



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES**

**CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA**

**TESIS**

**REDES ASOCIATIVAS VINCULADAS AL ARTE Y A LA GRÁFICA DIGITAL  
PARA LA CREACIÓN DE NUEVOS PÚBLICOS**

**PRESENTA**

**Diana del Carmen De la Mora Serna  
PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTE**

**TUTOR**

**C. A DR. HÉCTOR HOMERO POSADA ÁVILA**

**COMITÉ TUTORAL**

**MCAD. ALMA ROSA REAL PAREDES**

**C. A DR. RICARDO LÓPEZ LEÓN**

**Aguascalientes, Ags. Diciembre de 2011.**



LDC. DIANA DEL CARMEN DE LA MORA SERNA  
PRESENTE

Atendiendo a su comunicado con fecha 1 de noviembre del presente, le comunico que no hay inconveniente en aprobar lo solicitado, a la vez debo recordarle que sin menoscabo a los artículos respectivos al proceso de titulación al grado de Maestría que nos indica el reglamento de Docencia de nuestra Institución.

Sin más por el momento me despido de Usted con un cordial saludo.

ATENTAMENTE  
"SE LUMEN PROFERRE"  
Aguascalientes, Ags, 07 de noviembre del 2011.



M. EN C. JORGE H. GARCIA NAVARRO  
DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

c.c.p. MSIT Arq . Miguel R. Martín del Campo B. Medina – Secretario Técnico de la Maestría en Arte  
Jefe del Departamento de Arte y Gestión Cultural  
c.c.p. C. Dr. Héctor Homero Posada Ávila -Tutor  
c.c.p. Archivo Departamento





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

M. EN C. JORGE HELIODORO GARCIA NAVARRO  
DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA  
PRESENTE

Por medio de la presente me permito informarle que la LDG Diana Del Carmen de la Mora Serna alumna de la Maestría en Arte con énfasis en Educación Artística y Gestión, perteneciente a la generación 2009-2011 ha concluido la tesis titulada "**Redes Asociativas vinculadas al arte y a la gráfica digital para la creación de nuevos públicos**". de acuerdo a una metodología y metas congruentes con su formación, apegada en todo momento a lineamientos institucionales. Tesis en la cual el presente fungí como tutor, por lo que autorizo a la sustentante la impresión final de ésta, así como para que realice los trámites consecuentes para obtener el grado de Maestra en Arte con énfasis en Educación Artística y Gestión por la Universidad Autónoma de Aguascalientes

Sin otro asunto en particular de momento y agradeciendo de antemano las atenciones que se sirva dar al presente, me despido de usted.

ATENTAMENTE  
SE LUMEN PROFERRE  
Aguascalientes, Ags., 01 de noviembre del 2011.

C.DR. HECTOR HOMERO POSADA ÁVILA  
TUTOR

Vo. Bo.

MIST ARQ. MIGUEL MARTÍN DEL CAMPO B. MEDINA  
JEFE DE DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTION CULTURAL

c.c.p. C. Dr. Héctor Homero Posada Ávila - Tutor  
c.c.MCAD Ricardo López León - Asesor  
c.c.p. MCAD Alma Rosa Real Paredes - Asesor  
c.c.p. Diana del Carmen de la Mora Serna - Tutorada  
c.c.p. Archivo Departamento





UNIVERSIDAD AUTONOMA  
DE AGUASCALIENTES

M. EN C. JORGE HELIODORO GARCIA NAVARRO  
DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA  
PRESENTE

Por medio de la presente me permito informarle que la LDG Diana Del Carmen de la Mora Serna alumna de la Maestría en Arte con énfasis en Educación Artística y Gestión, perteneciente a la generación 2009-2011 ha concluido la tesis titulada "**Redes Asociativas vinculadas al arte y a la gráfica digital para la creación de nuevos públicos**", de acuerdo a una metodología y metas congruentes con su formación, apegada en todo momento a lineamientos institucionales. Tesis en la cual el presente fungí como tutor, por lo que autorizo a la sustentante la impresión final de ésta, así como para que realice los trámites consecuentes para obtener el grado de Maestra en Arte con énfasis en Educación Artística y Gestión por la Universidad Autónoma de Aguascalientes

Sin otro asunto en particular de momento y agradeciendo de antemano las atenciones que se sirva dar al presente, me despido de usted.

ATENTAMENTE  
SE LUMEN PROFERRE

Aguascalientes, Ags., 01 de noviembre del 2011.

MCAD RICARDO LÓPEZ LEÓN  
ASESOR

MCAD ALMA ROSA REAL PAREDES  
ASESOR

Vo. Bo.

MIST ARQ. MIGUEL MARTÍN DEL CAMPO B. MEDINA  
JEFE DE DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTION CULTURAL

c.c.p. C . Dr. Héctor Homero Posada Ávila - Tutor  
c.c.MCAD Ricardo López León – Asesor  
c.c.p. MCAD Alma Rosa Real Paredes - Asesor  
c.c.p. Diana del Carmen de la Mora Serna – Tutorada  
c.c.p. Archivo Departamento



## AGRADECIMIENTOS

A todos los que participaron en este proyecto, especialmente al Maestro Héctor Homero Posada Ávila por sus orientaciones y apoyo desde el inicio.

A mis amigos, base de este propósito, por ser motor para lograrlo, su aportación fue fundamento de realización, sin ustedes hubiera sido difícil concluirlo.

A mi esposo, por estar ahí para apoyarme y motivarme a seguir adelante.

A mi familia, porque por ustedes soy lo que soy ahora.



**DEDICATORIA**

A mi papá,

Gracias por todo.





<b>ÍNDICE</b>	<b>Pág.</b>
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO 1. DEL ARTE CONVENCIONAL AL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS.	
1.1 Arte Convencional	11
1.2 Arte de los Nuevos Medios	17
CAPÍTULO 2. ESPACIOS DE EXHIBICIÓN Y CREACIÓN DE PÚBLICOS.	
2.1 Evolución de los museos y su papel frente a las nuevas tecnologías	27
2.2 El papel del público	37
2.3 Redes asociativas	43
CAPÍTULO 3. TRANSICIONES: PROYECTO DE INTERVENCIÓN.	
3.1 Generalidades	49
3.1.1 Objetivo	54
3.1.2 Hipótesis	54
3.2 Desarrollo	54
3.3 Análisis	71
3.4 Resultados	73
CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES	
	75
BIBLIOGRAFIA	79
ANEXOS	81



**ÍNDICE DE TABLAS**

Pág.

Tabla 1. Población y usuarios de internet en el mundo

39

Tabla 2. Población y usuarios de internet en el mundo

40





**ÍNDICE DE FIGURAS**

Pág.

Fig.1 Propuesta proyecto	55
Fig.2 Transiciones. Pruebas. Taller de Simulación espacial. UAA	59
Fig.3 Andador J. Pani. Pruebas de Proyección	60
Fig.4 Zona Refrescante. Expoplaza. Pruebas de proyección	61
Fig.5 Calle Venustiano Carranza. Pruebas de Proyección	62
Fig.6 Calle Venustiano Carranza. Pruebas de Proyección	63
Fig.7 Equipo para instalación. Día de la intervención	66
Fig.8 Instalación de Equipo. Restaurante Citlali	67
Fig.9 Ajustes de equipo. Restaurante Citlali	67
Fig.10 Vista de proyecciones. Restaurante Citlali y Tintorería Slyt	68
Fig.11 Collage imágenes. Transiciones. Venustiano Carranza	69
Fig.12 Levantamiento de cuestionarios	70





## RESUMEN

En la actualidad los grandes avances tecnológicos ligados a las tecnologías de comunicación e información (TIC's), han irrumpido transformando de manera exponencial todos los ámbitos de la condición humana; su entorno social, económico, político y cultural. En la esfera del arte, esa dinámica de cambios, generan nuevas prácticas artísticas dentro de las cuales se manifiesta el arte de los nuevos medios, como una forma alternativa de expresión, cuya plataforma tecnológica es el recurso de producción, exhibición, interacción y difusión.

Estas prácticas suscritas con el atributo artístico, demandan explorar tal condición, bajo un acercamiento evolutivo de manifestaciones emergentes en el arte, en cuanto al concepto, formas de representación, desarrollo e implementación de sus espacios de exhibición y su relación con los públicos.

La naturaleza irruptiva del arte se expande a través de estas prácticas vinculadas a las TIC's las cuales, tienen un potencial de accesibilidad y de inclusión social, a través de modelos de expresión artística capaces de involucrar a nuevos públicos.



## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo muestra que hay manifestaciones artísticas fuera de las instituciones y políticas culturales establecidas que pueden generar interés en la población para crear redes asociativas en torno a ellas.

En cuanto a las instituciones políticas y culturales se analiza el papel de los museos e instituciones que manejan la esfera artística, por lo tanto se hace un acercamiento al tránsito histórico de los museos más representativos, donde el arte dejó de ser de acceso público al privatizarse y convertirse en una actividad reservada a una minoría capaz de consumirlo.

Ese sector de población cercana a los museos contrasta en cantidad con la población en general y frente a esta dinámica de concentración por un lado y periférica por el otro, se han generado formas emergentes y alternativas de exhibición fuera de los museos. El arte puede llegar a ser un bien social y en este sentido las nuevas tecnologías tienen un mayor y fácil acceso a propuestas artísticas desarrolladas en el contexto de la interconectividad a través de redes sociales, colectivos, etc., que con el uso de estas redes capitalizan la interacción entre mayor número de personas cuyas fuentes de motivación pueden estar reconocidas en torno al arte.

Tomando en cuenta este precepto, se revisan diferentes conceptos y características desde una perspectiva histórica, hasta el arte de los nuevos medios.

Sobre la consideración de las propuestas artísticas o modelos alternativos de expresión. Se desarrolló el proyecto de intervención denominado TRANSICIONES que pretende observar en un público diverso, el tránsito de su cotidianeidad en el espacio público, frente a una intervención que irrumpe tal cotidianeidad.



## CAPÍTULO 1.

### DEL ARTE CONVENCIONAL AL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS.

#### 1.1 Arte Convencional.

“El significado del arte varió considerablemente según las épocas”<sup>1</sup>

Desde los griegos hasta nuestros días el concepto de arte se ha ido transformando tanto en definición, técnicas y movimientos artísticos siendo de esta manera, el concepto de arte, objeto de evolución y debate continuo.

Con términos como *ars* y *tekné*, del latín y del griego respectivamente; se destacaba la destreza requerida para construir un objeto basado en ciertas reglas conocidas por aquellos que las desarrollaban y que las nombraban artes.

Tiempo después, las artes se dividían en artes liberales y artes vulgares, llamadas después artes mecánicas, donde las artes liberales eran aquellas que no requerían ningún esfuerzo físico, contrario a las artes vulgares que sí lo requerían. Dentro de las artes liberales estaban la gramática, la retórica, geométrica etc. y dentro de las artes vulgares o mecánicas estaban la arquitectura, el teatro y la medicina.

El valor de lo artístico era pues la imitación de la realidad; la representación de un objeto real tal y como era visto por quien lo representaba sin la expresión propia del artista.

“El éxito de la representación depende del ocultamiento de la existencia de una visión construida e independiente de la realidad”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Wladyslaw Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (España: Neo Metrópolis, 2002), 51.

<sup>2</sup> Laura González Flores, *Fotografía y pintura ¿dos medios diferentes?* (España: FotoGGrafia, 2005), 35.

Entre más parecida fuera la representación al objeto, más valiosa era, no tenía valor cualquier aportación intelectual construida por el artista sobre el objeto representado. La importancia de la mimesis de la realidad, sobre la concepción de la idea.

El arte se basaba en tres premisas donde imitamos porque queremos, producimos objetos porque nos generan placer y según las palabras de Quintiliano: “los cultos están familiarizados con la teoría del arte, los profanos con el placer que el arte proporciona.”<sup>3</sup>

Este sistema de clasificación de la artes se utilizó hasta la época del Renacimiento, donde surgieron cambios y las ciencias se separaron de las artes y donde se incluía a la poesía en esta nueva concepción de arte.

“El arte extrae su concepto de las cambiantes constelaciones históricas. Su concepto no puede definirse.”<sup>4</sup> Regresando a la idea de esta evolución constante y objeto de estudio cambiante, así mismo su definición difícil de concretarse.

La belleza, como concepto base de las artes, empezó a valorarse y por ende; escultores, pintores y arquitectos, por lo que la clasificación o definición de arte cambiaba de nuevo y el concepto de estética entraría a la escena.

El valor de lo estético y lo bello era lo que predominaba en las representaciones artísticas de esas épocas.

La estética como “ciencia de lo bello, con mayor precisión de lo bello artístico...lo bello artístico es superior a lo bello natural porque es producto del espíritu”<sup>5</sup>, la belleza de la forma presentada en simetría, regularidad y armonía en la composición.

---

<sup>3</sup> González, *Fotografía y pintura ¿dos medios diferentes?*, 70.

<sup>4</sup> Theodor Adorno, *Teoría estética*[citado 30 mayo 2011] 3 disponible en: [http---isaiasgarde.myfil.es-get\\_filepath=-adorno-theodor-teor-a-est-tica](http---isaiasgarde.myfil.es-get_filepath=-adorno-theodor-teor-a-est-tica)

<sup>5</sup> George Wilhelm Friedrich Hegel, *Lecciones de estética* (México: Ediciones Coyoacán, 2005), 9.

Se clasificó entonces en: artes ingeniosas, musicales, memoriales, pictóricas, poéticas, bellas artes, elegantes y agradables.

Otro cambio surgido en el siglo XVIII condensó esta clasificación, quedando únicamente el concepto de bellas artes que incluían; la elocuencia, arquitectura, pintura, escultura, música, poesía y danza; cuya razón de ser era deleitar y las artes mecánicas que su función era meramente de utilidad. Lo que nombraremos aquí y en adelante artes convencionales.

“El arte al irse transformando, empuja su propio concepto hacia contenidos que no tenía”<sup>6</sup> donde las figuras culturales se transforman con el paso del tiempo y de la historia y cosas que no fueron arte lo son ahora y cosas que fueron, han dejado de serlo.

Un ejemplo de ello son los cambios surgidos en el siglo XIX donde las premisas mencionadas anteriormente se transformaron en 3 diferentes teorías.

1. “El arte no es tanto la expresión, sino la investigación de la vida anterior.
2. El arte es la presentación de lo eterno, lo que trasciende a cualquier tipo de cambios y accidentes y es independiente del tiempo y del espacio.
3. El arte es el intento de trascender los límites de nuestra vida cotidiana.”<sup>7</sup>

Todo esto es aplicable al pasado y a la historia del arte desde la antigüedad, pero es con el nacimiento de las vanguardias artísticas donde se ha transformado la definición de arte de una manera contrastante.

Con el concepto de oposición frente a los conceptos establecidos desde los griegos, las vanguardias presentan una notable diferencia en la producción artística; el arte convencional se dedicaba a producir cosas bellas, más que a

---

<sup>6</sup> Adorno, *Teoría estética*, 5.

<sup>7</sup> Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, 71.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

producir cosas desconcertantes, queriendo agradar al público, más que alterarlo que es lo que provocaba éste a raíz de las vanguardias.

Desde la concepción de Danto y la eliminación de la definición de estética del arte, hasta las expresiones artísticas de Duchamp o de Warhol se presenta la oposición a lo establecido como base para la creación artística. "La diferencia se convirtió en su programa."<sup>8</sup>

"El arte no se trata necesariamente ni de la experiencia estética, ni del conocimiento que proporciona, ni tampoco de la originalidad o el valor técnico artístico que manifiesta, sino de qué significa o de cómo se interpreta."<sup>9</sup>

Esta nueva definición de arte daba lugar a la creatividad del artista, convirtiéndolo en un arte sin reglas, opuesto al concepto de artes que tenían los griegos y romanos; se transformaba en un arte libre, sin límites o siendo estos únicamente la intención y la cultura. "La exigencia de que la obra de arte consista en una metáfora"<sup>10</sup>, siendo ésta el modo de significado de lo artístico.

"...el diseño, la intención, es suficiente, la obra de arte puede apreciarse de oídas."<sup>11</sup> Según lo dicho por Robert Morris.

"Toda obra de arte es un instante, toda obra de arte conseguida es una adquisición, un momentáneo detenerse del proceso, al manifestarse éste al ojo que lo contempla."<sup>12</sup> Un objeto libre a la interpretación del artista mismo y de quien la percibe, siendo está entre otras, una de las características de la nueva visión del arte.

---

<sup>8</sup> Tatariewicz, *Historia de Seis Ideas Arte, Belleza, Forma, Creatividad, Mímesis, Experiencia Estética*, 73.

<sup>9</sup> Anónimo, *Estética después del Fin del Arte Ensayos sobre Arthur Danto* (España: Machado Libros, 2005), 12.

<sup>10</sup> Anónimo, *Estética después del Fin del Arte Ensayos sobre Arthur Danto*, 17.

<sup>11</sup> Tatariewicz, *Historia de Seis Ideas Arte, Belleza, Forma, Creatividad, Mímesis, Experiencia Estética*, 75.

<sup>12</sup> Adorno, *Teoría Estética*, 11.

“El objetivo central en la sociedad post-industrial se encuentra en el discurso más que en el objeto.”<sup>13</sup> La idea sobre la forma, el objeto del arte se convierte en la idea del arte.

Con esta nueva reformulación de la obra artística y la Revolución Industrial queda de lado también su <aura> según lo dicho por Walter Benjamin en *La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica*.

La obra dejaría de ser única y original para transformarse en una obra reproducible infinitamente por medio de la reproducción masiva.

“La reproductibilidad de la obra y la propuesta de un concepto distinto de espacio/tiempo que no plantea como única finalidad la reproducción de lo real, transforma principalmente el proceso de producción artística.”<sup>14</sup>

La obra, desde entonces, puede ser no hecha expresamente por las manos del artista pero la idea y la interpretación plasmada en el objeto es lo que le da valor artístico.

“El sujeto mismo que realiza la obra no es otra cosa que un intermediario.”<sup>15</sup>

Los artistas buscan ahora no la imitación de lo real, sino proponer una idea o concepto de manera distinta y como consecuencia busca alternativas en técnicas, soportes y materiales para la creación de sus obras.

El arte se transformaba; de lo natural a lo humano; “del arte como mimesis o imitación de la naturaleza al arte como expresión genial del artista en la que se condensan las necesidades del pueblo.”<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Douglas Davis, *The Museum Transformed* (Japan: Abevillepress, 1990), 221.

<sup>14</sup> Adriana Zappet, *Arte digital* (México: Punto de Fuga, 1998), 13.

<sup>15</sup> Adorno, *Teoría estética*, 16.

<sup>16</sup> Félix Duque, *Arte público y espacio político* (España: Ediciones Akal, 2001), 81.

El concepto de arte evoluciona de la mano de los avances científicos así como tecnológicos y con este nuevo concepto se abren alternativas creativas además de distintas plataformas para la expresión artística.

“Lo que cuenta es la función creativa del arte...no los productos artísticos de los que estamos sobresaturados.”<sup>17</sup> En una época necesitada de novedad y en donde el arte encuentra alternativas tanto en su definición, en su reproducción como en su producto.

“El artista actual pertenece a una era tecnológica y aspira simultáneamente a descubrir los secretos de aquellos reinos que le son familiares.”<sup>18</sup>

En un sentido tradicional arte significaba producto, con las vanguardias el producto pierde importancia hasta llegar a un punto en que autores como el francés A. Moles escribía que ya no existen obras de arte, existen sólo situaciones artísticas. Y esto repercute en todo lo que envuelve al arte, desde sus medios de producción hasta sus medios de exhibición.

“El arte hace erupción cada vez que una nueva tecnología aparece”.<sup>19</sup>

Con el surgimiento de estas nuevas tecnologías y los cambios tan drásticos que éstas han producido en todos los ámbitos de nuestra vida diaria podría decirse que en el arte estas tecnologías han transformado o mutado su definición “de una estética del objeto a una estética del proceso, ya que la obra terminal se vuelve una proposición abierta.”<sup>20</sup>

No se trata de dejar de lado las manifestaciones y propuestas artísticas realizadas con procesos convencionales, como pudiera ser la pintura, escultura etc., sino de adoptar estas nuevas tendencias y abrir la mente a esta nueva predilección de hacer arte.

---

<sup>17</sup> Duque, *Arte público y espacio político*, 76.

<sup>18</sup> Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, 73.

<sup>19</sup> Antología, *Teckhné 1.0 arte, pensamiento y tecnología* (México: Arte y Medios, 2004), 11.

<sup>20</sup> Zappet, *Arte digital*, 11.

“Es posible que el arte deje de pintarse con óleos en lienzos y enmarcarse su resultado con un marco dorado. Pero el arte puede persistir en otras formas.”<sup>21</sup>

Con todos estos cambios, aportaciones e inclinaciones es difícil definir concretamente el arte, puesto que con el paso del tiempo, los avances científicos y tecnológicos, la globalización, y la misma sociedad, difieren en dicha definición y debido a ello queda abierta a cambios, percepciones o posturas que cada autor o lector quiera adoptar.

Y qué decir de la inclusión de las tecnologías en el ámbito artístico; en pleno siglo XX, estas tecnologías se incluyen no solo en la informática sino que forman ya parte de la cultura global.

## **1.2 Arte de los Nuevos Medios.**

“El nexo entre la ciencia y el arte ha permitido bifurcar todos los caminos de la abstracción y de la percepción en la búsqueda de nuevos significados.”<sup>22</sup>

Actualmente la vida cultural de la mayoría de las sociedades se ve inmersa en el desarrollo de las TIC'S. Las artes como parte de la cultura no son ajenas a estas tecnologías digitales y se comienzan a utilizar estos nuevos medios tecnológicos con fines artísticos, desarrollando un nuevo género de arte que favorece la creación de obras, “donde la tecnología incrementa la capacidad de percepción del ser humano en cuanto a formas, color y dimensiones...hay un predominio mayor de lo sensorial.”<sup>23</sup>

Aprovechando estas nuevas tecnologías y medios de producción y recepción de información, se generan nuevos medios de expresión artística y cultural dando cabida a nuevos artistas y sus propuestas.

---

<sup>21</sup> Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, 78.

<sup>22</sup> Zappet, *Arte digital*, 29.

<sup>23</sup> Zappet, *Arte digital*, 25.

Lo que se busca con estas alternativas, especialmente las vinculadas con estas nuevas tecnologías, es la de favorecer que la obra siempre sea recibida en forma distinta, según lo que dice Bellido Gant: “investigar los cambios en nuestra comprensión del lenguaje, interactuar con los contenidos de la información y sugerir un nuevo posicionamiento del artista y del espectador frente a la obra tecnológica.”<sup>24</sup>

El llamado arte de los nuevos medios se refiere a “obras que emplean la tecnología digital y un alejamiento paulatino de los recursos tradicionales para propósitos críticos y experimentales.”<sup>25</sup>

Este tipo de arte o manifestación artística surge a mediados del siglo XX y busca desarrollar alternativas artísticas a través de recursos interactivos y multimedia con los cuales se abre una nueva plataforma de expresión artística.

“El arte de los nuevos medios son las obras que emplean tecnología digital tales como instalaciones multimedia interactivas, entornos de realidad virtual y arte en la red.”<sup>26</sup>

Con el uso de las computadoras, las acciones del creador se dan por medio de un teclado o un *mouse* y se modifican en imágenes que se almacenan, se reproducen en la pantalla y se difunden en la red a públicos inciertos que pueden llegar a interesarse y finalmente ser públicos potenciales de este arte puesto que “la percepción y la concepción de las cosas están cada vez más invadidas por el lenguaje que caracteriza estas medios tecnológicos.”<sup>27</sup>

El arte de los nuevos medios se caracteriza por el uso de las tecnologías para la producción artística pero son los artistas quienes al emplearlas muestran un perfil experimental y las consideran como medios de soporte de lo artístico.

---

<sup>24</sup> María Luisa Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*. (España: Trea, 2001), 30.

<sup>25</sup> Mark Tribe, *Arte y nuevas tecnologías* (Alemania: Taschen, 2006), 7.

<sup>26</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 6.

<sup>27</sup> Zappet, *Arte digital*, 14.

De la misma manera en que Danto centra la definición de arte en la interpretación y se desprende como contraparte a lo que antes de las vanguardias se consideraba como arte, así mismo el arte de los nuevos medios se centra en nuevos modelos culturales, nuevas tecnologías o nuevas cuestiones políticas. “La marca característica de nuestra época es su repulsión hacia las pautas impuestas.”<sup>28</sup>

Este tipo de arte así como muchas de las nuevas propuestas ha sido incomprendido, como en su momento lo fue el impresionismo de Van Gogh, el surgimiento de la fotografía y el cine; como cita María Luisa Bellido Gant: “Ningún arte nuevo es aceptado, por desgracia como arte”<sup>29</sup> esto debido a que en su momento cada una de estas nuevas propuestas o tecnologías rompía con el concepto de arte manejado por la sociedad en ese momento y creaba controversia, en sí, eso se podía considerar o no como arte.

“El arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales.”<sup>30</sup> Esto en la época en que el dadaísmo fue una reacción frente a la industrialización de la guerra y el surgimiento de la imprenta.

Teniendo como antecedente esta vanguardia artística, el arte de los nuevos medios consigue de éste, los *collages*, *ready-mades* y *performance* además de la ironía y el absurdo para irritar o alterar al público.

El arte conceptual también fue un precursor de este tipo de arte donde se centraba más en las ideas que en los objetos, tendencia ya conocida desde el nacimiento de las vanguardias artísticas.

“La digitalidad irrumpe en escenarios donde la simulación crea la sensación de espacios reales, escenarios simulados en la máquina de visión

---

<sup>28</sup> Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (España: Bolsillo Paidós, 2009), 29.

<sup>29</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 12.

<sup>30</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 8.

de nuestro tiempo: la computadora, donde el poder creativo del hombre se vislumbra en el empleo de esta compleja herramienta."<sup>31</sup>

El surgimiento del internet, las páginas web y las listas de correo servían de canales para el debate, promoción y exhibición de las nuevas obras multimedia creando, una gran demanda en el desarrollo de este arte; transformando de alguna manera el uso de las computadoras con meros fines informáticos a fines artísticos y creativos; como resultado de ello, se pueden dejar a un lado las superficies físicas para su exhibición.

"Para muchos artistas de los nuevos medios, internet no es solo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso."<sup>32</sup>

El arte de los nuevos medios es un arte aobjetual y genera un conflicto en cuanto al concepto de arte y de obra de arte ya que no posee una presencia o entidad física definida, "se construye la presencia desde la ausencia, en un espacio y tiempo virtuales...en un tiempo diferido y disociado."<sup>33</sup> La realización de la obra y los medios para representarla son en sí la sustancia misma de la obra.

"Ésta pérdida objetual se trata de un ataque contra los cimientos del arte tradicional, al eliminarlo, estamos cuestionando la esencia misma del arte."<sup>34</sup> El objeto del arte se transforma entonces a la idea, reforzando así y siguiendo la línea de las vanguardias y su concepto de arte.

"Los primeros artistas de los nuevos medios fueron criticados en ocasiones por su falta de conocimiento de la historia del arte, así como pasar por alto la relación de su obra con claros precedentes como el dadaísmo, el *pop art* y el *media art*".<sup>35</sup> Aunque muchas veces esto no es el caso, pues la fascinación por el pasado se manifiesta y los artistas aprovechan o semejan técnicas o tecnologías, dándoles una nueva interpretación.

---

<sup>31</sup> Zappet, *Arte digital*, 15.

<sup>32</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 17.

<sup>33</sup> Zappet, *Arte digital*, 19.

<sup>34</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 39.

<sup>35</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 15.

“El artista tecnológico nos hace recorrer un velo ficticio en el sentido de profundidad a través de una estratificación de imágenes de la nada; esto tiene un antecedente de siglos atrás, cuando los artistas del Renacimiento, con el descubrimiento de la perspectiva, modificaron la percepción humana hacia el infinito.”<sup>36</sup>

De la misma manera en que el arte convencional se clasificó a lo largo de la historia, separando y distribuyendo las diferentes expresiones en campos de acción así en el arte de los nuevos medios se presentan diferentes clasificaciones y donde sus variaciones pueden ser ambiguas u opuestas dependiendo del autor; algunos de estos términos son: *Ciberarte*, *arte cibernético*, *Computer-art*, *Arte electrónico*, *arte virtual*, etc.

De todos ellos se concreta después en dos ramas: arte electrónico y ciberarte donde se rescata y puede definirse el arte electrónico como “aquella manifestación artística que necesita de un dispositivo electrónico para su realización.”<sup>37</sup>

Dentro de esta evolución y en el último eslabón encontramos al ciberarte que engloba al arte digital, al arte virtual, etc. Aunque algunos autores como Mark Tribe los definen como sinónimos del mencionado arte de los nuevos medios.

Considerando al arte virtual como una sustitución de la realidad donde “el espectador puede entrar en ese mundo produciéndose una inmersión total.”<sup>38</sup>

El arte digital es aquel en donde se puede utilizar algún elemento realizado por fuentes externas de lo digital y ser manipulado dentro de él para crear un nuevo objeto.

“...es la digitalización de obras creadas fuera del ámbito de lo digital... cuya imagen es digitalizada y traducida a códigos binarios... es

---

<sup>36</sup> Zappet, *Arte digital* 27.

<sup>37</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 128.

<sup>38</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 128.

susceptible de ser modificada, alterada, fragmentada... para luego ser elaborada como creación digital..."<sup>39</sup>

En este tipo de manifestaciones artísticas "el artista puede crearse fácilmente un personaje ficticio...y todo puede ser inventado, lo cual contradice la idea de que la obra de arte es expresión auténtica de la identidad de su creador." <sup>40</sup> Generando así nuevas realidades y adoptando nuevas posturas frente a ellas, la propuesta del arte digital o arte de los nuevos medios es "abstraer sobre lo real mediante la construcción de representaciones simbólicas."<sup>41</sup>

Lo propositivo de esta nueva manifestación artística además de catapultar una nueva plataforma de exhibición es el hecho que es interactivo, "el receptor tiene la capacidad de intervenir del cauce de recepción de la información"<sup>42</sup> y se establece un vínculo distinto entre el creador y el espectador.

Este arte modifica sustancialmente el papel de los espectadores frente a la obra, puede ser partícipe y dejar de ser un espectador pasivo para convertirse en activo, además de interactuar con la obra y muchas veces también con el artista ya que gracias a estas nuevas tecnologías y a la globalización, las fronteras desaparecen y el mundo gira en un ámbito local.

"A partir de una nueva relación con la máquina, la forma de percibir la experiencia también se altera. La computadora crea otro lugar, otro espacio... es un movimiento y un transcurrir continuos."<sup>43</sup> Estas interacciones y plataformas acercan al público al arte haciéndolo de una manera única que nos lleva a experimentar sensaciones y emociones siendo este el fin o propósito del arte.

Donde el principio de interacción se define cuando "el cuerpo repite algunas conductas para obtener alguna sensación y algún significado."<sup>44</sup> Un ejemplo de ello es que muchos niños conocen la historia del arte a través de un

---

<sup>39</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 129.

<sup>40</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 29.

<sup>41</sup> Zappet, *Arte digital* 29

<sup>42</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 15.

<sup>43</sup> Antología, *Teckhné 1.0 arte, pensamiento y tecnología*, 19.

<sup>44</sup> Antología, *Teckhné 1.0 arte, pensamiento y tecnología*, 52.

monitor de computadoras y es ésta una opción para la manipulación de su contenido.

Abriendo los sentidos a una nueva realidad, aunque sea momentáneamente, alterando la percepción del público y generando una respuesta a esta expresión. “La obra digital se fundamenta en la sensación y en los sentidos como un arte polisensorial que privilegia la velocidad, ritmo y el movimiento”<sup>45</sup>

El espectador recibe de una manera diferente este tipo de manifestaciones artísticas ya que “la tecnología incrementa la capacidad de percepción del ser humano en cuanto a formas, color y dimensiones...otorga un predominio mayor de lo sensorial”<sup>46</sup> esto debido a que es una obra en movimiento y al no tener una superficie física específica la percepción siempre estará influenciada por el entorno.

La situación es siempre provocar cambios en el sistema porque los artistas no generan (en la red) ningún objeto cerrado, siempre están abiertos a la interacción y aportación que el público pueda dar de manera inacabada alrededor de esta comunidad global; el internet.

“La funcionalidad de un ordenador es una cualidad estética: la belleza de la configuración, la eficacia del *software*, la seguridad del sistema, la distribución de información; todas son características de una nueva belleza.”<sup>47</sup>

El arte de los nuevos medios es una nueva manera de crear arte, de percibirlo y vivirlo en un modo más accesible y envolvente frente a una cotidianidad en torno a estas nuevas tecnologías.

---

<sup>45</sup> Zappet, *Arte digital*, 23.

<sup>46</sup> Zappet, *Arte digital*, 25.

<sup>47</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 23.

“El arte se desplaza a lo cotidiano, irrumpiendo irónicamente en los fundamentos de sacralización que los espacios de exhibición como el museo le habían impuesto hasta ahora.”<sup>48</sup>

Con el surgimiento de este tipo de manifestaciones artísticas se replantea el papel del museo frente a ellas ya que es hasta principios de los años '90s que el arte de los nuevos medios empezó a despertar el interés de museos, galerías e instituciones artísticas. Pero el fin de este arte no es únicamente exhibirse en este tipo de instituciones o en el internet, sino que busca también intervenir en espacios de libre acceso como por ejemplo Paul Kaiser en *Pedestrian* donde se intervienen en espacios públicos reales.

Los artistas han experimentado siempre con nuevos medios y el arte es adoptado en cierto punto por la cultura popular, como el pop art y el arte conceptual, así mismo el arte de los nuevos medios: su creatividad y pensamiento crítico puede ser absorbido por esta cultura; “morirá como movimiento pero vivirá como tendencia, como una serie de ideas, sensibilidades y métodos que se manifiestan de manera impredecible y polifacética.”<sup>49</sup>

El arte de los nuevos medios es un arte fuera de lo convencional y fuera de los muros de instituciones; creando muros y realidades virtuales accesibles a un gran número de personas.

“Parte del atractivo de este espacio es que se aleja del binomio museo-galería y ofrece al artista el acceso a un público más amplio y no tan versado en cuestiones artísticas.”<sup>50</sup>

Al ser un tipo de arte abierto genera múltiples posibilidades de difusión y de expansión a diferentes personas pudiendo generar en ellos un interés e involucramiento sobre las diferentes actividades artísticas que puedan comprender las nuevas tecnologías y de esta manera crear o ampliar el público para este arte, dentro o fuera de instituciones culturales.

---

<sup>48</sup> Zappet, *Arte digital*, 22.

<sup>49</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 25.

<sup>50</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 18.

En México comienza a ser explorada la posibilidad de este tipo de arte con instituciones como el CENART (Centro Nacional de las Artes) que abren las puertas a artistas y a sus propuestas digitales creando alternativas de creación, promoción y conocimiento de este tipo de arte.

Además del CENART, en México; otras instituciones en América Latina han creado foros de difusión y exhibición de este tipo de manifestaciones artísticas como SIGRADI<sup>51</sup> (Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital) que presenta año con año un espacio abierto a artistas, arquitectos, diseñadores y público en general a participar de este tipo de manifestaciones digitales. Esto sin mencionar lo realizado por otros artistas u asociaciones alrededor del mundo, los cuales presentan sus obras dentro y fuera del internet.

Un ejemplo de este tipo de obras interactivas y públicas son las que realiza el artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer donde su trabajo desarrolla instalaciones interactivas utilizando nuevas tecnologías para transformar paisajes urbanos.<sup>52</sup> Utilizar la tecnología para fines distintos a los originales; de esta manera presenta un proyecto llamado *Under Scan* una instalación interactiva en espacios públicos donde el paseante en un determinado momento pasa por un lector que activa un video sobre su sombra donde la imagen tiene contacto visual con el paseante.

Con su trabajo Lozano-Hemmer busca nuevas alternativas que permitan la toma del espacio cotidiano.

Gracias a estas nuevas propuestas, creadas mediante “la utilización de la tecnología”<sup>53</sup> y que tienen como uno de sus medios de difusión o locución el internet, se replantea el papel de museos y galerías como monitores e inspectores de los quehaceres artísticos.

---

<sup>51</sup>[http:// www.sigradi.org](http://www.sigradi.org)

<sup>52</sup> [http:// www.lozano-hemmer.com](http://www.lozano-hemmer.com)

<sup>53</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 144.



## **CAPÍTULO 2. ESPACIOS DE EXHIBICIÓN Y CREACIÓN DE PÚBLICOS.**

### **2.1 Evolución de los museos y su papel frente a las nuevas tecnologías.**

“El museo es una institución cambiante que, como ente cultural ha estado dominado por los cambios sociales, económicos, políticos e ideológicos que se han producido a lo largo de la historia.”<sup>54</sup>

Las definiciones y conceptos cambian, así también las instituciones y sus funciones, un ejemplo de ello son las transformaciones que el museo ha sufrido con el mismo correr evolutivo que ha tenido el arte, puesto que van de la mano, en el sentido que Montaner menciona:

“Paulatinos pasos en la evolución general del museo, que se inició históricamente como receptáculo indiferenciado del coleccionismo.”<sup>55</sup>

Sus inicios residen inicialmente en la idea del coleccionismo como: “aquel conjunto de objetos que, mantenidos temporal o permanentemente fuera de la actividad económica, se encuentran sujetos a una protección especial con la finalidad de ser expuestos a la mirada de los hombres.”<sup>56</sup>

El nacimiento del museo se debió al coleccionismo monárquico y de las altas sociedades como memoria de la historia, donde la conservación y transmisión de las obras a las futuras generaciones era la base de su definición.

---

<sup>54</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 180.

<sup>55</sup> Josep María Montaner, *Museos para el siglo XXI* (España: Editorial Gustavo G.Gili, 2003), 28.

<sup>56</sup> Francisca Hernández, *Manual de museología* (España: Ed. Síntesis, 2001), 13.

“Algunos autores fijan la evolución de los museos en tres etapas: la Alejandrina o creación del *Museion*, la Renacentista o protohistoria del museo y la Revolución Francesa o creación del Museo de Louvre.”<sup>57</sup>

*Museion*: “recintos sagrados...donde se guardaban las obras de arte que se exponían en los peristilos de los templos.”<sup>58</sup> Estas exposiciones o tesoros son considerados los primeros vestigios museológicos que surgieron.

El nombre de Museo surge en Alejandría en el 285 a. C., “tenía carácter de universidad y estaba considerado como un centro cultural”<sup>59</sup>, dividida en espacios como salas de reunión, observatorio, laboratorio y biblioteca entre otros.

Durante la Edad Media se desarrolla un coleccionismo en la Iglesia-Institución; “el arte como una forma de enseñanza que es lo que se imparte en monasterios y tiene su reflejo también en los campos de la literatura y de las ciencias.”<sup>60</sup> Se consideraba entonces que el museo estaba más cerca de la iglesia que de la escuela debido a la época en que se vivía en aquel entonces.

No es sino hasta el siglo XV que esta idea de tesoro empieza a abandonarse y comienza a documentarse cada pieza; inicialmente clasificándose en *naturalia* y *artifalia*; aparecieron las cámaras artísticas separando los tesoros según su tipo; la cámara de armería, biblioteca y cámara artística.

A consecuencia de ello, la exhibición era más especializada a pesar de ser colecciones privadas y se le daba a la pintura un lugar preferente.

“Debemos considerar el siglo XVI como el momento, a partir del cual, se forman los grandes patrimonios artísticos nacionales de Europa en torno a las casas reales.”<sup>61</sup>

---

<sup>57</sup> Hernández, *Manual de museología*, 24.

<sup>58</sup> Hernández, *Manual de museología*, 14.

<sup>59</sup> Hernández, *Manual de museología*, 15.

<sup>60</sup> Hernández, *Manual de museología*, 16.

<sup>61</sup> Hernández, *Manual de museología*, 19.

Surge entonces un coleccionismo inferior cuantitativamente pero con el mismo contenido, función y criterio expositivo.

En el siglo XVII (1683) tuvo lugar la creación del primer museo organizado; el Ashmolean Museum de Oxford donde presentaban colecciones abiertas al público, además de la redacción de normas, administración y elaboración de catalogo que debía tener el museo.

Más adelante en la historia, como resultado de la Revolución Francesa, la creación de los estados modernos y sus ideas nacionalistas en pleno siglo XVIII; surge el Museo de Louvre en Francia como el primer museo público.

“El reciente Louvre estaba comprometido con la accesibilidad y la educación, no para preservar el *aura* de la corona o del arte mismo.”<sup>62</sup>

En este punto y en los inicios del siglo XIX, el museo alcanzaba un lugar importante en la sociedad y comenzaron a estar dominados por los estados y los intereses políticos, los cuales dictaban que objetos eran considerados artísticos y bellos y que artistas podían entrar a dichos espacios museísticos y cuáles no; sacralizando, desde entonces, la obra de arte. “La tarea del museo era sortear y separar lo fino de lo mundano.”<sup>63</sup>

Para esta época y para el arte lo importante era la singularidad de la obra, su belleza. “Sin embargo al entrar en contacto unas con otras, las obras de arte pierden su valor estético dentro del museo.”<sup>64</sup> Debido a que las obras eran situadas en grandes espacios para generar recorridos y estaban catalogadas por tamaños, por técnicas utilizadas o por escuelas, lo que muchas veces demeritaba la acción de percepción y apreciación del visitante.

---

<sup>62</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 16.

<sup>63</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 187.

<sup>64</sup> Hernández, *Manual de museología*, 68.

“El bombardeo de museos con más arte del que ellos pueden ordenar o presentar, es la crisis de nuestro tiempo.”<sup>65</sup> Los museos en ese entonces eran estáticos e inmóviles y donde muchas veces eran más la cantidad que la calidad en cuanto a las obras de arte. Los museos abordaban las cuestiones del pasado y la historia del arte.

A partir del siglo XIX y como respuesta a estas instituciones bien definidas, surgen los llamados anti-museos o museos no convencionales; que eran galerías alternativas donde los artistas invitaban al público a su propio estudio como protesta contra la llamada cultura oficial que no era más que el manejo político de un pequeño grupo de artistas y del gobierno quienes decidían qué y quién entraba al museo.

Ante tal escenario los anti-museos “surgen en los márgenes de la cultura oficial, reivindican nuevas interpretaciones del arte y recuperan las memorias olvidadas de grupos sociales fuera del poder.”<sup>66</sup>

Con esta práctica fuera del museo como templo, adquiere una nueva serie de funciones y es como nace entonces la Sociedad de los Artistas Independientes, “para ayudar a los artistas independientes a presentar su trabajo... poder y prestigio independiente especialmente durante el Impresionismo.”<sup>67</sup>

A principios del siglo XX los futuristas y dadaístas y, a raíz de ellos; todas las vanguardias artísticas se inclinaron por la tendencia de estos anti-museos creando “una ruptura en los espacios del museo como institución y espacio de coleccionismo donde presentar arte moderno.”<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 173.

<sup>66</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 128.

<sup>67</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 172.

<sup>68</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 9.

Filippo Marinetti en su manifiesto futurista llamó a los museos y bibliotecas cementerios y pedía su destrucción. Y Jean Cocteau calificó al Louvre como “depósito de cadáveres.”<sup>69</sup>

Del mismo modo Davis decía que “una vez dentro del museo el arte se divorcia de su contexto...se convierte en bueno para nadie.”<sup>70</sup>

Se buscaba una nueva concepción de exhibicionismo y de espacios de colección para este nuevo arte, el arte de las vanguardias. Marcel Duchamp siguiendo esta concepción creó su museo portátil y a partir de la idea de anti-museo se crearon diferentes alternativas teniendo como premisa “el anti-museo como carácter contrapuesto al museo como lugar de lujo, sobrediseñado y acabado.”<sup>71</sup>

Se crean entonces las galerías y centros de arte contemporáneos que son espacios dedicados al arte que “carecen de colecciones permanentes y tienen como misión específica la promoción y formación artística.”<sup>72</sup> Donde las galerías forman espacios de promoción privada y los centros de arte surgen de iniciativas públicas.

Como respuesta a estos cambios en los espacios de exhibición y sobre todo a las nuevas propuestas artísticas donde la obra deja de ser única y se vuelve infinitamente reproducible; “la definición del museo considerada estática frente a la realidad dinámica del propio museo”<sup>73</sup> tenía que cambiar pues el acceso de un mayor número de personas a eventos culturales y artísticos iba en aumento y su interés y ritmo de vida; cambiando, se disponía de más tiempo libre y las exigencias se incrementaban.

---

<sup>69</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 9.

<sup>70</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 17.

<sup>71</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 116.

<sup>72</sup> Hernández, *Manual de museología*, 187.

<sup>73</sup> Hernández, *Manual de museología*, 82.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Es así que “el museo como institución debía desaparecer o transformarse completamente.”<sup>74</sup>

El museo contemporáneo se convierte entonces en centro de entretenimiento, tienda, *snack-bar*, servicios complementarios, etc. “surge la necesidad de modernizarse...incorporando talleres, tiendas, cafeterías, aulas para seminarios, centros de información interactiva, biblioteca, etc.”<sup>75</sup>, de esta manera la visita del público crea una nueva experiencia, convirtiéndose en un edificio más popular y comunicativo.

Al enfrentarse a este nuevo público de masas y a una redefinición de sus funciones el museo se presenta como “*collage* de fragmentos...puesto que continuamente debe ser ampliado fragmentario y aditivo.”<sup>76</sup> Presentando exposiciones temporales, espacios temáticos, salas de artistas además de actividades educativas o recreativas.

Esto, para algunos, no fue la solución pues un museo de masas creaba un interés menor y la atención del público se desvanecía al visitar una o dos salas dentro de estos grandes espacios arquitectónicos que encerraban las grandes obras de artistas del pasado.

“El gran museo con su atención masiva no es deseable para ninguno de nosotros. Con el enfoque personal puedes empezar a humanizar el arte, acerarlo a una escala humana.”<sup>77</sup>

Los museos especializados surgen como alternativas para llegar a distintos públicos donde los grandes espacios distinguían al arte convencional y los pequeños, actividades especializadas y nuevos medios, logrando con esto que el museo sea un espacio más personal; la “búsqueda de una relación entre obra y público dentro de una contexto socio-cultural determinado.”<sup>78</sup> Debido a que,

---

<sup>74</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 9.

<sup>75</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 189.

<sup>76</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 97.

<sup>77</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 173.

<sup>78</sup> Hernández, *Manual de museología*, 10.

según Hernández: "El museo ha de estar en función del público"<sup>79</sup> y las exigencia de éste, habían cambiado.

Con respecto a esta especialización Umberto Eco en el Manual de Museografía de Francisca Hernández nos presenta una pequeña clasificación de dichos museos:

- Museo didáctico: Una sola obra acompañada de documentación explicativa.
- Museo móvil: museo itinerante; proyección de diapositivas de obras de arte a tamaño natural.
- Museo experimental: de ficción científica; se exhiben técnicas expositivas.
- Museo lúdico e interactivo: el público participa activamente manipulando máquinas y aparatos.
- Museo descentralizado: museos satélite de menor importancia dentro de la misma zona geográfica.
- Museo mercado: museo como negocio
- Conservación *in situ*: descontextualiza el medio físico de los objetos.

Entre otros.

Nacen entonces algunas definiciones de museo:

Por la American Association of Museums: "Una institución pública donde el tesoro cultural privado se presenta y se explica por el bien común."<sup>80</sup>

ICOM (Comité Internacional de Museos -1947) "reconoce la cualidad de museo a toda institución permanente que conserva y presenta colecciones de

---

<sup>79</sup> Hernández, *Manual de museología*, 82.

<sup>80</sup> Davis, *The Museum Transformed*, 216.

objetos de carácter cultural y científico con fines de estudio, educación y deleite."<sup>81</sup>

ICOM (Comité Internacional de Museos -1974) "institución permanente sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio."<sup>82</sup>

A mediados del siglo XX y principios del Siglo XXI se presentan nuevos cambios en las manifestaciones artísticas a raíz de las vanguardias artísticas y las tecnologías de información, que afectan nuevamente la percepción y funciones del museo. La presencia de medios electrónicos es decisiva en la creación de los museos, no solo en su estructura o forma sino en sus contenidos.

"Cada crisis ha terminado y reafirma el poder del museo como institución de referencia y de síntesis, capaz de evolucionar y ofrecer modelos alternativos adecuados para señalar, caracterizar y transmitir los valores y signos de los tiempos."<sup>83</sup>

Con la producción masiva y las nuevas tecnologías la creatividad ha incrementado; con la televisión, el cine y últimamente el internet el área de las artes se mueve fuera de la esfera del museo, utilizando como opción estos anti-museos o salidas virtuales de difusión.

"Con el museo posmoderno se pretende llegar a la sensibilidad estética del público que contempla la obra, golpeándole en su propia intimidad con el objeto de crear dentro del visitante una desestabilización de sus esquemas"<sup>84</sup> sin importar los límites físicos; no importa si es afuera o adentro; se busca generar una reacción diferente del espectador frente a la obra.

---

<sup>81</sup> Hernández, *Manual de museología*, 69.

<sup>82</sup> Hernández, *Manual de museología*, 69.

<sup>83</sup> Montaner op.cit., Pp. 8

<sup>84</sup> Hernández, *Manual de museología*, 297.

Ver el museo como enciclopedia ha quedado en el pasado gracias a transmisiones por medio de las ya mencionadas *TIC'S* (Tecnologías de la Información) obteniendo del público una retroalimentación, algo que anteriormente era imposible o casi imposible, y presentándose como más accesibles en nuestra cotidianeidad.

“Los avances conceptuales y tecnológicos han permitido ir evolucionando de la caja simple, cerrada y opaca, -(el edificio gigante que contiene obras de arte categorizadas por tamaño y época)- a las mega-estructuras y pabellones transparentes, al museo como caja polifuncional y electrónica.”<sup>85</sup>

“El museo tiene que ser centro de interacción entre las colecciones y el público.” <sup>86</sup> y cuando el museo por sí mismo no permite que esto pase, surgen museos alternativos que dentro de su exposición permiten alterar positiva o negativamente al público.

Un ejemplo de ello es lo realizado por Helio Oiticica en Brasil; el cual presenta en sus exposiciones un carácter abierto y participativo, sacando el arte a las *favelas*, barrios y periferias y no en los centros de las ciudades; “experimentando y evolucionando con la gente y la realidad.”<sup>87</sup> “Se trata de utilizar espacios metropolitanos que no pertenecen a las redes de los museos.”<sup>88</sup>

Otro ejemplo es el de Francisco Toledo en Oaxaca, México; donde la intervención en espacios públicos tiene por objetivo donar lugares como patrimonio cultural y de esta manera mantenerlo y difundirlo no solo a un nivel turístico sino como “legado urbano.”<sup>89</sup> Del mismo modo con artistas digitales como Rafael Lozano-Hemmer que fuera del museo presenta obras trasgresoras en espacios poco convencionales.

---

<sup>85</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 43.

<sup>86</sup> Hernández, *Manual de museología*, 82.

<sup>87</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 128.

<sup>88</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 122.

<sup>89</sup> Montaner, *Museos para el siglo XXI*, 122.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Las nuevas audiencias están a la expectativa del uso de los nuevos medios y así surgen también los museos virtuales donde, como el mismo arte digital, dejan de lado la materialidad del museo y la ausencia de piezas originales; dispersándose por el entorno de acceso global; utilizando y formando una red.

“A finales de los años noventa y comienzos del siglo XXI aparecieron los primeros espacios físicos dedicados al arte de los nuevos medios”<sup>90</sup> aunque todavía muchas de las instituciones y personas no han mostrado interés por este tipo de arte y muchos de los artistas se interesan más en estar contra lo establecido por las instituciones y presentan su arte de manera alternativa aprovechando así estas nuevas tecnologías para mantener una presencia internacional y a saber que lo más importante es la idea de la obra no tanto su terminación en un espacio físico, lo que facilita su difusión en interacción puesto que el mensaje se vuelve más importante que el soporte en el que se desarrolla, por lo tanto la museología debe ser interactiva.

“Los cambios que han acelerado estos últimos años, han provocado la crisis de identidad del museo”<sup>91</sup> puesto que el objeto a contemplar ha perdido su materialidad y la facilidad a un acceso virtual es mayor.

La creación de espacios opcionales al museo sugiere una transformación urgente del mismo, pues el público tiene acceso a otras muchas formas de interacción artística, no se trata tampoco de su desaparición sino más bien de la extensión y poder de divulgación que este medio tiene para la generación de nuevos espacios públicos o privados, físicos o virtuales y que estos a su vez intervengan en el interés y creación de públicos para todo tipo de arte, llegando a ellos de una manera más accesible y digerible, pues se vive en la sociedad del ocio y el público muchas veces lo que busca es la novedad de exposiciones y presentaciones no importando que tipo de manifestación sea.

---

<sup>90</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 23.

<sup>91</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 81.

“El museo se arriesga a reducir su influencia en la sociedad más joven si no es capaz de abandonar su forma actual y adaptarse a las nuevas tendencias culturales que están surgiendo en nuestra sociedad.”<sup>92</sup>

Algunos ejemplos de museos contemporáneos que han modificado la cultura de su entorno son: en España el Museo Guggenheim de Bilbao, en Inglaterra el South Bank y Tate Gallery, en Estados Unidos el San Francisco Museum of Modern Art, el Museo Guggenheim en Nueva York, el Whitney Museum of American Art; entre otros.

## **2.2 El papel del público.**

En la antigüedad griegos y romanos tenían acceso total al teatro puesto que este se desarrollaba al aire libre y en espacios concurridos por toda la sociedad, así como a todas las actividades artísticas realizadas en esa época, como por ejemplo el circo romano; el arte era una actividad social abierta a todo tipo de público pero, como en todo, con el paso del tiempo las cosas fueron cambiando, todavía en el siglo XVI el público tenía un lugar importante en este tipo de actividades.

Durante el siglo XVII “con el establecimiento de teatros privados, los precios de la admisión probablemente cambiaron la composición social de las audiencias y las hizo más elitistas. Si la naturaleza del público cambió, lo hizo también el estatus cultural del evento... el cual no tuvo el mismo peso que tuvo en la antigua Grecia.”<sup>93</sup>

Es por ello que en la actualidad el concepto de arte es familiar solo en ciertos contextos y para ciertas personas, lo que lo hace una actividad elitista, donde las obras son exhibidas en su mayoría en museos, galerías y espacios

---

<sup>92</sup> Hernández, *Manual de museología*, 283.

<sup>93</sup> Lucina Jiménez, *Políticas culturales en transición* (México: Colecciones Intersecciones, 2006), 167.

destinados a ello, influido por las instituciones que determinan qué es y qué podemos llamar arte.

“En nuestros días (según la encuesta de CONACULTA 2004): El 69% de la población nacional no participa en ninguna actividad colectiva, 90% no suele pintar, 70% no suele escribir 70% no canta, 47% nunca ha asistido a una presentación musical, 13% de la población ha asistido al teatro en el último año, 5% de mujeres y 4% de hombres dicen preferir el teatro, la danza o las exposiciones, sólo el 5% de los ciudadanos de todas las edades estudian alguna disciplina artística, si tuvieran más tiempo libre solo al **18%** le gustaría practicar actividades artísticas.”<sup>94</sup>

En el año 2010 la CONACULTA con su encuesta nacional nos muestra que sólo el 12% de la población ha asistido a centros culturales al menos una vez en el último año, el 34% ha asistido a museos y únicamente el 14% practica alguna actividad artística.<sup>95</sup>

Ciertamente estos números dicen mucho del interés del público en actividades culturales y es por eso que es necesario replantearse no solamente el funcionamiento de museos e instituciones sino de proyectos que atraigan al público a dichas actividades; se deben naturalizar las formas de expresión artística, como formas de vida social, tal como sucede con las danzas y fiestas tradicionales; no solo dentro de los recintos sino también en el exterior. “Hoy se busca la recreación de ambientes con el fin de acercar el público a la obra.”<sup>96</sup>

“Las obras destinadas a museos, coleccionistas, salas de conciertos, teatros, cinematógrafos, empiezan a ser vistas como cosas del pasado.”<sup>97</sup>

En el último siglo surgen alternativas de exhibición para atraer la atención de un mayor número de personas; espacios fuera de las márgenes del museo, exposiciones en la periferia de las ciudades y últimamente, en una nueva

---

<sup>94</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 132.

<sup>95</sup> [http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta\\_nacional/2010/Comparativo\\_Estados\\_2010.pdf](http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta_nacional/2010/Comparativo_Estados_2010.pdf)

<sup>96</sup> Hernández, *Manual de museología*, 210.

<sup>97</sup> Duque, *Arte público y espacio político*, 109.

plataforma virtual, pero estos espacios también son excluyentes debido a que no todas las personas cuentan con las herramientas tecnológicas para la apreciación de estas nuevas manifestaciones artísticas; en este caso específico, el arte de los nuevos medios o arte digital, realizado por medios digitales y difundido a través del internet no es de fácil acceso para el total de la población o de la mayoría de ella, a pesar de la influencia de la tecnología que se vive en este siglo, este tipo de propuestas no ha llegado a ser difundida de manera extensa fuera de su espacio de creación.

Según estudios realizados "solo el 24% de la población mundial tiene acceso a internet, y en México; sólo el 24.9% de la población puede acceder a la red."<sup>98</sup>

Tabla 1. Población y usuarios de internet en el mundo.

ESTADÍSTICAS SOBRE POBLACIÓN Y USUARIOS DE INTERNET EN EL MUNDO						
REGION	Población (Est. 2008)	% Población mundial	Últimos datos sobre usuarios de Internet	Penetración (% población)	Crecimiento porcentual de número de usuarios (2000-2008)	Usuarios como porcentaje de la población mundial
Latinoamérica	563,995,884	8.4 %	169,724,940	30.1 %	853.9 %	10.6 %
Resto del mundo	6,146,033,186	91.6 %	1,426,545,168	23.2 %	315.7 %	89.4 %
<b>Total mundo</b>	<b>6,710,029,070</b>	<b>100.0 %</b>	<b>1,596,270,108</b>	<b>23.8 %</b>	<b>342.2 %</b>	<b>100.0 %</b>

<sup>98</sup> <http://www.odai.org/articulos/562-ien-que-estan-los-usuarios-de-internet-en-latinoamerica>  
 Los datos de uso de internet más recientes vienen principalmente los datos de Nielsen-en línea, ITU y fuentes locales con alto nivel de confianza. (4) Fuente: <http://www.internetworldstats.com>; Estadísticas del mundo del Internet, grupo comercial Miniwatts. 2009.

Tabla 2. Población y usuarios de internet en Latinoamérica.

ESTADÍSTICAS SOBRE POBLACIÓN Y USUARIOS DE INTERNET EN LATINOAMERICA					
Países latinoamericanos	Población (Est. 2008)	Últimos datos sobre usuarios de internet	Penetración (% población)	Crecimiento porcentual del número de usuarios (2000-2008)	Usuarios como porcentaje de la población latinoamericana
Argentina	40,481,998	20,000,000	49.4 %	700.0 %	11.8 %
Bolivia	9,601,257	1,000,000	10.4 %	733.3 %	0.6 %
Brasil	196,342,587	67,510,400	34.4 %	1,250.2 %	39.8 %
Chile	16,454,143	8,368,719	50.9 %	376.2 %	4.9 %
Colombia	45,013,674	17,478,505	38.8 %	1,890.7 %	10.3 %
Costa Rica	4,195,914	1,500,000	35.7 %	500.0 %	0.9 %
Cuba	11,423,952	1,310,000	11.5 %	2,083.3 %	0.8 %
Rep. Dominicana	9,507,133	3,000,000	31.6 %	5,354.5 %	1.8 %
Ecuador	14,354,469	1,759,500	12.3 %	877.5 %	1.0 %
El Salvador	7,066,403	763.000	10.8 %	1,807.5 %	0.4 %
Guatemala	13,002,206	1,320,000	10.2 %	1,930.8 %	0.8 %
Honduras	7,639,327	424.200	5.6 %	960.5 %	0.2 %
México	109,955,400	27,400,000	24.9 %	910.2 %	16.1 %
Nicaragua	5,785,846	155.000	2.7 %	210.0 %	0.1 %
Panamá	3,309,679	745.300	22.5 %	1,556.2 %	0.4 %
Paraguay	6,831,306	530.300	7.8 %	2,551.5 %	0.3 %

Perú	29,180,899	7,636,400	26.2 %	205.5 %	4.5 %
Puerto Rico	3,957,098	1,000,000	25.3 %	400.0 %	0.6 %
Uruguay	3,477,778	1,100,000	31.6 %	197.3 %	0.6 %
Venezuela	26,414,815	6,723,616	25.5 %	607.7 %	4.0 %
<b>TOTAL</b>	<b>563,995,884</b>	<b>169,724,940</b>	<b>30.1 %</b>	<b>853.9 %</b>	<b>100.0 %</b>

**NOTAS:** (1) Las estadísticas latinoamericanas de población y uso de internet están actualizadas a 31 de marzo de 2009. (2) Las cifras de población se basan en datos de la Oficina de Censos de los E.E.U.U.

Porcentajes tan bajos en el acceso a internet replantean la necesidad de encontrar alternativas para llegar al público; de manera que el arte sea de fácil acceso a un mayor número de personas y que sea abierto para todos.

Se necesita transformar la percepción actual del arte, no como objeto de lucro o como una mercancía sino como objeto propio de la sociedad; “recuperar el vínculo entre artistas y públicos en su condición de personas capaces de modificar su entorno, y no de productores de mercancías y compradores de boletos.”<sup>99</sup>

Es importante destacar que en esta época de la sociedad del ocio, las personas buscan alternativas de entretenimiento y muy pocas veces el arte o diferentes actividades culturales son una de estas alternativas, más con respecto a las tecnologías utilizadas para el ejercicio artístico pues “el problema no es sólo ampliar el acceso, sino potenciar su uso.”<sup>100</sup>

A pesar de ello sabemos que el uso de las tecnologías es lo que conocemos como un hábito cultural y es a través de ellas que se puede encontrar la manera de crear un impacto en el público “las tecnologías

<sup>99</sup> Jiménez , *Políticas culturales en transición*, 134.

<sup>100</sup> Jiménez , *Políticas culturales en transición*, 158.

revolucionan sus hábitos de percepción, se prefiere lo discontinuo, la velocidad, lo interactivo.”<sup>101</sup>

Además de ello, es por medio de las nuevas tecnologías que se puede alfabetizar en el arte, recuperar espacios públicos y estructurar programas para generar encuentros dentro de la sociedad, se tienen que utilizar estas herramientas a favor de la cultura.

“La educación por el arte es fundamental para desarrollar el pensamiento crítico, la integración de la persona, la inteligencia espacial, la imaginación y la creatividad.”<sup>102</sup>

Y al desarrollar esta integralidad en la persona es como los públicos se convertirán en interlocutores entre las artes y la sociedad bajo el término de interacción.

“Los vínculos entre arte y nuevas tecnologías también se fortalecen dando lugar a dramaturgias interactivas”<sup>103</sup> donde se pueda albergar una conversación continua y donde el espectador se enriquezca en todos o en la mayoría de los sentidos.

Puede ser que estas nuevas tecnologías abran las puertas a alternativas de exhibición y además de ello de generación de públicos, construir públicos que es “la creación de actitudes, creencias y conductas relativas... y concluye en la capacidad de relacionarse y disfrutar o criticar distintas propuestas estéticas y temáticas.”<sup>104</sup>

Pero esta creación de público no solo es para el disfrute del arte y la cultura sino para el desarrollo de habilidades y capacidades educativas y creativas y como una manera de incrementar la exigencia de mejora a las instituciones involucradas, siendo capaces de catalogar, determinar y exigir

---

<sup>101</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 159.

<sup>102</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 161.

<sup>103</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 128.

<sup>104</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 172.

nuevas y mejores alternativas artísticas; tanto en la producción como en la proyección de sus exponentes y exposiciones:

“Esta creación de actitudes, creencias y conductas concluye en la capacidad de relacionarse y disfrutar o criticar distintas propuestas estéticas y temáticas... y que deben necesariamente ser comprendidas en el entorno ecológico que los espectadores viven. Por entorno ecológico entiendo las relaciones sociales, el medio físico, las prácticas culturales y el medio ambiente todo donde el ciudadano se mueve cotidianamente.”<sup>105</sup>

El papel del público vuelve a cobrar importancia, pues ya no toma un papel pasivo frente a la obra, se convierte en un espectador activo que busca que las representaciones artísticas lo lleven a desarrollar sus emociones e involucrarse en el mundo del arte, la cultura y la sociedad en la que se desenvuelve.

“Un arte que el público siente como propio, formando así un circuito de retroalimentación cada vez más estrecho e intenso.”<sup>106</sup>

### **2.3 Redes Asociativas.**

A través de la computadora y del internet se establecen circuitos de relaciones virtuales en torno a un tema, una actividad o convivencia; dentro del ámbito artístico, el internet genera también relaciones entre artistas, la obra y el público.

“El ordenador se convirtió en el conducto de acceso a una comunidad internacional de artistas, críticos, comisarios, coleccionistas y otros apasionados

---

<sup>105</sup> Jiménez, *Políticas culturales en transición*, 172

<sup>106</sup> Duque, *Arte público y espacio político*, 39.

del arte"<sup>107</sup> y con ello comenzaron a formarse redes de asociación o interacción alrededor del arte, del entretenimiento y de la cultura.

Este tipo de redes están basados en un régimen de cooperación tanto en la producción como en la difusión del arte de los nuevos medios, entre otros; creando grupos y cooperaciones y donde muchos de los proyectos se realizan a manera de colectivos precisando diferentes aptitudes tecnológicas y artísticas para desarrollarlos. De esta manera los artistas multimedia "desafían la noción del artista como genio solitario"<sup>108</sup> convirtiéndose en receptores de aportaciones a la obra abierta que realizan.

Se busca "reflexionar sobre las propiedades asociativas del lenguaje y sobre el modo en que una palabra o concepto procedentes de un contexto pueden transmitir los valores de otro contexto."<sup>109</sup>

Se crean redes en torno al arte donde se intercambian archivos, sonidos, textos y otros recursos creando asociaciones y vínculos alrededor de un acontecimiento, en este caso el arte de los nuevos medios.

Se toma esta definición de redes asociativas de Toni Puig y Freddy Mariñez; quiénes mencionaban estas redes como integraciones sociales con un fin común:

"Una red es un conjunto de relaciones relativamente estables, que vinculan a una variedad de actores autónomos que comparten intereses e intercambian recursos para perseguir los objetivos compartidos,

---

<sup>107</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 11.

<sup>108</sup> Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, 12.

<sup>109</sup> Mendi y Keith Obadike en *Arte y nuevas tecnologías*, ed. Tribe (Alemania: Taschen, 2006), 72.

reconociendo que la cooperación es la mejor manera de alcanzar las metas comunes."<sup>110</sup>

Algunos otros autores como Manuel Castells, las denomina redes interactivas; "interacción entre las máquinas y los contextos sociales."<sup>111</sup>

Una red asociativa o interactiva es la conjunción de un grupo de personas con las mismas afinidades, gustos o intereses; cada individuo forma parte de alguna de estas redes y a su vez de muchas otras, pues las afinidades y gustos pueden cambiar e innovarse sin dañar su equilibrio.

Y como gusto se retoma el concepto de Allison en *Kant's Theory of Taste* como "habilidad de juzgar un objeto o la manera de representarlo desprovisto de todo interés."<sup>112</sup> Siendo el gusto contemplación pura y desinteresada pero que a su vez puede generar un espacio al interés de quien la contempla y en ese caso el gusto será condicionado a un provecho más allá del mero placer estético.

A decir de Castells: "Las redes son estructuras abiertas, capaces de expandirse sin límites, integrando nuevos nodos mientras puedan comunicarse entre sí... que compartan los mismo códigos de comunicación."<sup>113</sup>

Estas interacciones y creaciones de redes se deben a "la integración de texto, audio e imágenes [en el uso de las nuevas tecnologías, especialmente las realizadas en el ordenador o computadora] que interactúan en múltiples puntos en ambas partes del cerebro con acceso abierto y eso cambia el carácter de la comunicación... lo que determina la cultura."<sup>114</sup> Creándose así un público que busca continuamente la interacción especialmente con antecedentes como la televisión que crea una audiencia segmentada y sobre todo selectiva de lo que

---

<sup>110</sup> Freddy Mariñez, "Capital social y redes políticas. Acciones públicas en la zona metropolitana de Monterrey Nuevo León," *Región y sociedad*, Vol. XIX, n. 39. 2007, disponible en <http://lanucutexas.edu/project/etext/colson/39/2.pdf>

<sup>111</sup> Manuel Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I* (México: Siglo XXI Editores, 2008), 360.

<sup>112</sup> Henry E. Allison, *Kant's Theory of Taste a Reading of the Critique of Aesthetic Judgment* (USA: Cambridge University Press, 2001), 94.

<sup>113</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 506.

<sup>114</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 360.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

quiere consumir, surgiendo de este modo una “red electrónica de comunicación interactiva, organizada en torno a un interés o propósito compartido”<sup>115</sup> a sabiendas de que estas incursiones en dichas comunidades o redes pueden ser ocasionales y que se pretende sean más bien continuas o fijas.

Estas redes al ser un “conjunto de nodos conectados”<sup>116</sup> puede capturar la mayor parte de las formas o expresiones culturales y así reforzar los modelos sociales ya existentes.

“Cualquier extensión, sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social”<sup>117</sup>; tomemos como extensión entonces el uso de las nuevas tecnologías como herramientas en la producción artística y que de igual manera provocan una reacción a los sentidos y donde además hay una participación independientemente de los puntos de vista, creando así mesas de debate que enriquecen las intervenciones.

Se crean, a raíz de las redes asociativas o interactivas, vínculos sociales donde “la gente tiende a reagruparse en torno a identidades primarias; religiosa, étnica, territorial, nacional y artística”<sup>118</sup> generando una búsqueda de identidad cultural y abriendo alternativas de significados sociales.

“Las redes conectan o desconectan de forma selectiva individuos, grupos, regiones, según su importancia para cumplir las metas procesadas en la red.”<sup>119</sup>

Estas redes asociativas o interactivas son transformadas en comunidades virtuales, las cuales pueden tener repercusión en afectos particulares e individuales creándose una cultura visual específica y propia de acuerdo a su poder selectivo y generar intereses, afinidades y reflexiones con respecto a un mismo tema; las redes son “sistemas de comunicación interactivos.”<sup>120</sup>

---

<sup>115</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 374.

<sup>116</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 506.

<sup>117</sup> McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, 27.

<sup>118</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 29.

<sup>119</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 29.

<sup>120</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 374.

“Las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas.”<sup>121</sup>

Aunque no solo basta darle vida a estas redes sino darles seguimiento y difusión para extenderse e integrar a un mayor número de personas a discutir, participar e involucrarse en las actividades a la que la red da acceso.

Debe el estado, las instituciones y el público en general; tratar de aprovechar estas tecnologías no solo en el ámbito del entretenimiento y el ocio, sino también en el ámbito cultural, abriendo puertas y accesos a nuevas propuestas y sobre todo a nuevos públicos y que esa búsqueda de identidad cultural llegue a una concreción. Que la expresión de lo virtual genere una transformación real; de modo que “la comunicación a través del ordenador puede ser un medio poderoso para reforzar la cohesión social.”<sup>122</sup>

De la misma manera que “las ciudades avanzan cuando sus organizaciones públicas, privadas y asociativas crean una estructura creativa”<sup>123</sup>, a través de la red, se pueden generar asociaciones creativas en favor de las nuevas alternativas artísticas. “Las ciudades del futuro son ciudades con una gran cultura creativa comparativa y con una clase creativa plural.”<sup>124</sup>

Es posible que a través de estas redes asociativas el ámbito artístico crezca fuera de los muros de un museo y fuera de las barreras virtuales que las diferentes expresiones puedan tener y así conformar ciudades y ciudadanos participativos a los quehaceres artísticos.

---

<sup>121</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 28.

<sup>122</sup> Castells, *La Era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red Vol. I*, 397.

<sup>123</sup> <http://www.destino-puntadeleste.com/web/marketing-de-ciudades-posicionamiento-creativo/>

<sup>124</sup> <http://www.destino-puntadeleste.com/web/marketing-de-ciudades-posicionamiento-creativo/>



## **CAPÍTULO 3. TRANSICIONES: PROYECTO DE INTERVENCIÓN.**

### **3.1 Generalidades.**

Se ha presentado un panorama de las artes convencionales y del arte de los nuevos medios así como la función del museo frente a las nuevas tecnologías y como estas nuevas tecnologías se convierten en soportes para la creación artística y para su difusión.

Con estas transformaciones, la obra siempre será recibida en forma distinta, es decir, que la manera de ver y de representar la realidad cambia de acuerdo a los avances que se presentan ya sean científicos o técnicos y es necesario interactuar con ellos, evolucionar con ellos; así se generará un nuevo sentido frente a la obra. Es por ello que es importante el hecho de que si las tecnologías nos presentan una nueva manera de exhibición y de acercamiento a la obra artística debemos retomarlas e incursionar cada vez más en estas nuevas propuestas para acercar a un mayor número de personas a estas actividades que rodean al arte.

Lo propositivo de esta nueva manifestación artística además de catapultar una nueva plataforma de exhibición es el hecho que es interactivo, como se mencionó anteriormente. Se establece un vínculo distinto entre el creador y el espectador ya que este último tiene la opción de interactuar directamente con la obra y también con el artista que la creó.

Esto ya se ha realizado en otros ámbitos, como el Populismo de Vanguardia o Populismo *Chic* de Elio Oiticica, durante los años sesenta en Brasil, que buscaba conectar el arte contemporáneo con otros espacios públicos, potenciando al máximo la interacción entre las categorías provenientes de la estética y la vida cotidiana.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

“El espacio público ya no es en esta experiencia algo dado o determinado, sino el efecto de una invención en la que interviene la forma artística aunque ya no como arte sino como experiencia vital.”<sup>125</sup>

En la actualidad este principio de interacción es la base de muchas de las decisiones tomadas por las personas para realizar diferentes actividades, por eso la importancia de este carácter interactivo del arte de los nuevos medios, que puede crear un interés y elección del público frente a otras manifestaciones artísticas.

El arte de los nuevos medios o arte digital nos presenta una nueva manera de hacer y de percibir el arte, nuevas plataformas de exhibición y un acercamiento alternativo con el público.

Este tipo de arte es inacabado, ya que al estar en la red está en constante cambio y llega a diferentes públicos al mismo tiempo. Es entonces que al estar en una plataforma global y de fácil acceso para un mayor número de personas el arte de los nuevos medios o arte digital genera un interés en un mayor número de personas y desarrolle una afinidad hacia un artista y a su obra, creando así redes asociativas como formas de organización alrededor del mismo y de esta manera llegar a interesarse en éste u otro tipo de arte.

Con respecto a esta accesibilidad, fácil difusión y acercamiento que caracteriza al internet se observa que el museo o las galerías no son la única fuente de exhibición y venta del arte sino que hay otras maneras que pueden llegar a ser multidimensionales y multidireccionales donde se pueda albergar una conversación continua e interactiva con el espectador, de manera que se enriquezca en todos o en la mayoría de los sentidos.

---

<sup>125</sup> <http://www.canalcontemporaneo.art.br/documental2magazines> Pp. 2

Es por eso que nace este proyecto, el cual busca acercar a un mayor número de personas a manifestaciones artísticas fuera de su espacio convencional y elitista de exhibición, exponiéndolas a alternativas expositivas y artísticas utilizando el arte de los nuevos medios y específicamente la gráfica digital como base de una red asociativa o interactiva que busca encontrar más públicos para este tipo de arte. Encontrar la manera de que estos públicos se queden y lo transmitan.

Una forma de lograrlo es presentar en un diferente espacio de exhibición, una opción artística digital, en un espacio social; para crear gustos<sup>126</sup>, afinidades y reflexiones sobre un tema que pueda involucrar a un determinado grupo de personas y así crear en ellos el interés a este espacio de lo llamado artístico.

La creación de este espacio puede ser generando una exposición; una proyección que no sólo se quede en la red, en la computadora o en un museo o galería; que salga a los espacios públicos y presente una nueva cara a la gente.

La recreación de un espacio para la generación de una alternativa artística pública; "que toma como objeto de estudio al público mismo, a la vez que busca elevar a ese público a sujeto consciente y responsable no solo de sus actos, sino de los actos cometidos por otros contra otros."<sup>127</sup>

Un ejemplo de ello pudieran ser los recientes eventos en conmemoración del Bicentenario: la proyección en Palacio Nacional de diferentes escenas durante la conmemoración del festejo del año 2011. Una manera de expresión fuera de su contexto original, pero que a diferencia de este proyecto el tema no generaba conciencia sobre un tema sino que representaba hechos conmemorativos para la sociedad.

El arte debe acercarse a la gente y así la gente pueda apropiarse de él y viceversa, el proyecto TRANSICIONES busca la intervención de la forma artística

---

<sup>126</sup>Allison, *Kant's Theory of Taste a Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*, 94.

<sup>127</sup>Duque, *Arte público y espacio político*, 108.

en la vida cotidiana, desarrollando una reflexión en el público dentro de su escena común.

TRANSICIONES se refiere a ese espacio en el que el espectador se expone a un espacio digital momentáneo, a un suceso digital y regresa a su cotidianidad.

“Transición, es la acción y efecto de pasar de un estado a otro distinto. El concepto implica un cambio en un modo de ser o estar. Por lo general se entiende como un proceso con una cierta extensión en el tiempo.”<sup>128</sup>

Todo esto a través del arte de los nuevos medios ya que la relación entre arte y tecnología se está volviendo algo común en nuestros días y porque esta manifestación da pie a utilizar diferentes elementos que pueden enriquecer la intervención multimedia.

Es a través de esta intervención que se busca generar una reflexión de la gente hacia una nueva propuesta artística haciendo referencia a un tema que este grupo de personas pueda tener en común y así establecer esta nueva red asociativa, en torno a este tópico específico y creando, alrededor de ella, un interés por el arte; siendo una extensión de éste, la gráfica digital.

Esta intervención se basa en la idea de que “El alejamiento que se detecta entre la creación artística y el público, unido a la crisis que soporta el arte en los últimos años indican la necesidad de nuevas formas de comunicación.”<sup>129</sup>

Y una de esas nuevas formas de comunicación es la generada por la tecnología y es a través de ella que podemos encontrar un lenguaje y una propuesta artística y así acercar, interactuar y sobre todo incluir a más gente al entorno artístico.

El ser humano está en búsqueda constante de un crecimiento en todos los aspectos y este nuevo arte y el uso de las tecnologías en él, puede generar un

---

<sup>128</sup> <http://definicion.de/transicion/>

<sup>129</sup> Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, 152.

conocimiento nuevo y despertar en el público, no solo momentáneamente sino permanentemente, el interés en el campo de lo artístico y así poco a poco generar redes asociativas para esta alternativa artística.

Es entonces que a través de esta intervención pública, se desarrolla una red asociativa base, con un grupo de diseñadores gráficos, creando una exposición multimedia en torno a un tema, para generar una reacción en el público fuera de su cotidianidad y despertar en ellos la inquietud de conocer más sobre este tipo de manifestaciones artísticas realizadas a través de elementos tecnológicos y en el que ellos puedan interactuar y sentirse familiarizados.

TRANSICIONES busca romper la cotidianidad de la gente irrumpiendo en su espacio social generando una experiencia diferente por este entorno digital y siendo esta práctica la forma en que la gente conozca de las maneras en que, a través de las tecnologías y la gráfica digital, se puede crear conciencia de un tema y además ser una propuesta artística y cultural.

De acuerdo a los antecedentes de los espacios de exhibición, del papel del público frente a estos sitios, el carácter interactivo de las nuevas tecnologías y sobre todo la idea de regresar propuestas artísticas al ámbito público, este proyecto se desarrolla en los espacios públicos del estado de Aguascalientes, creando experiencias de conexión con el público sin preconcebir que tipo de público tomara parte de esta intervención, su reacción y el desenlace en el mismo.

“Liberar del status quo al transeúnte creando experiencias únicas y memorables, donde el objetivo quizá sea la reflexión, el asombro por lo nuevo, por lo original, en un mundo globalizado.”<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> [http://www.interiorgrafico.com/articulos/51-decima-edicion-diciembre-2010/318-3una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion#\\_\[6\]\\_Csuri,\\_Charles](http://www.interiorgrafico.com/articulos/51-decima-edicion-diciembre-2010/318-3una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion#_[6]_Csuri,_Charles).

### **3.1.1 Objetivo general**

Explorar la formación de redes asociativas como fuentes generadoras de expresiones artísticas a través de las nuevas tecnologías con el desarrollo del proyecto de intervención denominado TRANSICIONES.

### **3.1.2 Hipótesis**

La formación de redes asociativas consigue suscitar la participación de nuevos públicos a través de modelos alternativos de expresión artística con los recursos que las nuevas tecnologías proporcionan.

## **3.2 Desarrollo**

Para la creación de esta intervención se llevaron a cabo varias actividades que dieron como resultado la presentación de la intervención en el centro de la ciudad de Aguascalientes, específicamente en la calle Venustiano Carranza y F. Elizondo durante la noche del 13 de agosto del año 2011.

De manera que el tema a tratar se desarrollaría bajo herramientas digitales para reforzar el contexto de las nuevas tecnologías fuera de instituciones, ocupando así un espacio abierto a cualquier tipo de público en un espacio social.

Debido a la naturaleza del proyecto la calle Venustiano Carranza se adecua a la presentación ya que es una calle de tránsito continuo tanto vehicular como peatonal. Es el flujo más importante de la ciudad de Aguascalientes por que se encuentra en dos polos de atracción, de convivencia social por un lado el centro político, religioso y cultural del Estado; y por otra parte, un polo de tradición festiva y turística como lo es el Jardín de San Marcos y la

zona de la Feria Nacional de San Marcos. De manera que la intervención se realiza en torno a un público diverso y plural, sin condicionamiento alguno.

Se intervino entonces la calle Venustiano Carranza el día 13 de agosto de 2011 a las 21:00 hrs. siendo fecha y hora adecuada para la proyección de la intervención debido a que al ser un día cualquiera, es decir, no una fecha conmemorativa ni de celebración y el flujo de gente era la habitual y no estaba alterada la cotidianidad del entorno además de que por la particularidad del proyecto necesitaba de cierta oscuridad para la correcta apreciación del mismo.

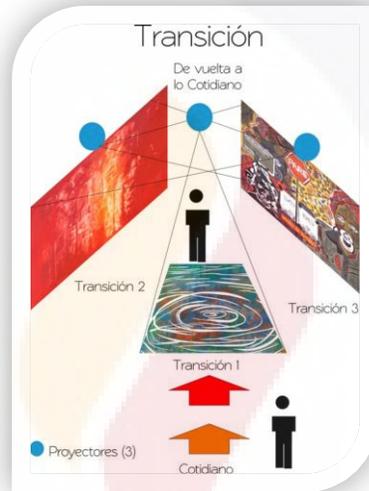


Fig.1 Propuesta proyecto  
Fuente: el autor

TRANSICIONES es un espacio digital que representara un espacio de transición entre el espectador y su cotidianidad, se pretende que el participante a través de su andar cotidiano ingrese al espacio intervenido; el participante se enfrentaría a esta transición digital de manera momentánea volviendo después a su realidad.

Se presentan tres proyecciones; una sobre el lado derecho, una sobre el lado izquierdo y una sobre el piso; creando así una especie de pasillo para que la gente lo atravesara. (Fig.1)

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

A continuación se presentan los procesos de producción, exhibición y la interacción y difusión, como partes esenciales del desarrollo de un proyecto de los nuevos medios y como evidencia del acontecimiento.

## PRODUCCIÓN

1. RED BASE: Se integró un equipo de trabajo que realizaría las animaciones y diseños pertinentes que integrarían el cuerpo de la intervención, la gráfica digital; conformando así la red base del proyecto denominado TRANSICIONES. Se le llamara red base pues el tema de lo digital en un espacio público generó un interés en los participantes formando así una red entorno a la gráfica digital aplicada a este proyecto.

Los integrantes de la red base de Transiciones son:

**LDG. José Ricardo Delgado Barba** // UAA.

Desarrollo de Imagen Corporativa a empresas locales y de E.U., de entre estas destacan: Austral style (USA 2007) Great Green landscape (EU, 2009), Terracota Imports (EU-CHINA, 2010), Innovia (Ags, 2010) TGRocks (EU, 2010), Ecocentro educativo La tierra (Ags, 2010).

Desarrollo de Imagen Pública a gobiernos locales de Jesús María (2008-2010), Asientos (2008-2010) y Tepezalá (2008-2010)

Ilustración Profesional a empresas locales y de E.U. entre ellas CARETEK USA (EU, 2006-2007), Ortus (Ags, 2008), Lebasi (Ags, 2008) y "Las Micheladas" (Aguascalientes-León, 2005-2011).

**D.G. Sergio Andrés Hernández Domínguez** // UAA

(Adobe Certified Expert)

2006 Edición de Imágenes para Impresos en Photoshop

Edición de Textos en Programa Editorial *Indesign*, *Ilustrador*, *Maxon*, *Cinema 4D* y *Autodesk Maya*.

Finalista en el Movimiento Creativo Michelin 2006

Primer lugar en el *3D Attack Speedmodeling Challenge Week 64 Boathouse*  
(Alemania-Estados Unidos)

Diseño editorial digital para empresas nacionales e Internacionales, como Innovia  
y TGDecantera, así como desarrollo de sitios web.

**LDG. Lisette Campos Yáñez // UAA**

Egresada de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Ha realizado fotografía  
y retoque digital profesional. Imagen corporativa y diseño publicitario para  
diferentes proyectos, teniendo clientes a nivel nacional. Coordinación de  
Mercadotecnia para Empresa Inmobiliaria en Aguascalientes. En 2005 realizó un  
diplomado en Psicología de la Publicidad en la Universidad Complutense de  
Madrid, España.

En enero de 2011 se convierte en socia fundadora de la revista BIERA Expresión  
Inmobiliaria.

**LDG. Teresa Quintana Rivas // UAA**

Retoque digital profesional. Imagen corporativa, fotografía, diseño editorial y  
publicitario. Desarrollo de Imagen Corporativa para clientes en Nueva Zelanda y  
Canadá. Ha trabajado en importante despacho de Aguascalientes y para el  
Gobierno del Estado. Conceptualización y ejecución de ideas para revista BIERA  
Expresión Inmobiliaria.

**LDG. Diana De la Mora // UAA**

Diseño editorial y de empaque con un variado número de empresas dentro de la  
ciudad de Aguascalientes. (2005-2011)

Aspirante a grado de Maestra en Arte por la Universidad Autónoma de  
Aguascalientes.

Participante como ponente en el Tercer Seminario Internacional de Educación  
Artística y Gestión, "Discursos sobre Arte y Gestión Cultural". (Abril 2011).

2. TEMA Y FORMATO: Una vez establecida la red base, se discutió y acordó el tema a tratar en el proyecto, el cual centraría <La violencia contra la mujer> como tema a trabajar en las animaciones a desplegar, debido al impacto que éste tema podía generar en la gente por ser algo que puede crear conciencia en la sociedad y en el que de alguna manera integraba al público por su conocimiento. Al ser un tema de interés y controversia se podía abordar de muchas formas, lo que enriquecería de manera importante la intervención.

Se acordó también el formato, dimensiones y tiempos que estas animaciones requerían; la instrucción sería entonces la creación de carteles digitales animados abordando la violencia contra la mujer en un formato horizontal de 720 x 486 ppp.<sup>131</sup>, con animaciones realizadas en el programa Macromedia Flash, las cuales tenían una duración entre 20 y 30 segundos cada una.

Se eligió este tema y se decidió ese periodo de tiempo para que la intervención fuera más dinámica. De manera que en total la proyección tendría una duración de 1 hora donde las animaciones se repetirían cada 100 segundos.

A partir de ese momento cada participante comenzaría a trabajar en su propuesta comprometiéndose en presentar avances para hacer las respectivas pruebas de visualización y conceptualización.

3. REVISIÓN: Se concretaron reuniones con la red base para el sondeo de soluciones y monitoreo de avances; así como la fijación de la fecha de entrega de las animaciones para posteriormente integrar la música y revisar la grabación final de los archivos en formato DVD, donde la fecha de entrega sería el día 29 de julio y como fecha de la presentación el sábado 13 de agosto del 2011 a las 21 hrs.

---

<sup>131</sup> Píxeles por pulgada.

\*De la misma manera se comenzaban a gestionar asesorías con personal experto en la realización de proyectos para diferentes públicos y espacios; además de apoyo o respaldo de diversas instituciones para facilitar la proyección de la intervención; lo cual finalmente no se logró.

Se realizaron sesiones de prueba para la visualización de las ideas que cada participante de la red base desarrolló en torno al tema seleccionado, se debatió su contenido y entre todos los participantes se decidieron detalles para la unificación del material y su ordenamiento para la reproducción final. (Fig.2)



Fig.2 Transiciones. Pruebas. Taller de Simulación espacial. UAA. Fuente: El autor

Una vez avanzados los procesos de diseño y formación de las animaciones se comenzó con la búsqueda de la música que integraría el proyecto además de la búsqueda del espacio a intervenir.

#### 4. EXHIBICIÓN

Se analizó la posibilidad de realización sobre el Andador J. Pani en la zona centro de la ciudad, la explanada de la Expo-Plaza en la donde se encuentra el pabellón Internacional y la llamada zona refrescante utilizados en la Feria de San Marcos; además de la calle de Venustiano Carranza sobre la misma zona. Se escogieron estos lugares debido a la afluencia de gente que transita por la zona.

De esta manera se buscaba involucrar a un mayor número de personas en la realización del proyecto y se realizaron pruebas de proyección en los lugares sugeridos a manera de seleccionar el espacio donde se llevó a cabo el proyecto.

Se analizó el posible lugar de instalación y proyección del proyecto, sobre el Andador J. Pani llegando a la conclusión de ser un espacio muy transitado, pero no muy funcional para la instalación y manipulación del equipo a utilizar durante la intervención. (Fig.3)



Fig.3 Andador J. Pani. Pruebas de Proyección. Fuente: El autor

Se prosiguió por revisar el espacio en Expo-Plaza justo donde se encuentra la estructura de la Zona Refrescante utilizada durante la Feria Nacional de San Marcos 2011, siendo éste un buen lugar para la exposición, se encontraron algunas diferencias entre el equipo (red base) en cuanto a la facilidad de instalación del equipo técnico debido a la altura de la estructura, además de que para instalarse en este lugar se requerían de varios permisos municipales y equipo adicional para la generación de energía y poder lograr la intervención; por lo que el lugar no se descartó de la selección pero se siguió en busca de un lugar más apropiado. (Fig.4)



Fig.4 Zona Refrescante. Expoplaza. Pruebas de proyección. Fuente: El autor

Continuando con la búsqueda del lugar adecuado, se decidió ir y revisar las posibilidades de proyección sobre la calle Venustiano Carranza que al ser una calle de alta circulación automovilística, ciclista y peatonal, presumía de ser el lugar acertado para la intervención, además de que los permisos eran directamente con particulares y al ser un espacio un poco más estrecho que los dos anteriores facilitaba la manipulación y visualización de las imágenes que serías proyectadas. (Fig.5)



Fig.5 Calle Venustiano Carranza. Pruebas de Proyección. Fuente: El autor

Para confirmar lo anterior se proyectaron sobre los muros imágenes inacabadas de lo que sería la presentación final, teniendo como resultado imágenes de gran formato y sobre todo de gran impacto tanto para la gente que caminaba por ahí, como para los conductores que entraban a dicha calle. (Fig.6)



Fig.6 Calle Venustiano Carranza. Pruebas de Proyección. Fuente: El autor

A raíz de este análisis se decidió finalmente realizar la proyección sobre la calle Venustiano Carranza, abriendo entonces la necesidad de conseguir el permiso requerido a los locatarios o habitantes de dicha calle para poder instalar y desarrollar la presentación de acuerdo a la fecha programada.

\*Los siguientes días transcurrieron en visitas a instituciones gubernamentales, tanto estatales como municipales, esto debido a que la posibilidad de realizar el proyecto sobre J. Pani o Expo-Plaza, propuestas aun abiertas, creaban posibilidades de proyección, por lo tanto se seguían gestionando permisos y

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

apoyos de dichas instituciones, donde los primeros se lograron pero los segundos no se pudieron concretar.

De la misma manera se inició la búsqueda de los dueños de diferentes locales o casas habitación sobre la calle Venustiano Carranza para poder ampliar esta red asociativa, involucrándolos al proyecto y obteniendo su permiso para utilizar sus instalaciones y poder, finalmente, realizar la intervención.

Un par de días antes de la presentación se logró, después de buscar varias alternativas y con ayuda de personas que dieron su confianza en el proyecto, obtener el permiso de instalar el material y utilizar las instalaciones de tres locales sobre la calle Venustiano Carranza esquina con F. Elizondo y se realizaron pruebas preliminares para tener todo listo para el día de la intervención. Estos locales fueron el Restaurant Citlali, la lavandería Slyt y la Escuela de Danza *Flashdance*.

## 5. CIERRE DE PROYECTO

Se integró la música al proyecto final, después de escuchar un grupo de melodías sugeridas, se decidió finalmente por alternar dos de ellas: -*Portishead: Seven months* y -*Coco Rosie: Good Friday*

La integración final del material a reproducirse consistió en tres *DVD's* donde cada uno contenía:

Animación 1: Animación de 20" y una pantalla negra fija de 80".

Animación derecha: Pantalla negra de 20", animación de 20", pantalla negra de 20", animación de 20" y pantalla negra de 20".

Animación izquierda: Pantalla negra de 60" y animación de 20" pantalla negra de 20" y animación de 20".

De esta manera las proyecciones iniciaban al mismo tiempo, pero cada una proyectaba la animación; de manera que éstas se intercalaran entre sí para tener una mayor interacción entre el público, repitiéndose durante una hora y donde la música se reproducía por separado en un aparato portátil de sonido que también intercalaba las dos canciones antes mencionadas.

\*Durante una prueba previa al día de la presentación se detectó que la animación central perdía fuerza debido que al ser proyectada sobre el suelo, la luz emitida de los automóviles le restaban nitidez, por lo que se decidió proyectar sobre uno de los muros autorizados, para poder lograr el impacto requerido en el público.

Se corrigieron y se revisaron los *DVD's* y las duraciones de cada animación.

## 6. DIA DE LA PRESENTACIÓN

Material requerido:

- Tres *DVD's*.
- Tres proyectores o cañones.
- Tres computadoras, cada una para reproducir un *dvd* distinto y estas a su vez requerían estar conectadas cada una a un proyector.
- Extensiones para conectar la fuente eléctrica.
- Equipo portátil de sonido.
- Bases y soportes para los proyectores.

## 7. INTERACCIÓN Y DIFUSIÓN

Con el apoyo de la red base además de una red anexa de facilitadores técnicos como instaladores del equipo, manipulación y sincronización de los tres proyectores, manipulación y sincronización de audio, así como de equipo de apoyo para la recopilación de datos sobre la presentación; la red creció y se preparaba para la proyección final.

Una hora antes de la presentación el equipo se dirigió al lugar para instalar todo el material y de este modo estar listos a la hora programada. (Fig.7)

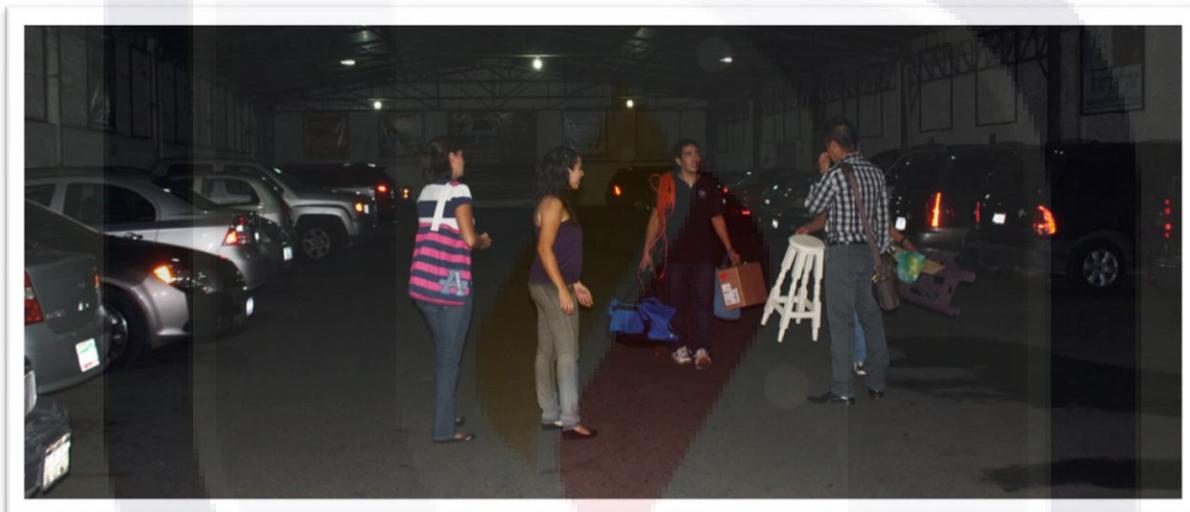


Fig.7 Equipo para instalación. Día de la intervención. Fuente: El autor

Se comenzaba a instalar el equipo sobre la azotea del Restaurante Citlali y del balcón de la Escuela de Danza *Flashdance*. (Fig.8) y se revisaron y ajustaron los proyectores para iniciar la presentación. (Fig.9)



Fig8. Instalación de Equipo. Restaurante Citlali. Fuente: El autor

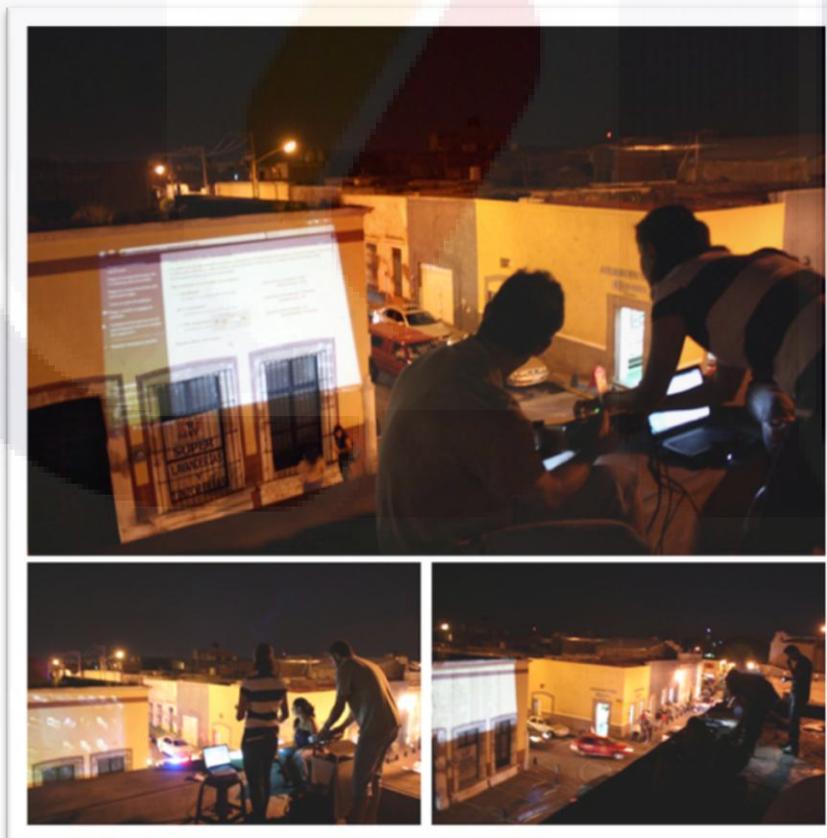


Fig.9 Ajustes de equipo. Restaurante Citlali. Fuente: El autor

Después de 15 minutos de retraso, debido a problemas técnicos; el equipo estaba listo. (Fig.10)



Fig. 10 Vista de proyecciones. Restaurante Citali y Tintorería Slyt. Fuente: El autor

Así daba inicio la proyección, sincronizando las tres pantallas e iniciando la música simultáneamente. Rápidamente comenzó a verse la reacción de la gente. (Fig.11)



Fig.11 Collage imágenes. Transiciones. Venustiano Carranza. Fuente: el autor

Al mismo tiempo en que se llevaban a cabo las proyecciones se estuvieron realizando sencillos cuestionarios para saber la opinión de la gente acerca de lo que estaban presenciando. Es a partir de estos cuestionarios y de la impresión del proyecto sobre el público, que se realiza un análisis de lo sucedido. (Fig.12)



Fig.12 Levantamiento de cuestionarios. Fuente: El autor

FINAL

La proyección terminó a las 22:20 hrs., recopilando diferentes impresiones y comentarios de lo que había ocurrido cuando el proyecto TRANSICIONES irrumpió por una hora el espacio público de la calle Venustiano Carranza creando cierta expectación en el público que presencié la intervención.

### 3.3 Análisis

Para tener una retroalimentación de la impresión del público frente a este proyecto de intervención se realizaron cuatro preguntas a modo de cuestionario y de esta manera se pudo llevar una muestra de dichas impresiones.

Estas preguntas se repartieron con participantes de la red base quienes se acercaban a la gente y hacían solo una pregunta obteniendo diferentes resultados.

Las preguntas a contestar fueron:

¿Qué impresión tuvo al ver este tipo de proyecciones sobre un espacio público?

¿Considera que esto puede llegar a ser arte?

¿Puede ser ésta una alternativa para que la gente se acerque al arte, fuera de un museo?

¿Deberían hacerse más este tipo de proyectos para que la gente conozca las diferentes propuestas artísticas?

A continuación se retomaran algunas de las respuestas del público como evidencia de dichos cuestionarios.<sup>132</sup>

¿Qué impresión tuvo al ver este tipo de proyecciones sobre un espacio público?

R: Le gusta, ojala hubiera más, le parece moderno

R: La verdad mucha, porque es un tema importante que debemos tomar en cuenta para crear cultura

R: Es atractivo, vale la pena, sería bueno que lo mejoren con lonas, que no se quede en este evento; que se repita.

¿Considera que esto puede llegar a ser arte?

---

<sup>132</sup> Los cuestionarios se encuentran anexos al final de este documento.

R: Si, todas las expresiones cuando las compartes puede ser arte, además toma el tema como algo muy importante.

R: El tema no, pero la idea sí.

R: Sí, el arte es creatividad, expresión y estás dando un enfoque al tema además de forma innovadora.

¿Puede ser ésta una alternativa para que la gente se acerque al arte, fuera de un museo?

R: Sí, es una alternativa porque se detienen a ver

R: Sí, espero que si porque muchas veces no se tiene el tiempo para asistir a un museo.

R: Aguascalientes cada vez está más abierto a la cultura y al arte, la gente cada día está más sedienta de arte. Es una excelente propuesta.

¿Deberían hacerse más este tipo de proyectos para que la gente conozca las diferentes propuestas artísticas?

R: Sí porque necesitan sacar el arte de los museos porque el ritmo de vida actual no permite, el arte necesita renovarse.

R: Sí porque hacen falta espacios para la cultura, en otros estados hay mucho más conciencia del arte y en Aguascalientes falta. Que no se quede solo como proyecto.

R: Si, porque es importante que la gente se dé cuenta de las diferentes propuestas artísticas.

Pero este análisis no quedara solo en respuestas de los cuestionarios, puesto que la intervención fue video-grabada para regresarla a su entorno habitual, el internet y difundirla por medio de *facebook.com*: en Diana De la Mora o en Transiciones, así como en *youtube.com*: Proyecto Transiciones.

De esta manera seguir evaluando la viabilidad de este tipo de propuestas y verificar si es que estas redes asociativas se pueden incrementar fuera de esta red inicial y sobre todo fuera de Aguascalientes y tomar la intervención "Transiciones" como base o ejemplo de que esto se puede desarrollar de manera independiente o institucional y generar una red asociativa interesada en difundir y crear propuestas artísticas a través de los nuevos medios pero fuera de su contexto convencional.

### **3.4 Resultados**

El resultado de los cuestionarios, mostraron que la mayoría de las respuestas fueron positivas al proyecto, refuerzan el objetivo y la investigación de esta tesis que se basa en la idea de acercar el arte a la gente en generar espacios de exhibición fuera del museo de manera que un mayor número de personas se acerquen a las nuevas manifestaciones artísticas que están surgiendo y que además se convierten en un medio de comunicación, en este caso la grafica digital como parte del arte de los nuevos medios generando una interactividad del público con su entorno social y que, como se observó, puede generar reacciones positivas, tanto en temas que generen conciencia como en temas abstractos o como expresión de nuestras realidades.

Los resultados de las visitas en las diferentes páginas de internet donde se encuentra el video de lo sucedido en la intervención quedara como un resultado abierto pues la naturaleza del internet y especialmente el acceso al proyecto en dichas páginas está en constante cambio y los resultados variaran día con día.



## **CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES.**

1. Lo estudiado y analizado en el presente proyecto nos lleva a reflexionar en el papel de las instituciones y el papel del público frente a las nuevas tecnologías, no como herramientas de trabajo sino como soluciones a propuestas artísticas alternativas.

2. El proyecto muestra la evolución del arte irremediamente a través del tiempo y de los avances científicos; muestra también la evolución en la sensibilidad humana y el deseo de innovación y creación que con cada nueva tecnología se alcanza.

3. Es muy claro que el arte, las instituciones y el público buscan nuevas manera de extenderse y de actualizarse; pero es en este tiempo de la sociedad del ocio el arte más que extenderse tiene que acercarse e involucrarse a esas sociedades, cada vez más selectivas y exigentes con una capacidad de asombro difícil de llenar debido a la gran influencia de los medios de comunicación que presentan tantos y diversos hechos y acontecimientos que casi nada llega a generar sorpresa.

4. Este trabajo refuerza la idea de que el arte puede y debe ser social y que hay alternativas para lograrlo, el reto es llevarlas a cabo, presentar soluciones y generando temas y espacios alternativos que sean interactivos para no perder el interés del público.

Esto último debido a que se percibe cierta repulsión o defensa de los espacios por parte de la gente al no saber muy bien de que se trata o no entender cómo es que van a suceder las cosas, al iniciar el proyecto se observó desconfianza al solicitar permiso de utilizar instalaciones y espacios, esto no es de manera general pero de todos los casos consensados solo una persona accedió inmediatamente y sin titubear a participar en la realización del proyecto.

Esto pudiera ser una consecuencia de lo que se vive en la actualidad, un clima de desconfianza, de temor o de pensar, casi de manera innata, negativamente y que si se tuviera una cultura más amplia de recepción a propuestas innovadoras las cosas serían diferentes, se necesita entonces crear esa apertura de recepción por parte de las instituciones pero también de colectivos o artistas independientes.

5. Se observó, igualmente, que las instituciones se reservan el apoyo a nuevas propuestas a pesar de que ellas pudieran establecer vínculos cercanos con la población y de presentarse de una manera innovadora. Hubo cierto escepticismo para concretar una asociación entre dichas instituciones y la propuesta de intervención, pues todo giraba en si la imagen era adecuada para la institución, en que si las imágenes deberían cambiarse por su contenido, en que no hay apoyo sino solo el nombramiento de la institución como respaldo a la propuesta justificándose únicamente en que la propuesta es buena pero hay que replantearla a su interés y modo de abordar dicho tema.

Este tipo de situaciones limitan enormemente la realización de nuevos proyectos, puesto que lo que se busca no es proponer, sino seguir patrones establecidos por las mismas instituciones, ¿entonces, qué valor tiene lo artístico, la creatividad? ¿No se trata entonces de romper paradigmas y crear alternativas tal como lo fueron en su momento las vanguardias artísticas?

Esta y otras preguntas quedan abiertas y como tema de otra investigación y aunque esto no es lo único que se puede concluir, es algo que salta a la vista, pues si las instituciones limitan la creatividad, por lo menos en este caso y un gran número de personas se cierran a la recepción de nuevas propuestas ¿qué hacer entonces?

En la otra cara de la moneda vemos a gente joven, en un menor número, dispuesta a invertir su tiempo y a ayudar a la realización de proyectos sin saber cuál será el resultado y abriendo las puertas para futuras presentaciones.

La gestión y concreción de proyectos puede ser una tarea difícil pero no imposible, se trata de no quitar el dedo del renglón y hacer propuestas que se conviertan en hábitos, ya que este tipo de proyectos enriquecen e involucran a la sociedad para un bien común, el desarrollo de la cultura.

Es a través de las tecnologías como este tipo de proyectos pueden abordar diferentes medios, espacios y sentidos sociales para generar una reacción en la gente; convirtiéndose en un modo más familiar y amplio de abordar temas, expresiones o ideas en la creación de propuestas artísticas; como se observó en este trabajo es una forma de fácil acceso a las nuevas y diferentes manifestaciones artísticas que se están generando y a las cuales se debe tener acceso.

Y es por medio de esta accesibilidad que se generan públicos para el arte de los nuevos medios, creando propuestas interactivas en las que la gente puede sentirse dentro de esta esfera artística, apropiársela y ser partícipe activo de esta u otras manifestaciones artísticas y el arte dejara de ser solo para unos cuantos para convertirse en un beneficio social.

Acceso público al arte, la cultura y al mismo tiempo a las nuevas tecnologías que es el fin de esta propuesta de intervención social.



## BIBLIOGRAFÍA

Anónimo. *Estética después del fin del arte ensayos sobre Arthur Danto*. España: Machado Libros. 2005.

Adorno, Theodor. *Teoría estética*. Pdf.

Allison, Henry E. *Kant's Theory of Taste a Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*. USA: Cambridge University Press. 2001.

Antología. *Teckhné 1.0 arte, pensamiento y tecnología*. México: Arte y Medios. 2004.

Bellido Gant, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. España: Trea. 2001.

Castells, Manuel. *La era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad red vol. I*. México: Siglo XXI Editores. 2008.

Davis, Douglas. *The Museum Transformed*. Japan: Abevillepress. 1990.

Duque, Félix. *Arte público y espacio político*. España: Ediciones Akal. 2001.

González Flores, Laura. *Fotografía y pintura ¿dos medios diferentes?*. España: FotoGGrafia. 2005.

Hegel, George Wilhelm Friedrich. *Lecciones de estética*. México: Ediciones Coyoacán. 2005.

Hernández, Francisca. *Manual de museología*. España: Ed. Síntesis. 2001.

Jiménez, Lucina. *Políticas culturales en transición*. México: Colecciones Intersecciones. 2006.

McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. España. Bolsillo Paidós. 2009.

Montaner, Josep María. *Museos para el siglo XXI*. España: Editorial Gustavo G.Gili. 2003.

Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. España: Neo Metrópolis. 2002.

Tribe, Mark. *Arte y nuevas tecnologías*, Alemania: Taschen. 2006.

Zappet, Adriana. *Arte digital*. México. Punto de Fuga. 1998.

## WEB

Mariñez, Freddy. "Capital social y redes políticas. Acciones públicas en la zona metropolitana de Monterrey Nuevo León," *Región y sociedad*, Vol. XIX, n. 39. 2007, disponible en <http://lanucutexas.edu/project/etext/colson/39/2.pdf>

[http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta\\_nacional/2010/Comparativo\\_Estados\\_2010.pdf](http://www.conaculta.gob.mx/recursos/encuesta_nacional/2010/Comparativo_Estados_2010.pdf)

<http://www.odai.org/articulos/562-ien-que-estan-los-usuarios-de-internet-en-latinoamerica>

<http://www.destino-puntadeleste.com/web/marketing-de-ciudades-posicionamiento-creativo>

[www.canalcontemporaneo.art.br/documental2magazines](http://www.canalcontemporaneo.art.br/documental2magazines)

<http://definicion.de/transicion>

[http://www.interiorgrafico.com/articulos/51-decima-edicion-diciembre-2010/318-3una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion#\\_\[6\]\\_Csur,\\_Charles](http://www.interiorgrafico.com/articulos/51-decima-edicion-diciembre-2010/318-3una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion#_[6]_Csur,_Charles).

## ANEXOS

### 1. ¿Qué impresión tuvo al ver este tipo de proyecciones sobre un espacio público?

- 1) Algo cultural sobre violencia
- 2) Le gusta, ojalá hubiera más, le parece moderno.
- 3) Es buena porque la gente puede verlo si no lo ve en T.V. aquí tiene acceso a verlo.
- 4) Que hace conciencia en los demás,
- 5) Soy músico y así no puedo trabajar aquí. así, pero cada quien su negocio.
- 6) Me agrada, es algo diferente, está padre, es innovador, diferente.
- 7) Esta bien, es interesante.
- 8) La verdad, mucha porque es un tema importante que debemos de tomar en cuenta. para crear cultura.
- 9) Están muy bien hechos, funcionan porque a la gente realmente le llaman la atención, buena forma de abordar dif. problemáticas a través del arte.
- 10) Es atractivo, vale la pena, sería bueno que lo mejoren con lonas, que no quede en este evento q' se repita,

2. ¿Considera que esto puede llegar a ser arte?

1. Sí, xq' el arte expresa cosas q' las personas perciben de diferente manera
2. Es atractivo en la zona xq' es lo que necesita.
3. Sí todas las expresiones cuando las compartes puede ser arte, además se toma el tema como algo muy importante.
4. Si xq' el arte se trata de expresar, sentimientos, emociones o situaciones y esto lo refleja
5. No - xq' el tema no. pero la idea sí.
6. Sí; depende del criterio. es interesante.
7. Sí x el contenido.
8. Si xq' es una forma de expresión, en este caso el tema expone algún suceso de la vida real.
9. Claro, ya lo es, esperando q' haya impacto / lugares propios de acuerdo al tema.
10. Sí, tema interesante para hacer conciencia
11. Claro, que sí, está bien xq' se está reviviendo el arte, el cine.
12. Sí el arte es creatividad / expresión y estar dando un enfoque al tema además de forma innovadora.

3. ¿Puede ser ésta una alternativa para que la gente se acerque al arte, fuera de un museo?

1. Si<sup>13</sup>
2. Si (familia) muy interesante les gusta mucho.
3. Si (músicos), si les llama la atención a la gente se detienen a tomar fotos
4. Si es una alternativa, xq se detienen a ver
5. Si, espera que si. Porque muchas veces no se tiene el tiempo para asistir a un museo
6. Si, porque capta tu atención, del porque se está haciendo est. y crea interes.
7. Si totalmente. Es una forma innovadora ~~lo que da~~
8. Aguascalientes cada vez está mas abierto a la cultura, al arte, la gente cada día esta mas sedienta de arte. Es una excelente propuesta
9. Se me hace algo fumado. Pero Si, xq la gente se detien a verlo. impacte.
0. Si (dantretos buena onda).
1. Si

4. ¿Deberían hacerse más este tipo de proyectos para que la gente conozca las diferentes propuestas artísticas?

- ① Si, hacen mucha falta, también contra los animales y los indigentes.
- ② Si, llama la atención, son muy buenos.
- ③ Si, se entiende muy bien el concepto.
- ④ Si, porque llama mucho la atención para concientizar y no sólo la violencia, son más receptivos.
- ⑤ Sí, porque es importante q' la gente se de cuenta de las diferentes propuestas artísticas
- ⑥ Si, porque llamar la atención crea expectativa
- ⑦ Si, es una manera de abrir otras opciones, para que la gente conozca las propuestas artísticas de los chicos de Ags. (pobres)
- ⑧ Sí, porque necesitan sacar el arte de los museos porque el ritmo de vida actual no te permite el arte necesita renovarse.
- ⑨ Si, porque hacen falta espacios para la cultura. En otros estados hay mucho más conciencia del arte y en Aguascalientes <sup>hace</sup> falta. Que no se quede solo como proyecto.
- ⑩ No, porque es mucho ruido.
- ⑪ Si, porque es para bien de uno.
- ⑫ Si, que tanto hace el Gobierno para lograr una mejora como padre de familia, en las parejas se genera violencia al comienzo de una relación. La mujer permite o la expresa (malas palabras)