán ustedes que, entonces, el conocimiento se convierte en arte; pero es un error poner en disyunción ciencia y arte en cualquier conquista de conocimiento...; el arte es indispensable para el descubrimiento cientí-

fico, y el arte será cada vez más indispensable para la ciencia. (Morin, Edgar 1984, pp. 366-367)

¿Cómo amalgamar la reflexión y la experimentación artística en una relación de paridad?; ¿cómo dar cauce a investigaciones orientadas a la práctica artística generando discursos que pongan en relación de equilibrio teoría y praxis?; ¿es posible articular la investigación, la experimentación y la producción, estableciendo diálogos ricos entre diferentes esferas disciplinares?; ¿es el campo del arte electrónico una caja de resonancia fértil para dar cuenta de estos cruces? Todas estas preguntas abren dimensiones posibles; todas ellas develarían eventuales estrategias de acción en permanente proceso.

En las últimas dos décadas el debate en torno a la investigación artística basada en la práctica ha sido particularmente activo en los países de Europa del Norte. En estos debates surgen intereses contradictorios en relación al objeto. Por un lado, estarían aquellas iniciativas que intentan reflexionar en torno al tema, para establecer parámetros que satisfagan los requerimientos del ámbito universitario, particularmente muchos de los recientes programas de doctorado en Europa. Los interrogantes que emergen son los siguientes:

- La tesis-obra, ¿debería ser evaluada en relación a la práctica artística contemporánea o como una tesis “visual”?
- La investigación teórica, ¿se desarrolla en relación a la práctica o como texto de acompañamiento?
- La obra –como lo haría una investigación académica en un sentido más ortodoxo–, ¿postula una hipótesis y demuestra el dominio de un lenguaje o enfatiza en la habilidad técnica y, si así fuera, cómo se juzgaría esta habilidad técnica?
- Los doctorandos de programas basados en la práctica artística, ¿deberían escribir una tesis convencional como doctorandos de otros programas? (Candlin 2000).

El diseño de los procesos de la investigación orientados a la práctica artística también ha sido objeto de debate, especialmente por aquellos especialistas interesados en articular estrategias legitimadoras. Según Marshall y Newton se trata de un diseño de investigación basado en un “compromiso contextual y orientado a la práctica”, y la validez de este compromiso “no está incorporada al rigor en relación al método que se aplica sino a la posibilidad de que el trabajo de investigación reconfigure o provoque nuevas acciones”. (Marshall & Newton 2000)

Es oportuno recordar que las nociones de investigación y de estudios doctorales son tributarias de las divisiones y parcelamientos disciplinares del conocimiento, operados hacia fines del siglo XIX. Esto permite cuestionar los alcances conceptuales de nociones tales como “disciplina” e “investigación”, los cuales se ven atravesados por improntas semánticas signadas por una cierta historicidad.

En este contexto, las opiniones divergen entre lo que se definiría como investigación aplicada a la práctica artística y contexto de investigación posibilitador de práctica artística. Entre estos dos polos –la “investigación” como noción central o la “práctica” como disparadora de dinámicas de investigación–, se enhebran un sinnúmero de puntos de vista, con sus consecuentes implicancias en términos epistemológicos.

Si ciertas corrientes de pensamiento admiten la posibilidad de una intersección entre la práctica artística y la investigación sistemática, esto presupone una cierta necesidad de elevar a la práctica artística de su lugar de relegamiento, desplegando una operación simetrizante entre ambas prácticas (artística y de investigación). Este tipo de operaciones entranña, en definitiva, un horizonte de expectativas ajeno al terreno de la práctica artística, pero sumamente naturalizado en el campo de la investigación. La necesidad de sistematicidad, rigor, validez, etc., reviste un tenor muy diferente en el campo de la práctica creativa, lo que abre nuevos territorios desde donde pensar la investigación. No es el mismo rigor, ni la misma sistematicidad lo que la investigación orientada a la práctica artística supone.

Los conceptos tradicionales en torno a la investigación proceden de las corrientes racionalistas, pasando por el método cartesiano, las condiciones apriorísticas kantianas hasta el criterio de falsabilidad de Popper. En este marco, las metodologías pudieron claramente definir los dominios cuantitativos y cualitativos.

En el campo artístico las metodologías de investigación han sido, las más de las veces, situaciones controversiales. Dependiente de las ciencias humanas o sociales, lo artístico, en tanto objeto de investigación, ha redundado, en la mayoría de los casos, en un enfoque teórico, en donde predominan los recortes filosóficos, sociológicos, históricos o psicológicos en relación a una práctica que es visualizada como una instancia externa al investigador.

Como señalan Barone y Eisner (2012), las corrientes ortodoxas de la investigación sostenían que una aproximación a la investigación basada en el arte, por parte de las ciencias sociales, era un oxímoron. La única forma de alumbrar la realidad del mundo físico era por la vía de las ciencias naturales y, en contrapartida, develar la realidad humana era patrimonio de las ciencias humanas. Las concepciones mecanicistas y deterministas dominaron gran parte de la escena moderna, instituyendo al experimento como paradigma dominante en el que subyace la cuantificación y la validación estadística. Esto, en definitiva, cristaliza el debate que hacia fines de los '50 enuncia Charles Show en su libro *Las dos culturas*³.

Barone y Eisner, por su parte, se preguntan si los lenguajes proposicionales son el único camino para entender al mundo o describirlo, o si, por el contrario, no es posible encontrar en el arte un potencial epistemológico para promover la comprensión y la construcción de conocimiento. Para los autores, la investigación basada en el arte, en tanto proceso que utiliza las cualidades expresivas de la forma para articular significados, abre un universo ampliado de los caminos que conducen al conocimiento. Proponen un pluralismo metodológico allí donde las instituciones del saber se parapetan detrás de un monismo conservador. Este punto de vista, supondría entonces concebir al sujeto investigador desde una práctica –la artística– que le es inherente. No es un investigador del arte, sino que es la mirada artística del sujeto la que enhebraría los procesos de investigación. En definitiva, lo que sugieren los autores es la posibilidad de que la investigación pueda ser articulada a través de medios no-discursivos como imágenes, música, danza, o todos ellos combinados. Esto permitiría superar cierta estandarización metodológica en la que las asunciones y procedimientos tienen como objetivo emular a las ciencias físicas. Y en esta superación, el sujeto-hacedor-investigador no necesariamente es un artista, sino que imprime “artisticidad” (artistry) a su metodología de investigación. Una tal orientación supondría un lugar de indeterminación e incertidumbre: “Preferimos que nuestro conocimiento sea sólido y nos gusta que nuestra información sea dura. Esto supone un fundamento firme,

un lugar seguro en el que pararse. El conocimiento como proceso, un estado temporario, es aterradorante para muchos”. (EISNER, 1997, p. 7)

Einstein pensaba en términos de patrones, funciones y recurrencias. No elaboraba sus teorías a partir de la lógica o de la matemática, sino que sus pensamientos se organizaban en imágenes, signos, símbolos y se vinculaban a través de relaciones combinatorias que operaban en el sustrato de su imaginación (y no del razonamiento lógico). Si me detengo en la metodología de Einstein puedo percibir que sus estrategias se embeben de “artistidad”, aún si el producto final no lo es. En el caso de lo postulado por Barone y Eisner, el foco está puesto, no sólo en las estrategias, sino también en el emergente final del proceso de búsqueda. Lo distintivo de la investigación basada en el arte para estos autores no es que conduzca a aseveraciones de manera proposicional, sino que articule interacciones complejas y sutiles, vehiculizando una imagen de estas interacciones de modo tal que resulten perceptibles. Es en definitiva una heurística a partir de la cual se profundiza y se complejiza nuestro entendimiento acerca de algún aspecto de la realidad. En un sentido análogo McNiff afirma: “Al contemplar distintos fenómenos, activamos la posibilidad de que éstos puedan comunicarse con nosotros. Los objetos de investigación y los métodos para involucrar a estos fenómenos se revelan a través de nuestras interacciones con ellos”. (McNiff, 1998, p. 47)

Lo cierto es que, desde los ‘70s y con la consolidación de la corriente de “investigación basada en el arte” en los ‘90, el cruce arte-investigación empezó a ocupar un lugar de discusión cada vez más visible. Incluyo este párrafo del artículo “Who is Afraid of Artistic Research?”, de Lindsay Brown y Cornelia Sollfrank (2009, p. 1):

Comparada a las epistemologías consolidadas de las ciencias humanas, sociales y naturales, el discurso en torno a la investigación artística basada en la práctica es relativamente joven e incluye un rango diverso de enfoques. Qué es y qué no es la investigación artística basada en la práctica es altamente controvertido. ¿Significa que el artista investiga su práctica o que la práctica es un medio de investigación? Otras preguntas surgen en el contexto de la “ciencia normal” y de la economía del conocimiento: ¿cuáles son los objetivos de tal práctica?, ¿cuáles son los resultados esperados? ¿Cuáles son las líneas que conectan al arte con la ciencia, a la práctica con la teoría? Y por último, aunque no menos importante: ¿por qué querría un artista hacer investigación?

La investigación basada en la práctica puede ser entendida como un proceso que evolucione y cambie por y a través de la práctica. El desafío aquí es que la investigación (todavía) puede ser abordada con una relativa libertad. Posicionarse en la escena de la discusión, negociación y re-ajuste en progreso, y comprometiendo en esto el discurso acerca de su metodología, contribuye esencialmente a constituir esta libertad.

Las posibilidades de diálogo entre las prácticas artísticas y los procesos de investigación abren diferentes alternativas. Tomo el esbozo taxonómico esbozado por Kathrin Busch (2009), para quien los derroteros de encuentro pueden producirse en las siguientes direcciones:

- Arte con investigación. Se trata de la emergencia de discursos del campo teórico en la producción artística, influenciando formas y contenidos.
- Arte acerca de la investigación. Se produce cuando los procedimientos científicos son el tema del arte. Así, la ciencia es traducida por el arte.
- Arte como investigación. Aquí, los procesos científicos son usados como instrumentos del arte. El arte, es entonces, una forma de conocimiento.
- Arte como ciencia. Se parte de la premisa de que el arte puede ser desarrollado a través de métodos científicos. Se opera una “cientificación” del arte.

Sea como fuere, es necesario detenernos a pensar cómo articular un tipo de investigación en el que el arte no sea el tema, sino que genere una convergencia metodológica con la propia investigación (caso 3), produciendo conocimiento. No se trata entonces de investigar para producir una obra, sino que la obra, junto a su desarrollo teórico, sean la investigación.

Es importante introducir algunas consideraciones en lo que respecta a las aproximaciones que diversos teóricos han articulado sobre la “investigación basada en la práctica artística”. Muchos de ellos han trazado un pertinente diagnóstico en relación a las prácticas más habituales de investigación y a las dificultades que supondría un proceso en el que las prácticas artísticas plantean una heurística para la construcción de conocimiento. Este es un aporte innegable para re-pensar de manera general qué es la investigación, sabiendo de antemano que esto supone batallar contra prejuicios aún muy extendidos en ámbitos académicos y científicos. Pero, una vez más, es necesario plantear que sí hay un factor distintivo que admite comunicar que otras prácticas de investigación son posibles. La fuerza retórica de afirmar por su diferencial abre posibilidades para pensar que hay otras vías potenciales y derribar el razonamiento aporístico (y ciertamente retrógrado) por el que el arte está reñido con la investigación. Por otra parte, muchos de los enunciados teóricos provienen del campo de las “artes expresivas”, es decir, la corriente que aborda la articulación de diferentes disciplinas artísticas en pos de habilidades cognitivas y emocionales de índole personal o social. Lejos de problematizar esta tendencia, me interesa otro campo de acción que es el del arte como práctica y no como “medio”. Si bien es un aporte importante considerar la posibilidad de articular pensamiento desde la generación de formas, lo que me incumbe no es la forma sólo como vehículo de estados sino como conocimiento per se. Llegados a este punto, la pregunta que surge es: ¿cómo dar cuenta de tal dinámica de investigación?, ¿cómo sistematizarla y formalizarla? Y, fundamentalmente, ¿en qué consiste una investigación artística basada en la práctica?

Artes electrónicas. Plataforma de prueba

En el ámbito académico –más propicio para los procesos de investigación–, la práctica artística se visualiza como un recorrido en términos convencionales: formulación de hipótesis, recopilación de información, contrastación de la hipótesis, validación, conclusiones, etc. Dentro de este enfoque, la contribución al avance del conocimiento que la obra plantea es un factor crucial para la investigación, reproduciendo así conceptos de raíz

positivista que no hacen sino postular al progreso y a la necesidad de avance como factores cruciales en el ámbito investigativo.

Desde otra vereda, la investigación basada en la práctica artística postula que esta práctica no debería ser sometida a reglas deontológicas, puesto que el arte presupone la permanente transgresión de las normas, por lo que el alcance de una tal “práctica” se relativiza a poco de andar.

En este contexto, resulta vital ahondar en cómo dar forma a este tipo de investigación en el ámbito académico. Sin embargo, el panorama que se abre es poco homogéneo —escasa bibliografía, falta de sistematización de lineamientos conceptuales o pragmáticos, ausencia de protocolización en organismos o instituciones, poca formalización de los procesos, ausencia de profesionales idóneos que evalúen o legitimen institucionalmente la investigación, etc.—, por lo que resulta vital avanzar en la definición de ciertos lineamientos generales.

Habría tres aspectos desde donde pensar lo distintivo de este tipo de investigación en relación a la tradicional investigación científica:

1. ¿Cuál es el objeto en la investigación basada en la práctica artística y en qué se diferencia con otro tipo de investigación?
2. ¿Qué clase de conocimientos compromete la práctica artística y en qué medida se relacionan con campos de conocimientos consolidados?
3. ¿Qué métodos y técnicas se utilizan y en qué se diferencian de otros campos del conocimiento?

Es así que las artes electrónicas emergen como un espacio de intercambio y de circulación de conocimientos, lo que delinea una plataforma fructífera porque el campo tiene una baja consolidación, incluso en tanto disciplina artística. Y, fundamentalmente, se trata de preparar una plataforma epistemológica que dé cabida a la investigación, atendiendo a la especificidad de los procesos.

Cuando años atrás me propuse abordar este cruce epistemológico que proponen las artes electrónicas, no imaginaba que el camino se tornaría tan intrincado y, al mismo tiempo, tan abiertamente sencillo. Al promediar el periplo, esto que se presentaba como contradictorio y enmarañado, descubrió una sencillez de una sinuosidad que era, ni más ni menos, su sesgo morfológico.

Para representar, comunicar, formalizar o sistematizar los procesos de investigación basados en la práctica artística se requieren conceptos muy distintos a los vigentes y mucho más horizontalmente interrelacionados (transdisciplinarios), capaces de articular conocimientos desde perspectivas, tal vez menos legitimadas en el ámbito académico, pero más transgresoras en relación a normas fuertemente afianzadas y naturalizadas.

Es así que surge la necesidad de abordar dos aspectos sólidamente unidos y que comportan elementos indiciales para abordar una metodología de análisis y de reflexión. Ellos son:

- La PRAXIS, en tanto, conjunto de operaciones exploratorias y experimentales a través de herramientas, materiales y lenguajes, en el marco de un proceso de creación. Llamo proceso a un conjunto de acciones guiadas por una pregunta desafiante cuyas instancias parciales de búsqueda de respuesta están signadas por estrategias especialmente diseñadas.

- La REFLEXIÓN. Como fuera señalado precedentemente, esta reflexión es una instancia indisoluble de la praxis. No se reflexiona a posteriori –en cuyo caso el discurso opera como ilustración de una obra–, ni tampoco a priori –en cuyo caso la obra ilustraría al discurso. La reflexión es una parte de la praxis y, al mismo tiempo, se acciona a partir de las ideas.

El nudo gordiano de la problemática –¿es posible pensar en una metodología específica?; ¿cómo sistematizar las investigaciones orientadas a la práctica artística generando instrumentos que pongan en relación de equilibrio teoría y praxis?, etc.– puede encontrar un territorio de prueba y examen en la experiencia de los artistas electrónicos.

Para ello, una tarea de mapeo de dinámicas de diálogo arte-investigación, desde la pura visualidad de los procedimientos, puede ser una clave para empezar a esbozar una plataforma de anclaje. Se trata de ver cómo los artistas visualizan y dan forma a sus propios recorridos, cómo generan un meta-discurso visual de sus propias prácticas (más allá de las construcciones verbales que no siempre dan cuenta cabalmente de los procesos), para construir condiciones de posibilidad desde dónde enunciar y formalizar taxonómicamente potenciales estrategias y metodologías. He aquí el desafío.

Notas

1. Se auto-define como trans-arquitecto en función de sus diseños arquitectónicos generados por computadora y concebidos únicamente para el espacio virtual.
2. Ver, por ejemplo, la publicación electrónica Leonardo ElectronicJournal (MIT Press), que desde 1968 contribuye a la difusión y el debate de ideas en el cruce del arte, la ciencia y la tecnología.
3. El ensayo del físico inglés Charles Snow, dinamiza el debate acerca de la relación dicotómica entre el paradigma científico y el paradigma humanístico. Es éste un texto fundante para la discusión e investigación en torno al hiato ciencia / arte (SNOW 1961).

Referencias bibliográficas

- Bohr, N. "Análisis y síntesis en la ciencia", La Havana: "Revista cubana de Filosofía", vol. III, nro. 11, p. 36.
- Buber, M. (1995). *Yo y tú*. Madrid: Caparrós Editores.
- Hempel, C. (1995). *Filosofía de la ciencia natural*. Madrid: Alianza.
- Snow, C. (1961). *The two cultures and the scientific revolution*. New York: Cambridge University Press.

Bibliografía

- Barone, T. & Eisner, E. (2012). *Arts Based Research*. Los Angeles: SAGE.

- Brown, L. & Sollfrank, C. (2009). "Who is afraid of artistic research?, in *Art&Research*, Volume 2. No. 2. Spring 2009, ISSN 1752-6388. Disponible en <http://www.artandresearch.org.uk/v2n2/pdfs/sollfrank.pdf>
- Busch, K. (2009). "Artistic Research and the Poetics of Knowledge" in *Art&Research*, Volume 2.No. 2. Spring 2009, ISSN 1752-6388. Disponible en <http://www.artandresearch.org.uk/v2n2/pdfs/busch.pdf>
- Candlin, F. (2000). "A proper anxiety?Practice-based PhDs and academic unease", in *Working Papers in Art and Design*, ISSN 1466-4917.
- Eisner, E. (1997). "The promise and perils of alternative forms of data representation", *Educational Researcher*, Vol. 26, No. 6. (Aug. - Sep., 1997), pp. 4-10.
- Marshall, T. & Newton, S. (2000). "Scholarly Design as a Paradigm for Practice-based Research", in *Working Papers in Art and Design*, ISSN 1466-4917.
- McNiff, S. (1998). *Art-Based Research*. London-Filadelfia: Jessica Kingsley Publishers.
- Morin, E. (1984). *Ciencia con consciencia*. Disponible en <http://www.edgarmorin.org/libros-sin-costo/87-ciencia-con-conciencia.html>
- Morin, E. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Novak, M. (2002). "Speciation, Transvergence, Allogenesis: Notes on the Production of the Alien", *Architectural Design* vol. 72 n°3, Pp. 64-71.
-

Summary: Since electronic art involves a relationship between science, art and technology, which implies a self-interstitial state of practices and transdisciplinary thinking, one must ask: how do we define and visualize this epistemological system? What are the distinguishing features in relation to other practices in the domain of art-research? This paper addresses the problem of designing an epistemological platform in the field of electronic art that allows research, based on processes specificity.

Keywords: transdiscipline - epistemology - artistic and educational practice.

Resumo: Como a arte eletrônica supõe uma relação entre ciência, arte e tecnologia, o que implica um estado intersticial de práticas e pensamento transdisciplinar, deve-se perguntar: como é que vamos definir e visualizar este aparelho epistemológico, que são as características distintivas, em relação a outras práticas no domínio da arte-pesquisa? Este trabalho aborda o problema de projetar uma plataforma epistemológica no campo das artes eletrônicas que inclua à pesquisa, com base na especificidade do processo.

Palavras chave: transdisciplina - epistemologia - prática artística e educativa.

Resumen: Ante la supuesta complejidad que presentarían las producciones contemporáneas de arte electrónico para su decodificación, frente a las permanentes innovaciones producto de la incorporación constante de innumerables dispositivos tecnológicos; el presente ensayo tentará una reflexión acerca de la posibilidad de establecer algunos parámetros para la recepción de dichas obras artísticas, tomando en consideración la apertura permanente que proponen tanto sus configuraciones formales como los dispositivos que las constituyen.

Palabras clave: obra electrónica - caja negra - interpretación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 135]

(*) Licenciado en Gestión del Arte y la Cultura (UNTREF). Curador y productor de muestras sobre arte electrónico y de arte contemporáneo. Actualmente se desempeña como Curador de Proyectos Artísticos Tecnológicos en la galería Arte x Arte. Es miembro de la Asociación Argentina de Críticos de Arte. Ha cursado la Maestría en Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (IDAES-UNSAM) y es doctorando por la Universidad Nacional de La Plata. Es docente universitario de grado y posgrado (UNTREF-IUNA).

I.

En primer lugar, podríamos sugerir que el despliegue interpretativo en el campo artístico aparece sedimentado en la experiencia con la obra o, para seguir algunos desarrollos de Adorno, *en* la obra, en lo que ella despliega a partir de su propia configuración, de su propio ordenamiento.

La reciente publicación, en nuestro medio, de las clases de Estética que Adorno dictara entre 1958 y 1959, y que sirvieran como punto de partida para su *Teoría estética*, permite comprender más ampliamente su posicionamiento en torno a la temática.

En tal sentido, para Adorno la experiencia estética implica ser atrapado por la irracionalidad de los momentos sensibles que la obra propone pero, inmediatamente, surge una pregunta que desplaza al espectador de ese primer momento para ubicarlo en un terreno que lo lleva a reflexionar sobre esa experiencia. Desplazamiento producto de una pregunta

que el sujeto profiere y que, para Adorno, funda el territorio propio de la filosofía del arte: ¿*Qué es esto?*

Este *carácter enigmático* de la obra nos interpela, desencadenando un proceso conceptual ligado al modo en que se articulan los *momentos sensibles* de la obra con el despliegue de su *contenido*. Ahora bien, esta relación entre uno y otro elemento nunca aparece estabilizada completamente, es decir, que la misma aparece signada por la tensión. En la medida en que los *momentos sensibles* se ponen en relación con una cantidad inagotable de contenidos, cuya relación varía incesantemente aún para un mismo espectador, la pregunta por un sentido totalizador se torna ilusoria. Esta cuestión lleva a pensar en el *carácter dialéctico* como fundante en el despliegue de la obra artística.

En tal sentido, Adorno, piensa a la propia obra como proceso, en la medida que siempre es algo diferente, algo que nunca puede agotarse ni en su inmediatez experiencial ni en su momento reflexivo:

[...] la obra de arte, a causa de sus propios constituyentes del proceso estético en general, es en sí misma un campo de fuerzas, algo dinámico, un proceso, en verdad, y por consiguiente, la experiencia que se haga de ella está relacionada con –o consiste en– que la obra de arte –que aparece en principio como un artefacto en su campo cerrado, como un ser– se vuelva para uno, de algún modo, algo vivo bajo los ojos; es decir, de pronto, momentáneamente, uno se percata de la obra de arte como un campo de fuerzas [...] (2013: 297)

Podría abrirse aquí una perspectiva que ponga en relación algunos dispositivos del arte electrónico con esta idea, en la medida en que este tipo de producciones pueden pensarse de manera literal como *obras en proceso*, en la medida en que sus propios *momentos sensibles*, para seguir con la terminología adorniana, están en perpetua configuración y, en ocasiones, esta depende, de manera definitiva, del accionar del espectador devenido usuario; por lo tanto, la cuestión del proceso aparece ligada no solamente a un despliegue intelectual sino, también, a la configuración sensible del objeto.

Tal vez, el concepto de *endoestética* acuñado por Claudia Giannetti sirva para dar una forma más precisa a esta problemática:

Desde el punto de vista de la *Endoestética*, las obras interactivas o virtuales sólo ‘existen’ como tal (sólo adquieren sentido) en la medida en que se da la interrelación activa entre el interactivo y el sistema (la obra). El sistema interactivo, por consiguiente, es siempre potencial y no existe activamente de forma Autónoma, puesto que está subordinado a la aportación del observador o del entorno, sea visual, sonora, táctil, gestual o motora, sea energética o corporal. (Giannetti, 2004)

Sería preciso señalar que desde esta perspectiva, adorniana, quedan afuera los deseos o intenciones del artista, en tal sentido, la obra adquiere objetividad en la medida que su

propia organización formal, deriva en una organización que se independiza del propio artista. En términos de Adorno:

La obra de arte se vuelve algo objetivo precisamente en la medida en que se enfrenta al artista como algo autónomo y organizado en sí mismo. Y casi diría: cuánto más plenamente lo consiga, cuanto menos sea la obra de arte sólo documentación del artista, cuanto más sea ella una cosa que habla por sí misma, tanto más figurará también en general. (2013, p. 65)

A dicha objetividad debemos remitirnos de manera permanente para no desplegar un proceso reflexivo que se desprege de la obra en cuestión, generando un tipo de discursividad que no encuentre puntos de contacto o referencias en el propio objeto.

En relación con este tema, podríamos señalar algunas cuestiones convergentes planteadas por Umberto Eco en *Los límites de la interpretación*. Allí el filósofo italiano plantea como una posibilidad, entre otras, que:

[...] debe buscarse en el texto lo que éste dice, independientemente de las intenciones de su autor; a la vez que “[...] es necesario buscar en el texto lo que dice con referencia a su misma coherencia contextual y a la situación de los sistemas de significación a los que se remite. (1992, p. 29)

Ahora bien, ¿cómo pensar la intencionalidad de la obra, la cual tradicionalmente aparece ligada a cuestiones estrictamente formales cuando en el arte electrónico la misma se configura a partir de elementos que no han podido ser detectados o racionalizados en la experiencia estética?, los cuales, deberían ocupar una parte relevante del proceso reflexivo o, por lo menos, no pasar desapercibido en el momento de la conceptualización; y, a la vez, cuando la experiencia del usuario se convierte en obra.

Tal vez los señalamientos de Vilém Flusser sobre lo que ha denominado como la *caja negra* (Flusser; 2001), sirvan como punto de partida para reflexionar sobre esta cuestión.

II.

Para Flusser, por una parte, las imágenes se constituyen en *superficies de significado* que la mirada escanea para rastrear este último. Por otra parte, la *imagen técnica* es generada por aparatos, siendo estos derivados de teorías científicas y portando en su capacidad configuradora esta condición, en otros términos, las imágenes técnicas con productos indirectos de dichas teorías. De esta manera, “ontológicamente, las imágenes tradicionales designan fenómenos, mientras que las imágenes técnicas designan conceptos. Por lo tanto, descifrar imágenes técnicas consiste en reconocer esa característica suya”. (Flusser, 2001, pp. 17-18) Por lo tanto, el desciframiento no consiste necesariamente en dar cuenta de la referencialidad de lo capturado por el aparato si no, más bien, en poder integrar al análisis el proceso de configuración que, al automatizarse, queda fuera de la captación sensible del sujeto. A la vez que es necesario evidenciar que la producción de imágenes técnicas o de procesos interac-

tivos obedece a una lógica programática que se despliega dentro de unas limitantes precisas aunque, en muchos casos, las opciones que brinda si bien no son infinitas dan la sensación de serlo frente a la actividad del usuario, tal como señala Arlindo Machado (2009).

La posibilidad de racionalizar la experiencia con ese *otro* desconocido abre la puerta a la comprensión de los procesos que despliegan muchas obras electrónicas, especialmente las interactivas. Allí el usuario se convence de ser la fuerza creadora de determinadas respuestas evidenciables sensiblemente a partir de su experiencia con la obra cuando, en realidad, la misma surge de su diálogo con el sistema, con ese *sujeto-se*¹, sujeto impersonal, que se pone en diálogo con el usuario para generar una respuesta de salida, al decir de Edmond Couchot (Machado; 2009). Es preciso señalar que, en ocasiones, este *sujeto-se* podría tender a independizarse del interactor, cuestión presente en el terreno del videojuego o en las obras sustentadas en principios generativos.

Cuestiones que el artista Jim Campbell presenta como parte del despliegue técnico de la obra en su ensayo “*Ilusiones de diálogos: control y elección en el arte interactivo*” (2005), en la medida que el *input* y el *output* aparecen mediados por un proceso ajeno a las capacidades de comprensión del usuario, el cual se configura a partir de las relaciones establecidas entre el programa, el hardware y la memoria del dispositivo para generar una *representación de salida*.

Proceso que puede devenir más predecible, en la medida en que la relación con el usuario adquiera una modalidad tipo comando, es decir que la relación usuario / interfaz puede ser descifrada como un razonamiento lógico (interfaz discreta): determinada acción del usuario se corresponde con una respuesta prefigurada que se reproduce cada vez que la acción se repita. O bien, una relación usuario / programa en donde las respuestas se caracterizan por un grado mayor de apertura (interfaz continua).

Podría pensarse que la interfaz discreta por configurarse a partir de una lógica similar a la del comando (acción / respuesta) podría empobrecer el espesor de sentido de la propuesta de la obra, en tanto, a determinada acción del espectador este encuentra la misma lógica de respuesta. Creo que esta distinción debería pensarse en función del modo en que la elección de una u otra modalidad de interfaz incide de manera directa sobre el despliegue de la propuesta de la obra.

Pensemos en *The killing machine* (2007), de Janet Cardiff y George Buren Miller: el espectador ingresa en un espacio y se le solicita que apriete un botón rojo, de inmediato el dispositivo despliega una secuencia fija, reduciéndose la interacción a ese acto inicial. Pero este no es un acto menor: el espectador ha puesto en marcha una máquina de matar. Las implicancias de esta acción son centrales, ya que el usuario es verdugo/torturador, testigo y virtual víctima, ya que proyecta su figura, de manera empática, sobre ese cuerpo virtual, ausente, que está siendo torturado hasta alcanzar la muerte. Esto evidencia que es central, a la hora de la producción de sentido, de la apropiación del objeto artístico, la manera en que se imbrica, en este caso, un elemento de la obra dentro de la totalidad del dispositivo que la contiene, cuestión que se abordará más adelante.

Resumiendo, parecería esencial para acceder al sentido profundo de las propuestas artísticas tecnológicas indagar acerca de las características que adquiere la *caja negra*, el *sujeto-se* o la relación *input/programa-memoria/output*, teniendo en cuenta que en los tres casos se alude a cuestiones que encuentran puntos de convergencia aunque sus sentidos aparezcan

claramente diferenciados: la primera problematiza la cuestión ligada al proceso de significación (visibiliza el hecho de que lo elidido determina esta dinámica), el segundo intenta descifrar quién enuncia (en la medida en que en dicho proceso se presume la existencia de un *otro* no siempre detectable) y la tercera (constituída como relación) a cuestiones de funcionamiento técnico-expresivas.

Por otra parte, quizás una forma de configurar un posible punto de partida para entender la dinámica de las obras electrónicas sea la de percibir que estas sólo pueden ser comprendidas en la medida que se asimile que toda obra electrónica es siempre una obra situada², y por esta razón, el dispositivo que la sustenta adquiere especial relevancia en el proceso de generación de sentido. Tal vez, en nuestra contemporaneidad artística, la palabra dispositivo haya sido una de las más nombradas a la vez que una de las menos especificadas. En un sentido foucaultiano podemos definir, de manera parcial³, la noción de dispositivo como:

[...] un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen: los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos. [...] El dispositivo se halla pues siempre inscrito en un juego de poder. (Foucault, 1012, p. 10)

Por lo tanto, tenemos por un lado, la obra en tanto tal, a la manera de un micro-dispositivo; por otro, las disposiciones institucionales, esto es, el espacio de emplazamiento así como la provisión de elementos técnicos que dan forma a las obras o bien la asignación presupuestaria que permite la producción de estas, son cuestiones que determinan la configuración definitiva del objeto artístico, desplazando en ocasiones las características proyectuales del mismo. Aunque también, de manera convergente con este sentido institucional, las obras aparecen atravesadas por el discurso curatorial (modo de espacialización que relaciona las obras entre sí, textos, etc.), cuestión sobre la que no ahondaremos aquí.

En este sentido, el dispositivo aparece ligado a ese mundo ocluido a la percepción pero que acciona, en tanto mecanismo productor de sentido, de la misma manera que nos señalara Flusser cuando despliega el sentido de lo que denomina como *caja negra*, aunque en este caso ligado al universo institucional que cobija a las obras o bien en relación al discurso curatorial cuya narrativa tiende a producir sentido.

Pero es necesario señalar que el modo en que la obra se configura definitivamente frente al público, especialmente en el caso del arte electrónico, cobra cuerpo a partir de una serie de mediaciones que tienen como protagonistas a la institución, al curador y al artista.

Tomemos como ejemplo el caso de un formato emblemático del campo de las artes electrónicas: el videoarte. Además de las cuestiones formales, técnicas y temáticas que la obra despliega (la definición de la imagen, su temporalidad interna, si es analógico o digital, etc.), el modo de expectación puede variar de manera considerable impactando de manera decisiva en la escala del objeto, aportando en mayor o menor medida a la producción de sentido.

A modo de ejemplo, el videoarte puede proyectarse en pantalla (su sobredimensionamiento escalar puede llevar a que el videoarte entre en una zona de indistinción con la videoinstalación), en monitores (¿de tubo o de led?), ¿se configurará un espacio íntimo para su visionado o se proyectará en sala?; en relación al sonido ¿se colocarán parlantes o se utilizarán auriculares?, estos últimos permitirán una nula dispersión del sonido y una mayor intimidad e inmersividad, aunque la posibilidad de percibir plenamente el objeto queda reducido a unos pocos espectadores por vez. Este es un esbozo de algunos de los temas a pensar en cuanto al dispositivo de expectación de una de las modalidades de arte electrónico.

En líneas generales, podemos plantear que tanto el video como las diversas modalidades de obras interactivas así como los numerosos tipos de instalaciones que se configuran en el campo de las artes electrónicas implican algún modo de espacialización y, por lo tanto, de interpelación al cuerpo del espectador. Es decir, que la noción de habitabilidad se hace presente en todas ellas. Un espacio que se construye en torno a los cuerpos que la experiencia con la obra genera. En tal sentido, estos espacios siempre son *espacios otros*, heterotopías, al decir de Foucault, en tanto permiten experiencias que escapan al ámbito de lo ordinario, de la vida cotidiana, a partir de un emplazamiento efectivo y, de esta manera, se convierten en *utopías localizadas*, recordemos de paso que la utopía se configura a partir de la ausencia de lugar.

Allí cobra especial relevancia la cuestión relativa a la inmersividad, en donde, a su vez, la noción de interfaz, en tanto *superficie de contacto*, puede pensarse como *espacio* en donde se producen los intercambios para el despliegue de la obra, como *superficie* que nos permite, en tanto usuario, acceder a ciertas instrucciones de uso pasibles de ser captadas a partir de la formalidad del objeto, de su textura, de su color, etc.; a la vez que la interfaz puede configurarse como instrumento en la medida que funciona como extensión de nuestro cuerpo (mouse).

III.

Por otra parte, no puede dejarse de lado al pensar las obras de arte electrónicas, su característica sonora, en tanto esta *imanta*, para utilizar un término de Chion, tanto el espacio como la imagen que la obra despliega. A la vez que, en este campo, la cuestión sonora no prescinde de elementos visuales y/o espaciales. En primer lugar, porque el sonido es espacio, se desplaza en él y genera una suerte de ámbito envolvente en donde el cuerpo no puede ignorar su presencia (la del sonido) ya que como se señala habitualmente, *el oído no tiene párpados*.

En cierto sentido, la sonoridad de muchas instalaciones donde el sonido adquiere centralidad es desplegada a partir de la noción de *acusmática*:

[...] (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer) significa ‘que se oye sin ver la causa originaria del sonido’, o ‘que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas’. La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos. (Chion, 1998, p. 74)

Cuestión que podemos identificar con la obra *Kínesis en la cúpula del pleroma - de aguas, vientos y luz increada* (2013) instalación sonora interactiva de Lucas Mattioni recientemente *Primer Premio UNTREF a las Artes Electrónicas*, la cual captura, a través de sensores, los gestos del usuario que inciden en el procesamiento en tiempo real de una sonoridad ligada al fenómeno climático del diluvio, elemento presente en innumerables narraciones mitológicas. En este caso, además de ser pensada en términos sonoros, la instalación presenta una configuración del espacio que evidencia el dispositivo tecnológico que permite la emergencia de la obra. Al ingresar a la cámara negra, se visualizan cuatro parlante dispuestos sobre bases, además de una columna central de aproximadamente un metro de altura que contiene el sensor que captura los gestos del espectador. De alguna manera, a cierto nivel, la obra trabaja sobre una zona de tensión entre lo visible (el dispositivo) y lo acusmático (la sonoridad natural).

En tal sentido, las obras pueden desplegar una complejidad sonora que incide de manera directa en la generación de sentido, y en la apropiación del espacio o de la objetualidad que se presenta en el mismo.

Me gustaría volver sobre la instalación *The killing machine* (2007), de Janet Cardiff y George Buren Miller para poder realizar unos breves comentarios acerca de la cuestión sonora ligada a la localización de su fuente. La obra se configura a partir de una secuencia lineal que comienza cuando el espectador presiona una botón rojo y pone en marcha el dispositivo, de esta manera unos brazos robóticos que poseen agujas punzantes en sus extremos, las cuales de manera amenazante entran y salen, pretendiendo lastimar un cuerpo ausente que debería depositarse sobre un sillón articulado, semejante al de un odontólogo.

Estos elementos despliegan su propia sonoridad que proviene del funcionamiento del dispositivo mecánico-robótico, pero además, toda la secuencia está acompañada de una música de fondo, a la manera de la música incidental cinematográfica o *música de foso* la cual “[...] acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica” (Chion, 1998, p. 82). A la vez que otros elementos presentes en la escena, por ejemplo, un bombo y una guitarra eléctrica son golpeados por otros brazos mecánicos-robóticos dando como resultante otro nivel sonoro ligado a cierta musicalidad percusiva, que es desplegado desde el seno de la propia obra, es decir emana de ella pudiendo visualizarse su fuente, y del cual el espectador es testigo presencial; a esta podemos denominarla *música de pantalla*, en la medida “[...] que emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo”. (Chion, 1998, p. 82)

En *Der klang der dingen* (El sonido de las cosas, 2013) Holger Förterer, instalación sonora interactiva, el espectador ingresa en una cámara negra que contiene un escritorio de madera y sobre él una serie de objetos: cuadernos, lápiz, papel en blanco una botella vacía, una lámpara, etc. Lo hace con auriculares inalámbricos y a medida que se acerca a los objetos puede percibir diferentes sonidos que parecen emanar de los mismos, sonoridad que no se identifica de manera estricta con la que podría desplegar el objeto en su uso o en sus posibles usos, si no que la misma parece referir a una situación en donde el objeto en cuestión parecería haber estado inmerso.

Tal vez, esta obra parecería jugar con la noción de *punto de escucha* la cual plantea las preguntas ¿desde dónde escucho?, o bien, ¿qué personaje escucha lo que escucho?, las cuales en, términos de Chion, pueden consustanciarse a partir de dos sentidos específicos:

- un sentido espacial: ¿desde dónde oigo? ¿desde qué punto del espacio re-presentado en la pantalla o en el sonido?
- un sentido subjetivo ¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo? (1998, p. 91)

En tal sentido, la intimidad parece ser un punto de entrada a la propuesta que nos presenta el dispositivo. Por una parte, está el modo en que percibimos lo sonoro, a través de auriculares, experiencia individual y productora, técnicamente, de “cercanía”; por otra, el ingreso a una espacialidad que experimentamos como perteneciente a un “otro” que desconocemos y que nos ubica como testigos o *voyeurs* frente a objetos que parecen contener una historia que no podemos restituir plenamente. Los cuales (escritorio de madera, papel en blanco, libreta de apuntes tipo Moleskine, lapiceras, copa y botella de vino) parecieran sugerir tímidamente alguna relación con el mundo de la creación (tal vez el espacio en donde produce un escritor). Quizá, esa sonoridad que nos es dada pueda entenderse de manera subjetiva, como aquello que ha sido percibido, auditivamente, por otro, o bien, frente a ese espacio sin acción, somos testigos a partir del audio de lo acaecido allí. Obviamente, la obra juega con cierto grado de incertidumbre e indeterminación que hace que no puedan restituirse ningún sentido dramático o narrativo a partir de la relación entre el espacio, los objetos y la escucha (cuerpo del espectador).

Por otra parte, la sonoridad técnica, en términos generales, puede ser pensada en un sentido genealógico, el cual encuentra su punto de origen filiatorio en los presupuestos que Luigi Russolo desplegara en el seno del futurismo italiano. En tal sentido, en las ideas del primer manifiesto futurista escrito por Filippo Tomasso Marinetti en 1909 se encuentra el germen de “*El arte de los ruidos*” (1913) de Russolo. Tal vez el este pueda ser rastreado en la célebre sentencia de Marinetti: “Un automóvil de carrera, con su caja adornada de gruesos tubos que se dirían serpientes de aliento explosivo... un automóvil de carrera, que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia” (2007, p. 24). De esta manera, quedaba expuesto que los productos de la tecnología alcanzaban un valor estético de alto rango, sobrepasando desde esta perspectiva a la entronizada forma clásica. Para Russolo, la sonoridad urbana e industrial se había transformado en la música de ese siglo y, por lo tanto, el arte musical debía acusar recibo de este impacto, de allí que los *entonarruidos*, artefactos musicales inventados por Russolo, desplegaran una sonoridad emparentada con el ruido de las máquinas en la gran urbe.

Desde ese momento, el ruido, elemento elidido de la historia musical, pasa a integrar parte de ésta, para luego, por obra y gracia del desarrollo tecnológico, ampliar su horizonte con la emergencia de una sonoridad estrictamente tecnológica, generada por aparatos, proceso que incorpora el *glitch* o error tecnológico dentro de sus posibilidades productivas. Tanto la producción ligada a aspectos visuales como sonoros, en especial en las obras interactivas, aparecen signadas por una temporalidad técnica denominada de manera consensuada como *tiempo real*, la cual es una ficción de tiempo real en la medida que

entre el ingreso de los datos al sistema y su salida media un lapso en el que se desarrollan los cálculos que el sistema requiere para la producción de la mencionada *representación de salida*. Por otra parte, esa espacialidad diferenciada que habíamos denominado como *heterotópica*, siguiendo algunas perspectivas foucaultianas, es productora de un tiempo cualitativamente diferenciado, una *heterocrononía* que se presenta como una alteración del tiempo ordinario, una irrupción que propone una experiencia temporal distinta a partir de nuestro ingreso en ese espacio específico. (Foucault, 2010)

IV.

Tal vez, sería posible traer el concepto de *constelación*, acuñado por Walter Benjamin y desarrollado por Adorno, para plantear un recorrido posible a la hora de pensar la obra, lo que ella delimita en tanto sentido.

¿Qué es una constelación? Es una figura, una imagen que emerge de la unión de una multiplicidad de puntos, un hilván que los atraviesa, y que nos permite restituir, en tanto instancia reflexiva, la experiencia irracional que nos propone la obra. Imagen que se nos enfrenta y nos permite iluminar ciertas zonas del objeto a partir de su presencia efectiva, poniendo en colisión los elementos sensibles que la componen. Búsqueda de conexiones que se presentan como “racimos de conceptos”, proceso que nos da como resultante una cartografía, una imagen. Por lo tanto, la constelación se presenta como un montaje de ideas siempre abierto, inestable y fragmentario.

Quisiera señalar que la plasmación de este proceso que ubica en un polo a la experiencia estética en el otro a la escritura, encuentra una tipología específica que la vincula con el carácter de la obra artística: la forma-ensayo. Si en algo se asemeja el ensayo a la obra de arte es que en ambos los contenidos se disuelven en la forma hasta logran una mixtura ejemplar; en donde lo provisional, lo fragmentario, se concretiza para poner en jaque a la pretensión de totalidad, alcanzando así la crítica su forma más acabada.

El ensayo posee una estructura libre pero de manera organizada y funda su sentido reflexivo en su carácter discursivo, pendulando entre lo descriptivo y lo interpretativo, pero cuya perspectiva es la de la creatividad, de allí su estrecha vinculación con la práctica artística. Tal vez, el modo en que los románticos alemanes forjaran el concepto de crítica sirva para construir la imagen de una crítica o de una forma ensayística que retorna a la obra para desplegar un proceso de generación de sentido, la cita de Nancy y Lacoue-Labarthe es elocuente al respecto:

[...] la crítica vuelve tal vez al interior de eso a lo que sustituye. [...] a lo más interior de ese interior. Al darse por tarea [...] la construcción (esa ‘reconstrucción’ o ‘construcción retrospectiva’) [...] La construcción accede al corazón de lo que construye o reconstruye. Capta, articula y presenta conjuntamente el concepto y la intuición: vuelve al seno del organismo superior que es la obra y reconstituye, en resumidas cuentas, su engendramiento. (2012, p. 476)

V.

Para tratar de encontrar un punto de anclaje en relación a lo desarrollado hasta aquí, detengámonos un momento en el proceso que despliega *Descriptive camera* (2012), de Matt Richardson. La idea es tentar un planteo, con cierto riesgo de simplificación, sobre diversas vías de acceso a la cuestión interpretativa de este objeto.

En principio, el registro del funcionamiento⁴, nos muestra un objeto que posee una gran similitud con el de una cámara, a la cual se conecta un cable de red y una alimentación, con posterioridad la cara que tiene la lente se dirige a un grupo de objetos, el operador aprieta un botón y vemos, mediante una serie de leds, que se ha capturado correctamente la imagen y que se está procesando. El espectador espera como *representación de salida* una imagen pero, al rato, el objeto imprime bajo nuestra mirada, un ticket con la descripción fría de los elementos que capturó su objetivo, en definitiva, metadatos sobre el contenido objetivo de lo capturado.

La descripción es producida a partir del servicio Mechanical Turk de Amazon, una API (*Application Programming Interface*⁵), que consiste en tareas de inteligencia humana (HIT), la cual presupone que ninguna otra tecnología puede tener tal eficiencia y eficacia para alcanzar los resultados esperados, aunque para abaratar costos y agilizar los resultados, la cámara también puede configurarse en modo “cómplice” y enviar un mensaje con el link de la imagen y un formulario para realizar la descripción.

Como señala la página web que promociona el servicio de Amazon:

Mechanical Turk tiene como objetivo que el acceso a la inteligencia humana sea sencillo, escalable y rentable. Las empresas o los desarrolladores que necesiten que se realicen tareas (denominadas tareas de inteligencia humana o “HIT”) pueden utilizar las potentes API de Mechanical Turk para acceder a miles de empleados bajo demanda, de calidad alta, a bajo coste y de todo el mundo y, a continuación, integrar mediante programación los resultados de dicho trabajo directamente en sus procesos y sistemas empresariales. Mechanical Turk permite a los desarrolladores y a las empresas conseguir sus objetivos más rápidamente y a un coste más bajo de lo que antes era posible⁶.

Tal vez, esta insistencia en la eficiencia y eficacia del servicio a bajo costo obligue a algunas consideraciones al respecto en el momento de su incorporación a una lectura reflexiva sobre la obra.

Es factible incorporar a la interpretación de la obra, al momento reflexivo, una serie de relaciones que, por una parte, aparecen ancladas en la centralidad que el texto, en este caso descriptivo, adquiere en el dispositivo. En tal sentido, se puede ubicar a *Descriptive camera* dentro de un linaje de obras artísticas que han fundado su despliegue en la apropiación del universo textual. Si bien la historia del arte verifica que estas poéticas han sido muy disímiles, podemos encontrar algunos puntos de contacto entre la obra y las propuestas conceptualistas del arte contemporáneo; en tal sentido, la obra de Joseph Kosuth puede ser una referencia para pensar el proceso que despliega este objeto, en especial la serie *Art*

as idea as ideas, así como su ensayo de 1969, *Art after psilosophy*. Ampliando las fuentes bibliográficas que nos guíen en el proceso reflexivo podemos aproximarnos a *Esto no es una pipa*. *Ensayo sobre Magritte*, ensayo donde Michel Foucault analiza la relación de tensión entre texto e imagen en la obra del pintor belga. A la vez que podríamos volver sobre algunos párrafos del *Curso de lingüística general* de Ferdinand de Saussure, en especial aquellos ligados al análisis del proceso de significación, esto es, a la relación entre significante y significado; pudiendo arribar a las tensiones planteadas por Platón en relación al mundo sensible y al inteligible. O, tal vez, se prefiera una vía de aproximación deconstructiva frente a la problemática y, en tal sentido, *La escritura y la diferencia*, de Jaques Derrida, puede convertirse en bibliografía de referencia.

Pero también, *Descriptive camera* plantea otra puerta de acceso interpretativa a partir de su lógica formal, tomando en consideración que, para Flusser la condición de aparato aparece asentada en la lógica del acecho, algo que está expectante, pendiente de que el suceso acontezca para capturarlo. Pero también, desde una perspectiva teórica, pueda pensarse que el dispositivo planteado por Richardson pone en tensión las nociones, ya clásicas, que han pensado en lo fotográfico bajo la regulación del *esto-ha-sido* barthesiano.

Desde ya que este recorrido no se presenta como concluyente ni con un alto grado de exhaustividad sino más bien como una tentativa de aproximación a un planteamiento inicial, sólo uno de los muchos posibles, para tratar de apresar aquello que una obra trata de decirnos.

VI.

Quizás, para concluir, sería pertinente remarcar la necesidad de construir una perspectiva crítica que anude experiencia y reflexión exorcizando ciertos lugares comunes que los propios dispositivos despliegan y que parecen tornarse ineludibles. Para ello, me permito traer un fragmento de Philippe Dubois, en el cual el autor pone el acento en cierta fascinación que las nuevas tecnologías diseminan, fundada en cierto

[...] *efecto de profecía* (siempre se trata de enunciar una visión del porvenir: a partir de ese momento nada será exactamente como antes, todo habrá de cambiar con el advenimiento de un mundo diferente que no hay que perderse, etc. —que tiene, en última instancia una función potencial de tipo económico). Es decir que esta retórica de lo nuevo es el vehículo de una doble ideología bien determinada: la ideología de la *ruptura*, de la tabla rasa y consecuentemente de rechazo de la historia. Y la ideología del *progreso* continuo. (Dubois, 2001, p. 11)

Tal vez, sería necesario comenzar justo allí en donde emerge una señal que nos permite identificar una latencia, que pugna por retornar enmascarada bajo el ropaje, fascinante, de lo nuevo.

Notas

1. Con *sujeto-se* (como *se sabe, se tiene*), Couchot alude a un sujeto enunciativo impersonal.
2. Dejo de lado aquí, aunque consciente de su centralidad, la cuestión estrictamente moderna acerca de que toda obra artística surge de la tensión entre su singularidad y las condiciones de su exhibición, es decir, la exposición como condición de emergencia para la obra artística en el contexto abierto por la modernidad.
3. De manera extensa Edgardo Castro apunta cinco elementos para su definición:
 1. “Es la red de relaciones que pueden establecerse entre elementos heterogéneos: discursos, instituciones, arquitectura, [] lo dicho y lo no dicho”. (2011, p. 114)
 2. “Establece la naturaleza del nexo posible entre estos elementos heterogéneos. Por ejemplo, el discurso puede funcionar como programa de una institución []”. (2011, p. 114)
 3. “Se trata de responder a una formación que trata de responder a una urgencia. Cumple así una función estratégica []”. (2011, p. 114)
 4. “Además de definirse por la estructura de elementos heterogéneos, un dispositivo se define por su génesis. Foucault distingue, al respecto, dos momentos esenciales: el predominio del objetivo estratégico y la constitución del objetivo propiamente dicho” (2011, p. 114)
 5. “El dispositivo, una vez constituido, se sostiene como tal en la medida en que tiene lugar un proceso de sobredeterminación funcional: cada efecto, positivo o negativo, querido o no querido, entre en resonancia o contradicción con los otros y exige un reajuste. Se verifica, además, un proceso de perpetuo completarse (*remplissement*) estratégico” (2011, p. 114).
4. <http://matrichardson.com/Descriptive-Camera/>
5. Interfaz de programación de aplicaciones.
6. <http://aws.amazon.com/es/mturk/>

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (2013). *Estética. 1958-1959*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Castro, E. (2011). *Diccionario Foucault*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Campbell, J. (2005). “Ilusiones de diálogos: control y elección en el arte interactivo”. En VVAA. *Interactivos. Espacio, información, conectividad*. Buenos Aires: Fundación Telefónica.
- Dubois, P. (2001). “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general”. En *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas-UBA.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Foucault, M. (2012). “El juego de Michel Foucault”. En VVAA.; *¿Qué es un dispositivo?* Buenos Aires: Simón dice Editora.
- Hernández García, I. (2005). “Habitabilidad, interacción y dispositivo”. En VVAA. *Interactivos. Espacio, información, conectividad*. Buenos Aires: Fundación Telefónica.

- Giannetti, C. (2004). "El Espectador Como Interactor". [On-line]. Fecha de consulta: 10 de junio de 2014. Disponible en http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Marinetti, F. (2007). *Manifiestos y textos del futurismo*. Buenos Aires: Editorial Quadrata.
- Nancy, J-L y Lacoue-Labarthe, P. (2012) *El absoluto literario. Teoría de la literatura del romanticismo alemán*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- Russolo, L. (1912). "El arte de los ruidos". [On-line]. Fecha de consulta: 19-10-2010. Disponible en: <http://www.ccapitalia.net/macchina/arte-de-los-ruidos.htm>
-

Summary: Given the supposed decoding complexity presented by contemporary electronic art productions compared to permanent innovations which are caused by the constantly incorporation of different technological devices; this essay reflects on the possibility of establishing some parameters for the receipt of such artistic works, taking into account the permanent opening that offered both formal settings and the devices that constitute them.

Keywords: electronic work - black box - interpretation.

Resumo: Ante a suposta complexidade que apresentariam as produções contemporâneas de arte eletrônica para sua decodificação, frente às permanentes inovações produto da incorporação constante de muitos dispositivos tecnológicos, este trabalho reflexiona na possibilidade de estabelecer parâmetros para a recepção dessas obras artísticas, considerando a abertura permanente que propõem tanto suas configurações formais como os dispositivos que as compõem.

Palavras chave: obra eletrônica - caixa preta - interpretação.

Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico

Valeria de Montserrat Gil Cruz *

Resumen: La convergencia digital de la prensa se ha considerado de alguna manera la apertura a distintas opciones que permiten la integración de elementos audiovisuales, características propias de medios de comunicación masiva como la radio y la televisión. Si bien, desde su formato en papel la prensa ha sido valorada como un medio visual, debido al empleo de elementos visuales para dar cuenta de los acontecimientos suscitados en la sociedad, la introducción de Internet y los avances tecnológicos, permitieron a la prensa digital la transmisión de contenidos a través de elementos textuales y audiovisuales.

Palabras clave: prensa - audiovisual - medios de comunicación masiva - sociedad - internet - tecnología - contenidos - convergencia digital.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 231]

(*) Consultar tesis completa en http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/tesisup.html

(**) Maestría en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo, Buenos Aires - Argentina, 2014). Licenciada en Diseño Gráfico (Universidad La Salle, México) AÑO ESGRESADA

Introducción

La convergencia digital de la prensa se ha considerado de alguna manera la apertura a distintas opciones que permiten la integración de elementos audiovisuales, características propias de medios de comunicación masiva como la radio y la televisión. Si bien, desde su formato en papel la prensa ha sido valorada como un medio visual, debido al empleo de elementos visuales para dar cuenta de los acontecimientos suscitados en la sociedad, la introducción de Internet y los avances tecnológicos, permitieron a la prensa digital la transmisión de contenidos a través de elementos textuales y audiovisuales.

En este sentido, la innovación de nuevos formatos y narrativas multimedia en diarios digitales ha sido relativamente lenta. El cambio considerable en la representación y transmisión de los acontecimientos en diarios digitales estuvo marcado por las noticias relacionadas con actos terroristas ocurridos en Nueva York, Madrid y Londres a principios del Siglo XXI. En primera instancia, el atentado del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York,

significó un fracaso considerable para los diarios digitales, puesto que en ese momento la participación de la prensa en el entorno digital era casi testimonial, de esta forma la cobertura de la noticia consistió únicamente en una limitada publicación de notas y galerías fotográficas. Los sucesos mencionados, llevaron a los diarios a innovar en relación a las formas de presentación de los contenidos, aprovechando entonces las cualidades que ofrecía el medio digital. En años posteriores en los *breaking news* (noticias de último momento) de actos terroristas ocurridos en Madrid y Londres, los diarios digitales sostuvieron una actuación considerable como medios informativos en Internet. Por medio de una cobertura simultánea, así como la representación de los acontecimientos a través de *gráficos animados*, utilizando recursos propios del medio digital. Estos sucesos dieron muestra del poder de Internet y la capacidad de nuevos formatos multimedia e interactivos, para explicar contenidos complejos. (Foguel y Patiño, 2008)

Cabe destacar que la época dorada de los gráficos animados se ubica entre 2000 y 2004 (Gago, 2007), este periodo significó una evolución considerable del diseño periodístico y la generación de formatos emergentes; estos recursos se utilizaron principalmente para la publicación de *breaking news*. No obstante, en años posteriores la evolución de estos formatos y narrativas multimedia tuvo un declive debido a limitaciones tecnológicas y la resistencia de las redacciones por incorporar formatos multimedia.

Otro momento de especial importancia en el desarrollo de formatos y narrativas multimedia refiere al proyecto *Snow Fall* publicado por el diario *The New York Times* a finales de 2012. Se trata de un especial multimedia que narra la tragedia de unos esquiadores atrapados por una avalancha en las montañas Cascade en Washington. La relevancia de este proyecto radica en la integración de elementos textuales y audiovisuales como fotografías, infografías animadas, video y audio, mientras transcurre la historia. Asimismo, lo determinante de este proyecto ganador de un *Pulitzer* en 2013, consiste en el impacto considerable en la audiencia, *Snowfall*, alcanzó en su punto máximo 22,000 usuarios simultáneamente, 2.9 millones de visitas totales, así como, más de 10,000 *retuits* entre otros datos. De tal forma a casi una década de su incursión, el aprovechamiento de formatos multimedia e interactivos nuevamente empieza a cobrar importancia dentro del ámbito periodístico, pese a la obsolescencia en que se encuentra en algunos países.

Otro aspecto a considerar es la existencia de lectores nativos e inmigrantes digitales que convergen en un mismo entorno, con intereses característicos de búsqueda y procesamiento de la información; de tal manera destaca el desarrollo de nuevos hábitos de lectura. Las audiencias jóvenes son activas prefieren los espacios colaborativos, la jerarquización por medio de notas breves, son visuales y prefieren los productos multimedia debido a que forman parte de sus actividades cotidianas.

Por otra parte, la descentralización de Internet origina la ruptura de barreras físicas, espaciales, temporales y comunicacionales en los medios de comunicación masiva. De tal forma el paradigma actual de la industria periodística se puede resumir en una palabra: *movilidad*. El consumo mediático gira alrededor de distintos soportes, la edición en papel, web, redes sociales y los dispositivos móviles son los múltiples canales de distribución de contenidos.

Con base en las consideraciones anteriores, los diarios digitales de información general en América Latina y de forma específica para este estudio, en México, presentan una insufi-

ciente transformación significativa en cuanto al desarrollo de representaciones gráficas y visualización de la información, así como un limitado uso de formatos que incorporen las cualidades multimedia y de interacción en sus contenidos.

Esta situación muestra el predominio de los contenidos textuales sobre elementos gráficos o visuales. En la actualidad los recursos más utilizados son la fotografía y el video con función complementaria de la información. Ante este panorama, se ubica a los gráficos animados como el formato multimedia e interactivo con mayor innovación en cuanto a visualización de la información utilizado por las redacciones de diarios digitales de México. A modo de presentar una visión general del contexto en que se enmarca el proyecto de investigación, se ha seleccionado la edición digital de dos diarios de información general en México: *El Universal.com.mx*, sitio de acceso público, y *Reforma.com*, periódico de acceso cerrado debido a que su edición digital sostiene un sistema de pago. De esta forma, los criterios de selección son su consideración como agentes de primer orden y referencia, así como ubicar las particularidades entre un medio de acceso gratuito y uno de pago.

Cabe destacar la incorporación de gráficos animados en diarios digitales de México no es reciente, el periódico *Reforma* se ubica como el primer diario en emplear este tipo de formatos a partir del año 2000 (Uribe, 2013. Anexo digital 4, p. 1). Durante los primeros años se publica un par de gráficos de forma mensual, se percibe entonces una reducida oferta de estos productos periodísticos. Otro aspecto a destacar de esta época, refiere a las cuestiones relacionadas con la lenta descarga y problemas de visualización dependiendo la conexión de Internet (Flores, 2005). Por su parte, la edición digital del periódico *El Universal* en 2003, se caracteriza por ser pionero en incluir la sección *minuto x minuto*, dando prioridad a la actualización continua de noticias como parte de sus estrategias fundamentales en el entorno digital.

Con base en los antecedentes presentados, el problema específico de la investigación se ubica en estudiar la función y el aprovechamiento de los gráficos animados en diarios digitales de México en la época actual, a partir de los siguientes factores:

- Inicialmente los gráficos animados se caracterizaron por representar *breaking news*, surge entonces el interés por ubicar, el tipo de contenidos para el que son empleados estos productos en la actualidad.
- La movilidad multiplataforma conlleva a la distribución de los contenidos de diarios digitales a través de múltiples soportes.
- El ritmo de actualización en diarios digitales se encuentra cada vez más marcado por una celeridad informativa.
- Al igual que las tecnologías evolucionan, las audiencias adquieren nuevas competencias y necesidades informativas.

Las posibilidades técnicas y el consumo de productos multimedia en la actualidad son muy diferentes a los de hace una década, mencionado lo anterior la interrogante principal del presente proyecto de investigación consiste en indagar: ¿Cuál es la función y aprovechamiento de los gráficos multimedia dentro de los diarios digitales de México? En el mismo sentido se ubican cuestionamientos específicos relacionados con la pregunta guía de la investigación: ¿De qué forma los diarios *online* están aprovechando los recursos que

brinda Internet para informar e interactuar con los lectores por medio de gráficos animados? ¿Cuáles son las estrategias editoriales o tecnológicas por las que los diarios incorporan gráficos animados en sus contenidos? ¿Cuáles son los factores que favorecen o limitan el desarrollo de los gráficos animados?

Objetivo general

- Analizar los gráficos multimedia publicados en la versión digital de dos diarios de referencia dominante de México: *El Universal.mx* y *Reforma.com*, con el propósito de determinar su función y aprovechamiento.

Objetivos específicos

- Identificar la tipología en base a la función de los gráficos animados.
- Especificar las circunstancias que llevan a las redacciones digitales a utilizar gráficos animados.
- Determinar los factores que favorecen o frenan el desarrollo de gráficos animados en los diarios a estudiar

Hipótesis

El aprovechamiento de gráficos animados en periódicos digitales como elemento informativo, participativo o de carácter lúdico responde a estrategias editoriales para un mayor acercamiento de los contenidos al lector. Esto en acuerdo con ofrecer un valor agregado, mantener presencia en distintos canales de difusión y establecer temáticas de interés específico para las audiencias.

Estado de la cuestión

El relevamiento del estado de la cuestión se dirige al estudio de recursos multimedia en diarios digitales, la integración de multimedia, interactividad e hipertexto, búsqueda de nuevas narrativas en el periodismo digital y configuración gráfica de los diarios digitales; así como los estudios relacionados con la infografía interactiva, debido a que es un elemento significativo dentro de los gráficos animados. Por consiguiente los temas mencionados, son referencia y antecedente para ampliar el panorama del proyecto de investigación. En esta línea, Pere Masip, Javier Díaz-Noci, Josep Lluís Mico-Sanz y Ramón Salaverria (2010), en su artículo *Investigación internacional sobre ciberperiodismo: hipertexto, interactividad, multimedia y convergencia*, desarrollan un compendio de avances y descubrimientos relacionados con la convergencia periodística y bases fundamentales del discurso digital (Multimedia, hipertexto, interactividad). De las características mencionadas, la multime-

dialidad es la menos estudiada. Los autores señalan, que puede ser a causa del predominio textual y la escasa oferta de contenidos audiovisuales en los medios digitales.

Pere Masip, Josep Lluís Mico, Koldo Meso (2012), de la Universidad Ramón Llull y la Universidad del País Vasco, en su estudio *Periodismo multimedia en España. Análisis de los contenidos multimedia en la prensa digital* realizan una radiografía sobre la presencia de contenidos multimedia en seis diarios digitales de España. Los resultados muestran el carácter subsidiario de los recursos multimedia al texto, de igual forma se evidencia el predominio de la fotografía y video. Por otra parte, la investigación destaca los formatos narrativos con mayor innovación son los especiales, noticias y reportajes, sin embargo, se menciona que dichos formatos no abordan contenidos de actualidad inmediata.

Ana Serrano Tellería (2010), en su tesis doctoral *Diseño de nodos iniciales en cibermedios: Un estudio comparativo*, aborda el estudio del diseño de las páginas iniciales de distintos diarios digitales de referencia a nivel mundial. Los resultados obtenidos advierten que si bien los medios superaron la etapa de adaptación al contexto digital, aún persiste la fase experimental. Por ello menciona la importancia de enfocarse en el usuario a modo de ofrecer nuevos géneros y formatos basados en una estructura de integración multimedia. João Canavilhas (2007), en su libro *Webnoticia. Propuesta de Modelo Periodístico para la WWW*, investiga el modelo periodístico en Internet y la percepción del lector con las distintas combinaciones de códigos involucrados en lenguaje digital, con el objetivo de identificar el impacto en relación a respuestas cognitivas de percepción, comprensión y satisfacción, entre otros factores. Los resultados del estudio muestran el alto índice de percepción de comprensión y satisfacción de los usuarios en noticias a través de enlaces no lineales (hipertexto) y la preferencia del video como recurso de mayor aceptación e impacto.

Con la finalidad de ubicar las formas de narrativa digital, Ainara Larrondo Ureta (2008), de la Universidad de La Laguna, España; en su artículo *Estrategias de producción online para el tratamiento informativo en profundidad*, realiza un análisis de especiales multimedia o reportajes multimedia. Los resultados muestran el carácter diferenciador de este tipo de recursos, cuyo principal atributo es la profundización de contenidos, no sólo por su diseño y estética; sino también por las cualidades informativas al ofrecer una comunicación efectiva de temas complejos con gran carga informativa.

En este sentido, Eva Domínguez (2013), en su tesis doctoral *Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción*, estudia los fundamentos del periodismo inmersivo, por medio de recursos similares a los utilizados en video juegos y realidad virtual. La investigación plantea la importancia de adecuar la inmersión en el lenguaje utilizado por el periodismo, con el objetivo de hacer más atractivo el contenido y dirigirse a las nuevas generaciones en un contexto de abundancia de información.

En relación a las competencias de usuarios digitales, Sonia Martínez Bueno (2010), en su artículo *Pervivencia de la prensa escrita en España: La influencia de la edad tecnológica de los lectores*, aborda la evolución del periodismo digital enfocado en ubicar las transformaciones en la estructura y difusión de los contenidos de acuerdo a la edad tecnológica de los lectores. Como resultado, expone que formatos como la noticia hipertextual, infografía interactiva y el reportaje multimedia son algunos de los formatos existentes que se adecuan a los requerimientos de los usuarios emergentes.

Como se menciona anteriormente, parte importante es ubicar los estudios relacionados con la infografía digital o interactiva. En este sentido, los investigadores de la Universidad de Barcelona, José Luis Valero Sancho (2009), en su artículo *La transmisión del conocimiento a través de la infografía digital* y Beatriz Elena Marín Ochoa (2010), en su tesis doctoral, *La infografía digital, una nueva forma de comunicación*, realizan estudios que muestran que la infografía es un modelo de transmisión de conocimientos con un alto valor comunicativo por su proximidad con el ser humano a causa del alto contenido visual y de interacción que presenta. Otros estudios realizados por Valero Sancho (2008), es el artículo *La infografía digital en el ciberperiodismo*, el autor destaca la poca cultura visual y marginación en el uso de infografías en las publicaciones digitales. Asimismo, la falta de reconocimiento de la infografía como un producto periodístico eficiente para relatar la actualidad dentro del periodismo, aspecto que interviene en la falta de reconocimiento por parte del lector, al mantener un papel complementario en los contenidos de los diarios digitales.

Otro autor es Alberto Cairo (2008), en su libro *Infografía 2.0. Visualización interactiva de la información en prensa*, aborda las cualidades interactivas de la infografía digital y los cambios de paradigma en los diarios digitales al incorporar herramientas interactivas de visualización de la información. Cairo señala la experimentación constante en el desarrollo de infografías, ya sea de carácter informativo o lúdico. Finalmente concluye la importancia de la búsqueda de formatos enfocados a lectores dinámicos y participativos usando recursos audiovisuales que contribuyan a transmitir de forma efectiva el mensaje.

Metodología utilizada

El modelo de investigación tuvo un enfoque cualitativo e inductivo debido a que se realizó un análisis individual y comparativo de dos casos de estudio. La metodología propuesta es de carácter descriptivo e interpretativo de los datos recolectados. En primer lugar, la descripción por medio de análisis de contenidos pretende determinar la función y características de los gráficos animados, así como las estrategias y circunstancias de la producción de gráficos animados en un tiempo específico. Seguidamente, se pretende realizar entrevistas a participantes seleccionados que intervienen en la producción de gráficos animados en los casos de estudio. Por último, se realizará un análisis e interpretación de los datos que permitirá entender y dar una explicación al problema en estudio.

Contenidos de los capítulos

Capítulo 1. Realiza un breve recorrido del contexto en que se sitúa la investigación, es decir la sociedad de la información y el periodismo. De igual forma, aborda la evolución de la prensa en el medio digital, así como el papel de la tecnología en el desarrollo de nuevos formatos.

Capítulo 2. Muestra los cambios ocasionados en el escenario mediático, como resultado de la descentralización de Internet y las nuevas tecnologías, dichos cambios repercuten tanto en los medios de comunicación masiva, como en las audiencias, modificando en consecuencia los modelos comunicativos tradicionales de la prensa.

Capítulo 3. En este apartado se abordan los elementos clave del mensajes digital: hipertexto, interactividad y multimedia, de esta forma se señala en que medida intervienen estas características en el diseño de formatos periodísticos, así como en las modalidades de lectura de las audiencias digitales.

Capítulo 4. Realiza una radiografía semiótica de los principales elementos que intervienen en la narrativas multimedia, a través de la teoría de la enunciación de Emile Benveniste y Mijail Bajtín. Por otro lado, el interés en abordar las estrategias enunciativas parte fundamental del contrato de lectura de los medios masivos, para ello se consideran las teorías de Eliseo Verón en relación al contrato de lectura en la prensa generalista. Por último, los formatos periodísticos emergentes, así como las multiplicidad de soportes alude al fenómeno de la transposición, de tal forma se siguen las consideraciones de Steimberg.

Capítulo I. Metamorfosis de la prensa diaria al Internet

1.1 Sociedad de información y periodismo

Para comprender el contexto actual del impacto de las tecnologías en los medios de comunicación tradicional como lo es la prensa, medio al que se enfoca el presente estudio, resulta necesario partir de la conocida premisa, la importancia de conocer el pasado para comprender el presente e imaginar el futuro. El escenario actual es un tanto volátil, las innovaciones tecnológicas suponen la transformación constante, tanto social, como cultural y política, que parecen no tener fin. Cabe añadir que el factor axial de los cambios en la sociedad actual se ubica en la dimensión tecnológica, existen múltiples debates relacionados con la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento sobre como definir la época actual.

Es preciso delimitar el contexto espacio-temporal del proyecto de investigación. Se partirá de una mirada a los acontecimientos precedentes a la sociedad de la información para ubicar sus cimientos y asimismo entender las particularidades de este paradigma. Cabe señalar que mirar al pasado en este apartado, no consiste en abordar el tema de estudio con la descripción de la evolución tecnológica de los distintos ordenadores electrónicos, o dar muestra preliminar de la “prehistoria electrónica” señalada por Javier Royo (2004), ni hacer un recorrido a partir del nacimiento de la *World Wide Web* en 1991.

El período predecesor a la sociedad de la información se sitúa en la denominada sociedad postindustrial, este movimiento social se caracteriza por la magnitud que adquiere el desarrollo del conocimiento a través de la innovación científica y tecnológica. Las tendencias sociales son distintas en comparación con la sociedad industrial, mientras que la época industrial se distinguió por la producción en masa y el surgimiento de la clase obrera, la sociedad postindustrial se caracteriza por el crecimiento de la clase profesional y técnica, así como por el desarrollo de los servicios. (Bell, 1973)

Mattelart (2002), realiza un recorrido por los acontecimientos que llevaron a erigir la sociedad de la información. El autor destaca los ejes cardinales en el desarrollo de distintas sociedades desde la antigüedad: la búsqueda de una lengua universal, la organización del

pensamiento y del territorio, así como, la proyección de una norma universal. Asimismo, el fundamento de estos factores es la información como fuente del poder y conocimiento. De modo que entender la influencia de estos factores en el desarrollo de distintos movimientos sociales es clave para comprender un contexto tan inestable como lo es la sociedad de la información. De ahí el interés de hacer una interrelación con algunos acontecimientos del pasado.

Desde épocas anteriores a la actual, la búsqueda por organizar el pensamiento y la información ha llevado a diversos pensadores a realizar estudios con el propósito de desarrollar competencias productivas acordes a las exigencias sociales, políticas y económicas de su época. En pleno capitalismo moderno, en el siglo XVII y principios del siglo XVIII, el filósofo alemán Gottfried Leibniz “se aproxima a la automatización de la razón, poniendo a punto una aritmética binaria” (Mattelart, 2002, p. 16). Otro suceso a destacar, son los estudios matemáticos de George Boole y su “mediación de la escritura algorítmica” (2002, p. 16) que dieron lugar a la informática como disciplina un siglo después.

La importancia de señalar los hallazgos anteriormente expuestos, no solo reside en mencionar los antecedentes que permitieron la sistematización del código binario como técnica significativa en sistemas digitales y telecomunicaciones de la actualidad. Sino en señalar los factores que llevaron a pensadores a establecer sistemas que permitan recolectar información y dar orden al pensamiento, para favorecer el intercambio de información como competencia productiva.

En el mismo sentido, con base en cuestionamientos dirigidos a encontrar una “lengua” que conlleve a la comunidad universal, hombres ilustres como Francis Bacon, y Descartes con el sistema de numeración decimal, realizan estudios para hallar la estructura universal “capaz de organizar y abarcar todos los saberes” (Mattelart, 2002, p. 20) para el desarrollo de las sociedades. Con base a razonamientos semejantes Otlet y Henry Lafontaine en 1895, encauzan una tesis con tintes políticos y sociales para la configuración de una biblioteca universal como fuente de conocimiento global. (2002, p. 49)

Del mismo modo, surge en las sociedades una nueva actitud respecto al tiempo, de ahí el desarrollo de sistemas de organización de recursos para optimizar procesos productivos, lo que implica tener conocimiento y disposición de los recursos. Así sucede con los sistemas de empadronamiento de población, esquema utilizado a nivel mundial en la época actual. La documentación del territorio y el empadronamiento fueron métodos elaborados por ingenieros militares, como parte de un plan de fortaleza y defensa del imperio en el capitalismo comercial en Francia.

Asimismo, es visible la utilización de técnicas estadísticas para la distribución de recursos durante la revolución industrial. La producción en serie, aspecto particular de este periodo, requería un plan de control de trabajo a través del análisis estadístico. Es entonces que adquiere relevancia conocer el comportamiento de los obreros, y de esta forma llevar un control del hombre promedio. La misma analogía, se utiliza actualmente para medir audiencias en las estrategias comerciales. (Mattelart, 2002)

Desde esta perspectiva, Internet y las nuevas tecnologías propician un escenario en el que “la información es mayor que nunca en la historia y gracias a las herramientas que ofrece Internet la audiencia también es enorme potencialmente infinita” (Ramonet, 2011, p. 23). ¿Acaso Internet es la biblioteca universal contemporánea que Otlet y Henry Lafontaine

buscaron como panacea del saber?. Por otro lado, ante la magnitud de las audiencias se imponen las estadísticas y medición de recursos como ventaja competitiva. Es así que el concepto de gestión de datos se implementa en las empresas como competencia básica, el valor de los datos adquiere una dimensión descomunal como fuente de poder y conocimiento. Al respecto, Nicholas Negroponte (1995) expone, “en la digitalización yo soy yo, y no un submúltiplo estadístico. Ese yo incluye información y circunstancias que no tienen significado demográfico o estadístico (...) a partir de la cual se puedan deducir qué servicios específicos serían los adecuados para mí” (1995, p. 168). Lo que Negroponte considera como un acto de individualidad dentro del contexto digital puede ser visto como una ventaja para el usuario, la personalización de los servicios o contenidos de acuerdo a sus necesidades proporciona una experiencia a la medida. Antes bien, conviene valorar la delgada línea que subyace entre la personalización como beneficio de la experiencia del usuario y un *usuario digital-promedio* no lejano al *hombre-promedio* en la época industrial. “Alrededor de 1890, Frederick Winslow Taylor (...) empieza a llevar la contabilidad del tiempo/movimiento en el seno de la fábrica (...) los controladores equipados con un *watch book* o cronómetro disimulado en un libro hueco, rastrear los gestos del obrero”. (Mattelart, 2002, p. 46)

Visto desde la época actual, cabe considerar los criterios de uso de mediciones en las audiencias digitales. El valor de la información obtenida a través de Internet es muypreciado, tanto para fines comerciales como políticos. “Los datos masivos (o *big data*) son el nuevo oro”, mencionó el titular del *diario.es* en la entrevista realizada a Vicktor Schönberger, profesor de la Universidad de Oxford (Gonzalo, 2013, ¶. 1). Con base a la publicación de su libro *Big data, la revolución de los datos masivos*, cuya trama cardinal plantea el inicio de la era de los datos masivos. El nombre del titular no puede ser más preciso para describir la fuerza de la gestión estadística de datos y el modo en que éstos son vistos por distintas industrias en la actualidad. En entrevista, Schönberger aborda los pros y contras de estar expuesto ante un caudal informático, para el autor la conciencia social es necesaria frente a un constante ojo avizor, aludiendo a la novela de intriga de Mary Higgins Clark. En cambio, también se observa un lado positivo el panorama la revolución de los datos.

En la era de los datos masivos, los datos son el nuevo oro. Pero este nuevo oro sólo puede ser desenterrado si usamos los datos que tenemos. Mucho valor permanece oculto porque los datos no son usados. Tener suficientes conjuntos de datos disponibles es esencial para que las *startups* que se dediquen a los datos masivos puedan prosperar, para que haya nuevos productos y servicios innovativos y para que en una escala más amplia pueda haber crecimiento económico. (Schönberger, 2013. Citado en Gonzalo, 2013, ¶. 17)

En relación con este punto, otro ejemplo es la noticia mundial originada por las declaraciones de Edward Snowden, ex asesor de la Agencia de Seguridad Nacional, (NSA) acerca del espionaje a través de Internet y llamadas telefónicas. La noticia tuvo un impacto considerable de forma directa en Estados Unidos, sin embargo el acontecimiento tuvo un alcance global, las declaraciones incluían una lista de el espionaje a distintos países. Asimismo

se declara a grandes consorcios implicados por dar acceso de su base de datos como es el caso de Microsoft, Yahoo!, Google y Facebook.

Distintos medios de comunicación señalaron al *reallity show*, *Big Brother* como caso análogo las acciones de espionaje de Estados Unidos reveladas por Snowden. Este caso, a su vez, es homólogo actual de las estrategias expuestas por Mattelart (2002) en relación al uso de los datos como parte de un plan de fortalecimiento con tintes políticos de Francia Capitalista.

Desde una perspectiva diferente a los ejemplos antes mencionados, Mattelart (2002), destaca las teorías de Machlup, pensador que se interesa recopilar la información como fuente generadora de conocimiento y productividad. El razonamiento del economista austriaco radica en la visión causa y efecto. De ahí el énfasis en señalar que los términos información y conocimiento son indisociables para Machlup, por tanto las teorías de este pensador tienen orientación preliminar de los principios de la sociedad del conocimiento. Cabe destacar, en los postulados de Machlup la inserción de mediadores para la transmisión de información-conocimiento. Por consiguiente denomina “productores de conocimiento” o “comunicadores” a los encargados de esta tarea y los clasifica conforme a distintos niveles de profundización en transportadores, transformadores, procesadores, intérpretes, analizadores de mensajes y creadores originales.

Ahora bien, como se mencionó el eje de los razonamientos en este apartado para entender el contexto actual es la información, ya sea recopilación, organización y resguardo de información en determinados momentos del desarrollo de la sociedad. Martín Hilbert y Wilson Peres (2009), condensan un concepto tan amplio como es la sociedad de la información en, “un tipo de sociedad en el que la captación, almacenamiento, transmisión y computación de la información son las actividades socioeconómicas más importantes” (2009, p. 27); entiéndase por computación al procesamiento de datos a través de un dispositivo electrónico.

Las premisas antes mencionadas, suponen una acumulación significativa de información con relación en el poder, desarrollo, progreso y conocimiento de la sociedad. La extrapolación de dichos criterios a la época actual constituye en primer término, situar a Internet como depósito informativo que a través de nuevas tecnologías se antepone como un difusor de información a gran escala. Es entonces visible el papel protagónico de Internet en la actualidad, puesto que ha revolucionado las distintas formas de comunicación social y se incorpora en la sociedad de modo cotidiano en el ámbito sociocultural. Trejo Delarbre (1996), considera “Internet es la columna vertebral de la Sociedad de Información. No hay medio más dinámico, flexible y diverso que la red de redes”. (1996, p. 33)

Por tanto, cobran importancia los efectos ocasionados por el cúmulo informativo ante el que quedan expuestas las personas. ¿Es una ventaja o desventaja la abundancia informativa? ¿Cuáles son sus efectos?. Desde esta perspectiva, los términos *infoxicación* o sobrecarga informativa, son parte de las consecuencias del estrés tecnológico ocasionado por la accesibilidad a la información distribuida a través de múltiples canales en el medio digital. Internet como biblioteca universal no precisamente reúne información de calidad, “coexiste el mayor volumen de información en la historia de la humanidad, proveniente de una gran diversidad de fuentes” (Meneses, 2010, p. 19). Cabe señalar dos aspectos, el primero consiste en la falta de conocimiento por parte de las personas para seleccionar y je-

rarquizar la información “la información crece, pero no la capacidad del ser humano para procesarla” (Martínez, 2011, p. 67). El segundo, refiere a la diversidad de fuentes informativas, en un espacio abierto como es Internet no todo lo que se publica es contenido de calidad, por lo tanto, información no siempre equivale a conocimiento, “la falsa creencia de cuantos más datos se tenga, mejores serán los planes que se construyan y las decisiones que se tomen” (2011, p. 67).

En este sentido el periodismo, a través de los medios de comunicación, y en específico para este estudio la prensa, juegan un papel importante como mediadores de la información en la sociedad. De esta manera, es relevante para los diarios ofrecer una información de doble calidad (en cuanto al fondo y forma)...” (Ramonet, 2011, p. 119). El poder significativo que se adjudica al periodismo en cuanto a difusión de la información es un factor que ha permitido sus posición como agente de primer orden. La sociedad contemporánea requiere información de calidad, a medida de sus necesidades informativas. Es entonces que para su persistencia la prensa debe posicionarse como productor de conocimiento, ofreciendo contenidos con alto valor informativo para seguir siendo percibidos como un “sector clave en la cantidad y calidad del flujo informativo que circula en esas sociedades”. (Albornoz, 2007, p. 17)

Por el contrario Innis, se opone a los mediadores de la información. Su manifiesto en contra del desarrollo de la tecnología utilizada a favor de los medios de comunicación genera “monopolios de conocimiento” en manos de la política y medios de comunicación, paralizadores de la comunicación para el desarrollo social. Por su parte, Etzioni, un tanto optimista, considera que el escenario de la sociedad postindustrial con sus innovaciones tecnológicas y énfasis en los servicios favorecerá a una sociedad consiente y activa donde la participación de las masas será un elemento definitorio. (Mattelart, 2002)

La descentralización de la información y la apertura del conocimiento, conllevan a la ruptura de barreras lo cual propicia la participación social. En la época actual, ciertamente es visible la sociedad activa a la que hacía referencia Etzioni, las redes sociales y nuevos dispositivos permiten que la democracia informativa siga creciendo de forma considerable. Actualmente prevalecen múltiples opiniones a favor y en contra de la descentralización de la información para el desarrollo social. Por un lado, el poder de la información en manos de los ciudadanos favorece las denuncias ciudadanas hacia los gobiernos y proporciona a la sociedad un medio para exigir a los medios de comunicación contenidos de calidad. En contraparte, una de las mayores críticas radica en el acceso a los datos de los usuarios a favor de organizaciones de poder, como se mencionó anteriormente el respecto al *caso Snowden* que es claro ejemplo de la estructura panóptica que tiene el entorno digital. La necesidad de llevar un control implica contar con normas. “La norma es lo que garantiza la integración de las partes en el todo. Ya sean de carácter técnico o conductista, las normas y los procedimientos son los que determinan los criterios de eficacia de la organización”. (Mattelart, 2002, p. 27)

Lo cierto, es que los medios de comunicación ocupan un papel importante como mediadores en un entorno con sobrecarga informativa. “En el caso de los mensajes difundidos por procedimientos cibernéticos hay una capacidad multiplicada para acceder a muy versátiles y abundantes fuentes de información, a las que para comprender y utilizar con provecho es preciso, discriminar y evaluar” (Trejo, 1996, p. 33). Por tanto, resulta importante

reflexionar sobre la complementación de la mediación y democracia informativa en las prácticas sociales y culturales.

Los conceptos que se han abordado hasta el momento para ubicar el contexto de la presente investigación, connotan la descentralización favorecida en la época actual debido a la ubicuidad permitida por las innovaciones tecnológicas. La existencia de un espacio abierto origina el acercamiento con la información y la ruptura de barreras a nivel global. En este sentido, la descentralización ocasionada por las tecnologías se relaciona con el concepto de ubicuidad en los procesos comunicativos. Leori-Gourhan y Goody, dan pauta de las transformaciones multiplataforma en el panorama actual. El etnólogo Leori-Gourhan refiere la utilización de herramientas de apoyo no naturales para la transmisión y almacenamiento de conocimiento desde tiempos antiguos. De tal modo, “lo mismo que la herramienta, la memoria del ser humano lo exterioriza” (Mattelart, 2002, p. 75). Por su parte, Goody, realiza un estudio antropológico de los efectos de la escritura, expone la influencia de las técnicas o medios de transmisión informativa en los procesos cognitivos y ubica las distintas formas de apropiación de información desde tiempos antiguos (Mattelart, 2002). Hacer una retrospectiva a distintos acontecimientos clave, permite tener una visión integral de la sociedad de la información. De tal forma, realizar una contextualización únicamente desde una dimensión tecnológica implicaría abordar el caso de estudio desde un plano superficial del problema de estudio.

Ahora bien, el panorama actual deja explícita la evolución constante en la que se encuentra, situación que ha sido marcada por las innovaciones tecnológicas, pero sobre todo, por la adopción cultural y social de dichos avances en el seno de la sociedad. Es ambiguo determinar si la época actual es parte de la sociedad de la información o de la sociedad del conocimiento. De esta forma, el contexto actual se encuentra entre dos conceptos sin poder concretarse, “la noción de la sociedad de información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio el concepto de las sociedades del conocimiento comprende dimensiones éticas y políticas mucho más vastas”. (Unesco, 2005, p. 17)

En este apartado se exponen los alcances del periodismo en la sociedad de información-conocimiento. Los conceptos abordados en los párrafos previos para explicar el panorama actual del periodismo en la sociedad de información, y en específico de la prensa, se condensan en un anuncio televisivo del diario británico *The Guardian* en 2012. El slogan de la campaña es *the whole picture* (el cuadro completo). De este modo, se modifica la fábula de los tres cerditos, y presenta el caso de “la extraña muerte del lobo feroz”, el anuncio muestra la movilidad de la información a través de los distintos canales de distribución.

Desde la versión en papel y redes sociales en *smartphones*, hasta contenidos multimedia como videos e infografías digitales en *tablets* y *laptops*. Ahora bien, el objetivo de realizar una descripción del anuncio del diario Británico es mostrar la dimensión del tratamiento informativo y difusión de los contenidos en la prensa en la actualidad, así como el acercamiento con las audiencias. En este ejemplo se puede observar los conceptos de descentralización, estadística, participación ciudadana, multiplataforma, así como la organización y procesamiento de la información.

La fase de tránsito a la Sociedad de Información y el Conocimiento nos ha conducido en los últimos quince años a un nuevo sistema mundial de

comunicación y cultura en red en que los profesionales encargados de la elaboración de los contenidos tienen que conocer las tecnologías actuales (...) pero sobre todo, necesitan disponer de cierto bagaje cultural y creativo para poder producir con ciertas garantías de éxito. (López, 2012, p. 171)

Las posibilidades que tiene la prensa actual para informar a la sociedad son muchas y permite ofrecer un periodismo abierto y de calidad de los acontecimientos para proporcionar conocimiento a los lectores, a través de una amplia oferta de productos informativos. En la actualidad los medios de información mantienen una actuación importante de la comunicación social, influyendo constantemente en la percepción del individuo. Las personas tienen un acercamiento con los medios de acuerdo a las características de tratamiento y presentación de contenidos e ideologías. (Mota, 1988)

Es fundamental encontrar medios que aporten información de calidad, precisa, útil y fiable en Internet. De este modo los diarios deben adaptarse al nuevo panorama digital, por medio de prácticas y procesos que mantengan la posición de credibilidad, seriedad y veracidad que los distingue. Es importante señalar la movilidad de los contenidos, la transmisión simultánea y sincrónica favorece a un acercamiento con el lector. “Cierta información para ciertas personas y en el momento oportuno, sí sea sinónimo de poder. Lo que vale no es la cantidad de información, sino su calidad, la información específica para abordar un problema concreto”. (Martínez, 2011, p. 65)

Las posibilidades que ofrece el medio son muchas sin embargo la importancia reside en los contenidos, el aprovechamiento de los recursos debe ir encaminado a la generación de conocimiento de acuerdo a las competencias y necesidades de los lectores.

El proceso creativo de los contenidos y los productos culturales sigue, como pilar fundamental de la actual industria digital (...) la creación como un valor añadido a los contenidos, precisa de calidad y de la ética en un escenario confuso y convulso.” (López, 2012, p. 171)

El concepto de sociedad de información se mantiene en evolución constante y por ende las prácticas sociales y culturales. De este modo, los cambios que surgen día a día, deben ser entendidos por los profesionales del periodismo y del diseño, que intervienen en la producción de la información, como un nuevo espacio de acción que requiere de modificaciones continuas en sus prácticas.

La solución es saber que información se necesita, (...) seleccionarla eliminando lo que no sirva, y saber utilizarla y convertirla en valor, sea este del tipo que sea. La utilización implica, por otro lado, su almacenamiento, tal vez su procesamiento o tratamiento, su distribución para ponerla a disposición de los otros. (Martínez, 2011, p. 71)

Para tal efecto, estas modificaciones deben ir encaminadas primordialmente al conocimiento de la audiencias y al modo en que la sociedad adapta los avances tecnológicos a su estilo de vida. El papel de la prensa debe ser el de “curadores de noticias” como indica

Arthur Sulzberger, director del diario *The New York Times*, al hacer una analogía con los curadores de arte (Igarza, 2008). La adecuada selección, jerarquización de los contenidos tiene un valor capital, y su adaptación específica para los distintos canales de distribución, aprovechando las cualidades de cada medio con el objetivo de brindar al lector “el cuadro completo” como en el anuncio del diario *The Guardian*.

1.2 Transformaciones del periodismo en la era digital

El contexto de la sociedad de la información demanda la instauración de los medios de comunicación como mediadores de la información. De esta forma el trabajo de la prensa en el escenario digital radica en la selección, validación y certificación de la información a través del periodismo de precisión. Con el objetivo de garantizar a las personas confianza en el valor de los contenidos. (Wolton, 2000)

Cabe destacar, dentro de la prensa escrita, que los diarios de información general tienen una intervención considerable en el desarrollo de la sociedad. Su papel como mediadores de la información se debe a la tradición, prestigio y credibilidad por parte de las personas como diarios de referencia. Es entonces que la prensa generalista se implanta en el seno de la sociedad a través de su versión impresa. Sin embargo como medio de comunicación masiva, su difusión es dirigida a públicos masivos a través de los canales de dominio público. Con el auge de Internet, este medio digital, se inserta como un canal potencial para la difusión de los medios de comunicación tradicional: prensa, radio y televisión. Cabe destacar que la transición de la prensa a Internet ha sido relativamente lenta en contraste con iniciativas nativas del entorno digital. A casi dos décadas de la incursión de los primeros diarios en la red, la prensa ha alcanzado un desarrollo significativo en comparación con sus inicios. Sin embargo, los constantes avances tecnológicos y la adopción de las nuevas tecnologías por la sociedad, abren nuevas interrogantes en la evolución y consolidación de los diarios digitales.

De acuerdo a lo anterior, es importante hacer hincapié en los primeros pasos de la prensa, así como señalar las características de un nuevo medio y los factores que intervienen en la transformación de la prensa en la época actual.

1.2.1 Primeros pasos de la prensa digital

Sin duda, Internet y las nuevas tecnologías, revolucionaron los procesos culturales, sociales, políticos y económicos de la sociedad de la información. Los cambios en las distintas industrias fueron adoptados de distintos modos durante la década de los noventa, algunas empresas se tornaban optimistas frente a las innovaciones y otras entraban al entorno digital escépticas del potencial del nuevo medio. Cabe destacar a la prensa como “la primera industria cultural que incursionó de forma significativa en el nuevo escenario”. (Albornoz, 2007, p. 47)

En este sentido, es preciso conocer los motivos que llevaron a la prensa a su incorporación en el medio digital. De acuerdo a Parra y Álvarez (2011), son cuatro los motivos de transición de los diarios del papel a la pantalla. En primer lugar, la prensa se encontraba en un panorama altamente competitivo entre los medios masivos por atraer a un público

cada vez más segmentado. De esta forma Internet, fue una de las estrategias de diversificación del medio para aumentar su audiencia. Además, suponía una estrategia de expansión rentable, ya que la inversión era menor comparada con los gastos de la prensa en papel.

En segundo lugar, existía cierta desconfianza sobre el potencial y los atributos de Internet, no obstante, empresas informativas ingresaron con cierta cautela al entorno digital. El tercer motivo, para algunos grupos editoriales consistió en enmendar situaciones anteriores en las que no adoptaron las innovaciones tecnológicas, como fue el videotexto en su momento. De este modo la adopción de Internet fue una estrategia para no quedar excluidos ante los acontecimientos tecnológicos. Por último, el cuarto motivo estaba relacionado con la imitación y novedad en aquella época de convertirse en una empresa digital.

La incorporación al nuevo escenario estuvo dada por una pausada metamorfosis que fue el resultado principalmente, de la resistencia y desinterés de las redacciones a dejar su formato en papel para acceder a un contexto que les resultaba ajeno a sus prácticas habituales. Por lo tanto, otro aspecto que influyó de manera determinante en la evolución de los diarios digitales fueron las limitaciones técnicas en las redacciones debido a la falta de conocimiento de las características y atributos que brindaba Internet. En este contexto, el cambio de paradigma en la convergencia digital llevó a que los grupos editoriales permanecieran en un estancada evolución digital, en búsqueda de formulas para su integración y consolidación como medio digital.

La evolución de los diarios estuvo marcada por distintas etapas, Pavlik (2001) y Navarro (2012) distinguen tres etapas de desarrollo: En primera instancia, la versión digital fue análoga a la edición en papel, a modo de duplicado sin tratamiento adicional de los contenidos en la versión web. Para Navarro, durante la década de los noventa, la configuración de los diarios era en su mayoría textual (p. 51). Esta etapa se puede considerar de adaptación al nuevo entorno y accedían al entorno digital de modo presencial. Otro aspecto relevante de la primera etapa, es la limitada actualización de los contenidos que se hacía diariamente de acuerdo a su símil impreso. De esta forma, las ventajas de difusión que suponía un medio más dinámico con posibilidades de actualidad múltiple de Internet fueron desaprovechadas. (2001, citado por Albornoz, 2007, p. 48)

La segunda etapa, puede considerarse de experimentación, las redacciones tienen conocimiento previo de las características y posibilidades del medio. De esta forma los contenidos de la edición en papel son enriquecidos para su edición digital. En esta misma línea, Parra y Álvarez (2011), señalan un crecimiento y evolución de gran relevancia para los diarios digitales a partir del año 2002. Durante esta época, se añaden servicios y contenidos multimedia; también se establece el sistema de cobro en algunos periódicos y se busca alcanzar cierta rentabilidad por medio de la distribución de formatos PDF de la versión impresa. El único inconveniente que señalan los autores durante esta etapa, fueron las limitaciones técnicas relacionadas con el ancho de banda, impedimento para un mayor aprovechamiento de las posibilidades del medio.

Un crecimiento importante se percibe en la tercera etapa de evolución de los diarios digitales, las redacciones aprovechan las posibilidades del medio para elaborar contenidos exclusivos para edición digital. Se utilizan contenidos multimedia y recursos interactivos para un acercamiento con el lector, no obstante, “el medio emite el mensaje pero no le interesa la retroalimentación por parte del usuario” (Navarro, 2012, p. 51). Es entonces,

que los medios empleaban los recursos característicos de este medio, de modo presencial, sin preocuparse por un acercamiento e intercambio real con el usuario.

Algunos autores, consideran una cuarta etapa, caracterizada por la *portalización* de los diarios digitales de esta forma, se difunde una vasta variedad de servicios y contenidos *ad hoc* al medio digital (Parra y Valarce, 2011). Por otro lado, la rapidez y actualización de los contenidos y las posibilidades multimedia e hipertextuales son utilizadas en reportajes especiales para profundizar los contenidos “la incorporación de textos e imágenes de archivo, gráficos animados y, en ocasiones, acceso a sonido y video además de elementos que permiten la interactividad del usuario” (Alonso y Martínez, 2003, p. 269). De esta forma, la configuración gráfica de los diarios tiene un desarrollo considerable en comparación con las primeras etapas, además estos avances permiten pueda competir de forma directa con medios dinámicos como la televisión y radio.

Mencionado lo anterior, las distintas posibilidades que propone Internet tales como multimedia, hipertexto, interactividad, personalización, instantaneidad y actualización son elementos clave del discurso digital. De este modo, los diarios tienen la capacidad de brindar al usuario recursos como foro, chat, encuestas, entrevistas online y gráficos multimedia entre otros. Estas posibilidades, permiten el desarrollo de nuevas narrativas, contenidos informativos y visualización de la información ex profeso al medio digital. Lo que significa puedan “alcanzar recursos de expresión e incluso concepciones de la noticia capaces de renovar el periodismo hasta ahora usual”. (Trejo, 2006, p. 183)

En las distintas etapas de la metamorfosis de los diarios al escenario digital, se puede observar cierta analogía entre la versión impresa y la digital. Un estudio realizado por Albornoz (2007), a los grandes diarios de información general en Iberoamérica, pone en evidencia que los medios impresos, son la pauta en la estructuración de los diarios digitales. De esta forma predomina el texto sobre los recursos visuales y sonoros. De los recursos multimedia disponibles, la fotografía es la de mayor utilización y en menor medida audio, imágenes dinámicas y recursos multimedia; basta hacer un enfoque en cuanto a la presentación de los contenidos y representación gráfica de la información.

Un factor que permitió la evolución y desarrollo de los diarios en el entorno digital, fue el establecimiento de redacciones exclusivas para los contenidos digitales. En la actualidad, los medios exploran distintas estructuras para optimizar sus procesos productivos y generar productos adecuados al medio de alto valor informativo. Además de la redacción digital, las redacciones *crossmedia* o integradas (impreso y digital) forman parte del escenario mediático, por medio de equipos integrales complementarios con el propósito de evitar la merma de recursos técnicos y humanos; así como brindar contenidos de mayor calidad a través de los distintos canales de difusión. Sin embargo, no existe fórmula de cuál redacción sea la más exitosa para enfrentar la convergencia digital.

Si bien, es necesario adecuar los contenidos a nuevos formatos cada vez más visuales que permitan el aprovechamiento de las posibilidades del medio digital y que de cierta forma se desvinculen del medio impreso. Roger Fidler (1998), analiza las transformaciones en los medios a partir de las nuevas tecnologías y señala determinados patrones en común a lo largo de la historia. El vínculo del medio digital con su homólogo en papel se debe a los “vínculos con el pasado” para una adecuada adopción en la sociedad. De esta forma existe una relación directa con el medio antecesor como proceso de habituación y aceptación

social (1998, p. 46). Desde esta perspectiva, la evolución de los medios no puede dejar de tener cierta relación de sus predecesores. Este aspecto es visible en las primeras etapas del desarrollo de los diarios digitales.

A partir de la tercera y cuarta etapa, los esfuerzos de los diarios se encaminaron en adoptar algunos de los principios constitutivos de las plataformas Web 2.0. señalados por Pardo Kuklinski (2007). Los recursos interactivos como estrategia de *Inteligencia colectiva* para un acercamiento con el lector, no obstante, como se ha señalado anteriormente, la prensa ha tenido cierta cautela en otorgarle a las audiencias un papel protagónico. Esto puede ser resultado de la insistencia de los grupos editoriales por mantener un control como mediadores de la información.

Otro de los principios del Web 2.0. es la *búsqueda de experiencias enriquecedoras del usuario* a través de la inserción de contenidos dinámicos exclusivos del Internet. Sin embargo, Kuklinski, destaca la diferencia entre elementos visuales complejos diseñados con tecnología *Flash* y *Dreamweaver*, comúnmente utilizados en las infografías animadas y se refiere a experiencias enriquecedoras por medio de contenidos dinámicos de navegación sencilla que permitan la inmersión y participación de los lectores con el medio.

1.2.2 Características de un nuevo medio

Los atributos propios de Internet llevan a la caracterización de los diarios digitales como un medio digital independiente al formato en papel. Dentro de las características del discurso periodístico en el nuevo medio, la triada medular de Internet compuesta por hipertexto, multimedia e interactividad, tiene un papel considerable. Estos conceptos se profundizan en el Capítulo 2, para dar cuenta del desarrollo del periodismo visual en el medio digital. Es entonces que en este apartado se abordan, con la finalidad de enmarcar las principales características de la prensa digital.

La *multimedialidad* es una de las principales características del nuevo entorno, ya que significa la capacidad de poder integrar distintos lenguajes (textos, imágenes y sonidos) en un mismo medio “entendido como la integración de los demás medios conocidos: prensa, radio y televisión” (García y Pou, 2003, p. 72). Este atributo, además de permitir a la prensa competir y reunir características similares a otros medios “es uno de los más significativos para concretar la diferencia entre periodismo analógico y el ciberperiodismo”. (Navarro, 2012, p. 59)

Por su parte la *hipertextualidad* refiere a la estructuración de los contenidos a través de enlaces múltiples no lineales. Así pues esta característica, no sólo cambia la presentación de los contenidos, su importancia radica en la modificación de los modos de interacción de la versión en papel que se presenta a un solo nivel, a la posibilidad de profundizar los contenidos a través de distintos niveles de profundización. Por consiguiente el empleo de hipertexto transforma los modos de lectura (Álvarez, 2003). Cabe añadir, el mayor atributo del uso del hipertexto como característica básica de Internet consiste en un acercamiento e interacción con los usuarios debido a que la lectura en Internet se realiza de un modo similar al pensamiento humano enlazando ideas de acuerdo a sus necesidades informativas. (García y Pou, 2003)

El hipertexto tienen una relación directa con la interactividad, otra de las características del medio digital. La interactividad desde el punto de vista de manipulación de los con-

tenidos digitales, utiliza al “hipertexto [como] herramienta para interactividad en el momento que crea un espacio de «libertad de elección» para el usuario (Alonso y Martínez, 2003, p. 285) que traza sus propios caminos de lectura y apropiación del medio.

La *interactividad*, refiere a la intervención de los lectores como sujetos activos en el proceso comunicativo del medio digital. Por tanto, implica la participación y retroalimentación entre lector-medio digital. Es así que el concepto de interactividad es muy amplio, por un lado representa la manipulación del lector con el medio, ya sea por la personalización e inmersión de los contenidos. Y por otro lado, la capacidad de comunicación multilateral con el medio y otros lectores. (Díaz Noci, 2008, p. 68)

La *personalización* es una de las características del medio que se despliega de la triada modular de Internet (hipertexto, multimedia e interactividad), los usuarios como sujetos activos tienen la capacidad de modificar los contenidos de acuerdo a sus intereses y competencias. Si bien los diarios son un medio de comunicación masiva, la capacidad de personalización permite la individualización de los contenidos. (Navarro, 2012, p. 67)

La descentralización de internet originó la ruptura de barreras físicas, espaciales, temporales y comunicacionales. Por tanto, la *mundialización* o *universalidad*, la *instantaneidad*, *actualización* y *perdurabilidad* son componentes característicos del medio digital. Los esquemas de difusión, distribución y periodicidad de los diarios impresos se modifica radicalmente. De esta forma, la mundialización o universalidad permite la difusión global de los diarios digitales, el acceso está dado por conexión a internet y las limitantes están relacionadas con la capacidad del ancho de banda. (Álvarez, 2003, p. 243)

Asimismo, la descentralización en el nuevo escenario mediático no solo reduce las distancias físicas. El tiempo cada vez más adquiere un valor relevante en la sociedad, la temporalidad se reduce en Internet que se sitúa como un medio abierto y dinámico permitiendo un flujo informativo constante. La prensa digital, aprovecha la característica de instantaneidad del medio digital y compete con medios de difusión simultánea como la televisión y la radio. La *instantaneidad* permite a los diarios digitales la transmisión simultánea en tiempo real de las noticias, la periodicidad de la información en la prensa ya no se restringe a la distribución diaria de los contenidos informativos. En el mismo sentido, otra de las características relacionadas con la temporalidad es la *actualización* constante de los contenidos informativos, las noticias se renuevan varias veces al día. A partir de estas posibilidades, los diarios integran a sus contenidos propuestas como “minuto a minuto” “lo último”, con el objetivo de ofrecer al usuario una cobertura constante de los distintos acontecimientos del día. La rapidez y actualización informativa toma un papel protagónico en los grupos editoriales, de esta forma en los diarios la cobertura es continua 24/7/365. (Navarro, 2012)

La estructura actual de los diarios digitales permanece sujeta a la actualización y vigencia de las noticias, por lo cual, se añade a la configuración gráfica de los contenidos la hora de publicación de cada nota. El término periódicos o diarios subyace como factor representativo y valor de marca del medio, puesto que bajo esa denominación es distinguido de los demás medios de comunicación (García y Pou, 2003, p. 70). En otros términos, las transformaciones y características del medio digital desvinculan cada vez más, la edición online de su predecesor en papel, no obstante, para la mayoría de los medios tradicionales la edición en papel marca la pauta en la difusión de contenidos.

La instantaneidad y actualización, no son las únicas características del medio digital relacionadas con la temporalidad de los contenidos. La característica de *perdurabilidad* (García y Pou, 2003) o *memoria* (Díaz Noci, 2008), refiere a la capacidad de almacenamiento de la información. Si bien la actualización de contenidos es constante los diarios digitales cuentan con archivos y hemerotecas, de modo que ofrecen al lector tanto información actual y registros históricos de los contenidos. Además se pueden desarrollar contenidos atemporales, que no tengan una corta vigencia como las noticias del día.

El contexto actual se distingue por la descentralización, movilidad y sobrecarga informativa, aspectos que demandan *confiabilidad* de los medios de comunicación como mediadores de la información. El prestigio y veracidad de los medios en un entorno inestable permitirá la vigencia en su implantación social, “el prestigio de los diarios (...) pesa mucho a la hora de informarse en Internet”. (Alonso y Martínez, 2003, p. 267)

Las audiencias de los diarios digitales ya no son las mismas que hace diez años y mucho menos tienen que ver con las habilidades y competencias de los lectores en papel.

El usuario del diario digital es más participativo, demanda valor agregado en los contenidos digitales, y la propuesta de valor por parte de los medios no basta con la actualización constante. Los medios digitales deben brindar valor agregado en cuanto a fondo y forma de los contenidos. Internet cuenta con una serie de posibilidades para desarrollar nuevos contenidos, servicios y aplicaciones, adecuados para los usuarios cada vez más dinámicos, estos avances de la mano de la confiabilidad que aporten al usuario dependerá de la fidelización de las audiencias en el entorno digital.

1.3 El diseño de nuevos formatos periodísticos y la evolución tecnológica

La prensa es considerada un medio visual al valerse de recursos visuales para dar cuenta de los acontecimientos de la realidad. Como se señaló anteriormente, las características del discurso digital, hipertexto, interactividad y multimedia, suponen el desarrollo e innovación en la presentación de los contenidos de diarios digitales, en comparación a los recursos visuales que permite la edición en papel.

Si bien, se presentó de forma gradual la apropiación y aprovechamiento de las posibilidades que brinda Internet en diarios digitales. Fogel y Patiño (2008), señalan los incidentes terroristas en Nueva York, Madrid y Londres ocurridos en los primeros años del siglo XXI, como un parte aguas en la intervención de la prensa como medio informativo.

Los autores exponen que la cobertura en diarios digitales del acto terrorista del 11 de Septiembre de 2001 ocurrido en Nueva York, puso en duda la capacidad y potencialidad de Internet para cubrir una nota de gran impacto. Mientras que Internet suponía un medio dinámico y simultáneo, con la capacidad de informar en tiempo real. Los medios en Internet se paralizaron debido a la multitud de usuarios que recurrían a los medios digitales para informarse. Por lo tanto, este acontecimiento significó un fracaso para los diarios digitales debido a su insuficiencia de acuerdo a las expectativas y necesidades informativas de las audiencias.

Las redacciones digitales en ese momento no estaban preparadas para abordar un acontecimiento de tal amplitud. Como se ha mencionado, los medios digitales incurrieron en

Internet de forma presencial y a pesar de los avances logrados a principios del siglo XXI, los grupos editoriales no se habían enfrentado a la necesidad de un aprovechamiento integral de las posibilidades del medio digital para informar y cubrir las necesidades de una audiencia con expectativas de informarse a profundidad en tiempo real.

En este sentido, El Jaber (2010) retoma las consideraciones expuestas por Fogel y Patiño (2008) y explica:

La crisis, de lo urgente y lo extraordinario aparecieron en el escenario periodístico irrumpiendo en la última década de manera novedosa, que acompañados por las tecnologías de la información y la comunicación reconfiguraron los procesos de producción de la noticia y modificaron las rutinas productivas tradicionales. (2010, p. 71)

De esta forma, las redacciones de diarios digitales, reflexionan acerca de la importancia de un aprovechamiento adecuado de las posibilidades que ofrece Internet para hacer frente a *breaking news* (noticias de último momento). Es entonces indispensable la optimización de la capacidad de respuesta de los medios para contextualizar un acontecimiento, puesto que es necesario cubrir y superar las expectativas de las audiencias con la finalidad de mantener la credibilidad como medio informativo.

Continuando con esta idea, Fogel y Patiño (2008), explican que las enseñanzas recabadas del fracaso de la prensa digital en los sucesos del 11S en Nueva York, permitieron a los diarios digitales tener una actuación significativa en acontecimientos posteriores. Los autores señalan, que frente a los actos terroristas en Madrid en marzo de 2004, los diarios digitales hicieron uso de recursos propios del medio como foros, chats, planos y gráficos. Cabe destacar, la utilización de ‘gráficos interactivos’, recurso que permitió contextualizar los hechos, debido a que explicaban visualmente los hechos por medio de animaciones.

En este sentido, se puede observar una evolución considerable en la presentación y visualización de los contenidos en los diarios digitales. No sólo se redimieron los errores del pasado, Internet permitió a los diarios, consolidarse y tener un canal con capacidad de reacción similar al de otros medios de comunicación masiva como radio y televisión.

Además, el medio digital les proporcionaba las herramientas para reconstruir los hechos, contextualizar y profundizar las noticias como nunca antes, “permitieron a los medios de comunicación mostrar, con los recursos multimedia, aquello que hasta el siglo pasado podía contarle al lector con la palabra escrita”. (El Jaber, 2010, p. 71)

Cabe señalar, la tecnología Flash como un elemento determinante en la evolución de la narrativa periodística en diarios digitales a principios del siglo XXI. Este programa permitió el diseño de nuevos formatos que integraban animaciones para reconstruir los hechos y facilitar la comprensión de los acontecimientos por medio de la integración de elementos textuales y audiovisuales. “Flash proponía un acercamiento al entorno audiovisual, al combinar información de forma multimedia y conseguir añadir dinamismo (...) además que lo hacía en *streaming*”. (Gago, 2007, p. 115)

De acuerdo a lo anterior, una de las grandes aportaciones de Flash fue la generación de nuevos géneros narrativos, algunos autores hacen referencia a la *infografía multimedia* o *infografía digital*. Sin embargo, “la denominación de este producto periodístico sigue

siendo vaga: en Estados Unidos, las redacciones hablan de un *Interactives features* (revista interactiva), en Francia de una *Bola de net*, en Argentina de un *Especial multimedia*” (Fogel y Patiño, 2008, p. 69)

Actualmente persiste cierta ambigüedad para referirse a estos productos periodísticos. En México se utiliza la denominación ‘gráfico animado’ únicamente por tradición, debido a que anteriormente la animación en estos formatos era una constante. Es entonces, que los ‘gráficos animados’ son productos periodísticos multimedia e interactivos, por tanto, la animación es utilizada ocasionalmente, más no es un elemento definitorio. “Herederos de las infografías informativas de la prensa impresa, la mayoría de los gráficos animados que forman el caudal informativo de los diarios online son verdaderas piezas informativas multimedia digitales”. (Albornoz, 2007, p. 247)

Si bien, uno de los componentes de los gráficos animados son las infografías estáticas o multimedia. Por la ambigüedad de términos, se retoman las consideraciones de Manuel Gago (2007), respecto a la utilización de la infografía multimedia como producto periodístico informativo para documentar los acontecimientos en la época del auge de Flash. El autor clasifica a estos gráficos por *grado de autonomía* y por *tipo de acción narrativa*. Por grado de autonomía se clasifican en:

1. Gráficos independientes. Es decir, gráficos con información auto-contenida, que no requieren de alguna nota o contenido de apoyo para dar sentido o entendimiento de la información.
2. Gráficos complementivos. Son recursos complementarios a informaciones principales, por ejemplo mapas o secuencias fotográficas.
3. Gráficos contenedores. Su función es recopilar cronológicamente otros gráficos de menor tamaño con relación a un tema de forma que la integración de todos los gráficos contextualicen un hecho o noticia. (2007, p. 117)

De acuerdo a lo anterior, es preciso destacar el carácter autónomo de los gráficos animados permite posicionarse como contenidos autosuficientes al igual que una nota informativa, asimismo, al incluir distintos recursos como texto, imágenes y audio, permiten brindar una perspectiva global de un acontecimiento. Por otro lado, también es utilizado como recurso complementario, de modo que favorece el enriquecimiento y entendimiento de otros contenidos. Siguiendo a Gago (2007), la utilización de los gráficos respecto a la *acción narrativa* pueden ser:

1. Secuenciales y cronológicos. Su función es dar cuenta de las fases o etapas en que se desarrolla un acontecimiento para brindar al usuario una contextualización general de un hecho. El usuario puede navegar de forma interactiva para su comprensión y entendimiento.
2. Situacionales. Permiten visualizar los distintos elementos relacionados de un acontecimiento.
3. De procesos. Informan acerca de hecho complejos secuencialmente “emplean la simulación, la metáfora, la secuencia y la situación para representar un fenómeno”. (2007, p. 117)

Estos atributos permiten contextualizar y profundizar acontecimientos que de otra forma sería muy difícil explicar. Las consideraciones anteriormente expuestas, muestran que algunas de las aplicaciones utilizadas en el apogeo de la infografía multimedia, se siguen utilizando en mayor o menor medida por los diarios digitales.

Si bien, los avances en este periodo permitieron la evolución de narrativas audiovisuales e interactivas en los diarios digitales, en años posteriores hubo un declive en la producción y utilización de estos productos periodísticos. Manuel Gago (2007), adjudica el declive de narrativas multimedia a una serie de problemas relacionados con la utilización de Flash. El primer problema consistía en que “Flash enfatizaba determinada noción de «espectáculo», vinculada al contenido, resultado del movimiento y de la interacción (...) lo que era visto como una ventaja, después se vio como una dificultad para el acceso” (2007, p. 123). Sin embargo, el problema no debe adjudicarse al software. La problemática radica en la inclusión desmesurada de los efectos posibles en un intento de brindar una propuesta innovadora y vanguardista en la presentación de los contenidos.

Cabe señalar, la *espectacularización* ocasionada por los múltiples efectos es uno de los factores que propiciaron el retroceso de géneros y narrativas multimedia debido a que saturaba visualmente los contenidos. Estos aspectos conllevan a la falta de credibilidad de los recursos visuales, por lo tanto, al desaprovechamiento de formatos eficientes para la transmisión de informaciones. Visto así, el desarrollo de formatos multimedia e interactivos debe encaminarse en función de proporcionar formatos originales y atractivos, pero sobre todo funcionales para el usuario. De tal forma, la excesiva utilización de efectos visuales e interactivos estigmatiza y trivializa recursos potenciales para una adecuada transmisión de informaciones.

El segundo problema, “Flash creaba objetos demasiado independientes del resto del contenido” (2007, p. 123). Cabe mencionar, este aspecto sigue vigente en algunas presentaciones de la información. Sin embargo, el surgimiento nuevas tecnologías como HTML5 posibilita la integración de recursos audiovisuales e interactivos a la configuración gráfica de los diarios sin la necesidad de abrir hipervínculos adicionales. En el mismo sentido, las nuevas tecnologías, dan la solución del tercer problema relacionado con la falta de visibilidad de formatos elaborados en Flash en buscadores semánticos como *Google*. De esta forma, se amplía la visibilidad de los contenidos en buscadores semánticos, permitiendo el acercamiento con usuarios externos de los diarios digitales.

Afortunadamente, se ha producido un avance tan importante como necesario en los software disponibles para el diseño periodístico, sin embargo aún quedan reminiscencias de los inicios de internet que obligan al uso de lenguaje de programación (...) para mejorar la apariencia de las informaciones. (Cabrera, 2007, p. 74)

En este sentido, tiene lugar el cuarto problema señalado por Gago, la “necesidad de especialistas tecnológicos. Flash es una disciplina que requiere un aprendizaje bastante complejo y obliga a tener un equipo con especialistas en esta tecnología” (Gago, 2007, p. 123). Actualmente Flash es percibido como un programa obsoleto en diseño web, debido a la incompatibilidad en dispositivos móviles como *tablets* y *smartphones*. Asimismo, Flash es

desplazado por nuevos software, que facilitan y amplían las posibilidades gráficas y audiovisuales de diseño web.

Sin embargo, el diseño de aplicaciones y formatos visuales requiere de equipos multidisciplinares especializados, así como la capacitación de los equipos para la utilización de las nuevas tecnologías que permanecen en constante actualización.

Otro aspecto que interfiere en el desarrollo de formatos multimedia e interactivos, tiene relación directa con la tradicional estructura periodística “se ha basado desde su fundación en la creación de productos estandarizados que ahorren tiempo en la producción en cada uno de sus ciclos” (Gago, 2007, p. 103). Este factor es un impedimento en el desarrollo e innovación de contenidos multimedia e interactivos que potencien la capacidad y calidad informativa de diarios digitales de acuerdo a las necesidades de los usuarios.

Mencionado lo anterior, otro punto ligado a la estructura un tanto hermética del periodismo, permite entender la reticencia en aceptar por completo una estructura multidisciplinaria. De este modo la inserción de equipos multidisciplinarios permite brindar a las audiencias contenidos de precisión periodística mediante formatos estéticos pero sobre todo funcionales para la transmisión informativa. Cabe señalar, el esquema actual en los grupos editoriales es multidisciplinario, sin embargo permanece la búsqueda del *periodista multitasking*, “si en una redacción en papel el diseñador carece de formación en comunicación, los periodistas de infográficos son, en su parte, periodistas que escogieron ese camino profesional”. (Gago, 2007, p. 112)

Mientras en el mundo del periodismo no se acepte a fondo y a conciencia la inclusión de equipos multidisciplinarios compuestos por especialistas en su área no se podrá tener un aprovechamiento total de los recursos del medio, de acuerdo a los requerimientos informativos de la sociedad de la información, “la falta de herramientas técnicas que simplifiquen la edición y difusión de los contenidos obliga a los medios a estructurar sus plantillas dedicando personal especializado a cada aplicación”. (Cabrera, 2010, p. 82)

En definitiva la inclusión de herramientas que faciliten la producción de los contenidos visuales permitirá un aprovechamiento integral del medio digital. Sin embargo, la integración de disciplinas en los grupos editoriales, permitirá un verdadero aporte de valor en los contenidos informativos de diarios digitales. Un valor agregado constituido por contenido de calidad a nivel informativo y de visualización de la información.

Por otro lado, la lenta descarga de los contenidos multimedia e interactivos durante los primeros años del siglo XXI, es otro factor que contribuyó a la producción disminuida de este tipo de formatos, en años consecuentes. Las limitaciones en cuanto al ancho de banda de aquella época, impedía a los usuarios la agilidad para visualizar infografías multimedia o gráficos animados.

No obstante la capacidad de ancho de banda actual es muy distinto al de hace diez años, “la inclusión cada vez mayor de fotografías, video y audios en los cybermedios, responde a la mejora de la capacidad y calidad de las líneas o vías de conexión a internet que favorecen a la descarga de elementos más pesados” (2010, p. 78). Por su parte, los diarios digitales como un medio masivo acoplan sus contenidos de acuerdo a la capacidad estándar de las audiencias.

Uno de los retos actuales (...) reside en la búsqueda de nuevas formas para hacer periodismo en Internet sobre todo pensando en las renovadas

posibilidades que ofrecerá la construcción de banda ancha, en las que la multimedialidad y la interactividad superan las limitaciones que han encontrado hasta ahora. (López, 2012, p. 133)

Por otro lado, los principios de la Web 2.0 hacen referencia al enriquecimiento de la experiencia de usuario. En este sentido, se evita la utilización excesiva de efectos visuales e interactivos en los contenidos digitales que compliquen a los usuarios la navegación. “El diseño se vuelve utilitario y próximo a la narración con poca intervención estética o ambiental” (Gago, 2007, p. 126). De modo que la relevancia de los contenidos radica en lo funcional sobre lo estético, “el aspecto estético no es tan relevante como la accesibilidad desde formatos diferentes y la capacidad de recuperación de datos”. (p. 126)

Además otro factor significativo del enriquecimiento de la experiencia de usuario y simplicidad en la aplicaciones Web 2.0, es la agilidad de navegación, “la navegación (...) menos consecutiva y la información se superpone en capas que el usuario desvela o tapa en función de sus intereses” (p. 126). De este modo los formatos multimedia e interactivos suponen una personalización de los contenidos y un acercamiento con los usuarios.

Los principios constitutivos de la Web 2.0, suponen la inclusión de *mashups* “aplicaciones web híbridadas (...) un punto de conexión entre funciones diferentes, permitiendo obtener lo mejor de cada aplicación” (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007, p. 31), como elemento que favorece el enriquecimiento de usuario y la simplicidad un ejemplo de *mashup* es la utilización de *Google Maps* en los contenidos. El uso de *mashups* puede favorecer también a procesos de trabajo más rápidos, es decir los departamentos de diseño utilizan ciertos recursos ya existentes.

Las innovaciones en los diarios digitales en la sociedad de la información, requieren de ampliar más su visión en cuanto a las nuevas formas de informar. Las tecnologías, las audiencias se transforman, por lo tanto, el consumo de la información en la actualidad no es el mismo que hace diez años. El desarrollo y evolución en la configuración gráfica de los contenidos y de la visualización de los contenidos. En parte dependerá en que el periodismo deje a un lado los esquemas del periodismo clásico e impreso.

Por otro lado, Cabrera (2010) y Navarro (2012), coinciden en los avances tecnológicos como factor influyente en la evolución en el diseño de diarios digitales, “las posibilidades tecnológicas influyen directamente en el mayor o menor uso de recursos visuales que facilitan la comprensión de contenidos” (2010, p. 76). De este modo el surgimiento de nuevos software, la capacidad y facilidad de difusión a diversas plataformas, seguirá aportando herramientas que contribuyan a la incorporación de formatos que aprovechen las cualidades del medio.

Cabe destacar a la infografía multimedia y al gráfico animado, como los primeros formatos innovadores con capacidad audiovisual e interactiva utilizados por los diarios digitales desde hace aproximadamente diez años. Durante este periodo, las limitaciones técnicas propiciaron un declive en su producción, inclusive algunos diarios los consideraron obsoletos y los descartaron de sus contenidos.

Sin embargo, actualmente los avances tecnológicos favorecen la producción de recursos multimedia e interactivos mediante, distintos software que simplifican su producción en comparación con los utilizados hace algunos años. Asimismo la incorporación de nuevas

plataformas que favorecen la interacción usuario-soporte y sobre todo el aumento de audiencias jóvenes cada vez más visuales, conlleva a no descartar los formatos multimedia e interactivos de la oferta informativa de los diarios digitales,

Internet es el soporte multimedia por excelencia, lo que permite intuir que en el futuro, a medida que se superen las limitaciones técnicas de la red de redes, habrá productos más elaborados, que empleen más las imágenes en movimiento y el sonido. Y por supuesto, una nueva oferta de contenidos. (López, 2012, p. 136)

Actualmente diarios como *The New York Times*, además de innovar con especiales multimedia de gran escala, cuenta con una galería y publicación constante de *interactives features* y *multimedia features*, es decir gráficos interactivos en los que se aprovecha las posibilidades hipertextuales, multimedia e interactivas dependiendo el tipo de información. Por su parte, el diario británico *The Guardian*, recurre a gráficos analíticos por medio del periodismo de datos. Otro ejemplo relacionado con la innovación de formatos y narrativas multimedia es expuesto por Mancini (2011), *News Australia* es uno de los sitios online informativos más importantes de Australia, cuenta con un departamento de innovación de nuevas formas de diseño y visualización. Este sitio periodístico realiza un trabajo experimental a través de la localización de las necesidades informativas de las audiencias, antes que las audiencias lo demanden. De esta forma busca llevar la vanguardia en cuanto a interacciones y nuevos formatos.

La consolidación y crecimiento de los formatos multimedia e interactivos se dará al “cruzar el puente”, aludiendo a las consideraciones expuestas por Roger Fidler (1998). El autor refiere al momento en que una innovación pasa el puente de la “familiaridad” para explorar nuevas aplicaciones. Ejemplifica esta situación con el uso de la fotografía “inicialmente se consideró a la fotografía como un medio más eficiente y confiable de producir retratos y paisajes. Hubo que esperar a que se pasara el puente de la familiaridad para darle usos más creativos” (p. 48). En este sentido, los infográficos multimedios o gráficos animados en sus inicios fueron utilizados para contextualizar *breaking news*, siendo un formato eficaz para la comprensión de hechos complejos. Sin embargo, poseen atributos, que pueden ser aprovechados para otro tipo de contenidos, ya sea como recursos participativos e incluso lúdicos.

Capítulo II. Diversificación en el escenario mediático digital

Aquí, ¿sabes?, tienes que correr lo más aprisa que puedas para mantenerte en el mismo lugar. Si quieres ir a otra parte, debes correr por lo menos al doble de velocidad de la que hemos corrido
Lewis Carroll

2.1 Aceleración informativa

Los avances tecnológicos provocan en la sociedad una nueva actitud respecto al tiempo. En este sentido la reducción de distancias y la simplificación de tareas, por medio de distintas herramientas tecnológicas modifican las actividades y procesos socioculturales. Estos aspectos lejos de proporcionar la percepción de aumento de tiempo disponible en la sociedad, acentúan “los grandes temas de nuestra época son la prisa, la urgencia, la aceleración y los plazos”. (Bolz, 2006, p. 8)

Desde esta perspectiva, el campo de acción y periodicidad de la prensa tradicional se modifica en la edición digital. Mientras, la distribución de la prensa en papel es una vez al día; las características de instantaneidad y aceleración en el entorno digital permiten actualizar constantemente sus contenidos a lo largo del día. De esta forma, los diarios digitales brindan las “noticias del momento” como valor agregado; en comparación con las limitaciones de su homólogo impreso. Por tanto, prevalece la importancia de la actualización constante y la rapidez informativa, así surge la tendencia por destacar la temporalidad de la información.

Si bien, la actualización constante es un requerimiento de las audiencias en los medios digitales, es necesario profundizar las implicaciones que conlleva la rapidez informativa adoptada como parámetro en diarios digitales. Al respecto, García y Pou (2003), señalan la adopción de un modelo distintivo de actualización que incluye la *hora exacta* de publicación de los contenidos. Cabe agregar, los medios también integran secciones como *minuto a minuto*, *últimas noticias*, o *lo más reciente* estos ejemplos muestran la inclinación de los medios digitales por brindar la primicia informativa.

En este sentido, las estrategias de actualización de medios informativos digitales evidencian el carácter efímero que adquieren los productos informativos situación que señalan los autores “dificulta la sedimentación del mensaje periodístico” (2003, p. 70). Los contenidos son renovados conforme transcurren los acontecimientos noticiosos. Es decir, los contenidos publicados pueden caducar o tener modificaciones en el transcurso de día, se percibe entonces una “escasa vigencia del mensaje periodístico”. (2003, p. 70)

Los autores consideran, que la *fugacidad* expuesta por los medios, impide la perdurabilidad de los contenidos. De este modo, si las notas han sido renovadas constantemente, los usuarios pueden perder el contexto y dirección de un acontecimiento. Por ello, explican algunas soluciones a esta problemática, la primera consiste en la organización de los distintos contenidos publicados respecto a un tema. Por otro lado, otra opción es la integración de ‘especiales’ que muestran una perspectiva global de los acontecimientos. (2003, p. 71)

Es el caso de especiales o gráficos multimedia, estos productos periodísticos permiten recabar distintas informaciones de un acontecimiento; como puede ser, una cronología con los aspectos más relevantes, así como videos, galería de foto, infografía, audios de entrevistas, etcétera. Es decir todos los recursos que permitan la contextualización y profundización un acontecimiento, integrados en un producto periodístico, que de otra forma, sólo sería posible a través de múltiples notas.

Por su parte, Díaz Noci (2008), expone que la difusión de contenidos periodísticos en el escenario digital puede ser tanto por una comunicación sincrónica como asincrónica. Asimismo, el autor considera que la actualización constante en medios digitales determi-

na la renovación continua de la información, la cual puede estar determinada por una acumulación de contenidos a través de actualización de las informaciones, o bien por la sustitución de contenidos, es decir el remplazo constante de las informaciones, el cual puede considerarse como el modelo temporal habitual en los diarios digitales.

Ante la pauta de actualización continúa, los medios digitales compiten por obtener la primicia de los acontecimientos, este aspecto referencial conlleva a otra de las implicaciones que acompaña el furor de la aceleración informativa. Esto es la veracidad de los contenidos que se publican, por ello se debe “guardar la importancia entre calidad de la información y la rapidez de su transmisión” (Navarro, 2012, p. 58). La importancia de este aspecto reside en la desvalorización y desprestigio que puede ocasionar la persistencia por ganar la noticia, retomando que la credibilidad es el atributo fundamental de la prensa digital como mediadores de la sociedad de la información, “el valor de la primicia se desvanece frente a la imposibilidad de chequeo que impone la premura con la que se produce y consume la información”. (Luchessi, 2010, p. 16)

Como se mencionó en el apartado anterior, uno de los usos de narrativas multimedia como gráficos animados o infografías multimedia es la representación de *breaking news* (noticias de última hora). Si bien estos formatos contribuyen a la comprensión de datos complejos, el tratamiento periodístico de *breaking news* debe prever la verificación de los datos y evitar producir contenidos con base en rumores o informaciones no certificadas, de otro modo que se puede caer en ficción. Así sucedió con las infografías de la captura de Osama Bin Laden en 2011, publicadas por distintos medios informativos a nivel mundial. Mientras las autoridades no emitían una versión oficial, los medios publicaron múltiples recreaciones infundadas del acontecimiento espectacularizando y banalizando los hechos. Por su parte, las condiciones de accesibilidad y descentralización en Internet llevan a la multiplicidad del flujo informativo. Desde esta perspectiva, autores como Mancini (2011) y López García (2012), señalan que frente a la masa informativa que abunda en el panorama comunicativo actual, la información por sí sola es un *commodity*, es decir, un producto genérico sin valor diferencial al alcance de todos.

Siguiendo a Mancini, el incremento del flujo de contenidos pone en duda el criterio de actualización constante de las noticias como *valor agregado* ofrecido por los medios informativos, “si la información abunda, la información en sí no añade valor” (2011, p. 56). Asimismo el autor considera, que en la actualidad el prestigio de los grupos editoriales no es suficiente como *marca-valor*. Si bien, los diarios digitales en la sociedad de la información se perfilan como *mediadores* o *curadores* de la información, el entorno demanda renovar las tradicionales fórmulas para seguir vigentes en un contexto tan cambiante, “generar productos, servicios y procesos internos de producción que tengan como ejes y objetivos la innovación editorial, comercial y tecnológica, es al mismo tiempo una oportunidad y una obligación. Pronto será una obligación”. (2011, p. 58)

Para López (2012), la condición actual de la “tradicional noticia [es] un *commodity*, es decir, materia prima con la que se elaboran otros productos más complejos con valor añadido” (2012, p. 157). Es entonces evidente, que la publicación constante de las noticias no es suficiente en el panorama actual, el autor explica la labor del periodismo no debe enfocarse solamente en encontrar la primicia, debido a que el contexto demanda “mejorar las técnicas para, explicar, contextualizar, mostrar y anticiparse” (2012, p. 158). El trata-

miento periodístico de los contenidos con el apoyo de los recursos que brinda el medio debe encaminarse en contenidos que aporten un valor diferencial.

Con referencia a la producción de nuevas fórmulas innovadoras, cierta de parte de las iniciativas, se inclina en la generación de narrativas multimedia a través de la integración de recursos que proporciona el medio conforme lo requieran los contenidos. Cabe señalar, el tiempo de producción de este tipo de formatos difiere del tiempo establecido y casi automático en que se editan y publican las nota tradicionales.

Gago (2007), refiere la existencia de una estructura estandarizada en los diarios digitales a modo de una *economía de escala*, es decir, un aumento en la producción de contenidos que se ajusta a la *actualización continua*. De este modo la producción de contenidos se realiza al menor tiempo, menor uso de recursos tanto técnicos como humanos, al menor coste. Desde esta perspectiva, este esquema “penaliza la creación de formatos especiales que no pueden ser reutilizados”. (2007, p. 111)

En la misma línea, Miriam Lewin expone:

Indudablemente la profundización de los temas requiere tiempo y muchísimas veces uno ve que se reproducen mecánicamente contenidos que ya vienen pifiados en su origen y no se cuestionan... Me parece que la calidad es tiempo, es recursos por parte de las empresas. (Citado por Di Prospero y Maurello, 2010, p. 66)

En este sentido la actualización y rapidez informativa, interviene en la producción profundización e innovación de los contenidos informativos. Los estudios relacionados con el aprovechamiento de las posibilidades de Internet, de acuerdo a las necesidades informativas de las audiencias, apuntan que “la información debe interpretarse bajo diversos formatos para lograr una mayor presencia mediática que asegure el consumo del producto periodístico por parte de una audiencia cada vez más fragmentada”. (Cabrera, 2010, p. 83) En la sociedad de la información los diarios digitales no sólo compiten con los medios de comunicación masiva tradicionales, en este contexto, la información mantiene un alcance social extenso a través de diversas fuentes. De acuerdo a lo anterior, “el periodismo total (...) no se puede conformar con piezas que ofrecen solamente lo que los usuarios ya tienen a golpe de clic. Los hechos puntuales llegan actualmente de muy diferentes fuentes y pronto invaden las arterias de la red” (López, 2012, p. 175). Para López García, el periodismo total, se caracteriza por ser abierto y plural, es decir, tiene un acercamiento directo de las necesidades informativas de la sociedad apoyándose de las tecnologías, de este modo brinda productos periodísticos de calidad y credibilidad en la sociedad.

2.2 Agenda mediática y diversidad de contenidos

Como se explicó en el apartado anterior, Internet se antepone como un canal con abundante masa de información en el entorno digital. Sin embargo, cabe cuestionar ¿Qué tipo de información resguarda Internet como biblioteca universal?, asimismo, ¿Qué información difunden los medios informativos en Internet?.

Wolton (2000), clasifica la información contenida en Internet en cuatro tipos, en primer lugar ubica la *información-noticia* que comprende información general y especializada, así como, asuntos relacionados con política, economía e historia. De acuerdo al autor, este tipo de información es recurrente en los medios de comunicación masiva como la prensa. El segundo tipo refiere a la *información-servicio*, es decir, contenidos de carácter práctico para el desarrollo social. Por otro lado, la *información-ocio*, también conocida como *infoentretenimiento*, cuenta con un crecimiento significativo en Internet. Por último, Wolton categoriza la *información-conocimiento*, concepto un tanto ambiguo, que refiere a la información especializada o académica por bancos de datos profesionales y semiprofesionales. Albornoz (2007), en un estudio sobre periodismo digital en diarios de Iberoamérica utiliza la clasificación de información en Internet, de Wolton, no obstante reemplaza la categoría *información-conocimiento* por *información-institucional* aludiendo a los contenidos informativos propios de cada grupo de comunicación.

Por otro lado, la difusión y perdurabilidad de los contenidos de diarios digitales no sólo está dictaminado por la actualización constante y los tipos de información disponibles en Internet. La selección de los contenidos en medios de comunicación masiva tradicionales responde a la teoría de la *Agenda Setting*, es decir, el establecimiento de lo “noticiable” conforme lo dispone cada medio. La estructura de la *Agenda Setting* se caracteriza por la selección, determinación del grado de relevancia y difusión, de distintos temas o acontecimientos para su asentamiento como asuntos de dominio público.

Existen otras dos variables que intervienen en el establecimiento de los temas de dominio público, mientras la *Agenda Setting* selecciona y destaca los temas que serán implantados por los medios de comunicación en el seno de la vida social. La *Agenda Cutting* refiere a la omisión y desviación de la atención del público respecto a ciertos temas de acuerdo a intereses políticos y sociales. Por otro lado, se encuentra la *Agenda Surfing*, método que responde al monitoreo y distinción de temas centrales de la agenda pública con el fin de enfatizarlos, a través de un tratamiento distintivo con el objetivo de obtener visibilidad respecto a los demás medios de comunicación. (Guzmán y Martínez, 2010)

Ahora bien, “el chequeo con otros medios, la desvaloración de la primicia y de la competencia constituyen las nuevas formas de hacer y acceder a la información, con su inevitable tendencia a la generación de agendas unívocas”. (Luchessi, 2010, p. 11)

Bolz (2006) y Luchessi (2010), exponen que el establecimiento de la agenda pública por los medios de comunicación lleva a la redundancia informativa, aspecto influyente en la sociedad respecto a la generación de confianza y credibilidad de lo que se informa. Por su parte, Bolz hace referencia a este fenómeno como una de las características de la *comunicación mundial* “lo que las agencias de noticias hacen posible a través de los medios masivos: la simultaneidad de lo acontecido”. (2006, p. 8)

En este punto, cabe destacar la búsqueda de la diferenciación como elemento indispensable para los medios de comunicación en la sociedad de la información y su entorno descentralizado con alto flujo informativo. Si la información es abundante y los contenidos de medios informativos mantienen semejanzas marcadas por la agenda mediática, el contexto conlleva a una necesaria aportación de valor agregado y diferenciación de los productos periodísticos en los diarios digitales.

La diversificación de contenidos es una de las estrategias que ha utilizado la prensa de información general para distinguirse de los medios de comunicación masiva, con el objetivo de lograr un acercamiento con las audiencias para su consolidación sociocultural como industria informativa. Roger Fidler (1998), expone que ante la incursión de la radio, la industria editorial recurrió a la innovación de contenidos y formatos ante la multiplicidad de los públicos y anunciantes. Asimismo, experimentaron con secciones y contenidos especializados dirigidos a nichos específicos. El autor señala, que estas tácticas además de contribuir al acercamiento de audiencias y anunciantes, renovaron la presentación de la información, por consiguiente esta estructura sigue vigente en los periódicos de información general en la actualidad.

En el mismo sentido Coca Díaz (1998), en relación a la prensa ante el cambio de siglo XXI expone, “el fin del público masivo parece estar próximo en el que todos hablan de segmentación” (1998, p. 111). El autor explica que los diarios de información general debían adoptar estrategias de diversificación, sin perder su esencia como industria periodística. Entre la estrategias empleadas, menciona la integración de ‘suplementos especiales’ con el propósito de atraer a ‘lectores del futuro’. Cabe señalar, la preocupación de la prensa por permanecer vigente desde tiempos anteriores, situación que conlleva a una innovación necesaria de la prensa, con la finalidad de un acercamiento con lectores potenciales. Como sucede actualmente respecto a la búsqueda de estrategias para el acercamiento con nativos digitales.

Desde esta perspectiva, la fragmentación de las audiencias conlleva al interés de los medios de comunicación en tener un acercamiento con los lectores por medio de estrategias de diversificación de los contenidos. A través de ediciones múltiples, secciones diferenciadas y suplementos de acuerdo a los intereses habituales de las audiencias (Diezhandino, 1998, p. 197). Es entonces que los medios de comunicación masiva se adecuan cada vez más a los gustos y preferencias del público.

En la actualidad, cobra interés el conocimiento del consumo digital de la información, para un acercamiento con audiencias cada vez más fragmentadas por la versatilidad ocasionada por Internet y las nuevas tecnologías. En este sentido se observa cierta tendencia por las secciones blandas (*soft news*) y temas cotidianos por predilección de las audiencias en la sociedad actual (Luchessi, 2010, p. 11). “Aquello que puede ser denominado como “la vida cotidiana” constituye en “el tema” de agenda de los medios.

Como consecuencia, *Información General* o *Sociedad*, (...) son las secciones protagonistas” (Di Próspero y Maurello, 2010, p. 64). Si bien se integran suplementos dirigidos a nichos especializados, no obstante, las *Hard news* (Secciones duras) como política y economía son las secciones preferentes por los medios informativos (2010, p. 65). De esta forma, los medios mantienen cierta orientación por las preferencias de dominio público, sin embargo estos requerimientos no tienen carácter prioritario.

El Jaber (2010), sostiene que los medios de comunicación adecuan su identidad editorial y los procesos productivos de los contenidos informativos de acuerdo a las transformaciones sociales y culturales ocasionadas por las nuevas tecnologías. En consecuencia, el periodismo es un “portador de servicios” que difunde noticias y entretenimiento (2010, p. 74). Desde la misma perspectiva Guerrero y Huerta (2002), destacan la tendencia a contenidos de ocio y entretenimiento, así como la integración de servicios para la creación de comunidades. (Citado en Albornoz, 2007)

La introducción de secciones y suplementos establecidos para diversificar los contenidos de la prensa generalista, son estrategias genéricas con base en distintas temáticas para ofrecer a las audiencias una oferta informativa más amplia de acuerdo a sus intereses. No obstante, Mancini (2011) y Vin Crosbie (2004), se manifiestan en contra de los flujos informativos estandarizados, a través de secciones genéricas preestablecidas por tradición. Al respecto, los autores consideran que las estrategias utilizadas por la prensa digital son inadecuadas debido a la falta de acercamiento real con las audiencias, así como el desconocimiento de las preferencias, consumo informativo y condiciones sociales actuales del entorno digital. Para Mancini, “la audiencia es el contenido” por lo tanto “la audiencia quiere ver a la audiencia” (p. 48). Por su parte, Crosbie señala que ante un entorno digital descentralizado con sobrecarga informativa, los diarios digitales deben de inclinarse por el “*unique mix of interest*” de cada individuo”. (Crosbie, 2004. Citado en Albornoz, 2007, p. 59)

En definitiva, el entorno actual demanda la formación de una agenda mediática con gran influencia y participación de los usuarios, sólo de esta forma podrá permanecer vigente la prensa digital. En este contexto, la redundancia ya no es garantía de la fidelización de los usuarios, debido a que Internet y las nuevas tecnologías descentralizan cada vez más las barreras informacionales. Asimismo se perciben consumos de información con tendencia en temas cotidianos, estilo de vida y de *infoentretenimiento*, es entonces que se puede señalar la tendencia a la “concepción amplia” del periodismo, es decir, contenidos relacionados con entretenimiento y la actualidad. (López García, 2012)

Según Igarza (2009), en los últimos cincuenta años la industria del entretenimiento ha tenido un crecimiento significativo que incrementa con Internet y las nuevas tecnologías, por ello refiere a una “Sociedad Digital, Hiperconectada y Entretenida que representa una nueva etapa de la Sociedad de la Información” (2009, p. 41); sin duda todos estos cambios intervienen en la actuación de los medios de comunicación masiva. Para el autor los tiempos de entretenimiento están marcados por el juego, el deporte, la cultura o el descanso, son breves “el ocio se consume en pequeñas píldoras de fruición” (2009, p. 41), debido a la aceleración constante en que vive la sociedad actual, sobre todo en espacios urbanos “se generan burbujas de tiempo de ocio que modifican sustancialmente el espectro de consumo, introducen nuevas formas de hacer contenidos y pueden afectar sensiblemente la economía de los medios”. (2009, p. 41)

De este modo, si el entretenimiento adquiere mayor importancia en la vida diaria de la personas, aunque sea en pequeñas dosis; es así que las agendas mediáticas deben de adaptarse a las transformaciones e intereses de la sociedad. Si bien los medios de comunicación por tradición imponían los temas de dominio público, el entorno digital muestra que son los diarios los que se deben de adaptar a la participación del usuario en el entorno digital y a los consumos informativos de la sociedad.

Desde otra perspectiva, López (2012) explica que los medios de información no sólo deben de inclinarse por *soft news* o informaciones superficiales, destacando la existencia de temas duros (*hard news*) con fuerte interés social. El autor destaca que la sociedad de la información demanda que los diarios brinden “valores noticia” (*news values*), en otros términos, noticias o acontecimientos de interés público. De modo que aporten conocimiento y sean de utilidad para los requerimientos de la sociedad, para ello es necesario

un tratamiento informativo conformado por la explicación, interpretación y la “inclusión de elementos visuales para enriquecer la capacidad expresiva de la pieza”. (2012, p. 111)

2.3 Movilidad informativa

“Los medios de comunicación social –también llamados masivos o mass media– son aquellas empresas públicas o privadas, cuyo cometido es emitir información de actualidad desde los soportes físicos y técnicos que la moderna tecnología ha hecho posible”. (Del rey, 1991. Citado por Salaverría, 2005, p. 39)

En la actualidad, el desarrollo de la prensa como medio de comunicación masiva no queda reducido a un solo soporte, las innovaciones tecnológicas constantes abren paso a Internet, a través de múltiples dispositivos adoptados en la vida cotidiana de la sociedad. Con el surgimiento de *smartphones*, tabletas, *netbooks* y *laptops*, la edición en papel puede considerarse un dispositivo más para la difusión de los contenidos informativos a audiencias fragmentadas. En el nuevo escenario mediático los contenidos viajan y son direccionados a través de múltiples canales en distintas temporalidades. Una persona puede revisar las noticias por la mañana en su móvil, por la tarde revisar en su oficina los avances de un acontecimiento a través de su *netbook* y por la noche hacer una consulta en su tableta. “Estamos emigrando de la economía de *broadcast* (un producto para muchos), a la economía del *broadband* (muchos productos para muchos)”. (Mancini, 2011, p. 94)

En este contexto, los contenidos se tornan portátiles y simultáneos, permanece en distintos canales a la espera de las demandas de información de las audiencias, asimismo, la información se actualiza constantemente por ello en el entorno actual no existen pausas. La descentralización informativa que propició Internet también ha alterado el sentido del “tiempo, el mayor capital que podemos tener se está fragmentando, transformado y expandiendo” (2011, p. 21). Adquiere entonces importancia *la ubicuidad* para el desarrollo social y comunicacional, que se da a través de “una conectividad nómada, el usuario permanece accesible todo el tiempo, de modo que las personas y las máquinas pueden conectarse con él a lo largo del día”. (Igarza, 2008, p. 175)

Con el apogeo de internet y los dispositivos multiplataforma, las audiencias permanecen en una conexión ubicua, por consiguiente, la movilidad se combina con el ritmo acelerado de la vida cotidiana. Si bien, a lo largo de esta conexión las audiencias consumen contenidos, ciertamente no significa un aumento en el tiempo disponible de consumo de los medios informativos. “Lo más valioso que tiene la audiencia para ofrecer (...) a una organización de medios es sus tiempo. Su tiempo disponible para consumir medios es, desde siempre, limitado”. (2011, p. 21)

De acuerdo a lo anterior, el campo de acción de los diarios digitales se ubica en la aproximación de las audiencias con el objetivo de llamar la atención del público. En síntesis, el panorama actual de la industria periodística se encuentra marcado por la descentralización, aceleración informativa y de la vida cotidiana, la accesibilidad a la información, la ubicuidad y participación de las audiencias, la competencia entre medios de comunicación y actividades que demandan el tiempo de las audiencias; debido a que el tiempo de consumo de información se combina con los ritmos de vida de las personas. Los medios

de comunicación en medios digitales ya no tienen el control absoluto de que tipo de información, en que momento y a través de que canal o soporte se difunden los contenidos. Las audiencias adquieren progresivamente mayor fuerza e influencia en la producción y tratamiento periodístico de los contenidos.

Para Igarza (2009), en el contexto actual, los momentos de consumo informativo de las audiencias están conformados por pequeños espacios de tiempo entre las actividades cotidianas de las personas; es decir, el tiempo de descanso en la oficina, durante los traslados en automóvil, taxi, o transporte público, la espera del ascensor, por tanto, “la duración de los contenidos disminuye” (2009, p. 43). En estos espacios de tiempo, las personas pueden recurrir a distintos soportes, sin embargo la importancia para el autor, radica en el aprovechamiento del escaso tiempo disponible *tiempo intersticial* o *tiempo de ocio* entre las actividades cotidianas y en lo que considera el autor es el tipo de contenidos más atractivo para las personas en estas circunstancias. “El tiempo de ocio es tiempo de informarse pero sobre todo tiempo de distensión de esparcimiento y divertimento. El discurso mediático intersticial se inspira en el entretenimiento y el placer como supraideología” (2009, p. 44). En este sentido, el *tiempo intersticial* es una oportunidad que tienen los medios informativos para llamar la atención de las audiencias por medios de *brevedades*, será inusual que las audiencias dediquen su atención en estos momentos a contenidos de gran extensión. Desde esta perspectiva, los hábitos de lectura se transforman en los distintos dispositivos, la lectura a través de los medios digitales es más dinámica, los usuarios realizan un escaneo de los contenidos, eligiendo los más atractivos. La transformación de los contenidos también está sujeta a:

Adaptar los formatos periodísticos a los nuevos hábitos de lectura: rápida y sostenida por el creciente acceso a Internet de los usuarios. Las unidades verbales como los textos funcionan acompañados por imágenes fotográficas, infografías, colores en los titulares, entre múltiples recursos no verbales, que cumplen una función importante a la hora de comunicarse con sus lectores y les permiten a éstos otros recorridos de la lectura. (El Jaber, 2010, p. 74)

Mancini (2011), retoma las consideraciones mencionadas anteriormente por Igarza (2009), y considera que las transformaciones en la dinámica de consumo de la información conllevan a la difusión de *brevedades* que se ajusten a la rutina de la vida diaria de la sociedad. El autor, destaca la prioridad que deben tener los medios informativos digitales en cuanto al aprovechamiento de los *microespacios* de las audiencias, y al uso de contenidos breves. Sin embargo hace énfasis en la valoración de las *brevedades*, retomando de Igarza: “sólo hacen falta contenidos adecuados, que no por ser brevedades, son carentes de calidad. La brevedad no está condenada a ser efímera y volátil y, por ende, adjudicarle falta de valor es excesivamente prejuicioso y contraproducente”. (Igarza, 2009. Citado en Mancini, 2011, p. 27)

Siguiendo a Mancini, el autor se enfoca en el valor agregado que deben brindar los medios digitales en el contexto actual, señalando que el aporte de valor no estará constituido solamente por la distribución múltiple de los contenidos. De hecho, menciona que la pre-

ocupación de los medios informativos, no debe inclinarse únicamente por los soportes, debido a que de nada sirve si los contenidos que se difunden son las extensas narrativas tradicionales “la audiencia está en todas partes. En contextos múltiples. De paso. La audiencia es turista en el soporte. Producir brevedades, cápsulas y píldoras de contenido es la clave. Menos es más”. (2011, p. 35)

Ahora bien, la propuesta de valor por parte de los medios no reside únicamente en la multiplicidad de los contenidos, como se mencionó en el apartado dedicado a la diversificación de los contenidos el *valor agregado* en los contenidos periodísticos radica en su diferenciación entre los medios. La diversificación temática y multisaporte no es suficiente, si los contenidos que se difunden, son los mismos que se encuentran en los múltiples medios, agencias de noticias, buscadores u otros sitios. “Nuestros medios no pueden ser parte de una extensa góndola de productos que se mimetizan unos con otros”. (Mancini, 2011, p. 54)

En la sociedad de la información, los medios no pueden situarse como medios que distribuyen *commodities*, para ello la atención en las demandas y consumos de información de las audiencias es fundamental. De este modo las acciones de los medios informativos deben dirigirse en la búsqueda de fórmulas originales de valor agregado, tomando en cuenta principalmente el modo en que las audiencias consumen los contenidos informativos y la diversidad de canales de difusión. Sin diferenciación no hay valor agregado. La evolución y consolidación de los medios depende del valor agregado que ofrecen a las audiencias para su preferencia como medios informativos. Los contenidos a través de distintos formatos y narrativas deben de adaptarse al nuevo modelo de comunicación adoptado por la sociedad, en este sentido, “Las estructuras hipertextuales y multimedia están provocando importantes transformaciones en los nuevos soportes y exigen a los profesionales del periodismo renovadas técnicas y habilidades” (López, 2012, p. 111). La movilidad informativa planteada en este apartado responde a la “*elasticidad*” una de las características de los nuevos medios en el actual panorama digital. La *elasticidad* es “la capacidad de expandirse en contenidos y servicios sin que esto afecte el diseño inicial en lo estético ni que la arborización inicial se vea desconfigurada al incorporar nuevos contenidos” (Igarza, 2008, p. 155). La distribución de los contenidos a través de distintos dispositivos no ha sido tarea fácil para los diarios digitales, “dotar de movilidad [multiplataforma] requiere mayor esfuerzo e infraestructura que crear o diseñar una página web” (García y Pou, 2003, p. 61). Los diarios digitales utilizan distintas estrategias para la difusión multiplataforma, una de ellas es la creación de aplicaciones específicas de los distintos dispositivos; labor que implica un trabajo considerable tomando en cuenta la extensa variedad de dispositivos existentes en el mercado. No obstante, los diarios se dirigen a los soportes con mayor demanda por parte de las audiencias. Por otra parte, surge el *diseño adaptativo (responsive design)*, como una de las estrategias disponibles para la maleabilidad de los contenidos, ofreciendo una sola versión a través de múltiples soportes. El diseño responsivo, propone resolver las problemáticas relacionadas con el diseño individual de cada soporte, asimismo, refiere a un diseño líquido que permite a los usuarios una búsqueda ágil a través de múltiples dispositivos, además, de favorecer a un diseño flexible mediante la inclusión de recursos multimedia. Cabe destacar, que la movilidad informativa en diarios digitales no debe orientarse únicamente en la parte técnica, en el sentido de producción tecnológica a

distintos soportes, sino, será solamente un esfuerzo sobrehumano en forma y no en sustancia. La importancia de la movilidad de la información radica en la fluidez, flexibilidad, originalidad y tratamiento periodístico de los contenidos, de acuerdo a las competencias, formas de consumo y necesidades informativas de las audiencias.

Ahora bien, la movilidad y difusión de los contenidos no responde únicamente a los soportes multiplataforma. Como se mencionó anteriormente, la relevancia de la movilidad radica en el alcance de audiencias cada vez más diversificadas y fragmentadas, asimismo, la inclinación por un acercamiento con audiencias jóvenes, que en su mayoría son las que más integran las tecnologías en su estilo de vida. En este sentido las redes sociales son un canal más que adquiere importancia en la sociedad. En el escenario actual las audiencias son más participativas, consumen y generan contenidos, por lo tanto, el concepto de democratización de los contenidos es una constante.

Di Próspero y Maurello (2010), consideran que si bien la esencia de las redes sociales, no es la comunicación informativa (sino la interpersonal), debido a su alcance social son utilizadas también como un medio informativo más. “Abrir el *Facebook* antes que una página de un medio es algo que pasa con mucha frecuencia, sobre todo dentro la población joven de Internet” (2010, p. 58). El acercamiento con las audiencias jóvenes es un asunto cada vez más relevante para los medios informativos, sobre todo porque sus competencias difieren de forma exponencial, respecto a las características del lector tradicional de tiempos anteriores en la edición impresa.

Por su parte Bernal (2010), expone que el asentamiento de las redes sociales como un canal adicional adoptado por los diarios digitales, se debe a la practicidad y usabilidad que significa para los usuarios navegar en estas plataformas. La autora también destaca la utilización de las redes sociales como un modelo de marketing y distribución para los medios informativos, debido a que la interacción en redes sociales puede incrementar el tráfico de visitas. Esto se debe al alto arraigo social en las redes sociales y al intenso intercambio comunicativo e informativo entre las comunidades digitales. Por ello Bernal considera, que la principal aportación de las redes sociales es el “valor del capital social” (2010, p. 118), es decir, estar presente dentro de un contexto de constante intercambio comunicativo social. El acercamiento a través de las redes sociales permite a los diarios digitales tener un conocimiento del perfil de las audiencias para la generación de estrategias editoriales y comerciales “los medios intentan captar las preferencias de los lectores e incorporar, a través de la interacción constante (...) de este modo, mantenerse u obtener una mejor posición en el mercado de la información” (El Jaber, 2010, p. 75). Al mismo tiempo, por la aceleración de los procesos comunicativos, los “medios dan sus primicias a través de las redes sociales por ser una fuente o contacto directo con los usuarios”. (2010, p. 75)

El alcance del entorno digital en la actualidad, ya no solo se reduce a un soporte como hace diez años, las constantes innovaciones tecnológicas y sobre todo su implantación y arraigo sociocultural, acelera los procesos comunicativos. La prensa como industria cultural no puede pasar inadvertidas las transformaciones de las audiencias y las características del entorno digital actual. “se ha pasado del lector que buscaba los medios, a unos periódicos, webs o televisiones que buscan lectores y tele espectadores” (García, Real y López, 2010, p. 434). En esta etapa de la sociedad de la información los diarios digitales deben asumir la diversificación de sus productos, contenidos, y soportes disponibles. Actuaran entonces,

como *medios informativos fractales*, expandiéndose a través de los distintos espacios que adopta la sociedad. En este entorno, el acercamiento con las audiencias, el valor agregado y la diferenciación son fundamentales para subsistir.

2.4 Convergencia de usuarios

Los primeros años de transición de la prensa a Internet, estuvieron constituidos por la traslación de una sociedad en general, que fue transitando gradualmente al entorno digital. Actualmente, a poco más de dos décadas de la inserción social de Internet; la convergencia de usuarios digitales, esta compuesta por las generaciones que poco a poco fueron adoptando las tecnologías, así como, por las generaciones que crecieron inmersas en el contexto digital, por tanto, para éstas últimas, el uso de las tecnologías digitales permanece intrínseco en su vida cotidiana. Es entonces, que:

Este proceso de digitalización tiene profundas repercusiones en la vida cotidiana, en el periodismo y en los *ciberlectores*, pero no —como se cree— por la introducción de dispositivos tecnológicos sino por la apropiación social de este fenómeno que es su esencia más transformadora. (Roitberg, 2010, p. 111)

Desde esta perspectiva, el desarrollo y evolución de la prensa como industria socio-cultural, debe encaminarse a las transformaciones de la sociedad ocasionadas por el arraigo tecnológico. En este sentido, surge una de las preocupaciones de los grupos editoriales, el envejecimiento de sus audiencias, debido a que actualmente se encuentran entre un cambio generacional en donde interactúan, por un lado, los lectores usuales de la prensa, ya sea, impresa o digital. Y por otro, se encuentran las audiencias jóvenes, que poseen competencias disimiles a las características del periodismo clásico, no obstante, son audiencias potenciales para el futuro afianzamiento de la prensa digital.

Marc Prensky (2001), clasifica las generaciones convergentes del entorno digital, en *Nativos e Inmigrantes digitales*. Los *nativos digitales*, son los usuarios habituales de las tecnologías e Internet. Los estudios realizados por el autor se enfocan en los cambios que deben de adoptar los modelos educativos tradicionales, debido a que contrastan con las competencias, gustos y formas de aprendizaje de las generaciones jóvenes. Los *nativos digitales* son una generación activa, por lo tanto, prefieren las actividades multitarea, asimismo, el ritmo acelerado de la vida cotidiana no representa un problema para ellos, además de tener cierta inclinación por lo visual y por los video juegos. (2001, p. 19)

Por su parte, Roitberg (2010), aporta una visión más amplia respecto a la clasificación social en relación a la instauración tecnológica en la sociedad, para ello, el autor retoma la taxonomía expuesta por Rupert Murdoch (magnate de los medios de comunicación masiva). De esta forma, se ubica a tres tipos de audiencia, en primer lugar los “*análogos*”, integrada por personas de más de 60 años, el uso tecnológico de esta audiencia es muy limitado. Es entonces, que los *análogos digitales* corresponderían a la audiencia por tradición de la prensa impresa. En segundo lugar, se encuentran los “*inmigrantes digitales*”, en un rango

entre los 30 y 60 años, estas audiencias han integrado las tecnologías a su vida cotidiana, debido a que, son herramientas que permiten optimizar su productividad laboral, status y calidad de vida. En esta franja generacional, se ubica mayoritariamente la audiencia actual de la prensa tanto impresa como digital. Por último, los “*nativos digitales*” corresponde a los menores de 30 años, con fuerte arraigo tecnológico en la totalidad de sus actividades cotidianas. Cabe destacar que “dentro de 15 años este grupo (...) constituirá el 70 por ciento de la población global” (2010, p. 112). De acuerdo con lo anterior, en un futuro, no muy lejano, los nativos digitales conformaran en su mayoría la audiencia de los medios informativos. En consecuencia, la prensa como medio de comunicación masiva, debe de estar disponible para la audiencia en general, conformada por análogos, inmigrantes y nativos digitales, por lo tanto, la movilidad informativa a través de distintos canales, tema abordado en el apartado anterior, resulta de suma importancia para el acercamiento en general con la sociedad.

Por otro lado, la convergencia mediática en el entorno digital, se dirige a usuarios híbridos con modelos comunicativos, formas de interacción social, hábitos de lectura y procesamiento de contenidos digitales distintos; atributos acentuados, por el ritmo acelerado de la sociedad actual y las facilidades que brinda la tecnología. Sin embargo, un rasgo general en el uso de medios digitales, de acuerdo a “estudios de campo refuerzan que los *ciberlectores* navegan por internet de una manera poco racional. Prácticamente no leen artículos completos y pierden –o ganan– muchísimo tiempo saltando entre, hipervínculos, fotografías e imágenes en movimiento que se despliegan en casi todas las páginas que visitan diariamente”. (2010, p. 115)

De acuerdo a lo anterior el consumo de contenidos digitales, en general, tiene cierta diferencia con los conceptos del periodismo tradicional con predominio textual, cobrando importancia cada vez más la integración multimedia en los contenidos de diarios digitales.

El elemento multimedia se impone. Si bien los modelos de presentación del contenido en la web están en plena evolución, esta característica de síntesis de diferentes formatos (texto, video, audio, fotografía, etc.) empieza a disputarle espacio en atención y cantidad de piezas producidas a los medios tradicionales. (2010, p. 123)

En este sentido, los especiales y gráficos multimedia que muestran una amplia visión de los acontecimientos permitiría la personalización de los contenidos de acuerdo a las necesidades del usuario, sin dejar a un lado, la importancia de la usabilidad a través de una fluida navegación de los contenidos. “El lector decide los caminos de búsqueda, recuperación y consumo de la información entre diversas opciones y posibilidades que se multiplican y ofrecen en Internet”. (2010, p. 116)

Para Igarza, (2008), los nativos digitales son los usuarios con mayor acercamiento al entorno digital, debido a que dedican un tiempo considerable “en interacciones con dispositivos digitales, inmersos en la interactividad” (2008, p. 38). Para el autor, el consumo de contenidos, procesamiento de la información y hábitos de lectura, de este grupo se caracteriza por la inclinación a contenidos breves que integren recursos multimedia, en contraste con textos extensos, por lo tanto, “focalizará en las fuentes audiovisuales, ani-

maciones y simuladores” (2008, p. 37). Asimismo, “asumen con más facilidad los guiones lúdicos multimedia y los juegos interactivos” (2008, p. 38). De tal manera, para lograr un acercamiento con estas audiencias, es evidente la importancia de contenidos multimedia y la interactividad, tanto a nivel exploratorio de los contenidos, como la capacidad de involucramiento en el desarrollo de los mismos. Debido a que la colectividad, y desarrollo participativo, también son factores relevantes para las audiencias jóvenes.

En contraste, para Igarza (2008), los inmigrantes digitales se caracterizan por la falta de aprovechamiento de los múltiples atributos que proporcionan las tecnologías e Internet, de modo que, utilizan medianamente las posibilidades del medio digital, en comparación con *nativos digitales*. Para este grupo, la credibilidad y confianza de las fuentes informativas a las que recurre a través de Internet es determinante, además, de su preferencia por contenidos textuales a los multimedia. Para el autor, la interacción de los inmigrantes digitales con el medio, en su mayoría es a nivel exploratorio, es decir, no acostumbran a interactuar con los demás usuarios.

Sin embargo, la creciente implantación social de Internet y tecnologías digitales en la actualidad, conduce a pensar, a una progresiva integración de inmigrantes al entorno digital, en comparación con años anteriores. Si bien, este grupo no cuenta con las mismas competencias que nativos; las habilidades digitales de inmigrantes, va en aumento debido al arraigo social de las tecnologías. Por consiguiente, entre los lectores actuales de diarios digitales, se encuentran tanto inmigrantes digitales, como las primeras generaciones de nativos digitales. Es por ello que actualmente los diarios digitales incluyen recursos multimedia y participativos como blogs, chats, comentarios, entre otros; de acuerdo a los requerimientos y competencias de la audiencia existente.

En la actualidad, las audiencias jóvenes, no son un público concurrente de diarios digitales, “los nuevos lectores están informándose mayoritariamente por otros canales” (2008, p. 113), es por ello que los medios informativos integran sus contenidos a redes sociales como una estrategia para el acercamiento con el público joven. Sin embargo, cada vez más, los modelos comunicativos y consumo de contenidos de nativos digitales, transformaran progresivamente los procesos periodísticos y el tratamiento de los contenidos en diarios digitales, para un “nativo digital ya no basta con el texto escrito y la información unidireccional del medio matriz”. (Roitberg, 2010, p. 121)

La época actual, se puede considerar una *etapa intersticial* entre los lectores existentes de la prensa, ya sea en su formato en impreso o digital; y las audiencias jóvenes que se anteponen como públicos potenciales para la futura consolidación de diarios digitales. El escenario actual es complejo debido a la heterogeneidad de las audiencias, en este sentido, la movilidad informativa a través de distintos canales de difusión, permitirá un acercamiento con las distintas audiencias. Desde lectores análogos, por medio de la versión impresa; hasta las distintas posibilidades a través de los dispositivos existentes y redes sociales, para las audiencias digitales. Asimismo, el conocimiento de las necesidades y consumo de contenidos de las audiencias, permitirá a los medios digitales, direccionar sus estrategias de acercamiento a las audiencias.

Uno de los grandes retos es el acercamiento a *nativos digitales*, debido a que son audiencias que no acostumbran informarse por medio de diarios, utilizando múltiples canales con fines informativos para tener múltiples puntos de vista. De esta forma, la descentralización

de la información, a través del incremento de espacios participativos y la tendencia a formatos multimedia, resultaran determinantes para la aproximación de los diarios digitales a estas audiencias.

2.5 Huellas digitales de la audiencia

De acuerdo a las consideraciones abordadas en los apartados anteriores, las audiencias adquieren cada vez más, un valor capital para el desarrollo de la prensa. Por lo tanto, el conocimiento de los lectores-usuarios, resulta fundamental. A diferencia de las audiencias de la versión en papel, en los medios digitales:

La audiencia (...) ya no es una masa amorfa de personas (...) sabemos más que nunca sobre la audiencia. Contamos con una cantidad de información muy valiosa sobre cada uno de sus miembros, sus hábitos y el uso que hacen de los servicios y productos que les ofrecemos *online*. (Mancini, 2011, p. 41)

Mariano García (2010), expone que por medio de Analítica Web (*Web Analytics*) se puede tener conocimiento de las “*marcas*” que dejan los usuarios al navegar por Internet, dichas datos obtenidos de los usuarios permiten realizar un análisis estadístico de sus actividades. El autor señala que estas observaciones, en la actualidad, son de uso común para fines comerciales y almacenamiento de los sitios web. Además, los datos brindados por este tipo de análisis son de mucha utilidad para “deducir hábitos de lectura y consumo en Internet” (2011, p. 142). Es entonces, que este tipo de estudios son una herramienta eficaz para la valoración de las audiencias, de modo que, la estrategias editoriales se encaminen al comportamiento y consumo de los contenidos reales de los usuarios, debido a que “permite medir la distancia entre los que es la agenda mediática o el perfil del lector que se traza en un medio; y lo que los usuarios consumen efectivamente”. (2011, p. 142)

Desde la perspectiva publicitaria, estos datos contribuyen a “definir tendencias de tráfico como la hora más visitada de un sitio, es decir, la hora en la cual se recomienda hacer un anuncio importante” (Flores y Aguado, 2005, p. 167). Además de contribuir a fines comerciales, actualmente estos datos también son utilizados para destacar las secciones como *lo más visto*, o *lo más comentado*; de forma que brindan a los usuarios sugerencias de acuerdo a los contenidos con más demanda de la audiencia en general.

El aprovechamiento de estos datos debe cobrar interés, para el acercamiento de las audiencias en diarios digitales. De modo que, el mapeo e interpretación adecuada del comportamiento, modo de consumo de contenidos, y hábitos de lectura de los usuarios, permitirá elaborar estrategias editoriales enfocadas en el consumo real de las audiencias. Con el objetivo de brindar a los usuarios contenidos con valor agregado de acuerdo a su preferencia, es decir, horarios de consulta, tipo de contenidos y temáticas. De esta forma, se puede contribuir a la fidelización de las audiencias, así como la planeación de propuestas comerciales enfocadas en el consumo real de los usuarios, de modo que se brinde también a los anunciantes un valor agregado con base en la profundización de las estadísticas.

Cabe destacar, ciertas limitaciones. Si bien la Analítica Web, permite el conocimiento de la cantidad, modo, acceso y perfiles de los usuarios; la gestión de datos estadísticos, será más profunda y enriquecedora para los diarios de acceso cerrado (suscripción de pago), debido a que llevan un registro de usuario; aspecto que permite, tener cierta información del perfil de los usuarios. En la actualidad, la mayoría de los diarios digitales son de acceso gratuito, en consecuencia, no emplean ningún registro de acceso. Por lo tanto, añadir el registro de usuario, aunque permanezcan como sitios de acceso abierto, contribuirá a una eficiente gestión de datos. Asimismo, es preciso señalar que el análisis de los datos requiere de personal capacitado para realizar una adecuada interpretación de los mismos.

En definitiva, la transformación de la prensa en la sociedad de la información, corresponde a un cambio de paradigma en evolución constante, debido al fuerte arraigo tecnológico en la sociedad. La apropiación social de las tecnologías, conduce a nuevas formas de interpretar el mundo, influyendo considerablemente la aceleración del ritmo de vida cotidiana tiene un fuerte impacto en las formas de consumo de los contenidos digitales, al igual que la movilidad informativa que permite la conexión ubicua de las audiencias.

Los usuarios dejan de ser sujetos pasivos, en este sentido, la interactividad mediusuarios y a su vez, entre usuarios es una de las demandas de las audiencias, de igual manera la integración de recursos multimedia adquiere mayor importancia para los usuarios de diarios digitales. En este sentido, algunos autores se inclinan por la profundización de contenidos por medio de formatos como el reportaje multimedia, para aportar valor en los medios informativos (López, 2012). En contraste, otras teorías Igarza, (2009) y Mancini, (2011), se inclinan por el empleo de contenidos breves que se ajusten al acelerado ritmo de vida adoptado por la sociedad. Cabe señalar, que los atributos de los formatos multimedia e interactivos, favorecen tanto la profundización de los contenidos, como para formatos informativos o de entretenimiento breves, debido a su capacidad interactiva que permite a los usuarios personalizar el consumo de los contenidos de acuerdo a sus intereses.

Capítulo III. Periodismo digital. Nuevas narrativas, nuevos modos de lectura

“Nada hay en la mente que no haya estado antes en los sentidos”. (Aristóteles)

La convergencia digital de la prensa representó un cambio en los paradigmas dentro del modelo comunicativo utilizado tradicionalmente por este medio, debido a la repercusión, en la temporalidad constante, configuración dinámica y presentación de los contenidos. No obstante, un factor determinante corresponde a la transición del lector pasivo, característico de la comunicación de masas; a un usuario con mayor autonomía e interacción con los diarios digitales. Por lo tanto, “el nuevo medio exige un nuevo lenguaje, una nueva retórica y un nuevo modelo de producir información que no tiene nada que ver con las tradicionales rutinas periodísticas”. (Fontcuberta, 2006, p. 132)

Si bien, para algunos teóricos la metamorfosis de la prensa, del papel a la pantalla, corría el riesgo de trivializar los modelos del periodismo clásico (Fogel y Patiño, 2008, p. 74); el entorno digital proporcionó a la prensa nuevas competencias, por consiguiente, éstos atributos favorecen a una participación equiparable con medios como la televisión y la radio. Es entonces posible, la considerable intervención de la prensa digital como medio infor-

mativo ante noticias con gran impacto, como los *breaking news* de actos terroristas ocurridos en los primeros años del siglo XXI, que “permitieron a los medios de comunicación mostrar, con los recursos multimedia, aquello que hasta el siglo pasado podía contarle al lector solo con la palabra escrita” (El Jaber, 2010, p. 71). De esta forma, la prensa en el contexto digital cuenta con nuevas capacidades para la documentación de acontecimientos. La prensa se ha considerado de alguna manera como un medio visual, debido a la utilización de elementos visuales para dar cuenta de los hechos suscitados en el mundo. No obstante, es notorio el predominio textual sobre la imagen en la prensa tradicional, por lo cual, los elementos visuales permanecen con carácter secundario y son utilizados comúnmente como apoyo informativo. De forma semejante, los elementos audiovisuales, en diarios digitales son considerados recursos complementarios de las informaciones, sin embargo, son atributos con los cuales la prensa digital puede potenciar su capacidad informativa y comunicativa conforme las necesidades y competencias de la audiencia actual. Para Arlindo Machado (2000), la desvalorización de la imagen tiene un carácter histórico-cultural, debido a que desde la comunicación en tiempos antiguos como lo es el caso de la mitología bíblica, el Corán en el islamismo o textos de la cultura griega, por mencionar algunos ejemplos, se ha impuesto el uso de la imagen en un rango inferior, sobre el poder de la escritura. Igualmente, persiste cierto vínculo de lo visual con la incultura desde tiempos históricos. De esta forma, el autor denomina la época actual como el “cuarto iconoclasmo”, caracterizado por la aversión a lo audiovisual, es así que surgen teorías como *La cultura de la imagen* o *La Sociedad del Espectáculo*.

En este sentido, como se mencionó en párrafos anteriores, las consideraciones excluyentes del empleo de elementos audiovisuales, no permanecen exentas de la prensa digital. En consecuencia, surgen algunas argumentaciones que ponderan estas teorías; “si los diarios quieren seguir existiendo (...) deberían, entonces ser cada vez menos televisivos, menos *internéticos*, deberían en definitiva, ser más escritos y confiables” (Valdettaro, 2009, p. 64). De este modo, es evidente que la escasa valoración respecto a la utilización de elementos audiovisuales, refiere para algunos autores, a la desacreditación del carácter serio de la prensa como medio informativo.

Desde otro punto de vista, Alberto Cairo (2011), autor de estudios relacionados con el periodismo visual, señala una cuestión recurrente en el desarrollo y utilización de formatos visuales en diarios digitales, “los gráficos en la mente de demasiados periodistas con larga experiencia, son meros aderezos, añadidos que aligeran el peso argumental de la palabra escrita” (2011, p. 19). Para dar cuenta, de las valoraciones respecto al aprovechamiento multimedia en diarios digitales, se retoma también las ideas expuestas por Albornoz (2007), quien realiza un estudio a diarios digitales iberoamericanos. El autor señala que, “los contenidos informativos de los principales diarios *online* en español, fieles a la tradición impresa son mayoritariamente escritos” (2007, p. 244). De esta forma, los resultados relacionados con la integración de elementos multimedia muestran que el “audio, imágenes fijas y en movimiento, y gráficos animados, son elementos unitarios, la mayoría de las veces utilizados como complementos informativos de los contenidos escritos” (2007, p. 245). Al comparar las premisas anteriormente expuestas, se puede deducir la estimación de la imagen como elemento *ornamental* o *complementario*, que subyace en el ámbito periodístico, y por ende, en la mayoría de las redacciones de diarios digitales.

Siguiendo a Machado (2000), el autor realiza una mirada crítica a las consideraciones iconoclastas que anteponen los elementos multimedia como recursos *secundarios* a la palabra escrita, o como *auxiliares* a modelos didácticos dirigidos a públicos con escasa cultura textual. El autor argumenta, fue necesaria la demostración científica a través de estudios cognitivos para revelar “que el pensamiento, la racionalidad, la imaginación y la afectividad son por naturaleza multimedia y se contaminan mutuamente” (2000, p. 30). Por consiguiente, la interrelación multimodal del pensamiento humano, conlleva a la desvinculación del carácter hegemónico de la comunicación verbal (oral y escrita) en los procesos cognitivos.

De acuerdo a lo anterior, el desarrollo cognitivo inherente del ser humano, y por consiguiente, la interpretación del mundo; se lleva a cabo a través de la asociación simultánea y no lineal de los cinco sentidos. Es entonces preciso señalar el siguiente cuestionamiento: si la prensa es un medio informativo que permite la difusión e interpretación de los eventos acontecidos en la sociedad y en el mundo, resulta errado considerar la integración multimedia como factor secundario, cuya función actual, radica en dar soporte a informaciones textuales. Por lo tanto, la innovación de formatos y nuevas narrativas multimedia no deben ser valoradas solamente como recursos atractivos para las audiencias, sino como formatos que propician la comunicación multimedia, por consiguiente, un modelo comunicativo más próximo al desarrollo cognitivo del ser humano y a las habilidades desarrolladas en la época actual.

Como se ha abordado desde el capítulo anterior, la apropiación de las tecnologías por parte de la sociedad es un factor determinante, en torno a las transformaciones del escenario digital. “En cada época y en el contexto de cada medio, nuestros órganos de los sentidos parecen estar «educados» para comportarse de una determinada manera con relación a los estímulos que les ofrecen” (Machado, 2009, p. 180). En este sentido, las competencias de las audiencias digitales adquiridas por el arraigo tecnológico, se correlacionan, con el desarrollo innato del pensamiento humano de carácter multimodal, es decir, a través de los distintos sentidos. Cabe destacar, que la apropiación de las características del entorno digital, no es generalizada; se adecua en mayor o menor medida conforme a las competencias de cada usuario. No obstante, se enfatizan ciertas habilidades, modos de lectura, interacción y comunicación interpersonal.

El Jaber (2010), expone como los hábitos de lectura rápida instaurados en las audiencias digitales intervinieron en los formatos periodísticos *online*, por consiguiente, la integración de elementos audiovisuales en la configuración gráfica de los diarios digitales, así como, la innovación de formatos y narrativas multimedia “cumplen con una función importante a la hora de comunicarse con los lectores y les permiten a éstos, otros recorridos de lectura” (2010, p. 73). En este sentido, en los últimos años adquiere mayor importancia la implementación de contenidos que integren tanto elementos textuales, como visuales y auditivos en diarios digitales. De tal manera, *The New York Times*, diario que marca la tendencia en el ámbito periodístico, subraya la importancia de nuevas formas de contar historias, a través de narrativas multimedia como reportajes, especiales y gráficos interactivos. Por su parte Domínguez (2007), señala que el video, la infografía y los especiales multimedia (entre estos últimos se ubica a los gráficos animados), son los formatos que integran elementos audiovisuales más representativos del periodismo digital. De esta forma, surgen

nuevas narrativas, por tanto, nuevos modos de lectura, conforme las competencias adquiridas por las audiencias del medio digital. Este capítulo engloba los tres elementos clave que intervienen en el discurso de la narrativa y contenidos digitales: interactividad, hipertexto y multimedia, los cuales son piezas fundamentales que dan forma al lenguaje digital.

3.1 Interfaz gráfica de usuario y la metáfora visual

Antes de abordar las características e interrelación entre las bases fundamentales del discurso digital. Es preciso, señalar la presencia de dos elementos implícitos en toda conexión con el entorno digital, “siempre que hacemos una tarea con un ordenador nos comunicamos con él a través de su interfaz gráfica, *ergo* a través de su metáfora visual” (Domínguez, 2007, p. 84). Si bien, éstos elementos refieren a la imagen de pantalla de dispositivos digitales, ya sea ordenador, tableta o móvil; no deben considerarse componentes superficiales que intervienen únicamente en la presentación de la pantalla.

En este sentido Scolari (2004), expone “las interfaces no son una especie de vestíbulo que «presenta» al texto, sino una presencia permanente que se actualiza de manera casi imperceptible a cada momento de la lectura” (Scolari, 2004, p. 103). Visto así, el flujo informativo se desarrolla a través de interfaces en constante movimiento y actualización, sin embargo, para ello requieren de un “usuario activo” que realice una interacción directa con la interfaz, por ende las acciones con el medio digital. “La interfaz, por sí misma no existe: necesita de un usuario que la haga funcionar (...) necesita de un sujeto que la actualice” (2004, p. 82). De acuerdo a lo anterior, el autor destaca la dimensión espaciotemporal como dos factores que intervienen en la interacción interfaz-sujeto. La función de la interfaz gráfica responde a facilitar la interacción de los usuarios con el medio digital, aunque dicha función no siempre es lograda. Para ello, el diseño de interfaces requiere del empleo de metáforas visuales, es decir rasgos familiares, que resulten conocidos a los usuarios con la finalidad de garantizar una eficiente experiencia del usuario con el medio digital. De este modo, el desarrollo de interfaces tienen un fuerte vínculo con las convenciones culturales. En la actualidad, el arraigo tecnológico refiere a lo que Manovich (2005), denomina *interfaces culturales* debido a que “representa una poderosa tradición cultural, un lenguaje cultural que ofrece sus propias maneras de representar la memoria y las experiencias humanas” (2005, p. 123). Por lo tanto, la reciprocidad interfaz-metáfora visual-usuario, constituye el campo de acción dentro el contexto digital, permitiendo la fluidez de los procesos comunicativos y culturales en torno al ciberespacio.

3.2 Elementos clave del mensaje digital

3.2.1 Interactividad

El cambio más significativo del modelo comunicativo de la prensa digital refiere, a la consolidación de un usuario activo con mayor autonomía sobre los contenidos, en contraste con la comunicación cerrada y unidireccional de diarios impresos, dirigida a lectores pasivos. La capacidad comunicativa de Internet, es descentralizada, por lo tanto conlleva

procesos comunicativos multidireccionales medio-usuarios, así como, entre usuarios. Este aspecto refiere a la interactividad, la cual se puede definir como “la capacidad de un medio para crear una situación de intercambio comunicativo con los usuarios” (Igarza, 2008, p. 163). Cabe destacar, que este intercambio comunicativo alude también a la relación recíproca con el medio en la selección de los contenidos.

Para Fontcubierta (2006), la interactividad refiere la *capacidad conversacional* de Internet, la cual tiene una influencia considerable en el mensaje periodístico y narrativa de los contenidos, debido a que no existe un relato unívoco, sino cada usuario se apropia del mensaje de acuerdo a sus preferencias (2006, p. 135). Por consiguiente, la interactividad permite la personalización de los contenidos, de este modo, el carácter dialógico del medio digital origina una reestructuración en el tratamiento y lectura de los contenidos periodísticos.

Ahora bien, los modos de lectura cambian considerablemente en los diarios digitales, en comparación con el formato impreso. La búsqueda de información en el medio digital, se realiza a través de la secuencia de acciones por parte del usuario, eligiendo los contenidos de interés. De esta forma, los diarios proponen al usuario una *sintaxis de interacción* para la selección de contenidos, esta puede ser lineal siguiendo una dirección única o multidireccional a través de distintos caminos, que el usuario personaliza de acuerdo a sus requerimientos. (Scolari, 2004, p. 118)

Es entonces que toda acción en el medio digital tiene cierto grado de inmersión, puesto que la autonomía adquirida por el usuario permite adentrarse en los contenidos, en mayor o menor medida, dependiendo de la *sintaxis interactiva* propuesta por el medio, así como, por sus competencias e intereses informativos. De acuerdo a Domínguez (2007), se puede ubicar cuatro grados de interacción; el primer grado consiste en la *observación*, donde la capacidad dialógica es nula, por lo tanto, dentro esta categoría la posición del usuario sería más bien de lector o espectador de los contenidos. El segundo grado refiere la *exploración*, de tal modo, la interacción por parte del usuario se limita a la examinación de los contenidos autónomamente, sin embargo, las acciones disponibles son limitadas y no involucran una respuesta directa del medio. La mayoría de las notas en diarios digitales no cuentan con un alto grado de interacción puesto que la lectura de estos contenidos, se lleva a cabo, a través de un *scroll* (desplazamiento) de pantalla, en este caso, el grado de interacción de las notas se ubica entre la observación y exploración. La tercera categoría, expuesta por Domínguez es la *ejecución*, permite realizar la modificación de los contenidos a través de acciones directas con el medio, se produce entonces un intercambio dialógico. Por último, el cuarto nivel es la *simulación*, este nivel se distingue porque el usuario sostiene un mayor grado de inmersión con el medio, adquiriendo un papel protagónico. De esta forma, las acciones efectuadas son recíprocas y simultáneas, es decir, el intercambio comunicativo usuario-medio es fluido y constante, un ejemplo de simulación son los videojuegos.

El carácter dialógico del entorno digital conlleva a una actividad acción-respuesta con el usuario. En este sentido, los prototipos de realidad virtual, videojuegos y simuladores permiten un alto grado de inmersión, por lo cual, la dimensión espacio-temporal es muy vasta en este tipo de narrativas, de tal modo, la interacción es estipulada por el usuario. Desde esta perspectiva, Machado (2009), ubica una contrariedad entre la autonomía propuesta en estas interacciones y la continuidad indefinida dependiente del usuario, “toda navegación, toda inmersión en ambientes digitales implica cierta dosis de frustración y

fascinación” (2009, p. 191). El autor señala que la duración de estas narrativas, sin un final establecido por parte del autor, comúnmente llegan a su fin por dos circunstancias: “por cansancio o por falta de interés en seguir leyendo, o porque piensa que la historia ya no progresa”. (2009, p. 190)

La extrapolación de los criterios expuestos por Machado, al ámbito periodístico difiere respecto a la indefinición del alcance propuesto, es decir, a diferencia de los videojuegos los contenidos periodísticos son diseñados con una extensión establecida previamente, sin embargo, como señala el autor en las narrativas interactivas, no existe garantía de que sean recorridas completamente. De acuerdo a lo anterior, este aspecto debe entenderse como la personalización de los contenidos periodísticos, ante el cúmulo de información contenida en diarios digitales; por lo tanto la capacidad de selección de los contenidos, es un atributo para el usuario. Sobre todo, teniendo en cuenta la aceleración cotidiana de la sociedad, en el esquema actual, el tiempo que dedica un lector a un diario digital se reduce, de este modo las audiencias presentan hábitos de lectura rápida, la cual se hace a través, del escaneo y selección de los contenidos.

Cabe señalar, la importancia de la fluidez y precisión en las narrativas interactivas utilizadas en diarios digitales. Si bien, los formatos multimedia tales como gráficos animados, infografías o especiales multimedia permiten la contextualización de un acontecimiento, abordando distintos aspectos de tal manera que brindan la personalización de contenidos. Si la sintaxis de interacción estipulada por los diarios digitales, no es clara y concisa, y es empleado un uso excesivo de elementos interactivos, efectos o escenas, se corre el riesgo de no ser directos; por consiguiente, como menciona Machado (2009), los usuarios abandonen dichos formatos a causa del cansancio, frustración e incluso confusión. De tal manera, se afectaría la experiencia comunicativa y se podría llegar a estigmatizar formatos con cualidades propias para una óptima lectura de forma atractiva y funcional.

Por otra parte, Domínguez (2007) ubica tres sistemas de interacción utilizados en la configuración de diarios digitales: *formularios*, *menú de selección* y *manipulación directa*, los cuales tienen una función determinada. Los *formularios*, empleados son de tipo participativo de respuesta cerrada, a través de encuestas de opinión en relación a temas relevantes, asimismo, también son utilizados para brindar información, al mismo tiempo que se realiza un test al usuario. Otro tipo de formularios señalados por la autora, son los de simulación, éstos formatos permiten al usuario responder como actuarían ante determinados acontecimientos en relación a noticias de actualidad. De acuerdo a lo anterior, la función de estos formularios combina tanto las cualidades participativas como informativas, y “en algunos casos, dichos formatos pueden tener como objetivo ser un recurso narrativo interactivo para dar al usuario un rol en la historia y proporcionarle así una experiencia amena e incluso lúdica de la información”. (2007, p. 87)

Los *menús de selección*, son los sistemas de interacción más utilizados, debido a que sirven como *señalización* en la configuración gráfica de diarios digitales. A causa de la amplia cantidad de información contenida, y por tanto, las múltiples rutas de acceso a los contenidos, es decir, la *no linealidad*, característica del medio digital. De tal manera, su función radica en facilitar la lectura a usuarios autónomos y favorecer la personalización de los productos periodísticos. Por último, la *manipulación de contenidos*, permite la modificación directa, recíproca y simultánea de los contenidos, estos sistemas de interacción se enfocan en un

alto grado de inmersión con el usuario. No obstante la autora señala, que en el ámbito periodístico, los formatos de manipulación de contenidos, incluyen un menor grado de interacción en comparación con los videojuegos. Por lo tanto “los especiales interactivos y los infográficos animados son el lugar para este tipo de interacción con el contenido pero estos raramente incluyen una interacción sofisticada sobre los objetos presentados” (Domínguez, 2007, p. 93). La autora adjudica, la escasa inmersión propuesta en estos formatos periodísticos, a la falta de profesionales especializados dentro las redacciones periodísticas. Sin embargo, estos formatos no pueden equipararse con la sofisticación y grado de inmersión utilizado en los videojuegos, debido a que estos funcionan en contextos diferentes. Por lo tanto, el grado de interactividad en las narrativas interactivas, debe ser moderado; de otro modo se puede caer en la *espectacularización* y minimizar los atributos de éstos formatos, con capacidad considerable para favorecer el acercamiento con las audiencias conforme las competencias y rol activo de los usuarios.

Ahora bien, la interactividad no solo refiere al plano de interacción directa con los diarios digitales, a través de la selección y personalización de la información. Si bien esta dimensión es de gran importancia, debido a la transformación respecto a los hábitos de lectura adoptados por las audiencias. La capacidad interactiva a nivel comunicativo, también adquiere un papel fundamental en los medios informativos digitales. El rol activo del usuario refiere entonces, tanto a la elección de contenidos, como a la capacidad comunicativa entre el medio-usuarios, y de igual forma a la posibilidad de producir contenidos. Es decir, el usuario quiere escuchar su voz, opinar en relación a los productos periodísticos que son difundidos por el medio, al igual que contribuir en la producción de contenidos. Es por ellos, que los diarios implementan estrategias de participación que sirven de “anclaje y retención de los usuarios” (Igarza, 2008, p. 171). En cuanto a, las propiedades de participación y creación de contenidos, a través de espacios colaborativos, éstos hacen referencia *al aprovechamiento de la inteligencia colectiva* uno de los principios de constitutivos de la web 2.0. (Cobo Romani y Pardo Kuklinski, 2007)

Desde esta perspectiva, la interacción comunicativa refiere a la participación abierta y plural entre el medio y los usuarios. La implementación de contenidos interactivos ya sea infografías, especiales multimedia o gráficos animados, también debe encaminarse a la integración de espacios que promuevan la participación comunicativa a través de este tipo de formatos. En este sentido, actualmente las estrategias de retroalimentación utilizadas son la inclusión de espacios para comentarios y/o vínculos a las principales redes sociales.

3.2.2 Hipertexto

“Toda información es importante si está conectada a otra”. (Umberto Eco)

Mientras la configuración gráfica de los diarios impresos se realiza a través de páginas estáticas; por el contrario dentro del entorno digital la disposición de contenidos se desarrolla por medio de distintos enlaces. Estos enlaces o nodos dan lugar al siguiente elemento clave del discurso digital: el hipertexto. Para Scolari (2004), “El hipertexto no ha hecho otra cosa que mostrar y potenciar la interactividad implícita en todo proceso de lectura” (2004, p. 211). De esta forma el autor destaca la interrelación entre los elementos clave del discurso digital. Como se mencionó en el apartado anterior, la interactividad, entre otros aspectos, permite la personalización de los contenidos, a través de una secuencia de ac-

ciones. Es entonces, que la intervención del “hipertexto ofrece una *polisecuencialidad* que involucra imágenes, escritos e íconos presentes en la pantalla. El resultado es un espacio fragmentado”. (2004, p. 207)

En este sentido, la fragmentación refiere a dos factores relacionados con el hipertexto: en primer lugar la ‘profundidad’ que permite Internet, es decir, la disposición de los contenidos se configura mediante múltiples capas interconectadas a través de distintos enlaces que el usuario explora mediante la interacción. Por último, el hipertexto conlleva a una lectura y navegación ‘multidireccional’ del medio “con los diferentes trayectos que esa profundidad puede presentar”. (García y Pou, 2003, p. 74)

De este modo, la hipertextualidad tiene una función considerable en la configuración gráfica de diarios digitales, puesto que delimita los recorridos posibles de navegación, por tanto la disposición del hipertexto transforma dinámicamente la maquetación de las informaciones contenidas en el medio digital. Ciertamente, uno de los mayores hallazgos en la capacidad del hipertexto, consiste en permitir la interacción simultánea, transformando los modelos de lectura y escritura “siguiendo un procedimiento más próximo al proceso de razonamiento humano: por asociación de ideas” (2003, p. 74). De tal manera, es posible la intervención autónoma del usuario en el relato digital, a través de una secuencia de acciones simultáneas, debido a que el hipertexto ofrece las herramientas necesarias para la realización de dicha interacción.

Si bien el rol activo del usuario refiere una autonomía constante; uno de los cuestionamientos, en torno a la independencia del lector pasivo se refiere al desplazamiento y pérdida hegemónica del mediador unívoco, característico de la comunicación en masas. Desde esta perspectiva, las audiencias ganan poder en el medio digital. Díaz Noci (2003), aborda las implicaciones de ésta situación, haciendo referencia a una intervención bilateral entre autor y usuario, en la construcción de sentido por medio de narrativas hipertextuales. Cabe destacar, que el papel del *autor*, consiste en determinar el alcance del relato mediante la disposición de una *sinaxis hipertextual*, con el objetivo de brindar una orientación tácita del discurso comprendido, aunque existan múltiples caminos de lectura, de tal forma “la lectura multidireccional no es sinónimo de lectura caótica” (Scolari, 2004, p. 207). Sin embargo, el usuario decide individualmente el discurso digital.

Siguiendo a Díaz Noci y Salaverría (2003), se ubica dos tipos de navegación característicos de los contenidos periodísticos: *la navegación denotativa y connotativa*. La navegación denotativa refiere de acuerdo al autor a un modelo de “lectura rápida y orientada” (2003, p. 119), permitiendo un escaneo breve de los contenidos. La navegación connotativa, refiere a contenidos periodísticos con mayor grado de complejidad es decir, son contenidos de consulta por lo tanto, requieren cierto nivel de interpretación por parte del usuario, en esta categoría se ubican “géneros periodísticos, entre los que destacan sobre todo los de tipo interpretativo, así como la infografía, tratan de hallar formas variadas de información gracias a las ductilidad estructural que aporta el hipertexto” (2003, p. 119). En este sentido, las narrativas interactivas, corresponden a una navegación connotativa, debido a que son formatos multidireccionales. La utilización de hipertexto en estos formatos propicia tanto una lectura rápida como a profundidad; el nivel de profundización de estos contenidos estará determinado por la dimensión espacio-temporal de cada usuario.

3.2.3 Multimedia

Uno de los atributos posibles del ciberespacio es la posibilidad de integrar distintos lenguajes, que antes permanecían divididos entre los medios de comunicación masiva, prensa, radio y televisión. Dando lugar a la característica multimedia del escenario digital, comprendida como “la integración de sistemas expresivos escritos, sonoros, visuales, gráficos y audiovisuales en su sentido pleno; el multimedia acoge el sistema audiovisual y añade otros elementos específicos como la interactividad, navegación e hipertextualidad e hipermedialidad” (Cebrián, 2005, p. 17). De acuerdo a lo anterior, la interrelación de las características abordadas en el presente capítulo da lugar al mensaje digital característico del medio, la vinculación de dichos componentes también se entiende como hipermedia. La capacidad de integrar distintos elementos al mensaje periodístico, dio un giro considerable a los modelos establecidos para documentar acontecimientos y la presentación de contenidos en comparación con la prensa tradicional. “La imagen puede producir un impacto emocional que no consigue necesariamente el texto escrito, o el infográfico interactivos permite una implicación en el conocimiento de la actualidad que no es posible con una simple narración textual” (García y Pou, 2003, p. 74). Por consiguiente la implementación multimedia en los contenidos periodísticos debe ser comprendida como un enriquecimiento íntegro de la noticia, no como un elemento secundario, puesto que la unión de códigos no sólo permite ampliar la comprensión de noticias complejas, sino se encamina a los hábitos de lectura propios de las audiencias digitales.

Uno de los grandes cuestionamientos relacionados con las características del medio, es la forma de integración de los distintos elementos, textuales y audiovisuales al desarrollo del mensaje periodístico. Para Fontcuberta (2006), los elementos multimedia son recursos eficientes para contextualizar las noticias, no obstante, la autora destaca es necesario un adecuado tratamiento periodístico de las narrativas multimedia, “la simple yuxtaposición de todos esos medios, sin ninguna articulación, sin ningún propósito, puede situarse en antípodas de lo que debe ser el periodismo de calidad” (2006, p. 133). De tal modo, es manifiesto un consecuente manejo periodístico de las informaciones.

Desde la misma perspectiva, Cairo (2008), expone, “a diferentes tipos de historia e informaciones les corresponden modos diferentes de codificación que no dependen necesariamente los unos a los otros” (2008, p. 33). El autor enfatiza que el objeto de todo elemento informativo en la prensa debe responder a favorecer la comprensión del lector, en función a cada tipo de información. Si bien, la diversificación de contenidos, en relación a las temáticas abordadas en diarios digitales generalistas, implica tanto, *breaking news*, temas duros (*hard news*), como noticias blandas (*soft news*) relacionadas con estilo de vida y espectáculos. Dependerá del tipo de mensaje a difundir, si los elementos multimedia se utilizarán en mayor o menor medida, por ejemplo, para contextualizar un *breaking news* relacionado con un accidente o catástrofe natural, o algún otro tema que requiera brindar al lector distintas perspectivas mediante el empleo de videos, fotografías, audio o los recursos disponibles que refuercen dicha información. Por otro lado, el manejo de *soft news*, permite una mayor inclusión de elementos audiovisuales conforme el tipo de noticia y función del mensaje requerido, que puede ser informativo o incluso lúdico, proponiendo un descanso al usuario, en este caso, los contenidos podrían incluso corresponder solamente a un video o una galería de fotos.

Los formatos que integran elementos audiovisuales como gráficos animados, infografías y especiales multimedia requieren un tiempo de producción diferente al de una nota periodística, por lo que pueden ser utilizados de forma no inmediata en *breaking news* o *hard news*, para brindar un enfoque general del acontecimiento conforme transcurra el avance de la noticia, con el objetivo de profundizar y mostrar un enfoque global. Domínguez (2007), denomina este factor como la *umentabilidad* que proporcionan los formatos multimedia, “prever su posible actualización cuando aparecen hechos sobre el tema tratado” (p. 88). Por consiguiente esta característica responde a la perdurabilidad, así como a la utilidad de éstos productos periodísticos, ante un esquema en constante actualización y vigencia casi inmediata, en el cual las noticias pueden ser desplazadas continuamente. Cabe destacar la capacidad de alcance posible en narrativas hipermedia, que proporciona ciertas particularidades permitiendo distintos niveles de profundidad de los contenidos. Por un lado, la contextualización de determinadas informaciones, a través de “diversos niveles de profundización según los destinos, pero en todo momento cada usuario debe conocer las interconexiones de los datos” (Cebrián, 2005, p. 109). Por otro lado, como se mencionó en el capítulo anterior, el ritmo acelerado de las audiencias actuales posibilita la implantación de formatos breves, de tal manera “el multimedia genera estructuras informativas reducidas a modo de cápsulas de escasa duración; es una información escueta, pero suficientemente completa como para dar respuestas satisfactorias a las necesidades del usuario”. (2005, p. 118)

Otro aspecto de consideración es explicado por García y Pou (2003), el cual refiere a evitar la redundancia entre los formatos multimedia (ya sea gráficos animados, infografías o especiales multimedia) y las notas informativas en diarios digitales, las autoras denominan la reiteración de los contenidos como “narración duplicada”. Este aspecto puede ser considerado como un error que no aporta un valor informativo adicional, por tanto, toda narrativa debe ser diseñada para una función determinada, incluso aunque sea de apoyo, esta debe encaminarse a mostrar una información diferencial al resto de los contenidos. Ahora bien, Cabrera (2007), señala la consideración del aprovechamiento audiovisual en la configuración gráfica de diarios digitales, la cual debe orientarse en función a dos aspectos fundamentales: los contenidos y los usuarios. En relación al diseño y tratamiento multimedia de los contenidos refiere a la funcionalidad y precisión del mensaje periodístico. Con respecto al acercamiento con los usuarios, la importancia radica en diseñar en función a los hábitos de consumo de las audiencias de medios digitales, “más allá de la consideración del consumidor en el sentido tradicional de la palabra, se ha de tomar en cuenta la evolución que se está produciendo en el modo en que la gente utiliza la Red” (2007, p. 72). En este sentido, como se ha abordado a lo largo de la presente investigación, la apropiación y arraigo tecnológico por la sociedad marca la pauta de los modos de difusión de información en los medios de comunicación masiva. En el caso de la prensa, los esquemas tradicionales de la versión impresa no coinciden con los requerimientos de las audiencias digitales, sobre todo las audiencias jóvenes.

En la actualidad “el usuario utiliza más de una modalidad sensorial en la construcción de sentido. El efecto multisensorial es inmersivo” (Igarza, 2008, p. 156). De tal forma, los formatos multimedia e interactivos se encaminan a los hábitos desarrollados por las audiencias digitales. Si bien el pensamiento humano se rige a través de los distintos senti-

dos, las tecnologías enfatizan, cada vez más, este carácter multisensorial para el desarrollo cognitivo e interpretación del mundo.

Retomando las consideraciones de Machado (2009), los sentidos del ser humano se desarrollan conforme a los estímulos dispuestos en cada época. En la actualidad el alcance tecnológico no pasa inadvertido en la sociedad. Para el autor, el “desafío de aprender a construir el pensamiento y expresarlo mediante un conjunto integrado de medios, a través de un discurso –táctil-verbo-motor-visual– sin jerarquías y sin la hegemonía de un código sobre los demás” (Machado, 2000, p. 31) son aspectos que deben de ser tomados en cuenta por parte de los medios masivos. Cabe destacar, las consideraciones expuestas por Machado a principios de siglo, se acentúan de forma radical a más de una década, dentro del panorama actual.

La implantación de dispositivos con pantallas táctiles, con mayor capacidad multimedia y diversas resoluciones con el objetivo de brindar la mayor nitidez de la imagen; dan lugar, a la obsolescencia continua de dispositivos digitales, por tanto se puede señalar que personas con alto grado de inmersión en el mundo digital son analfabetas de la utilización de dispositivos análogos de años anteriores. En definitiva, las nuevas narrativas deben encaminarse a los nuevos modelos de lectura adoptados por la sociedad, el aprovechamiento del multimedia en conjunto con la hipertextualidad e interactividad marcan el discurso propio del medio digital.

Capítulo IV. Semióticas de las narrativas digitales en la prensa digital

4.1 La enunciación en tiempos digitales

Como se mencionó en el capítulo anterior, los diarios digitales cuentan con nuevas características, que modifican considerablemente el discurso periodístico, por tanto, estos cambios comprenden nuevos modos de contar la actualidad. Asimismo, la dimensión interactiva del medio, junto con la puesta en escena de un usuario activo con capacidad autónoma, engloban las particularidades que modifican la apropiación del mensaje.

En el entorno digital, se percibe cierta atenuación hegemónica en la intervención de los medios masivos, de tal manera, es cada vez más evidente la homologación entre medios informativos, en relación a la integración de usuarios más activos y participativos. Dando lugar a los *protagonistas alternativos* del proceso comunicativo. En este sentido, se realiza una mirada semiótica del discurso digital, para ello, son retomadas las teorías de la enunciación expuestas por Emile Benveniste (1989) y Mijail Bajtín (2002).

La teoría de la enunciación de Benveniste iniciada en los años setenta, enfatiza la apropiación individual de todo discurso, el proceso enunciativo entonces radica en “poner a funcionar la lengua por un acto individual de utilización” (1989, p. 83). Desde esta perspectiva, se instala la figura del sujeto hablante entre las formas de comunicación humana, adquiriendo importancia su contexto sociocultural, como situación del discurso, dentro del acontecimiento enunciativo mismo. El modelo de Benveniste, establece en primer término, la figura del sujeto como *locutor* o “enunciador de cada acto enunciativo” (Stegma-

yer y Slipak, 2009, p. 152), quien a través de un acto individual de apropiación de la lengua, se convierte en eje central del acto de enunciación, “la relación entre locutor y la lengua determina los caracteres lingüísticos de la enunciación” (1989, p. 83). Por tanto, el locutor, aparece entonces como un *yo* que enuncia su posición como productor del discurso.

Si bien, el *locutor* adquiere un papel principal en primera instancia; de modo adyacente, la figura del *alocutario* o también nombrado *tu*, incide rápidamente instituido como *otro* en la escena enunciativa. Por consiguiente, “toda enunciación es, explícita o implícita, una alocución, postula un alocutario” (1989, p. 85). Es preciso señalar, la influencia de la articulación de distintos factores: los participantes del discurso, así como, la temporalidad y espacio como *deíticos*, que dan cuenta de la existencia y permanencia del modelo enunciativo. Dado que “antes de la enunciación la lengua no es más que una posibilidad de la lengua” (1989, p. 84). En tal sentido, debido a la diversidad de situaciones en las que puede ser producido un discurso enunciativo; si existe un locutor que se ha apropiado de la lengua y ha configurado un mensaje, sin embargo, no se presenta la figura de un *otro* o *tu*, para dar *sentido y referencia* al discurso establecido, “el acto de apropiación de la lengua sólo queda como una posibilidad sin recepción alguna”. (1989, p. 84)

En relación a la teoría de la enunciación, así como el estudio del espacio discursivo, Fiorini y Shilman (2009), retoman las consideraciones expuestas por Bajtín, autor que al igual que Benveniste, se enfoca en situaciones comunicativas específicas de forma *dialógica*. De acuerdo a esto, toda enunciación permanece en espera de una respuesta desde el momento de su formulación, sujeto a una condición de intercambio “en tanto protagonismo simultáneo del enunciadador y el destinatario” (2009, p. 171). El modelo enunciativo propuesto por Bajtín, sostiene una estructura de comunicación *no lineal*, en la cual la figura del destinatario permanece determinada desde antes de la formulación del discurso. De esta forma, se puede dar cuenta de la posibilidad de *correspondencia mutua*, existente en la enunciación, dando lugar a la *estructura dialógica* de todo acto discursivo. No obstante, este carácter dialógico, puede *no ser simétrico*, debido a que depende de la respuesta del *otro* o alocutario. Por consiguiente, también es posible la existencia de actos enunciativos *asincrónicos*.

Desde esta perspectiva, el enunciadador o autor considera siempre una correspondencia del discurso, es decir, siempre hace alusión a la respuesta “de un otro que lejos de ser un oyente pasivo es un constructor activo de nuevos significados” (2009, p. 171). Esta construcción de nuevos significados, refiere la multiplicidad de interpretaciones en relación a un discurso o enunciado determinado. La apropiación y sentido que otorgue cada destinatario a dicho discurso, depende de distintos factores como la dimensión espaciotemporal, es decir, la situación concreta del acto enunciativo, así como, las competencias de cada alocutario o destinatario. De acuerdo a las consideraciones expuestas por Bajtín, esto refiere los distintos *matices dialógicos* de todo enunciado, por tanto, los distintos *matices de sentido* de cada destinatario.

Siguiendo a Benveniste, otro punto de importancia significativa que interviene en todo modelo de enunciación, refiere a la posibilidad y capacidad del locutor para influir en el comportamiento del destinatario. Debido a que desde el proceso de formulación del discurso, el autor o enunciadador delimita las posibles respuestas o recorridos del mismo, de tal modo, el mensaje está predeterminado. No obstante, como se ha señalado, este aspecto no significa que la interpretación o apropiación del mensaje sea específica o generalizada.

En este sentido, Steimberg (2013), retoma las consideraciones de Eliseo Verón (1998), en relación al *contrato de lectura* impuesto por el locutor, y de Umberto Eco, (1981) respecto a la postulación de un *lector modelo*.

Eliseo Verón (1998), define como *contrato de lectura*, la intención dada en conjunto por el locutor, a través de los distintos elementos enunciativos de un discurso, la intención va “desde los dispositivos de apelación hasta las modalidades de construcción de imágenes y la de tipos de recorridos propuestos al lector” (Citado por Steimberg, 2013, p. 73). En cuanto, las contemplaciones de Eco (1981), el autor alude que todo autor al elaborar un texto, postula un destinatario como elemento fundamental del discurso, por tanto, define la figura de un *lector modelo* que intervendrá y actualizará las formulaciones acotadas con antelación. (Citado por Steimberg, 2013, p. 72)

Ahora bien, la extrapolación de dichas consideraciones al marco del objeto de estudio, conlleva en primera instancia, la consideración de la ruptura de una anarquía comunicativa caracterizada por los medios masivos, debido a la descentralización producida por Internet, de tal modo, las audiencias como masas adquieren un carácter autónomo en el medio digital, “los nuevos medios (...) volvieron a plantear la cuestión de la inserción subjetiva” (Machado, 2009, p. 125). Es entonces que, los usuarios de Internet, se sitúan como *sujetos activos*, dentro del contexto digital modificando entonces los procesos comunicativos existentes en este espacio.

Para Machado (2009), los protagonistas alternativos del proceso comunicativo, en torno al medio digital, responden en primer lugar a la figura del *usuario* como receptor activo; no obstante, el autor considera más apropiado hacer referencia a un *interactor*, debido a la alta capacidad interactiva y participativa del contexto digital. Por otra parte, para definir al locutor, Machado menciona las consideraciones expuestas por Edmond Couchot, quien considera en cierta medida, la automatización que adquiere el *sujeto-SE*, debido a la dependencia de las máquinas para la elaboración, o en todo caso *programación*, y difusión de un discurso. No obstante, “esa definición –advirtió Couchot– no significa, sin embargo, que ese SE pierda las cualidades de sujeto, es decir, sujeto del quehacer técnico, pero [...] despersonalizado fundado en una especie de anonimato”. (2009, p. 127)

De tal manera, el enunciador o locutor refiere al *sujeto-SE*; por su parte, el *interactor* corresponde al alocutario, como protagonistas de la enunciación interactiva en espacios virtuales. El *SE*, configura “un programa de generación automática de situaciones narrativas” (2009, p. 132), es entonces, que el interactor, “se deja sumergir en la simulación, una especie de *demiurgo* que hace que se desencadenen los acontecimientos de la génesis” (2009, p. 132). El *sujeto-SE*, delimita los acontecimientos posibles, es decir, establece lineamientos y condiciones determinadas del acto enunciativo, por lo tanto, refiere al *contrato de lectura*, que el interactor, en su carácter autónomo irá apropiando de forma individual dando sentido al discurso.

No obstante Machado, destaca la posibilidad que ofrecen algunos medios de intervenir en el contrato de lectura dispuesto previamente, debido que algunos sitios o programas digitales mantienen una estructura abierta, permitiendo al interactor interferir en el discurso. En tal sentido, estas consideraciones, en relación a los diarios digitales, alude a la posibilidad de intervenir en el mensaje periodístico, aunque de forma restringida, por medio de comentarios, chats, blogs, o redes sociales.

Por su parte, Scolari (2004), aborda los aspectos relacionados con el contrato de lectura al cual denomina *contrato de interacción*. De tal forma, la delimitación de acciones, del usuario activo esta sujeta a una tres tipos de gramática: textual, gráfica y de interacción, no obstante, el autor acentúa la importancia de esta última:

Una *gramática de la interacción* que incluye botones e «íconos» para la navegación hipertextual, los dispositivos para la personalización de la interfaz, los mecanismos de *feedback*, las consecuencias operativas y todas las acciones que el usuario debe ejecutar (...) La *gramática de la interacción* contribuye no sólo a *imponer una manera de leer* sino, sobre todo, un modo de *hacer*”. (2004, p. 105)

Por otra parte, de acuerdo a las teorías de la enunciación expuestas por Benveniste; dos aspectos claves del acto enunciativo son dar *sentido* a un discurso a través de las *referencias* de los participantes. Es entonces que las referencias, significan el contexto socio-cultural, espacial y temporal, así como, el dominio de un mismo lenguaje, ya sea en mayor o menor medida, no obstante, el empleo de un mismo lenguaje es de gran importancia para dar lugar al acto enunciativo. Por lo tanto, resulta fundamental el desarrollo de “competencias necesarias para moverse dentro del texto digital” (2004, p. 213). La gran afluencia de usuarios con considerable dominio del *lenguaje digital*, da lugar a los múltiples procesos dialógicos entre el medio y los usuarios, es así que la interactividad característica del medio, implica “una dinámica de choques y mutaciones” (2004, p. 113), en otros términos, conlleva a la multiplicidad de interpretaciones de los discursos digitales, un sin fin de matices dialógicos del ciberespacio.

Cabe destacar la influencia directa de las referencias sociales, culturales, temporales y espaciales, en los actos discursivos de todo medio de comunicación masiva, de ahí que los diarios digitales, concedan importancia, a las modificaciones del entorno social respecto al aprovechamiento tecnológico, la movilidad, la aceleración cotidiana y competencias de las audiencias. Asimismo, es relevante la consideración de apuestas visuales a través del multimedia, “un horizonte de época, una *sensibilidad colectiva* (...), no sólo desde la elección de temas y materiales, sino también desde su repertorio de estilos, modos composicionales y formas retóricas, configurando entre forma y contenido una particular articulación”. (Stegmayer y Slipak, 2009, p. 156)

Las posibilidades interactivas de las narrativas multimedia, favorecen el carácter dialógico de la enunciación, expuesta en las teorías de Benveniste y Bajtín. De este modo, tanto la estructura, como los atributos propios de formatos multimedia, gráficos animados, infografías y especiales multimedia, permiten al usuario o alocutario, en su rol activo, no ser un simple receptor pasivo, como es el caso de la limitada interacción en una nota informativa. La apropiación del discurso que interviene en el acto enunciativo de este tipo de formatos interactivos, apunta a la cualidad de *personalización de contenidos*, por parte del usuario. Por lo tanto, es evidente la no linealidad dialógica que refiere Bajtín; además, la personalización hace referencia a la asimetría, puesto que, el usuario decide hasta donde profundizar la información contenida en este tipo de productos periodísticos, independientemente del contrato de lectura propuesto por los diarios digitales.

4.2 Las estrategias enunciativas dentro el contrato de lectura

Otro aspecto de interés considerable dentro los procesos enunciativos de la prensa digital, es abordado por Eliseo Verón (2004), quien señala la importancia de no desvincular la enunciación del *contenido* en sí mismo, es decir, destacar *las modalidades de decir el contenido*, aspecto esencial para el autor dentro los procesos de formulación de enunciados. Si bien, el contrato de lectura como se mencionó anteriormente, corresponde a los recorridos determinados previamente por un emisor o enunciador. El aspecto fundamental de éste, de acuerdo a las consideraciones de Verón, consiste en resaltar el *estilo y personalidad*, de lo que se comunica, entendido por el enunciador, como *el modo en que yo digo este discurso*, esencia diferenciadora de todo discurso en los medios de comunicación masiva. Este aspecto, resulta vital en los medios generalistas, como es la prensa, “el hecho de que un mismo contenido, un mismo dominio temático, pueda estar a cargo de dispositivos de enunciación muy diferentes adquiere un interés particular” (2004, p. 174). En este sentido, los contenidos en los medios de comunicación masiva, en específico, la prensa generalista, están sujetos a una *Agenda Setting*, tal como se señalo en capítulos previos de la presente investigación. Por consiguiente, se puede percibir cierta semejanza y reiteración de los contenidos difundidos.

Desde esta perspectiva, surgen algunos cuestionamientos, ¿Cómo evitar la redundancia de los productos periodísticos, si la materia prima, es decir, la información es similar entre los medios informativos? Verón, señala que la diferenciación, se puede dirigir a:

Construir un contrato de lectura adaptado al terreno en cuestión: el éxito (o el fracaso) no pasa por lo que se dice (el contenido), si no por las modalidades de contenido (...). Lo que crea el vínculo entre el soporte y el lector es su contrato de lectura. (2004, p. 174)

Por tanto, la formulación de discursos enunciativos, no sólo corresponde a la disposición del contenido. Ante una estructura caracterizada por la homologación temática, la importancia del contrato de lectura, radica en las distintas *estrategias enunciativas* definidas por los diarios digitales. De tal manera, el manejo de los discursos desde un punto de vista *diferenciado* o de *visibilidad*, permite a los medios definir un valor añadido en sus contenidos, debido a que “la oferta es más o menos la misma, el único medio que tiene cada título de construir su «personalidad» es una estrategia enunciativa propia, es decir construyendo cierto vínculo con sus lectores”. (2004, p. 200)

La metamorfosis tecnológica y, sobre todo social, a consecuencia de la implantación de nuevas tecnologías en la vida cotidiana, exige a la prensa digital, redefinir continuamente su contrato de lectura, con la finalidad del acercamiento a las audiencias. Es el caso de las estrategias acotadas por los medios informativos, respecto a las audiencias jóvenes. La renovación continua de las *modalidades de decir el contenido*, tanto en, *forma* como *sustancia*; en combinación con estrategias *transmedia*, es decir, la difusión a través de los canales existentes, permitirá la consolidación de la prensa en el contexto actual.

4.3 La transposición en los diarios digitales

De acuerdo con Steimberg (2013), abordar la semiótica de los medios masivos en la era digital, implica entrar a un entorno versátil que debe estudiarse y entenderse, no sólo con sus nuevas propuestas, sino también con sus relecturas. Por consiguiente, uno de los factores más complejos al realizar un análisis semiótico de los medios masivos y el que mejor describe la relación de los diarios digitales consiste en el fenómeno de la *transposición*.

Puesto que en primer término, la prensa impresa permanece como medio antecesor a la prensa digital, con características y géneros específicos, implantados por tradición en el seno de la vida social y cultural, tras un largo registro histórico de su asentamiento en la sociedad. De forma paralela, se anteponen las características propias de Internet, redes sociales y dispositivos móviles, cuyo asentamiento sociocultural crece progresivamente.

De acuerdo a lo anterior, Steimberg (2013), señala que “hay transposición cuando un género o un producto textual particularmente cambia de soporte o lenguaje” (2013, p. 28). Por consiguiente, se abordan también las consideraciones respecto a la transposición de géneros, desde términos del ámbito periodístico:

Los géneros periodísticos son el resultado de una lenta construcción histórica que se encuentra íntimamente ligada a la evolución del mismo concepto de los que se entiende por periodismo (...). Dichos géneros han tenido una evolución que es paralela a la transformación histórica de la humanidad. (Navarro, 2012, p. 83)

En este sentido, los diarios digitales articulan las características de su antecesor impreso con las del nuevo medio. Por lo tanto, se origina “la pervivencia de determinados géneros transmidiáticos y por otro, de la aparición en cada medio de géneros específicos, relacionados con sus rasgos particulares” (2013, p. 28). Cabe destacar, la transformación suscitada, no sucede en estado puro, debido a que dentro este fenómeno, tanto los géneros, como los estilos, se vinculan y mutan las características propias del medio tradicional con las particularidades del medio emergente. De tal forma, surgen lenguajes y géneros híbridos. Es necesario señalar, la importancia que adquieren los aspectos socioculturales, al abordar la transposición, puesto que “los lenguajes híbridos ponen a la vista, ante el lector (...) el carácter necesariamente acotado por un dispositivo técnico, con hábitos de uso marcados por un imaginario de época y/o región cultural, de cada una de sus versiones mediáticas” (2013, p. 99)

En el caso de los diarios digitales, la transposición de géneros y elementos estuvo sujeta en un principio por el cambio del soporte impreso a Internet a través del ordenador, dos ejemplos que ilustran la reconfiguración de un género precedente, a partir de las propiedades del entorno digital, se encuentran en la infografía multimedia y la viñeta o tira cómica animada; por consiguiente son considerados géneros transmidiáticos o transgénero “géneros en cuya definición social se privilegian rasgos que mantienen estables en el recorrido de distintos lenguajes o medios”. (2013, p. 115)

Es evidente que ambos ejemplos conservan vínculos de su predecesor en el diario impreso, sin embargo, adoptan características propias del entorno digital, tales como la hipertextua-

lidad, la multimedialidad y la interactividad. Es entonces visible su transformación, como géneros específicos del entorno digital. De acuerdo a lo anterior, cabe hacer referencia a la transposición, como la transición de géneros y elementos “llamados sin razón aparente de un lenguaje o de un medio a otros” (2013, p. 97). Como consecuencia de su permanencia histórica y la metamorfosis de los medios tradicionales al soporte digital es previsible que:

En ese tránsito, relatos, acertijos, informaciones (...) suelen además reducirse, o inflarse, o achatarse, o teñirse de matices que, en ciertos casos, parecen destinados a exhibir los poderes de un medio y en otros reproducir una moda, o a recordar la existencia de una tradición. (2013, p. 98)

Por un lado, la transición de la infografía, en los diarios digitales ha dado un salto transcendental debido a la integración de elementos textuales, sonoros, e icónicos estáticos o animados. Respecto al traslado de la viñeta humorística o tira cómica, dicho género presenta cambios más significativos, puesto que no sólo constituyen las características del nuevo medio. En algunos casos, la transposición de la tira cómica, conlleva también a resignificaciones más complejas al combinar ciertas propiedades específicas de los videojuegos, dando lugar a un género híbrido conocido como *newsgaming*, “para hacer referencia a las producciones lúdicas inspiradas en las viñetas políticas (...) donde la información se cruza con lo lúdico” (Scolari, 2013, p. 121). Por consiguiente, surge un género emergente, fusión de un género informativo e interpretativo con los video juegos “se presentan como una extensión interactiva de los relatos periodísticos”. (Steimberg, 2013, p. 123)

Otro ejemplo contemporáneo de transposición, se ubica en los gráficos animados incorporados en los diarios digitales desde hace una década. Estos formatos, integran las características propias del mensaje digital. No obstante añaden a su vez, otros géneros tales como la infografía animada, tira cómica, e inclusive de test y sondeos interactivos, por lo que conforma parte de los géneros emergentes. Por ello, se puede considerar a los gráficos animados como un género de carácter, informativo, lúdico y participativo.

Es preciso destacar, que los diarios digitales, al ser un medio de comunicación masiva se expanden, abarcando diferentes lenguajes y plataformas de comunicación, como se ha dicho, este aspecto da lugar a la transposición. No obstante, es necesario mencionar que en la actualidad, éste fenómeno no sólo incluye su presencia en un sitio web.

La introducción tanto de *redes sociales*, así como de dispositivos móviles, tales como *smartphones* y *tablets*, amplían así mismo la trasposición de géneros a dichas plataformas debido al fuerte arraigo sociocultural de éstas tecnologías. Puesto que, “el carácter necesariamente acotado por un dispositivo técnico, con hábitos de uso marcados por un imaginario de época y/o región cultural, de cada una de sus versiones mediáticas”. (Steimberg, 2013, p. 99)

De tal manera, el carácter cotidiano de las redes sociales, en conjunto de la reciente, aunque, progresiva demanda de las nuevas plataformas o soportes dentro el seno cultural y social da lugar a la movilidad que adquieren los diarios digitales, este aspecto conlleva a la introducción de sus contenidos periodísticos a los canales emergentes, con el objetivo de un acercamiento con las audiencias, “se han adaptado estrategias de vinculación entre los cibermedios y las redes sociales. El ciberespacio encuentra los canales multimedialidad y con ello da el rastreo de impacto de las noticias en otros medios”. (Navarro, 2012, p. 108)

Desde esta perspectiva, es necesario hacer mención de la transposición de gráficos animados al menú informativo, difundido a través del *social media*, los medios adoptan como canal de difusión, redes sociales con afluencia considerable de usuarios, como es el caso de *Facebook* y *Twitter*. Asimismo, cabe destacar de forma más reciente, la transposición de gráficos animados a *tablets*. Si bien, es reciente la transición de éste formato, a canales de difusión emergentes, la importancia radica en la amplitud y alcance que adquieren estos formatos, permaneciendo vigentes en un entorno tan versátil como el digital, así como, la consideración de los diarios de difundir este tipo de formatos, a través de distintos soportes, “Cuando se expande un dispositivo social –técnico y espectadorial– de un nuevo medio suele postergarse, en principio a la adscripción de sus productos a moldes de género, nuevos o ya existentes en la cultura; pero eso sólo ocurre durante un lapso”. (Steimberg, 2013, p. 46)

Las características propias de formatos multimedia e interactivos, como gráficos animados, conllevan a una interacción directa entre los usuarios y los contenidos, por medio de los múltiples canales de difusión. De esta forma, el uso de dispositivos móviles como *tablets*, atribuye una resignificación del discurso enunciativo e interpretación de sentido que el usuario otorga, a través de las narrativas multimedia e interactivas, debido a que son plataformas que permiten la facilidad y proximidad de un diálogo entre el usuario y los contenidos. “Los géneros (...) jerarquizan redundancias de carácter enunciativo en las que el imaginario social reencuentra mecanismos interlocutivos de la confirmación social”. (Steimberg, 2013, p. 128)

En definitiva, hacer referencia a la transposición de un género, se desvincula de los aspectos tecnológicos de un medio o soporte, debido a que la transposición supone hablar de aspectos dinámicos, complejos y significativos en la cultura. “El género es una categoría en movimiento (...) ninguna se realiza plenamente y los sentidos diversos de sus efectos están determinados por ese carácter siempre parcial de su vigencia” (2013, p. 93). Por ello un aspecto, determinante abordado en los capítulos de la presente investigación, refiere a las nuevas competencias adquiridas por las audiencias digitales, la utilización de las tecnologías adquiere un carácter cotidiano, en el cual los usuarios permanecen en una conexión continua con el entorno digital. Asimismo, se ha destacado la inclinación de las audiencias por formatos visuales e interactivos, así como la participación constante por parte de las audiencias, razón por la que los medios informativos incursionan en las redes sociales e incorporan cada vez más espacios de interacción con los usuarios.

Capítulo V. Una mirada a dos diarios de México: Reforma.com y El Universal.com.mx

La metodología de investigación sostiene un enfoque cualitativo e inductivo al integrar una análisis individual y comparativo de dos casos de estudio, de igual modo, el modelo de investigación propuesto es de carácter descriptivo e interpretativo de los datos recolectados, a partir del establecimiento de tres técnicas metodológicas dirigidas al análisis de contenidos y entrevistas a profundidad.

Población: La investigación se desarrolla mediante un estudio de caso múltiple, por ello, se seleccionaron dos diarios de información general con prestigio considerable en México: El Universal (*El Universal.com.mx*) sitio de acceso abierto, y Reforma (*Reforma.com*) medio caracterizado por ser el único diario en México con sistema cerrado, es decir, sujeto a un modelo de pago.

Mencionado lo anterior, los criterios establecidos para la selección de los casos de estudio fueron: su consideración como agentes de primer orden y referencia para otros medios de comunicación en México. Asimismo, es de gran interés el desarrollo de un análisis comparativo entre un diario con servicio gratuito y otro sujeto a un sistema de pago; con la finalidad de ubicar concurrencias y divergencias.

5.1 Diversificación de contenidos

Presentación y justificación

Los objetivos cardinales de la investigación corresponden en indagar la función y el aprovechamiento de los gráficos animados en los casos de estudio establecidos, es entonces de gran importancia tener un encuadre global mediante la realización de un análisis de los gráficos publicados habitualmente en los diarios a estudiar durante un tiempo establecido. Con ese fin, este apartado corresponde a la realización de un análisis general de los gráficos animados publicados durante mes y medio, para dar cuenta de la pauta adoptada por los diarios seleccionados, respecto a la utilización de este tipo de formatos multimedia e interactivos.

Variables e indicadores

Como se mencionó anteriormente las variables a considerar dentro de este método de recolección y análisis de datos son: la función y el aprovechamiento de los gráficos animados. A continuación se muestra los indicadores de cada variable:

Variable 1. Función

1. Tipo de contenido:
 - Contenido informativo
 - Contenido infoentretenimiento
 - Contenido participativo
 - Contenido servicio

Cabe destacar que para definir la categorización de tipo de contenido, se tomaron como referencia las consideraciones de los modelos abordados por Wolton (2000) y Albornoz (2007), quienes clasifican cuatro tipos de información existente en Internet: información-noticia, información-ocio o infoentretenimiento, información-servicio. En relación a la última categoría, los autores tienen contemplaciones distintas, por un lado Wolton alude la información-conocimiento y Albornoz refiere a la información-institucional. No obstante, al tratarse de conceptos con cierta ambigüedad se considera oportuno remplazar esta categoría por contenidos participativos, haciendo referencia a encuestas, test o sondeos.

Variable 2: Aprovechamiento

- Temporalidad/Área temática
- Tempestividad
- Jerarquía/Ubicación
- Utilización de recursos multimedia
- Interacción con el usuario

Muestra

La primera etapa de la muestra establecida consistió en la selección de los gráficos animados publicados en un periodo de mes y medio, comprendido entre el 01 de junio al 18 de julio de 2013. Es preciso señalar, que el intervalo de tiempo establecido, fue determinado a modo de ubicar una muestra considerable para dar cuenta de la utilización habitual de este tipo de formatos, por tanto la investigación requirió de un análisis continuo para cumplir con los objetivos planteados. De este modo se procedió a la realización de visitas diarias a los sitios web de los casos de estudio y a la recolección de datos a través de una bitácora dentro del rango de tiempo determinado, para después proceder al análisis de contenido de las piezas seleccionadas.

De tal manera, a partir de la recopilación de datos obtenida en la primera etapa, se ubicaron 187 gráficos animados publicados por el diario Reforma y 69 gráficos por El Universal, conformando un total de 256 piezas.

Instrumento: El análisis de contenido se desarrolló a partir de categorías establecidas de acuerdo a los indicadores anteriormente expuestos. De tal manera el relevamiento de datos se realizó por medio de fichas para sistematizar la información obtenida para después proceder al análisis de contenido de cada una de las piezas seleccionadas. El instrumento consiste en la elaboración de una matriz de análisis de datos, de modo que se pueda realizar un análisis individual y comparativo de la recopilación de datos de cada caso de estudio.

Presentación de los resultados

5.1.1 Función

1. Tipo de contenido

- Contenido informativo. De acuerdo a los datos recolectados se ubicaron 64 piezas de tipo informativo en el diario Reforma, de los cuales, 35 gráficos se enfocan en noticias de actualidad inmediata y noticias de secciones duras (*breaking news* y *hard news*).

Asimismo, 19 gráficos abordan temas de estilo de vida y 10 de noticias blandas (*soft news*) relacionados con las secciones ciencia, cultura y deportes.

Por su parte, a lo largo de mes y medio, El Universal publicó un total de 59 gráficos informativos. Cabe señalar 34 piezas pertenecen a *breaking news* y *hard news*, asimismo dentro de esta categoría se ubicaron 17 gráficos de *soft news* en relación a las secciones ciencia, cultura y tecnología, además de 8 piezas de estilo de vida.

En términos generales los gráficos informativos publicados por el diario Reforma se caracterizaron por su difusión en plataformas móviles, por consiguiente se ubicó la utilización de 24 de los gráficos informativos considerados dentro esta categoría, en la versión desarrollada para iPad. Es preciso señalar, que actualmente existe una amplia variedad de marcas de dispositivos móviles (*tablets* y *smartphones*), por consiguiente la realización de un análisis de todas las plataformas disponibles en el mercado resulta complejo. De esta manera los dispositivos considerados dentro de esta etapa del trabajo de campo fueron las versiones para iPad y iPhone de los dos casos de estudio.

Mientras que el rasgo distintivo de las piezas publicadas por El Universal consistió en la inclusión de vínculos para compartir los contenidos a través de las principales redes sociales (Facebook, Twitter y Google+). Cabe destacar que este punto se profundizará en los apartados consecuentes dentro las observaciones realizadas en cuanto a la capacidad de interacción con el usuario.

- Contenido infoentretenimiento. Reforma destaca por un desarrollo considerable de gráficos de contenido relacionado con el entretenimiento, de esta forma se encontraron 75 piezas. Cabe señalar que el predominio de este tipo de gráficos pertenece a la sección deportes y en menor medida a contenidos relacionados con espectáculos, estilo de vida e inclusive política.

En contraste, el diario El Universal muestra una escasa producción de gráficos dedicados al entretenimiento, de tal modo se ubicaron 10 piezas pertenecientes a las secciones espectáculos y cultura, durante el periodo de tiempo establecido.

Paralelamente, un rasgo en común entre los casos de estudio consiste en la inclusión de enlaces para compartir los gráficos por medio de las principales redes sociales (Facebook, Twitter, Google+ y Pinterest).

- Contenido participativo. Este tipo de productos periodísticos se encontraron únicamente en el diario Reforma, dando lugar a la publicación de 48 piezas, entre las que destacan test, encuestas y sondeos interactivos. Cabe señalar que de los gráficos publicados, 6 se difundieron tanto en el portal web del diario, así como en la versión desarrollada para iPad. Por otro lado, se observaron algunos casos que incluyeron enlaces para compartir los contenidos a través de redes sociales con afluencia considerable como Facebook y Twitter. Otro aspecto relevante es la integración de espacios publicitarios dentro de tres gráficos, correspondientes a una sección fija de publicación quincenal.

Resulta importante destacar que en algunos casos, los gráficos de contenido participativo son una combinación tanto de contenidos informativos, como de entretenimiento, puesto que en ocasiones los gráficos proporcionan la información de un tema determinado y concluyen con un sondeo o test en relación a la información presentada. Otra pauta utilizada frecuentemente en esta categoría consiste en un juego de preguntas y respuestas, de este modo el lector va descubriendo la información, por lo tanto, los gráficos participativos combinan lo lúdico con lo informativo.

Así pues de los datos obtenidos en los dos casos de estudio, se observa una producción similar de productos informativos enfocados a *hard news*, *soft news* y estilo de vida.

No obstante, se evidencia una diferencia considerable en la producción de gráficos participativos y de infoentretenimiento del diario Reforma. Por lo tanto, es visible que la pauta empleada por El Universal se dirige principalmente a productos informativos, haciendo énfasis en gráficos de *hard news*.

Es preciso señalar que para el análisis de los indicadores posteriores se emplea la clasificación en cuanto a tipo de contenido abordada anteriormente, debido a que las distintas categorías cuentan con particularidades propias. Es decir, la pauta de un gráfico informativo enfocado a política o economía, difiere de las consideraciones empleadas para un gráfico de entretenimiento de secciones como espectáculos o estilo de vida. Por lo tanto resulta oportuno seguir dicha categorización para obtener un conocimiento e interpretación íntegra de la muestra.

5.1.2 Aprovechamiento de gráficos animados

1. Temporalidad/Área temática

- Contenido informativo. La temporalidad de los gráficos informativos publicados por el diario Reforma se dirige principalmente a noticias atemporales relacionadas con estilo de vida y *hard news* con contenido de actualidad sobre temáticas como nación, internacional, ciudad y economía. Por otra parte, en menor medida se ubicaron gráficos atemporales enfocados a *soft news* de ciencia, cultura y deportes. Asimismo, cabe destacar la limitada utilización de gráficos informativos referentes a noticias de último momento o *breaking news*. Ahora bien, la clasificación en cuanto a temporalidad de las noticias y áreas temáticas en los gráficos informativos de El Universal se orienta principalmente en *hard news* de las secciones nación, internacional y ciudad. Además, otro aspecto importante fue el empleo de gráficos para contextualizar y dar seguimiento a los avances acontecidos en *breaking news*. Mientras que los gráficos informativos de *soft news* publicados por El Universal, en su mayoría abordaron contenidos atemporales de las secciones ciencia, cultura y tecnología, por el contrario se observó una escasa intervención de gráficos relacionados con temas como economía y negocios. Si bien las noticias *soft* son contenidos atemporales, se ubicó un gráfico de actualidad inmediata dentro de ésta clasificación.

Por su parte los gráficos informativos de estilo de vida en El Universal, preeminentemente están relacionados con noticias *soft* del suplemento *viajes*, no obstante también se encontró un gráfico de la sección *ciudad*.

- Contenido infoentretenimiento: Las piezas recolectadas del diario Reforma, muestran el predominio de contenidos atemporales de la sección deportes. Por su parte, se distinguieron en menor medida, gráficos integrados por cartones animados y videos humorísticos, referentes al lado lúdico de noticias duras de actualidad, en relación a temáticas como política y nación. Asimismo, dentro de esta clasificación se encontraron gráficos atemporales de estilo de vida y espectáculos.

En cuanto al diario El Universal, los gráficos dedicados al entretenimiento abordan contenidos *soft* de las secciones espectáculos y cultura.

- Contenido participativo: En su mayoría los gráficos participativos publicados por Reforma se enfocan en *soft news*, principalmente de temáticas relacionadas con estilo de vida y espectáculos. Sin embargo la oferta de productos participativos también incluye gráficos de contenidos relacionados con deportes, ciencia y cultura. Por otra parte, cabe destacar una limitada presencia de gráficos de secciones *hard* como nación e internacional donde se conjuga la información con el entretenimiento, poniendo a prueba los conocimientos del lector.

2. Tempestividad

- Contenido informativo: Éste indicador da cuenta de la periodicidad y vigencia de los productos periodísticos. De acuerdo con los datos recolectados, la tempestividad de los gráficos informativos en los dos casos de estudio, evidencia el predominio de productos con vigencia periódica, inclusive tratándose de noticias atemporales; esto se debe al carácter efímero de la información en medios digitales.

No obstante, se observaron ciertas particularidades, por un lado Reforma destaca por incluir secciones fijas de gráficos animados, tanto para temáticas *hard* como *soft*. Con base a lo anterior se distinguieron las secciones: “Que dice la ley” (política) con una periodicidad quincenal, “Libros para aprender sobre inversiones” (economía) de publicación mensual; así como una guía de museos del Distrito Federal. Cabe destacar que la secciones anteriormente señaladas cuentan con un archivo histórico como depósito de los gráficos publicados.

Respecto a El Universal, una de las características principales es la renovación continua en gráficos de actualidad inmediata, es decir la información contenida se actualiza o complementa conforme los acontecimientos transcurren. Caso similar, aunque en menor medida, también es empleado por el diario Reforma.

Por último otro aspecto importante, característico del diario El Universal es la pauta semanal de gráficos atemporales publicados habitualmente en los suplementos de ciencia, cultura, tecnología y estilo de vida enfocado a viajes.

- Contenido infoentretenimiento: En contraste con los contenidos informativos, los gráficos de entretenimiento publicados por Reforma, responden casi en su totalidad a secciones fijas. Caso en particular es la sección deportiva “Solo para fanáticos” de publicación diaria, la cual constituye el mayor índice de gráficos publicados dentro de esta categoría. Asimismo, se distinguieron tres secciones fijas de renovación semanal: “Alter ego” y “Rictus” (cartón animado), son dos secciones de humor político referentes a noticias de actualidad. Por último “Las 10 básicas” es una guía de películas publicada en la sección de espectáculos. Cabe señalar otra característica de las secciones semanales es la incorporación de un archivo o compendio de los gráficos publicados. Por otro lado, se observó la inserción de un juego interactivo publicado por Reforma, “Fútbol virtual”, es una sección temporal que propone la participación de los lectores a lo largo de la temporada real de fútbol. Por lo que se refiere a los gráficos de entretenimiento desarrollados por El Universal, estos productos periodísticos únicamente fueron publicados durante un periodo establecido dependiendo la vigencia de la información.

- Contenido participativo: A pesar de que los gráficos participativos recopilados del diario Reforma están compuestos por contenidos atemporales, la actualización y aceleración constante de la información al que están sujetos los medios digitales, conlleva a la vigencia periódica de este tipo de gráficos. No obstante, Reforma también incluye secciones fijas de gráficos participativos las cuales se renuevan semanalmente; es el caso de las secciones deportivas “Sin dejarla botar” y “Tiempo fuera”, así como la sección de estilo de vida “Club” de publicación quincenal.

3. Jerarquía/Ubicación

Para el entendimiento de las características consideradas para indagar la jerarquía que otorgan las redacciones digitales a los gráficos animados dentro de la maquetación de los diarios, se muestran los siguientes ejemplos de portada y home de cada caso de estudio. Con la finalidad de mostrar los espacios en los cuales son publicados este tipo de productos periodísticos.

- Contenido informativo: Los gráficos informativos analizados del diario Reforma se encuentran ubicados principalmente en la página de inicio o home, ya sea situados en las columnas laterales de la maquetación, o bien en los recuadros destinados para las recomendaciones tanto de productos periodísticos en general, así como en el recuadro de sugerencias de gráficos animados. Por lo tanto las piezas ubicadas en dichos espacios, pueden considerarse productos periodísticos independientes ya que no permanecen subordinados de alguna nota textual.

Por otro lado, de forma reducida se ubicaron algunos gráficos publicados dentro de las secciones interiores y también como acompañamiento de notas textuales, este último aspecto conduce a considerar su utilización en algunos casos como recursos complementarios de las notas, pese a que puedan leerse como productos autónomos.

Contrariamente, en El Universal se hallaron tres rasgos distintivos, el primero evidencia la escasa visibilidad de los gráficos informativos publicados en la página de inicio. Si bien se incluyen gráficos dentro del *home*, éstos productos por lo regular se ubican como acompañamiento de notas, por lo tanto dependerá de la relevancia de la noticia la jerarquía que se otorgue al gráfico. Asimismo, la escasa visibilidad mencionada, refiere a la ubicación de piezas publicadas dentro del contenedor de gráficos animados situado en la página de inicio. No obstante, éste espacio se ubica un tanto aislado en la parte inferior del *home*, por lo tanto estos gráficos no cuentan con una ubicación privilegiada y de fácil contacto con el lector.

Como segundo rasgo, El Universal se caracteriza por la publicación de gráficos informativos dentro del banner principal en secciones interiores, por lo tanto este tipo de productos dentro las secciones cuenta con un mayor grado de visibilidad. El tercer aspecto a considerar, corresponde a la restringida incorporación de gráficos publicados en el banner principal de la página de inicio, poniendo en manifiesto que uno de los criterios de jerarquía de gráficos animados, está relacionado con el grado de importancia noticiosa.

En cuanto a los gráficos de *soft news* y estilo de vida, publicados por El Universal, éstos comúnmente se ubicaron en los banner principales de secciones interiores, teniendo una visibilidad destacada que en ocasiones comparte con la nota textual o fotogalería relacio-

nada. Asimismo se observaron casos reducidos de gráficos de *soft news* y estilo de vida, ubicados dentro del contenedor de la página de inicio (ver Anexo 1: Tabla 24 y 25).

Los datos recopilados ponen de manifiesto uno de los criterios de jerarquización empleado por los casos de estudio, generalmente dependerá del grado de importancia de la información contenida, la jerarquía y ubicación que presente el gráfico. De tal forma, un gráfico puede publicarse al mismo tiempo en distintos sitios, es decir, home, secciones interiores, recomendados, banners principales o acompañamiento de nota, etcétera

- Contenido infoentretenimiento: Los gráficos dedicados al entretenimiento del diario Reforma se presentan preeminentemente como recomendaciones al lector tanto en la página inicial, como en las secciones interiores (ver Anexo 1: Tabla 26). Contrariamente este tipo de gráficos en El Universal carece de visibilidad, si bien algunos casos fueron ubicados en banners de secciones interiores, e incluso, la presencia de un caso ubicado como banner principal de la página de inicio; la mayoría de los gráficos publicados en *home* mantuvieron una mínima intervención y acercamiento con el lector al situarse dentro del contenedor de gráficos animados.

- Contenido participativo: Reforma ubica a los gráficos participativos generalmente en la página de inicio como sugerencias al lector, por su parte en menor medida fueron publicados algunos gráficos en secciones interiores. Por consiguiente este los gráficos situados en esta clasificación cuentan con un importante grado de visibilidad.

4. Utilización de recursos multimedia

- Contenido informativo: La integración multimedia de los dos casos de estudio muestra rasgos semejantes. De tal modo los resultados obtenidos muestran que el recurso más utilizado por ambos diarios es la fotografía, seguido de la infografía interactiva y el video, por su parte el recurso menos utilizado fue el audio.

Respecto al aprovechamiento de recursos multimedia en gráficos de estilo de vida del diario El Universal, los recursos más recurrentes fueron la fotografía y la infografía interactiva.

- Contenido infoentretenimiento: Los dos casos de estudio presentan características similares en cuanto a la integración multimedia en los gráficos de entretenimiento. De este modo se observó una utilización preponderante de la fotografía y video, sin embargo, en algunos casos, El Universal incluyó de forma limitada audio, infografías y diagramas.

- Contenido participativo: El recurso más utilizado por Reforma en este tipo de gráficos es la fotografía, aunque en menor medida se ubicaron recursos como el video y la infografía.

5. Interacción con el usuario

La valoración de ésta característica refiere al intercambio comunicativo entre mediusuarios, por lo tanto se consideraron dos factores. Por un lado las posibilidades interactivas a nivel configuración gráfica, es decir la capacidad que se proporciona al usuario para la intervención y selección de los contenidos. Por otro, se evaluó la disposición de espacios

de interacción a nivel comunicativo, en otras palabras este aspecto refiere a los recursos que permiten al usuario modificar, opinar e intercambiar información con el medio y otros usuarios.

- Contenido informativo. En los dos casos de estudio se observó el desarrollo de gráficos con un grado de interactividad considerable, de este modo los usuarios pueden personalizar la información de acuerdo a su preferencia. Sin embargo, de forma reducida se ubicaron ciertos casos con un menor grado de interacción, en los cuales el usuario interviene de forma superficial e inclusive en algunos casos la posibilidad de interacción es nula por consiguiente el usuario se posiciona como un espectador de contenidos audiovisuales.

En cuanto a la integración de elementos o espacios que permiten la interacción comunicativa entre el medio y otros usuarios se percibieron características disímiles de por medio. Por un lado Reforma muestra una restringida capacidad participativa dentro de sus gráficos informativos. Es entonces que se encontraron solamente espacios para enviar comentarios a la redacción, así como la posibilidad de poder compartir los contenidos con otros usuarios por correo electrónico.

Contrariamente, El Universal se distingue por incluir de forma general vínculos para compartir los gráficos a través de las principales redes sociales, como Facebook, Twitter y Google +.

- Contenido infoentretenimiento. De forma inversa a la escasa interactividad observada en los gráficos informativos publicados por Reforma, los de entretenimiento integran un mayor número de espacios interactivos a nivel comunicativo, por medio de enlaces a las redes sociales y en algunos casos, comentarios a la redacción junto con la posibilidad de compartir vía mail los contenidos. En cuanto a la capacidad propuesta en la selección de contenidos, se observó una disminuida capacidad interactiva ofreciendo al usuario únicamente la exploración y en algunos casos la observación de los contenidos. Cabe destacar, el juego interactivo publicado por Reforma “Fútbol virtual”, este producto se distingue por poseer la mayor capacidad interactiva de los gráficos analizados en los casos de estudio. Debido a que por un lado, el usuario participa como director técnico seleccionando un equipo virtual, por consiguiente el nivel de inmersión de esta iniciativa es próximo al de un video juego. Por otro lado, el usuario no solo interactúa con el medio, puesto que los usuarios compiten entre sí para ganar el torneo.

Por su parte los gráficos de entretenimiento del diario El Universal, al igual que los de tipo informativo, presentaron un alto grado interacción a través de la capacidad de ejecución en la selección de contenidos y predominio de enlaces a redes sociales.

- Contenido participativo. De forma general, los gráficos ubicados en esta categoría presentan un grado considerable de interacción medio-usuario, es así que los usuarios intervienen simultáneamente con el medio de forma dialógica a través de test, encuestas y sondeos interactivos, develando poco a poco la información contenida en los gráficos. Sin embargo, son escasas las posibilidades de compartir la información con otros usuarios a través de vínculos a redes sociales, de esta manera los espacios interacción con mayor recurrencia son los comentarios y compartir por mail los contenidos.

Otro aspecto de gran importancia, reside en el desarrollo de iniciativas, aunque de forma no muy extensa, que favorecen la participación de los usuarios respecto a la producción de los contenidos. Es el caso de gráficos de los suplementos de estilo de vida “Red Carpet” y “Club”, así como de el gráfico “La peor banqueta” de la sección ciudad, en estos casos Reforma pide a los lectores que participen enviando fotografías referentes a temas específicos que después son puestos a votación a través de sondeos interactivos.

5.1.3 Resultados generales

1. Los casos de estudio muestran la concepción amplia del periodismo señalada por López (2012), puesto que se ubicaron contenidos informativos de actualidad, así como contenidos relacionados con el entretenimiento y estilo de vida. De esta forma una muestra considerable de los gráficos analizados concuerda con las consideraciones de Luchessi (2010), Coca Díaz (1998) y Diezhandino (1998), respecto a las estrategias de diversificación de contenidos adoptadas por la prensa para alcanzar un acercamiento con las audiencias cada vez más fragmentadas, por medio de la inclusión de secciones y suplementos de temas cotidianos y estilo de vida.

Si bien los dos casos de estudio evidencian la diversificación de contenidos, sin perder su carácter propio como medios informativos serios y de prestigio considerable, se distinguen distintas estrategias adoptadas por cada medio, las cuales revelan el *contrato de lectura* en cuanto a la utilización de gráficos animados, es decir la personalidad, estilo y los modos de enunciación en el desarrollo de gráficos de cada diario (Verón, 2004). Por consiguiente se evidencia cierta tendencia por los contenidos *soft* y de entretenimiento, especialmente en los gráficos del diario Reforma. De esta forma es visible que entre las pautas adoptadas por Reforma se encuentra el enfoque por contenidos relacionados con estilo de vida y entretenimiento, señalado por Igarza (2009) como *breves píldoras de ocio* que pueden adecuarse al consumo de contenidos de las audiencias actuales.

Por lo que se refiere al carácter distintivo de El Universal, éste medio se orienta principalmente en *hard news*, aspecto que da lugar a las consideraciones de Di Próspero y Maurello (2010), en relación a la predilección de los diarios por incluir contenidos referentes con la política y economía a pesar de también incluir otros contenidos de secciones *soft* y suplementos especializados. En este sentido, se evidencia un aprovechamiento considerable de gráficos empleados para contextualizar y dar seguimiento a los avances acontecidos en *breaking news* y *hard news*. De este modo, es manifiesto que El Universal se inclina por la utilización de formatos multimedia para la *profundización de contenidos* (López, 2012).

2. La presencia de gráficos animados con contenidos participativos es exclusiva de la pauta desarrollada por Reforma. Dentro de este tipo de formatos se ubicó la presencia de test, encuestas y sondeos interactivos, productos periodísticos que hacen alusión a los *formularios*, de acuerdo a la clasificación de sistemas de interacción señalada por Domínguez (2007). Estos productos brindan información al tiempo que el usuario realiza un test; o bien el gráfico ofrece al lector información relacionada con un tema y al final es incluido una encuesta o sondeo. Por lo tanto una de las cualidades propias de este tipo de formatos refiere a la combinación de productos informativos y lúdicos.

En cuanto a la diversificación de contenidos a través de secciones y suplementos genéricos característica de los casos de estudio, Mancini (2011) y Crosbie (2004) se manifiestan en contra, exponiendo que la audiencia, quiere ver a la audiencia. La recolección de datos muestra el predominio de secciones genéricas, no obstante, dentro de los gráficos participativos de Reforma, se encontró un número reducido de gráficos que invitan a las audiencias a producir el contenido del mismo. Es entonces que se solicita a los usuarios enviar fotografías de temas específicos que son puestos a votación a través de sondeos, lo cual evidencia, aunque de forma reducida el *aprovechamiento inteligencia colectiva* señalado por Cobo Romaní y Pardo Kuklinski (2007) en relación a principios de la Web 2.0. Cabe destacar que en ninguno de los casos de estudio se encontró gráficos con tipo de contenido de servicio, por consiguiente la esencia de estos productos es principalmente la difusión de contenidos informativos, participativos y de carácter lúdico; ofreciendo al lector tanto contenidos de análisis y profundización periodística, como amenidades al lector.

3. El campo de acción y periodicidad de los contenidos periodísticos se modifica en la prensa digital en comparación con el impreso, debido a la acentuada instantaneidad y aceleración del medio digital. Respecto a la tempestividad como factor temporal que indica la periodicidad y vigencia de los contenidos; los datos recolectados evidencian que prevalece el énfasis en la actualización constante y rapidez informativa en los medios digitales. Por consiguiente el grado de permanencia de gráficos animados, al igual que la mayoría de los productos periodísticos ocurre generalmente durante breves periodos, aspecto que dificulta la *sedimentación del mensaje periodístico* (García y Pou, 2003).

No obstante los resultados evidencian que los diarios han incorporado ciertas pautas relacionadas con la tempestividad de este tipo de productos. En primer término, si bien ganar la primicia es un factor de gran relevancia para los diarios digitales, el desarrollo de gráficos de *breaking news* en los casos de estudio se publicó después de un día o dos transcurrido el acontecimiento. Esto se debe a dos factores, el primero tiene relación con la verificación de los contenidos para evitar producir gráficos a partir de informaciones no certificadas (Luchessi, 2010). Por otro lado, el tiempo de producción de este tipo de formatos es mayor al de notas textuales, sin embargo este aspecto no ha sido impedimento para que los diarios publiquen gráficos de *breaking news* y noticias de actualidad. O bien, otra de las pautas utilizadas por los casos de estudio, consistió en la *actualización y renovación continua* de gráficos de actualidad inmediata o noticias duras, por lo tanto los contenidos se actualizan conforme transcurren los acontecimientos, favoreciendo la *perdurabilidad* de este tipo de formatos. De esta forma destaca la *aumentabilidad* expuesta por Domínguez (2007), como característica propia de los formatos multimedia. Por consiguiente las características anteriormente señaladas favorecen la utilidad y aprovechamiento de los gráficos animados, ante una estructura en constante actualización y vigencia casi inmediata de los contenidos. Por otro lado los casos de estudio han creado distintas iniciativas relacionadas con la tempestividad de los productos, es el caso de la utilización de secciones fijas, en las cuales se puede observar las características de *sustitución y acumulación* señaladas por Díaz Noci (2008). Con respecto a las secciones fijas que permiten la acumulación de contenidos, por medio de archivos o hemerotecas, de este modo son visibles las cualidades de *perdurabilidad y memoria*, expuestas por García y Pou (2003) y Díaz Noci (2008).

4. Otro punto a destacar, de acuerdo a la clasificación por grado de autonomía expuesta por Gago (2007), es la presencia de gráficos independientes, es decir, productos que integran contenidos de forma autónoma, por lo tanto no requieren del apoyo de notas textuales u otros recursos para el entendimiento de la información. Asimismo, se constató la publicación de gráficos como recursos complementarios de notas textuales los cuales contribuyen al entendimiento de ciertos contenidos.

5. En cuanto a la integración multimedia en gráficos animados, los datos recolectados dan muestra del aprovechamiento de las nuevas capacidades que permite el contexto digital para la documentación de acontecimientos. De acuerdo con las consideraciones de Cairo (2008) y Cabrera (2007), los diarios a estudiar, adecuan en mayor o menor medida los recursos multimedia dependiendo del mensaje a difundir y los recursos disponibles. Por lo tanto la integración multimedia se encamina en función de favorecer la comprensión de los mensajes periodísticos. Si bien se observa la utilización de formatos audiovisuales como audio y video, así como la integración de la infografía interactiva; prevalece el uso de la fotografía en este tipo de formatos.

6. También se puede confirmar la presencia de infografía y el de la viñeta humorística como recursos característicos del medio impreso que han adoptado las cualidades propias del medio digital, dando lugar al fenómeno de la *transposición* (Steimberg, 2013). Las infografías, desarrolladas por los dos casos de estudio incluyen en algunos casos animaciones además de que los contenidos se presentan a través de capas (hipertexto), favoreciendo la interacción con el usuario en cuanto a la selección y personalización de contenidos. Por su parte la viñeta cómica, utilizada en gráficos del diario Reforma ya no es un elemento estático, la incorporación de cualidades audiovisuales, permite la comunicación de pequeñas historietas humorísticas animadas.

7. Respecto al aprovechamiento de las cualidades interactivas del medio, de acuerdo a los criterios expuestos por Scolari (2004) y Domínguez (2007), se observaron distintos grados de interacción en relación a la capacidad de selección de contenidos. En mayor medida los gráficos ofrecen al usuario un grado considerable de interacción; a través de una *sintaxis de interacción* de tipo *multidireccional* que permite la modificación de los contenidos de manera simultánea, favoreciendo a la personalización de los contenidos y dando lugar a los distintos *matices dialógicos* para dar sentido a los contenidos (Bajtín 2002). Asimismo, se constató en menor medida la presencia de gráficos con un reducido grado de interacción, es el caso de gráficos que permiten únicamente la observación de esta forma la *sintaxis de interacción* en estos formatos es *lineal*, o bien la exploración superficial de los contenidos sin poder intervenir ampliamente en la selección de contenidos.

Los distintos grados de interacción ubicados en los gráficos analizados se adaptan a los modelos de lectura de las audiencias digitales, los cuales se caracterizan por el escaneo de los contenidos. Por consiguiente las cualidades de personalización permiten la elección de contenidos dependiendo las necesidades de cada usuario, cabe destacar que los gráficos deben favorecer un dinámico y ágil manejo de la información.

En general los gráficos de los diarios analizados no cuentan con un alto grado de interacción, como es el caso de la *simulación* de acuerdo a la categorización expuesta por Domínguez (2007). Este tipo de interacción es el utilizado en videojuegos y propicia un importante grado de inmersión del usuario. De acuerdo con estas características solamente se ubicó un gráfico publicado Reforma con características próximas a la estructura de un videojuego.

8. Si bien, los diarios integran pautas de interacción a nivel comunicativo, a través de espacios para la inclusión de comentarios y enlaces a redes sociales, sirviendo como estrategias de anclaje y acercamiento de las audiencias (Igarza, 2008). Cabe destacar que los medios actúan con cierta cautela, puesto que los espacios colaborativos o participativos no permiten cambios transcendentales de los contenidos.

9. Es posible constatar la presencia de gráficos difundidos a través de canales emergentes, es el caso de dispositivos móviles como el iPad y principales redes sociales, es entonces evidente la *movilidad informativa* como una de las estrategias adoptadas por los medios digitales, para el acercamiento con las audiencias. Por lo tanto, se observa un interés por los diarios en difundir sus contenidos a través de canales con fuerte afluencia y arraigo tecnológico. De acuerdo a lo anterior, el arraigo sociocultural de las tecnologías conlleva a que los contenidos periodísticos, entre ellos los gráficos animados, sean difundidos a través de plataformas con alto impacto social. Es entonces que la movilidad de los contenidos periodísticos da lugar a la *transposición* señalada por Steimberg (2013). Este punto muestra la amplitud y alcance de estos productos dentro del contexto digital.

5.2 Las estrategias enunciativas en gráficos animados Presentación y justificación

La estructura actual de la prensa está marcada por la utilización de la *agenda setting*, aspecto que da lugar a la redundancia de contenidos entre los medios informativos. De acuerdo a lo anterior, la técnica de análisis de contenido desarrollada en este apartado, parte de seleccionar eventos noticiosos de importancia considerable, con el propósito de ubicar gráficos animados de temas similares entre los casos de estudio.

Por lo tanto el objetivo de la técnica metodológica consiste en identificar y comparar tanto las características, como las estrategias propias de cada diario al abordar una misma noticia por medio de gráficos animados. De tal manera, los resultados obtenidos en este apartado permitirán distinguir el *contrato de lectura* expuesto por Verón (2004). Es decir, ubicar el valor diferencial en cuanto a función y aprovechamiento de las pautas adoptadas en la producción de gráficos animados de los dos casos de estudio.

Variables e indicadores

Las variables a considerar dentro de este método de recolección y análisis de datos son: la función y el aprovechamiento de los gráficos animados, por consiguiente los indicadores de cada variable responden a:

Variable 1. Función

1. Tipo de contenido:

- Contenido informativo
- Contenido infoentretenimiento
- Contenido participativo
- Contenido servicio

Variable 2: Aprovechamiento

- Número de gráficos publicados por acontecimiento
- Temporalidad de la noticia
- Utilización de recursos multimedia
- Interacción con el usuario

Muestra

La muestra está compuesta por la selección de eventos con importancia noticiosa dentro del primer semestre de 2013. De esta forma se han elegido cuatro casos de estudio, abordando noticias de último momento, noticias duras y contenidos *soft*, con el objetivo de obtener una mirada global en cuanto al tratamiento de distintos tipos de contenido.

Instrumento

El análisis de contenido se desarrolló a partir de categorías establecidas conforme a los indicadores anteriormente expuestos. De esta forma, el relevamiento de datos se llevó a cabo por medio de fichas de sistematización de la información obtenida, para después proceder al análisis de contenido de cada una de las piezas seleccionadas.

Presentación de los resultados

5.2.1 Caso 1. Noticia de último momento

1. La noticia refiere a un accidente ocurrido en la Ciudad de México, por lo tanto, se trata de una noticia de actualidad inmediata, sin embargo en los dos casos de estudio, los gráficos seleccionados fueron publicados en días posteriores.

Reforma realiza una cobertura de los acontecimientos a través de la publicación de tres gráficos animados. La primera pieza fue publicada un día después del accidente; su contenido es de tipo informativo y muestra un encuadre global de los acontecimientos por medio de distintos recursos multimedia.

Cabe destacar la utilización de la infografía estática, además de recursos audiovisuales como el video, de igual manera se incluyeron vínculos a una galería de fotos y una nota textual. Por consiguiente este gráfico permite una mirada general de la noticia, al tiempo que se observa un grado considerable de interacción, el cual permite al usuario la personalización de contenidos. De los productos publicados por el diario Reforma, este puede considerarse como el gráfico con mayor profundización informativa.

Por su parte el segundo gráfico, es de carácter complementario siendo parte de los recursos informativos para dar seguimiento a los acontecimientos, por medio de una recopilación

ción de imágenes. Por lo tanto, esta pieza se distingue por un alto contenido visual, puesto que la inclusión de texto en este gráfico es mínima; de igual modo se observa una reducida propuesta interactiva.

Si bien la noticia refiere a una temática *hard*, el tercer gráfico es de tipo infoentretenimiento. Este producto destaca por mostrar el lado ameno o lúdico de una noticia dura a través de una viñeta humorística animada. Por otro lado, la capacidad de selección de contenidos es nula al tratarse de un gráfico íntegramente audiovisual, de esta manera, el usuario se convierte en espectador de los contenidos.

Cabe mencionar, la viñeta animada es el único gráfico publicado por Reforma, que integra espacios participativos como la posibilidad de escribir comentarios a la redacción, compartir contenidos por mail y enlaces a redes sociales (Facebook y Twitter).

2. Por lo que se refiere a la pauta empleada por El Universal, este diario publica un gráfico informativo, días después de transcurrido el acontecimiento. De esta forma muestra una documentación general de la información recopilada en días posteriores. Por consiguiente, ofrece al lector la contextualización y una cobertura a mayor profundidad de los hechos, en comparación con el gráfico publicado por Reforma. Debido a que muestra una versión actualizada y aumentada de la noticia, empleando una amplia variedad de recursos multimedia e interactivos es el caso de una cronología, la utilización de infografías tanto animadas, como fijas, además de tres galerías de foto y video.

De igual modo, se distingue un elevado grado de interacción en relación a la selección de contenidos, teniendo en cuenta que el gráfico incluye una importante cantidad de información. Por consiguiente, el usuario puede personalizar los contenidos que sean de su interés. Por otra parte, son incluidos enlaces a las principales redes sociales, favoreciendo la integración de espacios participativos y la posibilidad de compartir este tipo contenidos con otros usuarios.

5.2.2 Caso 2. Noticia de último momento

1. Este caso refiere a un *breakings news*, el tema abordado relata los acontecimientos en torno a la muerte de un personaje internacional. La pauta observada en los dos casos de estudio es similar a la utilizada en el caso número uno.

Cabe destacar que tanto Reforma como El Universal, publican un gráfico informativo el día del incidente; asimismo se observó un empleo semejante de recursos multimedia para la documentación de los hechos. De esta forma los dos diarios incorporaron un mapa interactivo en relación a las alianzas del personaje con líderes mundiales, al igual que un recorrido cronológico y galerías fotográficas.

No obstante, El Universal muestra una documentación más amplia por medio de la integración de recursos multimedia, es entonces que el gráfico publicado por este medio muestra un número considerable de videos y galerías de imágenes.

Respecto a la pauta del diario Reforma, nuevamente se percibe la combinación de temas *hard* con infoentretenimiento. De acuerdo a noticias subsecuentes, este diario publica un *news gamming*, en el cual incorpora las cualidades de una viñeta humorística animada con los video juegos.

En cuanto al grado de interacción, en los dos casos de estudio se propone al usuario la manipulación de contenidos. Por otro lado, en casos específicos como la viñeta cómica de Reforma y el gráfico informativo publicado por El Universal, se observan espacios de opinión con enlaces a redes sociales.

5.2.3 Caso 3. *Hard news*

1. El caso tres, corresponde a la compilación y actualización de un *breaking news* de alto impacto. Los dos diarios publican un gráfico informativo a un mes de los sucesos, las piezas seleccionadas muestran la documentación de los aspectos con mayor relevancia en torno a la noticia. De este modo, se observa en los dos casos de estudio la utilización de cronologías, galerías fotográficas, videos e infografías.

No obstante, en este caso el valor diferencial de cada diario se percibe en el grado de utilización de recursos multimedia, por un lado Reforma incluye un audio de testimonios. Mientras que El Universal integra una oferta considerable de recursos audiovisuales, por medio de ocho videos, además de otros productos periodísticos, como una crónica y una encuesta en relación a la percepción de la noticia en la sociedad. Asimismo, se observa una constante en los gráficos publicados por El Universal, respecto al aprovechamiento de las redes sociales como vínculos para compartir los productos periodísticos.

5.2.4 Caso 4. *Soft news* - Infoentretenimiento

1. El caso cuatro refiere a un *soft news* de la sección de espectáculos. Si bien este tipo de noticias es atemporal, los dos diarios publican un gráfico en relación al estreno de una película del cineasta mexicano Guillermo del Toro; por lo tanto se trata de una noticia de actualidad. Los gráficos analizados presentan características disímiles, por un lado la propuesta de Reforma publica un juego interactivo titulado “Guillermo del Toro, sálvalo de sus monstruos”, por medio del cual pone a prueba los conocimientos del lector, cabe señalar que en todo momento el usuario tiene la posibilidad de recurrir a fichas informativas que dan respuesta a las preguntas. La intervención del usuario en cuanto a la selección de contenidos es notable, por otro lado integra espacios para enviar comentarios a la redacción y para compartir los contenidos con otros lectores por medio de email. Este gráfico animado, pone en manifiesto la combinación de contenidos informativos con infoentretenimiento característica del diario Reforma.

2. Por lo referente al El Universal, es publicado el gráfico “Guillermo del Toro, creador de monstruos” este gráfico se ubica en la categoría de infoentretenimiento debido a su temática, sin embargo es de carácter documental. De esta manera, son presentados al lector datos relevantes del cineasta, como una filmografía por medio una galería de fotos, datos de interés y una entrevista en video, por consiguiente se percibe la integración de diversos contenidos multimedia. Por su parte el grado de interacción en relación a la selección de contenidos, permite al lector la personalización de acuerdo a sus necesidades informativas, al igual que la posibilidad de opinar y compartir el gráfico a través de las redes sociales.

5. 2.5 Resultados generales

1. La muestra recopilada para el análisis de contenidos, evidencia que la selección de contenidos en diarios digitales responde a la teoría de la *agenda setting*. De esta forma los casos de estudio de la presente investigación, son medios generalistas en los cuales se percibe cierta semejanza y reiteración de los eventos noticiosos difundidos. Cabe destacar que la tendencia en los medios de comunicación por utilizar agendas unívocas, otorga una palpable credibilidad y confianza en la sociedad debido a la redundancia en la información (Bolz, 2006 y Luchessi, 2010). No obstante, surge la necesidad de ofrecer un valor diferencial entre la prensa generalista, puesto que el alcance social de la información a través de medios digitales es extenso por lo que no solamente abarca los demás medios de comunicación tradicional, sino también la presencia de diversas fuentes como agencias de noticia, buscadores de internet e incluso las redes sociales.

2. Por otro lado, en un entorno en el cual las noticias tradicionales son un *commodity*, como señala López (2012), la utilización de narrativas multimedia como son los gráficos animados, por si mismos, pueden considerarse productos con valor añadido dentro de la oferta informativa propuesta por los diarios digitales.

3. De forma general, es posible constatar en los dos casos de estudio el empleo de ciertas medidas con respecto a la temporalidad de los gráficos animados, en la presencia de un esquema de aceleración, rapidez informativa y actualización constante de los contenidos. Es entonces que una característica de los gráficos pertenecientes a eventos noticiosos de actualidad inmediata, corresponde a su publicación en días posteriores a los acontecimientos. De tal modo se observa la certificación de la información como medida adoptada por los diarios, con el objetivo de mantener la *credibilidad* a través este tipo de formatos. Por lo tanto como señala Navarro (2012), a pesar de la tendencia por los diarios en brindar la primicia, los medios informativos consideran la calidad de los contenidos en el desarrollo de este tipo de formatos. No obstante, es de consideración también valorar el tiempo de producción de este tipo de formatos, como factor que interviene su publicación inmediata.

4. En cuanto a la producción de gráficos animados, la homologación temática en la prensa generalista lleva a ubicar los valores distintivos de cada caso de estudio, es decir los estilos, personalidad y las *modalidades de decir el contenido*, de acuerdo a las consideraciones de Verón (2004). Por consiguiente, la pauta empleada por El Universal destaca por la profundidad informativa en sus gráficos animados, se observa un carácter documental a través de una integración significativa de recursos multimedia, con el objetivo de proporcionar la contextualización y profundización de un acontecimiento. De esta forma, los gráficos animados publicados por El Universal conforman un valor añadido que brinda una perspectiva global de los acontecimientos, como señalan García y Pou (2003), para dar respuesta a la pérdida de dirección o seguimiento de un acontecimiento debido al carácter efímero de las notas textuales y la abundancia de información. Es entonces, que una de las pautas adoptadas por El Universal, es comunicar a través de un producto multimedia e interactivo, lo que sería posible a través de múltiples notas.

5. Por su parte, la esencia diferenciadora de Reforma radica en la conjugación de contenidos informativos y de infoentretenimiento. De esta forma brinda productos de precisión informativa, al mismo tiempo que ofrece amenidades como un descanso al lector inmerso en la presencia de una considerable cantidad de los contenidos *hard*, habituales en los medio periodísticos.

6. Por lo tanto, es notable el carácter diferencial estipulado por cada diario, el estilo y personalidad de El Universal, se encamina a las teorías expuestas por López (2012), próximas a productos de gran profundidad informativa como los reportajes multimedia y con un enfoque en temas *hard*. Por lo que refiere a Reforma, si bien destaca también por integrar contenidos de carácter informativo; su contrato de lectura, radica en una oferta tanto de contenidos informativos, como de carácter lúdico. De esta forma, la pauta utilizada por Reforma se orienta a las consideraciones de Igarza (2009) y Mancini (2011), respecto a la importancia de incluir capsulas informativas y de entretenimiento, es decir el aprovechamiento de formatos breves que se ajustan a los modos de lectura y consumo de contenidos digitales de los lectores.

7. Es posible constatar el aprovechamiento de las capacidades que ofrece el medio para la documentación de acontecimientos, dando lugar a productos multimedia e interactivos, que desvinculan el carácter hegemónico de la comunicación oral o escrita en los procesos cognitivos como menciona Machado (2000). Dando lugar a la producción de sentido e interpretación de las noticias, por medio de un *efecto multisensorial inmersivo* a través de los distintos sentidos. (Igarza, 2008)

8. En cuanto al grado de interactividad, si bien se observan piezas audiovisuales con un restringido nivel interacción como es el caso de la viñeta animada. De forma general, los gráficos analizados en los dos casos de estudio presentan un importante grado de interacción, sobretudo los productos de contextualización y profundización. En estos casos se detectó uno de los sistemas de interacción señalados por Domínguez (2007); la integración de *menús de selección* en productos de alto contenido informativo como son los gráficos animados, permite al usuario el escaneo de los contenidos, favoreciendo la lectura, navegación y personalización de la información.

9. Por último se enfatizan ciertas estrategias de interacción a nivel comunicativo utilizadas por los casos de estudio, por un lado El Universal se distingue por incluir espacios para compartir sus contenidos a través de redes sociales con afluencia considerable. Lo cual se entiende como la importancia por difundir sus contenidos por medio de canales adicionales con fuerte arraigo social. Por su parte Reforma pese al alcance social de la redes sociales, se percibe con un menor interés por difundir sus contenidos en este tipo de medios abiertos; teniendo en cuenta que es un sitio de acceso cerrado que ofrece a sus lectores contenidos exclusivos.

5.3 Producción de gráficos animados en el escenario mediático actual

Presentación y justificación

El trabajo de campo, también consta de la recolección de datos por medio de entrevistas individuales a encargados del área editorial y de diseño, involucrados en el desarrollo de gráficos animados de los casos de estudio. En tal sentido, se pretende conocer las perspectivas y estrategias de utilización de este tipo de productos, así como ubicar cuales son los factores que favorecen y limitan su producción. Con los datos obtenidos de la entrevistas se obtuvo una visión actualizada y ampliada, en relación al desarrollo de los gráficos animados, asimismo aportaron enfoques para la contrastación de resultados.

VARIABLES E INDICADORES

Los indicadores de las variable a considerar en este apartado son:

Variable 1: Función

1. Estrategias de uso
2. Circunstancias de inclusión de gráficos animados
3. Tipo de contenido

Variable 2: Aprovechamiento

1. Importancia/alcance
2. Temporalidad
3. Movilidad informativa (canales de difusión)
4. Factores que favorecen su producción
5. Factores que frenan su producción
6. Retroalimentación/impacto

MUESTRA

A continuación, se muestran los perfiles de los profesionales de los entrevistados:

Diario El Universal:

- Maribel Gutiérrez, Coordinadora editorial web. Desde hace 13 años forma parte del equipo fundador del Universal.com.mx, su función es coordinar los contenidos editoriales de la versión digital del diario.
- Javier Uribe, Subdirector de diseño Fue miembro del grupo fundador del diario Reforma.com en el año 2000, equipo que incorporó por primera vez los gráficos animados en México. Desde hace más de cinco años inicio su labor en el diario El Universal como coordinador de diseño web, en esta etapa una de sus tareas consistió en dirigir el equipo encargado del desarrollo de gráficos animados. Actualmente, como Subdirector de diseño, lidera el área diseño del diario, tanto de los productos impresos como digitales.

Diario Reforma.com:

- Ricardo del Castillo, Subdirector gráfico. Desde hace nueve años, forma parte del equipo fundador de Reforma.com. En su cargo actual se encarga de dirigir la imagen del diario

Reforma, tanto para la versión impresa como para su difusión a través de los múltiples soportes digitales. Asimismo, es profesor de diseño gráfico y diseño editorial en la Universidad Nacional Autónoma de México.

- Ernesto Carrillo, Editor Gráfico. Es parte del periódico Reforma desde 1993, actualmente tiene a su cargo el área de diseño en Internet, área de video y de gráficos animados así como ilustración, foto e infografía.

Instrumento

El modelo desarrollado para las entrevistas, consistió en un cuestionario semiestructurado. El instrumento consistió en la elaboración de una matriz de análisis de datos, por medio del cual se pueda realizar un análisis individual y comparativo de los datos recopilados.

Presentación de los resultados

5.3.1 Función

1. Estrategias de uso

- Estrategias editoriales (mensaje adecuado). Los dos casos de estudio señalan que la producción de gráficos animados se encamina principalmente en estrategias editoriales con la finalidad de brindar al lector un mensaje adecuado, a través de contenidos multimedia que favorezcan la lectura, entendimiento y comprensión de las noticias. En este sentido, las pautas refieren al acondicionamiento oportuno de los recursos y cualidades que brinda el medio digital en función de los contenidos.

- Usuario - estrategias de consumo. Las estrategias utilizadas en los dos diarios de estudio se enfocan también en los modos de consumo de la información de las audiencias. De esta forma, El Universal destaca la preferencia de las audiencias por productos visuales y condensados, a través de distintos recursos multimedia, por encima de extensas notas textuales. Asimismo los informantes señalan el desarrollo de formatos multimedia, como una de las estrategias para el acercamiento a audiencias jóvenes, a través de la difusión de este tipo contenidos en las redes sociales.

Por su parte Reforma, destaca por un considerable interés en la adaptación y diseño de sus productos en función a las necesidades reales de las audiencias. De esta forma, con la ayuda de programas de medición de audiencias, tiene conocimiento de los hábitos de lectura de sus lectores, es decir, saber que tipo de contenido difundir dependiendo las plataformas y horarios más recurrentes. Asimismo, el diario considera la presencia de un alto de consumo de la información a través de dispositivos móviles como tabletas; lo cual significa una oportunidad para difundir contenidos multimedia e interactivos, debido a que estas plataformas favorecen la lectura de este tipo de formatos. Por otra parte, el desarrollo de narrativas multimedia, se encamina en gran medida a las estrategias utilizadas para el acercamiento a nuevos mercados como son las audiencias jóvenes, las cuales se inclinan por los contenidos breves y multimedia.

- Valor agregado. Reforma enfatiza la importancia de la combinación del valor informativo y valor gráfico, como elementos fundamentales del diario desde su creación. Puesto que al permanecer sujetos a un sistema cerrado, es indispensable brindar una propuesta de valor agregado a sus lectores, en este sentido la incorporación de formatos multimedia e interactivos es de gran relevancia para el diario. De este modo, Reforma se distingue por la innovación de productos exclusivos, que los demás medios informativos no ofrecen, por lo tanto su objetivo es que el usuario agradezca el valor del costo.

- Información relevante. Por su parte, El Universal señala la utilización de gráficos animados, como productos especiales para contextualizar, profundizar y destacar contenidos de relevancia noticiosa. De esta manera en algunos casos, los gráficos dejan de ser recursos complementarios y se convierten en la nota principal.

- Guño al lector. Otra estrategia en común entre los casos de estudio, radica en el desarrollo de gráficos animados en relación a contenidos lúdicos o de entretenimiento, con la finalidad de brindar al lector un descanso en la presencia de una amplia oferta de contenidos *hard*, característica de los medios informativos.

2. Circunstancias de inclusión de gráficos animados

- *Agenda setting - breaking news* - productos exclusivos. Reforma menciona que la inclusión de gráficos animados se encamina, por un lado, en lograr un balance de los productos determinados por la *agenda setting*. En este sentido, el desarrollo de estos formatos se orienta en ofrecer un punto de diferenciación entre los demás medios; asimismo, son utilizados como contenidos exclusivos de la versión digital. En cuanto a su utilización en noticias de último momento, su producción se realiza en días posteriores a los acontecimientos, previniendo la certificación de la información. Por lo tanto los gráficos de *breaking news* se enfocan en la profundización de las noticias.

De igual forma El Universal, destaca la intervención de la *agenda setting, breaking news*, así como en la agenda propia destacando contenidos especiales del diario impreso en la versión digital.

- Descanso al lector. Reforma incluye una oferta considerable de contenidos *soft* y de entretenimiento como propuesta de descanso al lector.

- Contextualizar. Por su parte, entre las circunstancias de utilización del diario El Universal, se distingue el aprovechamiento de las cualidades de gráficos animados por su capacidad de condensar gran cantidad de información. Por consiguiente estos productos ofrecen al lector una forma más ágil de lectura, igualmente brindan una perspectiva global de los acontecimientos.

- Recursos multimedia disponible. El Universal destaca que la producción de gráficos animados, depende en gran parte de poseer los recursos informativos y multimedia necesarios para su producción.

- Coyuntura noticiosa. Asimismo, otra de las circunstancias de utilización señaladas por El Universal, corresponde a la producción de este tipo de formatos para destacar contenidos, asimismo su jerarquía en el diario depende la importancia noticiosa de los contenidos.

3. Tipo de contenido.

La producción de gráficos animados en el diario Reforma se encamina en contenidos informativos, principalmente noticias *hard* y la profundización de *breaking news*; así mismo destaca una alta producción tanto de contenidos lúdicos, como participativos es el caso de test y sondeos interactivos; productos que son agradecidos por los lectores. Sin embargo, los informantes mencionan que su estructura de contenidos, más que clasificarse por contenido *hard* y *soft*; se caracteriza por producción diaria, semanal y productos de carácter autónomo.

Con respecto a El Universal, este diario se enfoca en contenidos informativos y contenidos *soft*. Cabe señalar que este medio no desarrolla gráficos de tipo participativo. No obstante son incluidos espacios participativos de retroalimentación como, foros, sondeos y enlaces a las redes sociales. Asimismo, se destaca que en un inicio la producción de gráficos animados se dirigió a la contextualización de *breaking news*, sin embargo actualmente el diario integra nuevas iniciativas; es el caso de gráficos fijos en secciones *soft* como ciencia, tecnología e innovación y viajes.

5.3.2 Resultados generales

1. Como industria periodística, los casos de estudio evidencian la importancia del desarrollo de productos funcionales sobre lo estético. Por consiguiente, uno de los principios medulares de la integración de gráficos animados consiste en adecuar los recursos multimedia disponibles, en mayor o menor medida en función de los contenidos. De esta forma, el objetivo de la implementación de gráficos animados es brindar al lector un mensaje adecuado que favorezca la comprensión de los contenidos (Cairo 2008). Asimismo, la implementación de la integración multimedia en gráficos animados permite, una visualización de los contenidos similar a la interrelación de códigos del pensamiento humano. Por lo tanto, de acuerdo a consideraciones de Machado (2000), las estrategias editoriales ponen en manifiesto la ruptura del carácter hegemónico de la comunicación verbal, tanto oral, como escrita.

2. Cabe destacar, que la disminución del carácter hegemónico de los contenidos textuales; responde a los hábitos de lectura, necesidades informativas y competencias de los usuarios digitales. De esta forma, es posible constatar que los diarios incorporan estrategias enfocadas al consumo, puesto que las audiencias adquieren un valor capital para los medios masivos. En este sentido, los gráficos animados como formatos multimedia e interactivos se acondicionan a los nuevos modelos de consumo de la información, sobretudo para las audiencias jóvenes. Asimismo, es evidente el interés por los diarios por tener un acercamiento con las generaciones jóvenes para quienes el uso de las tecnologías permanece intrínseco en su vida cotidiana, por consiguiente han incorporado la difusión de este tipo de contenidos por medios de distintos canales como dispositivos móviles y redes sociales. De

acuerdo a lo anterior, las estrategias de consumo adoptadas por los diarios se encaminan a las consideraciones de Cabrera (2007) y El Jaber (2010), quienes señalan la importancia de implementar estrategias en función de los cambios socioculturales ocasionados por el arraigo tecnológico.

3. Siguiendo a Mancini (2011), la propuesta de valor en medios informativos no solo de encaminarse en la difusión de sus productos a través de distintas plataformas, debido a que estas estrategias serán insuficientes si se distribuyen las extensas notas textuales que abundan en los diarios digitales. En este sentido, se confirma que las estrategias de uso de gráficos animados se enfocan en un aporte de valor al lector, por medio de formatos exclusivos del medio digital. No obstante, este aspecto se acentúa en el diario Reforma debido a su naturaleza como medio informativo sujeto a un sistema de pago, es entonces de vital importancia para este diario, el tratamiento gráfico e implementación multimedia en sus contenidos. Puesto que proporcionar a sus lectores valor informativo y visual conforma una de sus estrategias de fidelización de usuarios, por lo tanto la propuesta de valor que le permite subsistir.

4. Se comprueba una fuerte influencia de la *agenda setting* en los modelos productivos de diarios digitales, al mismo tiempo que la presencia de la *agenda surfing* (Guzman y Martínez, 2010); es decir el estableciendo noticias que incorporan otros medios, no obstante al transformarse temas de dominio público, los demás medios tienen que incorporar dichas contenidos. De esta forma, estos factores intervienen la producción de gráficos animados dado que la articulación de los contenidos de los diarios digitales depende de un balance entre las agendas, las noticias de último momentos y la generación de productos exclusivos. De esta forma, se confirma que al igual que en sus inicios, uno de los usos habituales de este tipo de formatos refiere a la contextualización de *breaking news*.

5. En este sentido, se comprueba que el empleo de gráficos animados como formato que permite una mirada global de los acontecimientos, se debe a su capacidad hipermedia que permite la integración de contenidos a través de distintos niveles de profundización (Cebrian, 2005). Asimismo, la producción de este tipo de formatos conduce a la desvinculación de sus predecesor en papel, por lo tanto su consideración como productos exclusivos, ya sea como enriquecimiento de otros productos periodísticos o como productos independientes.

6. En cuanto a la diversificación de contenidos, es posible constatar que los medios de comunicación masiva adecuan cada vez más sus contenidos a las preferencias del público. Si bien como industria periodística, la prensa otorga a los contenidos informativos un carácter prioritario, como diarios de información general, es posible distinguir la integración de gráficos animados enfocados en contenidos lúdicos y participativos, así como la tendencia por implementar estos formatos en las secciones *soft*, los cuales son incluidos como un descanso al lector. De acuerdo a las consideraciones de Igarza (2009), quien refiere a la instauración de una *sociedad digital, hiperconectada y entretenida*, es preciso cuestionar, en que medida el crecimiento significativo de la industria del entretenimiento

y el arraigo tecnológico en la sociedad, intervienen en el desarrollo y evolución de los medios informativos.

7. Cabe destacar, la producción de gráficos animados en un principio se enfocó en la contextualización de noticias de último momento, sin embargo en la actualidad es posible constatar distintas aplicaciones. De esta forma, las condiciones actuales del medio digital y sobre todo la adopción social de las tecnologías, favorecen cada vez más la incorporación de nuevas aplicaciones.

5.3.3 Aprovechamiento

1. Relevancia

- Valor agregado. Al tratarse de un medio de acceso cerrado, Reforma busca ofrecer a sus lectores un valor agregado que refleje el costo de suscripción. En este sentido, como se mencionó anteriormente una de las estrategias de Reforma consiste en brindar al lector contenidos de valor añadido en cuanto a nivel informativo y visualización de los contenidos. Por lo tanto, el desarrollo de la parte gráfica, e innovación a través de narrativas y recursos multimedia e interactivos es fundamental. Del mismo modo, la propuesta de valor ofrecida a sus clientes, consiste en el desarrollo de productos exclusivos de la versión digital es el caso de gráficos animados, test, sondeos, etcétera.

- Ventajas sobre el impreso. Por su parte, la importancia que otorga El Universal a la producción de gráficos animados, radica en ofrecer al lector un medio de lectura más ágil y ameno en comparación a las notas textuales. Por consiguiente, es de gran relevancia para el diario la promoción de los formatos multimedia como son los gráficos animados, a través de la versión impresa por medio de código QR, asimismo han incorporado la promoción de estos productos en banners del sitio web como contenidos destacados. De esta forma, este tipo de formatos ya no son vistos únicamente como complementos, adquiriendo relevancia su carácter autónomo para contextualizar y profundizar contenidos.

- Contenido gráfico. Para El Universal, como todo medio informativo, el valor de la información constituye el valor esencial de la prensa como industria periodística, no obstante la visualización de la información como presentación de los contenidos adquiere una importancia considerable. Por su parte, Reforma refiere que el desarrollo visual es un elemento íntegro aporta valor a sus contenidos. Por lo tanto, la innovación de nuevos formatos en los cuales se aprovechen los recursos que brinda el entorno digital de formatos gráficos adquiere un carácter primordial para el diario.

2. Temporalidad

- La aceleración informativa, habitual de los medios digitales ha llevado a los diarios a incluir distintas estrategias con el objetivo de que este factor no afecte la producción y difusión de formatos multimedia. Por un lado, El Universal ha incorporado el desarrollo

de *templates* como propuesta de optimización de procesos, sin embargo no son utilizados comúnmente. Asimismo, la integración de equipos multidisciplinarios les permite una considerable capacidad de reacción.

Por su parte Reforma, se inclina por brindar a sus productos mayor vigencia, no obstante los entrevistados mencionan que no siempre se puede lograr debido a las características del medio. En este sentido, se desarrollan contenidos temporales, es el caso de un gráfico realizado para la cobertura de los juegos olímpicos. Sin embargo, surge la importancia no solo en la temporalidad, sino del impacto de estos formatos. Por consiguiente, señalan el interés en producir contenidos de alto impacto, pese a que su vigencia sea por periodo reducido. Por otro lado, otra de las estrategias consiste en el desarrollo de gráficos de *breaking news* en días posteriores de ocurrido el acontecimiento con el objetivo de prevenir la certificación de la información y el tiempo de producción. Al mismo tiempo buscan brindar la exclusiva a través de un enfoque distinto al adoptado por los demás medios.

3. Movilidad

- Multiplataforma. Los dos casos de estudio mencionan la difusión de sus contenidos, a través de las plataformas con mayor afluencia social. Asimismo, los diarios señalan su interés por incluir un *diseño adaptativo* en el desarrollo de su versión digital, sin embargo reconocen no haber incorporado dicha tecnología. Por un lado, Reforma explica que son conscientes de la transformación en las audiencias. De esta forma, la difusión multiplataforma del diario Reforma se encamina en la adaptación de los contenidos conforme a las necesidades y modos de consumo de las audiencias actuales; al mismo tiempo que conforma una de las estrategias de acercamiento a las generaciones jóvenes.

- Redes sociales. Reforma, reconoce la cualidades y el impacto de las redes sociales en la sociedad. De este modo, los informantes consideran la importancia que debe adquirir en los medios informativos, el aprovechamiento y desarrollo de nuevos usos de las redes sociales, a favor de la industria periodística; puesto que son un gancho que favorece el acercamiento a las audiencias jóvenes. Si bien, Reforma ha incorporado ciertas pautas de difusión, a través de las redes sociales, los entrevistados consideran son insuficientes.

Por lo que refiere a El Universal, por un lado se distingue una considerable promoción de gráficos animados a través las redes sociales, asimismo los entrevistados mencionan que estas estrategias han contribuido a su acercamiento con las audiencias. No obstante, una de las preocupaciones del diario refiere al desconocimiento de los procedimientos que permitan rentabilizar el incremento de lectores, a través de estos canales; tomando en cuenta que el principal modelo de negocios de la prensa son las pautas publicitarias.

4. Factores que favorecen su producción

- Preferencia del usuario. El diario Reforma destaca, que a partir del empleo de técnicas de medición de audiencias, tienen conocimiento de los contenidos con mayor tráfico. De esta forma, destacan los formatos multimedia, como gráficos animados, test, galerías de foto e infografía entre los contenidos más visitados; por consiguiente adquiere relevancia

la producción de contenidos visuales. Por su parte El Universal, evaluó la preferencia de los usuarios, en relación a los contenidos difundidos a través de banners promocionales. El resultado obtenido reveló que los usuarios, se inclinan por los banners promocionales de gráficos animados, por encima de pertenecientes a las notas textuales, aunque se trate de los misma información.

- Optimización de los procesos de producción. La aceleración constante en los medios informativos, lleva a los diarios de estudio a incorporar estrategias de optimización de procesos. Por un lado, Reforma incluye el desarrollo de *templates* que favorezcan la producción de gráficos de *breaking news*. Por su parte El Universal, además de incluir este tipo de recursos, integra con un equipo multidisciplinario que permite la rápida acción ante noticias de última momento.

- Velocidad - capacidad para visualizar archivos multimedia. Si bien, en su momento la descarga de contenidos multimedia significó un problema para los medios informativos. Los entrevistados de los casos de estudio, señalan que actualmente este aspecto no representa un problema para el desarrollo de gráficos multimedia. Por un lado Reforma destaca un aprendizaje obtenido al trabajar con las limitantes de ancho de banda, en este sentido, desarrollan productos de calidad con los mínimos indispensables para la adecuada visualización de los formatos multimedia. Cabe destacar, este factor es de importancia considerable para el diario, puesto que en la presencia de una sociedad sujeta a una aceleración constante, la lenta descarga y visualización de sus productos, puede implicar la pérdida de lectores. Por su parte El Universal considera que actualmente las tecnologías, favorecen a que el peso de archivos multimedia no sea una limitante, en comparación a las posibilidades de hace 10 años. Por consiguiente, únicamente tienen en cuenta, la previsión del peso de los videos, para su óptima visualización.

- Ventajas sobre el impreso. Los casos de estudio consideran las cualidades propias del entorno digital, como factores que favorecen el desarrollo de gráficos animados, destacando la capacidad de profundidad de la versión digital en comparación con las limitantes espaciales del diario impreso.

- Nuevas tecnologías. Asimismo otro factor en común entre los casos de estudio refiere a la evolución tecnológica, que favorece los procesos de producción de gráficos animados, debido a la incorporación de nuevos programas de diseño y de programación. No obstante, Reforma advierte que todo avance tecnológico requiere de la capacitación de los diseñadores.

- *Agenda setting* y estructura de la redacción. Los casos de estudio, mencionan que han restablecido la estructura de sus redacciones digitales con el objetivo de optimizar sus procesos productivos. Es el caso de la redacción integrada en diario El Universal y las redacciones mixtas en el diario Reforma.

- Rentabilidad como valor agregado. Reforma destaca por integrar estrategias comerciales en el desarrollo de productos multimedia, es decir este diario ha encontrado, aunque de

forma reducida, el modo de poder rentabilizar estos formatos por medio de patrocinios, sin que esto afecte su credibilidad como medio informativo, ni involucre directamente la parte comercial con la editorial.

- Recursos humanos y aceptación del área editorial. Otro de los factores señalados por Reforma, refiere a la amplitud y solidez de su equipo encargado de la parte gráfica y multimedia. Por su parte, El Universal, indica que otro de los factores consiste en que los editores reconocen las cualidades de informar por medio formatos multimedia.

5. Factores que limitan su producción

- Falta de coordinación entre redacciones (diseño-editorial y perfil del editor). Reforma destaca como limitante, la falta de organización entre el área editorial y de diseño, puesto que el área editorial considera que el la parte de gráfica es secundaria, restándole importancia a la producción de formatos con alto contenido visual. De esta forma, reconocen que la dos áreas deben ser complementarias para la producción de contenidos de calidad en cuanto a fondo y forma. Asimismo, otro factor implica la presencia de equipos multidisciplinarios, si bien este aspecto favorece el desarrollo de formatos multimedia; la falta de una adecuada comunicación entre las áreas involucradas, puede prolongar los procesos productivos. Por su parte El Universal, reconoce que una de la principales limitantes, no refiere a la falta de cultura visual, sino a la falta de cultura digital. Puesto que la integración de redacciones, conduce al involucramiento de editores de la edición impresa, los cuales desconocen la capacidad y cualidades del entorno digital.

- Perfil del diseñador. Un aspecto destacado por los dos casos de estudio, refiere a la insuficiente capacitación de las áreas de diseño, como factor que limita el desarrollo e innovación de narrativas multimedia. Por un lado Reforma refiere al involucramiento de los diseñadores en cuanto a la responsabilidad de la información sobre la parte estética; asimismo advierten ciertos conflictos en relación a la curva de aprendizaje de los diseñadores en la presencia de nuevos software, consecuencia de la acelerada evolución tecnológica. Por su parte El Universal, señala la falta de capacitación de los diseñadores, en cuanto al manejo de programación y utilización de herramientas multimedia. Así como, la escasez de diseñadores web y multimedia en México, destacando la falta de preparación de diseñadores gráficos, respecto a los conocimientos necesarios para laborar en entorno digital.

- Disponibilidad de la información. Otra limitante en común, alude a la falta de disponibilidad de la información. Es decir, si los diarios no cuentan con información certificada, no es posible la realización de gráficos animados debido a que la credibilidad de la información es un principio fundamental para los medios.

- Estructura sujeta a pago. Cabe señalar, la estructura cerrada del diario Reforma como un factor que interfiere en la difusión de contenidos, puesto que la falta de cultura de los usuarios por contenidos de pago, limita su alcance como medio informativo.

- Tiempo - rapidez informativa. Si bien, Reforma implementa de estrategias de optimización del tiempo de producción de formatos multimedia; los informantes reconocen la influencia en los medios informativos por ganar la primicia. De esta forma en ocasiones, las redacciones recurre a otros productos periodísticos. Asimismo la optimización de los procesos productivos implica destinar un mayor número de recursos.

- Rentabilidad de la versión *online*. Por último, El Universal destaca la falta de solvencia por medio de los modelos de negocio en Internet, por lo tanto los medios informativos no logran hacer redituable la inversión de la versión digital. De esta forma, actualmente la rentabilidad de la mayoría de los medios informativos es adquirida por los espacios publicitarios del diario impreso.

6. Retroalimentación e impacto

Los dos casos de estudio destacan la importancia de la retroalimentación obtenida a partir de la utilización de herramientas de medición, aspecto que favorece a la planificación editorial de sus productos, debido a que pueden evaluar aciertos y errores. Asimismo El Universal señala que la proyección promedio de los gráficos animados es sobre 20 mil *page views*. Por su parte Reforma, enfatiza que el empleo de estas mediciones permite tener conocimiento de los modos de lectura y consumo de la información de las audiencias. De esta forma son determinados los horarios adecuados, para la publicación de sus productos a través de las distintas plataformas digitales. Por ejemplo, por las tardes el uso de tabletas tiene alta demanda, por lo tanto, son incorporados gráficos animados relacionados con temas *soft* y de entretenimiento. Asimismo, han aprendido que los gráficos no deben de ser tan extensos; al igual que la duración de videos no debe exceder de tres minutos, dado que después de este tiempo el usuario pierde interés en la información.

5.3.4 Resultados generales

1. Las condiciones de accesibilidad y descentralización que propicia Internet, originan una multiplicidad del flujo informativo, dando lugar a la redundancia de contenidos entre los medios informativos. De esta forma, surge la importancia en los diarios digitales por la diferenciación en sus productos periodísticos. En este sentido, los gráficos animados son considerados como productos con valor añadido, teniendo en cuenta que la estructura de la prensa digital esta sujeta a un cúmulo de notas textuales. Por lo tanto, la producción de estos formatos, articula la importancia del valor informativo con el valor del contenido gráfico, es decir en cuanto a fondo y forma. Asimismo, son considerados productos exclusivos de la versión digital, destacando tanto por el enriquecimiento de otras informaciones, como por su carácter autónomo. Así como, por su adaptación a los modos de lectura y consumo de la información, de las audiencias actuales.

2. La instantaneidad y aceleración del entorno digital conduce a un esquema de actualización constante en los medios informativos. Siguiendo a García y Pou (2003), el escenario digital propicia la fugacidad del mensaje periodístico, por lo tanto es evidente que el campo de acción y periodicidad de los contenidos se modifican en la versión digital de los

diarios. Asimismo, la competencia por obtener la primicia es otra de las implicaciones de la celeridad informativa.

De acuerdo a lo anterior, los medios integran acciones con el objetivo de optimizar los procesos productivos de gráficos animados. Cabe señalar estos formatos requieren mayor tiempo de producción en comparación con el desarrollo de notas textuales, las cuales son distribuidas como economía de escala (Gago, 2007). En este sentido, si bien son publicados gráficos atemporales que permiten una mayor vigencia, comparada con la tempestividad de los gráficos pertenecientes a noticias de la *agenda setting* y *breaking news*. Se evidencia la importancia de incorporar gráficos de alto impacto, por encima de productos con una extensa vigencia. De igual forma, los medios informativos han aprendido a reaccionar con cierta cautela ante las primicias; por lo tanto es posible constatar la tendencia por mantener la calidad de los contenidos. Es entonces que los diarios dan prioridad al desarrollo de gráficos animados con un enfoque diferencial, por encima de generar este tipo de formatos para ganar la primicia.

3. El escenario mediático actual muestra una multidireccionalidad de canales disponibles, así como la presencia de audiencias fragmentadas. Es entonces que los diarios como medios masivos buscan un acercamiento con las audiencias. De este modo, en presencia de los múltiples dispositivos adaptados a la vida cotidiana de la sociedad, se confirma la relevancia de la movilidad informativa en los diarios digitales, como una estrategia de acercamiento a audiencias cada vez más diversificadas y fragmentadas; así como para su aproximación con las generaciones jóvenes. Por consiguiente los diarios difunden sus contenidos, a través de los canales con mayor afluencia social, entre ellos los dispositivos móviles como *tablets* y *smartphones*, así como las redes sociales. De esta forma, queda en manifiesto la tendencia por la economía *broadband* expuesta por Mancini (2011), la cual refiere a la difusión de muchos productos para muchos.

Asimismo, el alcance social de las redes sociales conduce a la prensa digital a integrar estos medios como un canal de difusión de sus contenidos, sobretodo como estrategia para el acercamiento con las audiencias jóvenes (Di prospero y Maurello, 2010). No obstante, surgen cuestionamientos relacionados con los procedimientos para aprovechar y rentabilizar estos canales de difusión.

Es preciso destacar, la trascendencia que adquiere el arraigo sociocultural de las tecnologías, en el escenario mediático actual. Puesto que la transformación y evolución de los medios de comunicación depende de la adaptación a las formas de consumo de las audiencias. Por consiguiente, la prensa digital no debe adaptarse, en función de las nuevas tecnologías, sino en función de los modos en que las audiencias se apropian de las tecnologías.

4. Por otro lado, cabe destacar que la difusión de gráficos animados a través de canales emergentes como dispositivos móviles y redes sociales, pone en manifiesto, el fenómeno de la transposición de estos formatos (Steimberg, 2013). Este aspecto da lugar a la vigencia de los gráficos animados en el escenario mediático actual.

5. Ahora bien, es posible constatar ciertos factores que favorecen la producción de gráficos animados, si bien como señala Gago (2007), la estructura de los diarios digitales esta

sujeta a una estructura estandarizada a modo de economía de escala, sobre todo en la producción de notas textuales. Los medios procuran optimizar los procesos de producción de gráficos animados, permitiendo una importante capacidad de reacción ante las aceleración constante del contexto digital. No obstante, a pesar de los avances tecnológicos disponibles y recursos humanos empleados, no es posible igualar el tiempo de producción de estos productos, al tiempo de elaboración de las notas textuales.

Asimismo, otro factor que favorece la producción de gráficos animados, refiere a la preferencia de los usuarios por los productos multimedia, debido a que en la actualidad el arraigo social de las nuevas tecnologías, modifica los hábitos de lectura y consumo de contenidos por parte de las audiencias. Por lo tanto se observa, como señala Roitberg (2010), una preferencia por los productos visuales, breves y multimedia. De esta forma, gracias al empleo de técnicas de medición de audiencias, los diarios están conscientes del impacto que tienen estos productos.

6. Por otro lado, en tiempos anteriores la lenta descarga y visualización de contenidos multimedia, significó una limitante para la producción de gráficos animados. Si bien, en esa etapa los diarios incluían estos formatos en su oferta informativa, las audiencias no podían visualizarlos de forma adecuada. En la época actual, a causa de los avances tecnológicos, el ancho de banda no es el mismo que hace diez años, por lo tanto se observan mejoras en la capacidad de conexión (Cabrera, 2010 y López, 2012). No obstante, se evidencia el aprendizaje obtenido por los diarios a partir de las limitaciones de tiempos anteriores, por lo que también han optimizado sus procesos productivos. De este modo, los productos multimedia desarrollados mantienen los pesos indispensables, para una adecuada visualización. Al mismo tiempo, como medios masivos, los diarios digitales desarrollan productos multimedia, en función de la capacidad estándar del ancho de banda disponible para las audiencias de México.

7. Una de las preocupaciones de la prensa, refiere a que no han podido rentabilizar su edición digital. No obstante, el diario Reforma muestra la experimentación de nuevas fórmulas para el aprovechamiento de formatos multimedia. De esta forma, se evidencia la integración de patrocinios en gráficos animados, destacando la posibilidad de incorporar nuevas fórmulas de modelo de negocios por medio de narrativas multimedia.

En contraste a los factores que favorecen la producción de gráficos animados, es posible distinguir la presencia de ciertas limitantes. Por un lado, la disponibilidad de la información lleva a los diarios a frenar este tipo de recursos, debido a que la certificación de los contenidos disponibles resulta fundamental para mantener su prestigio y credibilidad como medios informativos. Asimismo, la optimización de procesos productivos en el desarrollo de este tipo de gráficos implica destinar un mayor número de recursos.

8. No obstante, cobra especial relevancia, los conflictos entre el área editorial y de diseño en las redacciones. De este modo la competencia entre estas dos áreas, no sólo frena el desarrollo de narrativas multimedia como son los gráficos animados. Sino, también conduce al detrimento de la innovación de contenidos de calidad, en cuanto a fondo y forma; aspectos que van de la mano para ofrecer productos con valor añadido a las audiencias

actuales. De esta forma son evidentes, las reticencias del área editorial por los contenidos visuales y multimedia (Cairo, 2011 y Valdetaro 2009).

Asimismo las condiciones del entorno digital requieren de perfiles profesionales con una visión, técnicas y habilidades específicas del medio. Por lo tanto, el involucramiento de editores de la versión impresa, impide el adecuado desarrollo y aprovechamientos de las capacidades que brinda el medio. Otro aspecto determinante radica en la escasez de diseñadores con las técnicas y habilidades que requiere laborar en el medio digital; aspecto que evidencia la falta de preparación web y multimedia de los diseñadores gráficos. Asimismo, otro obstáculo refiere al tiempo de capacitación que implica para las áreas de diseño ajustarse a los constantes avances tecnológicos.

9. Por su parte, es posible constatar la utilización de tecnologías enfocadas en la medición de audiencias en los diarios digitales, lo cual permite a los diarios la evaluación y orientación de sus estrategias para el acercamiento a usuarios (García, 2010). De esta forma, los diarios incluyen pautas enfocadas en el consumo de información de los usuarios. Cabe destacar, la retroalimentación es más profunda en los sitios de accesos cerrado como el diario Reforma, debido a que la integración de un registro de usuario permite tener un mayor control de la gestión de datos. De esta forma, es de consideración para este medio ubicar el modo en que los usuarios consumen los contenidos digitales. Es entonces que acondicionan sus contenidos dependiendo, los horarios y dispositivos utilizados por las audiencias. Así como, la determinación de la preferencia por formatos breves debido a los hábitos de lectura de las audiencias digitales ya que la aceleración cotidiana ocasiona la reducción del tiempo que dedica el lector a los contenidos. En este sentido se confirman las consideraciones de Mancini (2011) e Igarza (2009), relacionadas con el aprovechamiento del tiempo intersticial de los usuarios y el aprovechamientos de contenidos condensados. No obstante, cabe destacar que la volatilidad del contexto digital y las audiencias conduce a un aprendizaje a prueba y error por parte de los medios.

Conclusiones

1. En sus inicios, la incorporación de gráficos animados en los diarios digitales estuvo marcada por la representación de acontecimientos, especialmente de noticias de último momento, destacando entonces su carácter informativo. De acuerdo a los resultados expuestos en el trabajo de campo, se comprueba que en la época actual, a una década de su inserción como producto periodístico, los gráficos animados siguen manteniendo su función como elementos informativos para contextualizar informaciones complejas.

No obstante, es posible constatar la presencia de otras aplicaciones. De esta forma, los gráficos animados en la actualidad no sólo se distinguen por su carácter informativo, la naturaleza miscelánea de los diarios de información general, conduce a su consideración como elementos participativos y de carácter lúdico. Esto se debe entre otras cosas, a que los diarios adoptan una concepción amplia del periodismo con el objetivo de un acercamiento con las audiencias.

Si bien, la presencia de audiencias fragmentadas es inevitable en el contexto digital, resulta desafortunado soslayar el impacto que tiene la industria del entretenimiento en la sociedad. Por consiguiente se puede confirmar la tendencia de gráficos animados relacionados con la industria del entretenimiento, estilo de vida, además de contenidos *soft* como ciencia, cultura y tecnología, como parte de las estrategias adoptadas por los diarios digitales para brindar un *guiño al lector* por medios de *amenidades*. Esto dado a la concientización sobre a la necesidad de incluir contenidos que brinden un descanso al lector en la presencia de un cúmulo de noticias duras. De este modo, la inclusión de este tipo de contenidos es agradecido por las audiencias ya que brinda un balance en el menú informativo de diarios digitales.

2. De acuerdo con el análisis realizado a los gráficos animados publicados de forma habitual durante un tiempo establecido en los casos de estudio, se puede constatar que las posibilidades del medio tales como interactividad, hipertexto y multimedia se condicionan en mayor o menor medida dependiendo el tipo de mensaje a transmitir; este aspecto se ratifica en los datos obtenidos de las entrevistas realizadas a informantes. De esta forma, se comprueba que la producción de gráficos se encamina a brindar un *mensaje adecuado* por medio del acondicionamiento de los recursos disponibles y las cualidades que brinda el medio en función de los contenidos.

De acuerdo a lo anterior, la adecuación de las capacidades del medio en los gráficos animados, da lugar a su consideración como productos hipermedia, los cuales pueden integrar distintos niveles de profundidad. Por esta razón, se percibe su capacidad de condensar gran cantidad de información, o bien integrar contenidos breves. Así pues, teniendo en cuenta su carácter autónomo como producto periodístico, pueden entenderse como verdaderas cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico cuya ductilidad propicia un efecto multisensorial e inmersivo.

Ahora bien, como productos hipermedia, los gráficos animados integran cualidades interactivas que permiten a los usuarios la personalización de los contenidos por ello estos productos se adaptan a la lectura por medio de un escaneo de los contenidos característico de las audiencias digitales. Si bien, estos formatos tienen la capacidad de albergar una cantidad de información considerable, por razón de la medición de audiencias realizada en uno de los casos de estudio como método de retroalimentación. Se evidencia la preferencia de los usuarios por contenidos breves, por consiguiente se comprueba que pese a que la profundidad de estos productos puede ser extensa, su alcance debe ser acotado por los hábitos de lectura y modos de consumo de la información de las audiencias digitales, los cuáles están dictaminados por el ritmo acelerado de la vida cotidiana.

3. Por otro lado, hay que hacer notar dos factores, por un lado la presencia explícita de la *agenda setting* en los medios informativos, la cual da lugar a la presencia de un entorno mediático con una acentuada homologación temática. Por otro lado, la actualización constante en diarios digitales es un estándar en los medios informativos, por lo tanto se confirma que lo que significó en años posteriores una ventaja, en la actualidad no representa una oferta de valor agregado a los lectores, consecuentemente estos factores originan que los medios incorporen pautas de diferenciación. Por consecuencia, es posible

comprobar que el aprovechamiento de gráficos animados se encamina en brindar una propuesta de valor a los usuarios por medio de productos exclusivos del soporte digital. Cabe destacar, en el trabajo de campo se pudo distinguir tratamientos opuestos entre los casos de estudio, por tanto cada diario se distingue por un estilo característico en cuanto al desarrollo de gráficos animados. Lo cual revela, que en presencia de un esquema con homologación informativa, las estrategias enunciativas en estos productos, ciertamente aportan un punto de visibilidad a los diarios digitales.

4. Tras una década de la inserción de los gráficos animados en el escenario mediático digital, se demuestra que los avances tecnológicos, así como el aprendizaje adquirido a modo de prueba y error, son factores que han permitido superar ciertos aspectos que en su momento llevaron al declive a los gráficos animados. No obstante, es posible constatar que unos de los factores que frenan la producción de estos formatos en la actualidad, son en gran medida por la falta de cultura digital de editores del diario impreso involucrados en el desarrollo de la versión digital. Asimismo, se evidencia la emergencia de profesionales de diseño con los conocimientos necesarios para el diseño de narrativas multimedia. En el mismo sentido, los constantes avances tecnológicos conllevan a una capacitación de los diseñadores para la utilización de las nuevas tecnologías no obstante, se advierte como la curva de aprendizaje por parte de los equipos de diseño se interpone como una limitante para el desarrollo de formatos multimedia e interactivos. Por lo tanto, cabe reflexionar si los avances tecnológicos están superando las cualidades de los diseñadores para actuar de acuerdo a los requerimientos del contexto digital.

5. Es preciso destacar la trascendencia que adquiere el arraigo tecnológico en la sociedad dado que, como medios masivos, el acercamiento con las audiencias es fundamental para los diarios digitales. En tiempos anteriores, las estrategias adoptadas por la prensa quedaban reducidas a estrategias editoriales, no obstante la versatilidad del contexto digital, acentúa la existencia de audiencias fragmentadas y sobre todo ante la incorporación de audiencias nómadas, que circulan a través de distintas plataformas que incorporan a su vida cotidiana.

De esta forma, es posible constatar que las estrategias de consumo del medio digital adquieren una importancia medular para los diarios digitales. Este aspecto da lugar a la movilidad informativa, la distribución de los contenidos periodísticos se expande a través de plataformas móviles y redes sociales, puesto que el alcance de los medios no puede quedar reducido a la versión impresa y portal web. En este sentido, se comprueba la transposición de los gráficos animados a otras plataformas, de este modo, se confirma la difusión de estos formatos por medio de las redes sociales y plataformas móviles. Es preciso señalar que en los dos casos de estudio la distribución de estos productos no es homogénea, por un lado en el diario de acceso gratuito se observa un fuerte interés por incorporar enlaces participativos a las principales redes sociales, al mismo tiempo que la publicación de estos productos a través de estos canales; inclusive son situados como foto de perfil del diario. Por otro lado, en el sitio de acceso cerrado, como medio sujeto a un sistema de pago, su impacto a través de canales abiertos como las redes sociales es menor. Sin embargo, se evidencia la difusión de gráficos animados a través de plataformas móviles como son las

tabletas. En este sentido, se demuestra la validez y alcance de los gráficos animados en un entorno tan versátil como es el digital.

Se confirma, que las estrategias de difusión de gráficos animados a través de distintos canales son vistas como estrategias de consumo debido que sus cualidades multimedia e interactivas se adaptan a los hábitos de lectura de las audiencias digitales. Asimismo, si bien, los diarios digitales no han logrado concretar el afianzamiento con las audiencias jóvenes, son vistos como una oportunidad para el acercamiento a estos nichos dada su inclinación por los contenidos condensados y multimedia.

6. En definitiva, el escenario mediático no es el mismo que hace diez años la vigencia de los gráficos animados se debe en gran medida a la inserción de las tecnologías en la vida cotidiana, en donde las condiciones del medio refieren a una metamorfosis social que conlleva a la replanteamiento de los discursos enunciativos. En este sentido, si bien para algunos medios los gráficos animados son formatos obsoletos, hay que considerar la gran importancia que tienen dentro de los modos de consumo de información en la actualidad. La consolidación de plataformas móviles que permiten la proximidad de un dialogo entre el usuario y los contenidos, pone en manifiesto que las narrativas multimedia van en crecimiento y que constituyen uno de los caminos en la permanencia de los medios digitales.

Referencias bibliográficas

- Albornoz, L. A. (2006). *Periodismo en digital: Los grandes diarios en la red*, Buenos Aires: La Crujía.
- Alonso, J.; Martínez, L. (2003). Medios interactivos: caracterización y contenidos. En Díaz, J. y Salaverría, R. (coords.) *Manual de redacción ciberperiodística* (p. 261-304). Barcelona: Ariel.
- Álvarez, M. (2003). El periodismo ante la tecnología hipertextual. En Díaz, J. y Salaverría, R. (coords.) *Manual de redacción ciberperiodística* (p. 231-258). Barcelona: Ariel.
- Bajtín, M. (2002). *El problema de los géneros discursivos. Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo veintiuno.
- Bell, D. (1994). *El advenimiento de la sociedad post-industrial, un intento de prognosis social*, Madrid: Alianza.
- Benzunarte, O.; Canga, J.; Coca, C.; Diezhandino, M.; Iriarte, L.; Legarda, J. M. y Urrutia, V. (1998). *La prensa ante el cambio de siglo*. Bilbao: Ediciones Deusto.
- Bernal, A. (2010). Influencia de las redes sociales en los medios de comunicación. En Cabrera González, M. Á. (2010). *Evolución tecnológica y cibermedios* (pp. 112-123). Sevilla-Zamora: Comunicación social.
- Benveniste, É. (1989). *Problemas de lingüística general, T.II*. México: Siglo XXI.
- Bolz, N. (2006). *Comunicación mundial*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Fontcuberta, M. De (2006). *El temario móvil*. En Borrat, H. y Fontcuberta, M. de, *Periódicos: sistemas complejos, narradores en interacción*, (p. 123-150). Buenos Aires: La Crujía.
- Cebrián, M. (2005). *Información multimedia. Soportes, lenguaje y aplicaciones empresariales*, Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Cairo, A. (2011). *El arte funcional*, Madrid: Alamut.

- Cairo, A. (2008). *Infografía 2.0. Visualización interactiva de la información en prensa*, Madrid: AlamuT.
- Cabrera, M. Á. (2007). La relación entre el diseño y los contenidos en Internet. En Larrondo, A. y Serrano A. (eds.) *Diseño Periodístico en Internet*. Citado por Cabrera, M. Á. (2010). *Evolución tecnológica y cibermedios*, Sevilla-Zamora: Comunicación social.
- Cabrera, M. Á. (2010). *Evolución tecnológica y cibermedios*, Sevilla-Zamora: Comunicación social.
- Campaño, D. (2013). *Usuarios multidispositivos y diseño 'responsive'*. España. Recuperado el 27/09/13. Disponible en <http://www.axyoma.com.ar/usuariosmultidispositivos-y-diseño-responsive>
- Canavilhas, J. (2007). Webnoticias. Propuesta de modelo periodístico para la WWW. Covilha: Livros Labcom. Disponible en http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110823canavilhas_webnoticia_final.pdf
- Cobo Romani, C. y Pardo Kuklinski, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona-México: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flasco México.
- Crosbie, V. (2004). Citado por Albornoz, L. A. (2006). *Periodismo en digital: Los grandes diarios en la red*. Buenos Aires: La Crujía.
- Del Rey, J. (1991). Citado por Salaverría, R. (2005). *Cibermedios. El impacto de internet en los medios de comunicación de España*. Sevilla-Zamora: Comunicación Social.
- Díaz Noci, J. (2008). *Definición teórica de las características de ciberperiodismo: elementos de la comunicación digital*. *Revista Doxa* (No.6) 53-91. Recuperado el 27/09/13. Disponible en <http://www.doxacomunicacion.es/es/hemeroteca/articulos? id=53>
- Díaz Noci, J. y Salaverría, R. (coords.) (2003). *Manual de redacción ciberperiodística*. Barcelona: Ariel.
- Díaz Noci, J. y Salaverría, R. (2003). Hipertexto periodístico: teoría y modelos. En Díaz Noci, J. y Salaverría, R. (coords.) *Manual de redacción ciberperiodística* (p. 81-137). Barcelona: Ariel.
- Di prospero, C. y Maurello, M. E. (2010). Los periodistas y las nuevas tecnologías. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (p. 51-70). Buenos Aires: La Crujía.
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción*. Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull (Comunicación). Barcelona. Recuperado el 11/09/2012. Disponible en <http://www.tdx.cat/handle/10803/108956>
- Domínguez, E. (2007). Interfaces e Interactividad: claves para una plástica periodística digital. En Larrondo, A. y Serrano A. (eds.) *Diseño Periodístico en Internet. Evolución tecnológica y cibermedios* (p. 81-100). Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Eco, U. (1981). Citado por Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- El Jaber, G. (2010). Periodismo en tiempos digitales: de la crisis de los modelos tradicionales a los emergentes. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (p. 71-92). Buenos Aires: La Crujía.
- Fidler, R. (1998). *Mediamorfosis*. Buenos Aires: Granica.

- Fiorini, D.; Schilman, L. (2009). Apuntes sobre el sentido de la imagen. En L. Arfuch, y V. Devalle, *Visualidades sin fin* (p. 159-178). Buenos Aires: Atuel.
- Flores Carranza, L. A. (2005). *Periodismo digital. Algunas experiencias desde la Ciudad de México...* Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación no publicada. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM Universidad Autónoma de México. México.
- Flores, J. y Aguado, G. (2005). *Modelos de Negocio en el Ciberperiodismo*. Madrid: Editorial Fragua.
- Fogel, J. y Patiño, B. (2008). *La prensa sin Gutenberg. El periodismo en la era digital*. Madrid: Punto de lectura.
- Verón, E. (1998). Citado por Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- Wolton, D. (2000). *Sobrevivir a Internet, conversaciones con Oliver Jay*. Barcelona: Gedisa.
- Gago, M. (2007). Flash 2.0. Tecnología y cibermedios en la nueva web social. En Larrondo, A. y Serrano A. (eds.) *Diseño Periodístico en Internet. Evolución tecnológica y cibermedios* (p. 103-128). Bilbao: Universidad del País Vasco.
- García, E. y Pou, M. J. (2003). Características de la comunicación masiva. En Díaz, J. y Salvaverría, R. (coords.) *Manual de redacción ciberperiodística* (pp. 49-76). Barcelona: Ariel.
- García, M. (2010). Hacia una práctica indicial de la recepción de internet. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (pp. 111-121). Buenos Aires: La Crujía.
- García, R.; Real, E. y López, M. (2010). Facebook: Una nueva narrativa informativa. En *Congreso de Periodismo Digital* (11ª, Huesca España). El periodismo digital desde una perspectiva de la investigación universitaria (pp. 424-435). Recuperado el 02/07/2013. Disponible en <http://undecimo.congresoperiodismo.com/pdf/libro.pdf>
- Guerrero y Huerta (2002). Citado por Albornoz, L. A. (2006). *Periodismo en digital: Los grandes diarios en la red*. Buenos Aires: La Crujía.
- Guzmán, M. y Martínez, C. (2010). Agenda Setting - Agenda Cutting - Agenda Surfing: una aproximación a las actuales aplicaciones de la teoría. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (p. 71-92). Buenos Aires: La Crujía.
- Hilbert, M. y Peres, W. (2009). *La sociedad de la información en América latina y el Caribe: desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo*. Santiago de Chile: CEPAL
- Holovaty, A. (2006). *A fundamental way newspaper sites need to change* [en línea]. Citado por Gago, M. (2007). "Flash 2.0. Tecnología y cibermedios en la nueva web social" En Larrondo, A. y Serrano A. (eds.) *Diseño Periodístico en Internet*. Leioa: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía.
- Knapp, R. (2013). Jill Abramson, editora del New York y Evan Smith, del Texas Tribune, hablarán sobre el periodismo multimedia en el ISOJ. Estados Unidos de América. Recuperado del 10/10/13. Disponible en <https://knightcenter.utexas.edu/es/blog/00-13207-jill-abramson-editora-del-new-yorktimes-y-evan-smith-del-texas-tribune-hablaran-sobre>
- Larrondo, A. y Serrano A. (eds.) *Diseño Periodístico en Internet*. Bilbao: Universidad del País Vasco.

- Larrondo, A. (2008). Estrategias de producción online para el tratamiento informativo en profundidad. *Revista Latina de Comunicación Social*. 63 473-479. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el 11/09/2013. Disponible en http://www.revista.latinacs.org/08/40_797_63_Bilbao/Ainara_Larrondo_Ureta.html
- López, X. (2012). Movimientos periodísticos, las múltiples iniciativas profesionales y ciudadanas para salvar los elementos básicos del periodismo en la era digital (Versión electrónica/Ebook). Salamanca: Comunicación Social.
- Lewin, M. (2010). Citado por Di prospero, C. y Maurello, M. E. (2010). Los periodistas y las nuevas tecnologías. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (p. 51-70). Buenos Aires: La Crujía.
- Luchessi, L. (2010). *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos*, Buenos Aires: La Crujía.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Machado, A. (2002). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Centro cultural Ricardo Rojas.
- Mancini, P. (2011). *Hackear el periodismo. Manual de laboratorio*. Buenos Aires: La Crujía.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevo medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Marín, B. (2010). *La infografía digital, una nueva forma de comunicación*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. España. Recuperado el 09/06/2012. Disponible en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/48653/bemo1de1.pdf?sequence=1>
- Martínez, J. M. (2011). *Tecnoestrés. Ansiedad y adaptación a las nuevas tecnologías en la era digital*. Madrid: Paidós.
- Martínez, A. (2013). *ISOJ: Directora ejecutiva del New York Times resalta importancia de las historias multimedia en el periodismo digital*. Estados Unidos de América. Recuperado del 10/10/13. Disponible en <https://knightcenter.utexas.edu/es/blog/00-13628-en-el-isoj-directora-ejecutiva-del-newyork-times-resalta-importancia-de-las-historias>
- Martínez, S. (2010). Pervivencia de la prensa escrita en España: La influencia de la edad tecnológica de los lectores. *Revista Comunicación*. 19, Año 31, No.2, 4-11. Recuperado el 09/10/12. Disponible en <http://www.tecdigital.itcr.ac.cr/servicios/ojs/index.php/comunicacion/article/viewFile/828/742>
- Masip, P.; Mico, J. Ll. y Meso, K. (2012). *Periodismo multimedia en España. Análisis de los contenidos multimedia en la prensa digital*. España. Recuperado el 7/02/13. Disponible en http://www.aeic2012tarragona.org/comunicacions_cd/ok/100.pdf
- Masip, P.; Diaz-Noci, J.; Mico-Sanz, J. Ll. y Salaverria, R. (2010). *Investigación internacional sobre ciberperiodismo: hipertexto, interactividad, multimedia y convergencia*. Recuperado del 25/07/12. Disponible en https://www.academia.edu/673070/Investigacion_internacional_sobre_ciberperiodismo_hipertexto_interactividad_multimedia_y_convergencia
- Mattelart, A. (2002). *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós.
- Meneses, M. E. (2010). *El periodismo en la Sociedad de la Información. Implicaciones de la convergencia en los procesos de producción informativa, en la cultura profesional y en la calidad de la información: el caso de México*. Tesis doctoral no publicada. Universidad Autónoma de México. México. Recuperado el 09/09/2012. Disponible en <http://mariaelenameneses.com/tesis-doctoral/>
- Mota, I. H. de la (1988). *Función social de la información*. Madrid: Paraninfo.

- Naik, S. (2013). ISOJ: Periodistas necesitan aprender visualización de datos y diseño de infografías para complementar sus historias. Estados Unidos de América. Recuperado del 10/10/13. Disponible en <https://knightcenter.utexas.edu/es/blog/00-13641-isojperiodistas-necesitan-aprender-visualizacion-de-datos-y-diseno-de-infografias-par>
- Navarro, L. (2012). *Elementos de Ciberperiodismo*. México. DF: Fundación Manuel Buen día.
- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires: Atlantida.
- Orihuela, J. L. (2011). *La infografía es periodismo visual*. España. Recuperado del 12/10/13. Disponible en <http://www.abc.es/blogs/jose-luis-orihuela/public/post/lainfografia-es-periodismo-visual-8865.asp>
- Parra, D. y Álvarez, M. (2011). *Ciberperiodismo*. Madrid: Síntesis.
- Pavlik, J. V. (2001). Citado por Albornoz, L. A. (2006). *Periodismo en digital: Los grandes diarios en la red*. Buenos Aires: La Crujía.
- Presse, F. (2013). "Las fechas clave del 'caso Snowden'". Washington. Recuperado el 15/10/13. Disponible en http://www.elmundo.es/america/2013/06/23/estados_unidos/1371994686.html
- Prensky, M. (2001). *Nativos e inmigrantes digitales*. Recuperado el 12/08/13. Disponible en [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- González, M. (2013). "Entrevista a Schönberger, Los datos masivos (o big data) son el nuevo oro". España. Recuperado el 15/10/13. Disponible en http://www.eldiario.es/turing/Big-data_0_161334397.html
- Trejo Delarbre, R. (1996). *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet la red de redes*. México: Editorial Diana.
- Trejo Delarbre, R. (2006). *Viviendo en el Aleph, La sociedad de la información y sus laberintos*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Ramonet, I. (2011). *La explosión del periodismo: internet pone en jaque a todos los medios tradicionales*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Roitberg, G. (2010). Audiencias participativas. Del lector tradicional al arte de escuchar, aprender y colaborar. En Luchessi, L. (comp.) *Nuevos escenarios detrás de las noticias: Agendas, tecnologías y consumos* (p. 111-121). Buenos Aires: La Crujía.
- Royo, J. (2004). *Diseño digital*. Barcelona: Paidós.
- Salaverría, R. (2005). *Cibermedios. El impacto de internet en los medios de comunicación de España*. Sevilla-Zamora: Comunicación Social.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, (Versión electrónica/Ebook). Barcelona: Deusto.
- Serrano, A. (2010). *Diseño de nodos iniciales en cibermedios: Un estudio comparativo*. Tesis doctoral. Universidad del país Vasco. España. Recuperado el 09/09/2012. Disponible en http://www.ehu.es/argitalpenak/images/stories/tesis/Ciencias_Sociales/Diseno%20de%20nodos%20iniciales%20en%20cibermedios%20un%20estudio%20comparativo.PDF
- Stegmayer, M.; Slipak, D. (2009). Hacia una teoría de la lengua en uso: Los aportes de Emile Benveniste. En L. Arfuch, y V. Devalle, *Visualidades sin fin* (pp. 143-158). Buenos Aires: Atuel.
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*, Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.

- Unesco. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Ediciones Unesco.
- Valdettaro, S. (2009). Diarios: entre Internet, la desconfianza y los árboles muertos. En Carlón, M. y Scolari, C. (eds.) *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate* (pp. 47-70). Buenos Aires: La Crujía.
- Valero, J. L. (2009). La transmisión del conocimiento a través de la infografía digital. *Ámbitos*, (18) 51-63. Recuperado el 15/06/2012. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/168/16812722004.pdf>
- Valero, J.L. (2008). La infografía digital en el ciberperiodismo. *Revista Latina de Comunicación Social*, (63) 492-504 La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el 15/06/2012. Disponible en http://www.ull.es/publicaciones/latina/08/42_799_65_Bellaterra/Jose_Luis_Valero.html
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*, Barcelona: Gedisa.

Summary: Digital media convergency has been considered the starting point for different options allowing the integration of audiovisual components in mass media such as radio and television. Even printed media has been longed valued as a visual media, the Internet and other technologic innovations, allowed digital media the transmtion of contents through both textual and audiovisual elements.

Key words: press - audiovisual - mass media - society - internet - technology - contents - digital convergency.

Resumo: A convergência digital da imprensa foi considerada como a abertura às distintas opções que permitem a integração de elementos audiovisuais, características próprias de meios de comunicação massiva como a rádio e a televisão. Enquanto desde seu formato em papel a imprensa foi valorada como um meio visual, devido ao uso de elementos visuais para informar os acontecimentos da sociedade, a introdução de Internet e os avanços tecnológicos, permitiram à imprensa digital a transmissão de conteúdos através de elementos textuais e audiovisuais.

Palavras chave: prensa - audiovisual - meios de comunicação massiva - sociedade - internet - tecnologia - conteúdos - convergência digital.

Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

• Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAICYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

• Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras.

Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad.

Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAICYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

• Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización.

Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAICYT-CONICET.

• **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza-aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

• **Actas de Diseño**

Actas de Diseño es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006. Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ISSN 1668-0227]

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas.** Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreedores de Strindberg** | **Distribución cultural.** Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables** | Leila Barenboim: **Gestión Cultural 3.0** | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignifi-**

cación del término “producto” en el ámbito cultural | Tesis recomendada para su publicación: Rosa Judith Chalkho. **Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina.** María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cosío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño.** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Eliçabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcia Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales: conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda** | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable.** Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos en la teoría de la moda** | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji:

Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derecha. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista *Catalogue*** | Marcia Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzarini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artillugio Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholas y su mundo de polleras**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lissete Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

≤

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte**. Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. “Hacia la construcción de nuevos paradigmas”** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad**

de género | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones**. Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedroza: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, creatividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumen-**

taria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke y Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia y Nanotecnología... un mundo pequeño** | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas.** Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica. [Prólogo]** | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)** | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampización del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cópola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana**

empresa y la función de la comunicación | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comunicar?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna**. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | **Eje: La alfabetización de las distintas disciplinas**. Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | **Eje: Vasos comunicantes**. Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | **Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación**. Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad**. Alberto Martín Isidoro: **Bizancio**. Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico**. Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico**. Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco**. Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial**. Gabriela Garófalo: **Siglo XIX**. Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación**. Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones**

Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas? Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas**. Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca**. Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter**. Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos**. Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications**. Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa**. Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas**. Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesionales en la carrera de Relaciones Públicas**. Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros**. Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena**. Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos**. Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena**. María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study**. María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia**. Mariano Saba: **Pelayo y el gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación**. Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo**. Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural**. Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad**. Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación**. Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia**. (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica**. Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica**. Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®**. María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros**. Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo**. Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global**. Marce-

lino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder.** Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital.** Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby.** Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica.** Paola Lattuada: **RSE y RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo inteligente.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño.** Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje.** Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje.** Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje.** Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje.** Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje.** Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje.** Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe. Manifiesto: Red Argentina del Paisaje.** Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell “la playa”.** Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental.** Gabriel Burgueño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes.** Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso.** Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos.** Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad.** Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales.** Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje.** Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José.** Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos.** Paola Lattuada: **Introducción.** Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa.** Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas.** Alessandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público.** Lorenzo A. Blanco: **entrevista.** Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como el gran grupo de interés de las relaciones públicas.** Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones.** Diego Dillenberger: **Comunicación política.** Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta abierta en el 50º aniversario.** Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas.** Patricia Jurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación.** Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina.** Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresaria. La tríada RSE.** Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles.** Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan.** Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno.** Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas.** Hernán Stella: **La comunicación de crisis.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música.** Alberto Farina: **El cine en Borges.** Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges.** Graciela Taquini: **Transborges.** Nora Tristezza: **El arte de Borges.** Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria.** Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción.** Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad.** Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara.** Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas.** Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad.** Silvia Gago: **Los límites del arte.** María José Herrera: **Arte Precolombino Andino.** Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política.** Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado.** Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña.** Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad.** (2008) Buenos

Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone. **Sobreviviendo a la interferencia.** Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular.** Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoodense.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.** Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.** Máximo Eseverri: **La batalla por la forma.** Belén Gache: **Literatura y máquinas.** Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.** Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.** Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).** Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediaticizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario**

impreso: Análisis comunicacional. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología.** Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte.** Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología.** **Vínculos y desarrollo en Argentina.** Daniela Di Bella. **El tercer dominio.** Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma.** Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música.** Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano.** Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte.** Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel.** Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano.** Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo.** Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México.** Marina Sheppard. **Cine y resistencia.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchero. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. **Historietar.** Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos.** Graciela Pacua-

letto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finkelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

- > Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.
- > Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.
- > Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.
- > Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas. Silvia Bordoy. Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

Síntesis de las instrucciones para autores

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]
Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.
www.palermo.edu/dyc

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae. El ensayo es abonado en el momento de la publicación.

Artículos

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman.
- Estilo de la fuente: normal.
- Tamaño: 12 pt.
- Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises.
Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

Consultas

En caso de necesitar información adicional escribir a publicacionesdc@palermo.edu o ingresar a http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php

TAPA Y CONTRATAPA
EN PDF APARTE

