

EL PÁJARO DE BENÍN. VANGUARDIAS Y ÚLTIMAS TENDENCIAS ARTÍSTICAS
NÚMERO 8
DICIEMBRE DE 2022
ISSN 2530-9536
[pp. 111-126]

https://doi.org/10.12795/pajaro_benin.2022.i8.05

DEMOCRATIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA: EMISORES CONTEMPORÁNEOS

DEMOCRATIZATION OF TECHNOLOGY: CONTEMPORARY ENCODERS

Isabel Herrera González

Universidad de Sevilla

Resumen

El presente trabajo propone una reflexión en torno al papel de la figura del creador contemporáneo en el panorama actual del arte digital. El recorrido empieza con una posible aproximación a la cartografía del arte digital, examinando las posibilidades que ha ofrecido en el campo de creación el empleo del ordenador como ‘máquina universal’. Para tal fin, se revisaron fuentes bibliográficas de las últimas dos décadas de desarrollo tecnológico, contrastándolas con testimonios de artistas contemporáneos. Se plantea cómo la democratización progresiva de las herramientas de creación, sumado al efecto nivelador inducido por el uso de una tecnología cada vez más avanzada, habría dado lugar a la disolución del límite entre creador-emisor y espectador-receptor, posibilitando la llegada al medio digital de nuevos temas. Apoyándonos en nociones de semiótica, se insiste en la función comunicativa de la obra de arte, señalando cómo la instantaneidad ligada a Internet habría favorecido la expansión de la imagen digital como medio de

comunicación. Finalmente, se alude al surgimiento del 'usuario' (ligado al modelo cibernético de comunicación) como receptor contemporáneo, un receptor que exige una participación e interactividad cada vez mayores en la pieza de arte; circunstancia que, según apuntan los autores, parece hacer necesario buscar nuevas estrategias de comunicación y que estaría desembocando en el desarrollo de una nueva estética.

Palabras clave: creador, contemporáneo, digital, usuario, comunicación.

Abstract

The following paper aims to reflect on the role of the figure of the contemporary creator in the current setting of digital art. Our journey starts with a possible approach to the cartography of digital art, examining the possibilities offered by the use of the computer as a 'universal machine' in the field of creation. For this purpose, bibliographic sources from the last two decades of technological development have been reviewed, contrasting them with testimonies from contemporary artists. We ponder how the progressive democratization of creative tools, added to the leveling effect induced by the use of increasingly advanced technology, could have led to the blurring of the boundary between the creator-encoder and the viewer-receiver, making it possible for new topics to reach the digital medium. Drawing on notions of semiothic, the communicative function of the work of art is then highlighted, pointing out how the instantaneity linked to the Internet would have favored the expansion of the digital image as a vehicle for communication. Finally, we refer to the emergence of the 'user' (linked to the cybernetic model of communication) as a contemporary receiver: a receiver who demands an ever-increasing participation and interactivity. A circumstance which, according to most authors, seems to make it necessary to look for new communication strategies. And which would be leading to the development of a new aesthetic.

Keywords: creator, contemporary, digital, user, communication.

1. INTRODUCCIÓN. UNA APROXIMACIÓN A LA DEFINICIÓN DE ARTE DIGITAL

Entendemos por artista digital aquel que crea arte digital. No obstante, dada la naturaleza interdisciplinar del arte digital, resulta complicado tratar de definir sus límites. En primer lugar, porque estaríamos refiriéndonos a un objeto perteneciente al ámbito artístico. Aquí residiría el primer obstáculo, pues en la actualidad no podría decirse que exista una lógica del juicio estético universal con la que poder cartografiar qué es arte y qué no lo es¹. Hablar de ‘arte digital’ nos permitiría intuir de entrada, no obstante, que, como sostenía Wolf Lieser (1957), no toda representación digital es arte.

Respecto al segundo término, ‘digital’, en lo que coinciden la mayoría de autores² es en que estaríamos haciendo referencia a obras en cuya construcción el ordenador ha jugado un papel esencial como herramienta o como medio³. La amplísima categoría ‘arte digital’ quedaría así acotada por las circunstancias de su proceso de creación.

“Esto significa que las capacidades expresivas de este medio (el digital) son determinadas por las limitaciones y capacidades del ordenador”⁴. Esto no debería sorprendernos, puesto que los avances tecnológicos y los límites en la creación artística han ido históricamente de la mano. Así, la continua evolución tecnológica que experimentamos hoy día y la explosión de nuevos medios estarían influyendo de manera decisiva en el proceso creativo. A un ritmo, eso sí, nunca antes visto. “Parece que vivimos tiempos de una revolución permanente”⁵, señala el teórico de cultura visual Nicholas Mirzoeff.

1. REBENTISCH, Juliane: Teorías del arte contemporáneo: una introducción. Valencia, Publicacions Universitat de València, 2021, Págs. 9-26.

2. En su tesis *Conservación y Restauración de Arte Digital* (2010), el doctor Lino García Morales proporciona un análisis más completo en cuanto a las posibles acepciones y límites del arte digital.

3. VILLAGOMEZ-OVIEDO, Cynthia Patricia: El proceso de creación del Arte digital. En *ArDIn: Arte Diseño Ingeniería*, 8, Madrid, Universidad Politécnica de Madrid, 2019, Pág. 18. DOI: 10.20868/ardin.2019.8.3866

4. “This means that the expressive capabilities of these media are set by the limits and capabilities of the computer”. Traducción libre de la autora.

DOYLE-SHED, Susan; GROVE, Jaleen y WHITNEY, Sherman: *History of illustration*. Nueva York, Bloomsbury Publishing, 2018, Pág. 1224.

5 MIRZOEFF, Nicholas: *Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona, Paidós, 2016, Pág. 17.

1.1 La técnica digital

Es cierto que nos faltaría perspectiva histórica como para poder analizar propiamente el impacto en el ámbito artístico de las nuevas tecnologías. Es por eso que en el presente trabajo se ha determinado revisar fuentes bibliográficas clave de finales de los noventa en adelante, con el fin de poder contrastar lo que auguraban los críticos de arte digital hace dos décadas con el panorama artístico actual.

Del examen y contraste de testimonios de creadores contemporáneos parece deducirse que el uso del ordenador (aplicado a la creación gráfica y audiovisual) ofrece innumerables ventajas. Como apunta la profesora María Luisa Bellido, de la Universidad de Granada: “los creadores no están dispuestos a dejar pasar esta oportunidad y son cada vez más los que se están decantando por este tipo de arte”⁶.

*La técnica digital se basa en dos elementos fundamentales: el ordenador como instrumento principal, integrador o unificador de los distintos medios que contribuyen a la construcción de la imagen; y el software o programa de edición y tratamiento de imagen.*⁷

El ordenador se nos presenta así como una potente herramienta, gracias entre otros a su particular equilibrio en la compensación entre flexibilidad y usabilidad como “máquina de utilidad general”⁸. Libre hasta cierto punto de la carga de la materialidad, se convierte en una herramienta multidisciplinar y versátil. Posibilitando el empleo de programas con fines creativos muy dispares (*software*) en un solo medio (*hardware*): modelado, pintura, dibujo, escritura, animación, montaje, grabado, programación... Cada programa poseería sus propias características, ofreciendo a su vez al creador un gran control del proceso; así como distintos niveles de especialización y posibilidades de actuación. Por otro lado, la constitución ‘por componentes’ del ordenador garantizaría una evolución casi constante en las posibilidades de tratamiento de la imagen –gracias a la evolución singular de sus partes individuales–.

6. BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”. En *Arts longa: cuadernos de arte*, 12, Valencia, Universitat de València, 2003, Pág. 123. URI: <http://hdl.handle.net/10550/28207>

7. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen* (Tesis Doctoral Inédita). Islas Canarias, Universidad de la Laguna, 1997, Pág. 32.

8. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Pág. 9.

Para poder empezar a entender lo que supone para el creador contemporáneo disponer de una herramienta semejante a su alcance, puede ser clarificador plantear una comparación con los procesos y técnicas de creación artística tradicionales. Por razones prácticas, y dado que “esta emergente sociedad global es visual”⁹, hemos optado por centrar la investigación en el ámbito de las artes visuales, en especial el dibujo, la ilustración y la pintura.

El arte tradicional se anclaría en el mundo material (el medio analógico). A menudo la manifestación artística respondería a las características físicas del gesto, instrumento... mediante los que ha sido plasmado. Podríamos aludir aquí, por ejemplo, a la idea de ‘huella’ anclada en el tiempo y el espacio. Una línea de carboncillo en un papel, que es la huella cargada de energía de una mano golpeando el soporte con un material determinado.

Por contra, en el medio digital la construcción de las manifestaciones artísticas es resultado de procesos (con frecuencia desconocidos para el usuario no formado en computación¹⁰) radicalmente distintos a los del arte tradicional: “basados en su construcción numérica”¹¹. “El arte digital es procesual; solo una parte es materia activa, normalmente un ordenador o determinada tecnología digital que contiene y procesa información (...). Los datos y procesos son inestables, intangibles, inmateriales, virtuales”¹². En este medio, se perseguiría recrear la materialidad propia del mundo real (mímesis) como recurso para aportar realismo y credibilidad a las imágenes. Por ejemplo: emulando ópticamente accidentes texturales, como la textura ilusoria de un trazo a carboncillo.

Este fenómeno nos lleva a recordar lo siguiente: “el arte digital es *post-aurático*”¹³. Estamos en el contexto de una sociedad cada vez menos material, dominada por imágenes digitales-incorpóreas cuya reproductibilidad técnica –y aquí aludimos al pensamiento de Benjamin Walter (1892-1949), tal y como lo expone en *La*

9. MIRZOEFF, Nicholas: *Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual*; Op. Cit. Pág. 10.

10. “En lo que se refiere al conocimiento de los dispositivos internos del ordenador y de la programación, la gran mayoría de usuarios desconoce el contenido y los procesos del hardware y software”.

RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Pág. 37.

11. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Pág. 187.

12. GARCÍA-MORALES, Lino: *Conservación y restauración de arte digital* (Tesis Doctoral inédita). Madrid, Universidad Europea de Madrid, 2020, Pág. 2. <http://hdl.handle.net/11268/1287>

13. GARCÍA-MORALES, Lino: *Conservación y restauración de arte digital*; Op. Cit. Pág. 4.

obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1973)– ha traído como consecuencia la pérdida de sustancia (de aura) de las imágenes. Nociones como ‘ilusionismo’ y ‘apariencia’ habrían de entenderse, pues, en este contexto.

La independencia con respecto a la materia no dejaría de implicar un considerable ahorro en tiempo, costes y recursos. Gracias a “la liberación de la esclavitud de la mesa de montaje, la liberación de ciertas tareas repetitivas, tediosas y realmente nada creativas y, de una forma muy especial, la liberación de su propia destreza manual”¹⁴, apunta el diseñador José María Cerezo. Así, las características del ordenador habrían agilizado el proceso de creación, de tal manera que las piezas de arte digital se crean cada vez más rápidamente y con más eficacia.

El profesor Rivero destaca el control, rapidez, facilidad de ejecución, perfección técnica, *manipulabilidad*... como algunas de las cualidades que definirían la técnica digital de creación de imagen¹⁵. Algo en lo que coinciden artistas digitales contemporáneos con una larga trayectoria en enseñanza, como Sam Nielson, Bobby Chiu, Dorian Item... Por ejemplo, gracias al empleo de las nuevas tecnologías sería ya posible realizar el proceso completo de obras artísticas complejas (películas, animaciones, esculturas...) sin necesidad de cambiar ni una sola vez de herramienta, algo hasta hace relativamente poco impensable¹⁶.

Desde el punto de vista práctico del creador contemporáneo, el paralelismo de las técnicas e interfaces digitales con las técnicas tradicionales ofrece la ventaja de una aparente familiaridad en el proceso: pintar digitalmente parece ser comparable a pintar tradicionalmente. Se habla del ordenador como metáfora de herramientas anteriores¹⁷. Esto facilitaría al artista la migración del medio analógico al digital. Sin embargo, este parecido es solo aparente. Después de todo, una pincelada elaborada en un medio digital no respondería a los mismos factores que una pincelada dispuesta directamente sobre un soporte físico. En último término, una pintura tradicional sería conceptualmente distinta de una pintura digital.

14. CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*. Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, 1997, Pág. 57.

15. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Pág. 187.

16. El diseñador José María Cerezo relaciona el poder ocuparse de la totalidad del proceso con el “surgimiento de lo que podríamos llamar nueva artesanía”, esta vez asociada al medio digital. CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*; Op. Cit. Pág. 41.

17. CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*; Op. Cit. Pág. 27.

Los aparatos digitales (...) traen también una liberación del peso de la materia. El hombre del futuro ya no necesitará manos (...), ya no tendrá que habérselas con cosas materiales, sino solo con informaciones ajenas a la condición de cosas. (...) Con ello elimina las acciones. En ella dominan tan solo diferentes «estados de lo mismo»¹⁸.

De modo que, si en el ámbito del arte tradicional las distintas técnicas implican el uso de diferentes instrumentos y la ejecución de acciones específicas, observamos que en el ámbito del arte digital parece que el uso de esta herramienta universal nos aproxima a una indiferenciación en las acciones del creador contemporáneo. El resultado cada vez depende menos de la ejecución de acciones concretas. La ejecución, en el proceso creativo, “pierde relevancia”¹⁹.

Es más: acerca de la técnica digital, el profesor Alfredo Rivero señala que el ordenador como instrumento se aleja tanto del planteamiento tradicional que existe aún un intenso debate sobre si este habría de considerarse una herramienta de creación más... o algo que va más allá de una herramienta²⁰.

Dicho todo esto, y habiéndonos ya aproximado a la idea de qué es el arte digital y cómo se crea, resulta natural que pueda surgirnos entonces la pregunta: ‘qué función cumple el creador contemporáneo en este proceso’.

2. LA DEMOCRATIZACIÓN DE LAS IMÁGENES

Vivimos en un mundo dominado por la imagen. Un mundo en el que la comunicación es cada vez más visual... y cada vez más instantánea. En el presente trabajo queremos insistir en la función comunicativa de la obra de arte y en la noción de imagen como código, manteniendo lo que la profesora Mara González Guinea señala en *La narración en pintura* (2013):

Cuando se concibe el lenguaje (...) como cualquier sistema organizado de signos que sirva a la comunicación entre dos o varios individuos, entonces se perciben rasgos generales en la comunicación artística y se acepta que el arte es un lenguaje y la obra artística es un texto²¹.

18. HAN, Byung-Chul: *En el enjambre*. Barcelona, Herder Editorial, 2014, Pág. 27.

19. CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*; Op. Cit. Pág. 58.

20. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Págs. 32-34.

21. GONZÁLEZ-GUINEA, María: *La narración en la pintura* (Proyecto PAPIME PE401810). México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013, Pág. 4.

Aludimos aquí a los fundamentos de lo que la diseñadora Donis A. Dondis (1924-1984) llamaría ‘alfabetidad visual’ en su libro *La sintaxis de la imagen* (1973). En el marco de la disciplina semiótica, entenderíamos pues que el artista emplearía el lenguaje visual para codificar ideas, buscando comunicar algo a una audiencia específica. El proceso de construcción de imágenes implicaría la ejecución de un proceso de codificación²², por medio del cual el artista ‘traduciría’ ideas textuales al lenguaje visual. Por tanto, las imágenes constituirían un poderoso vehículo para comunicar mensajes.

Nicholas Mirzoeff (1962) designa la “inmediatez sensual” de la imagen como la característica clave que la distingue del lenguaje textual²³. Característica central en la experiencia visual y que podría empezar a explicar por qué las imágenes suscitan en quien las mira respuestas inmediatas. Esto, sumado a la instantaneidad de los medios de comunicación actuales, justificaría el gran alcance potencial del arte digital.

Sin embargo, quizás ahora más que nunca convenga recordar las palabras del filósofo Byung-Chul Han (1959):

*Hoy ya no somos meros receptores y consumidores pasivos de informaciones, sino emisores y productores activos. Ya no nos basta consumir informaciones pasivamente, sino que queremos producirlas y comunicarlas de manera activa. Somos consumidores y productores a la vez*²⁴.

Lejos habría quedado el mito romántico del genio que monopolizaba los recursos creativos. Hoy cualquier persona tiene al alcance de la mano la creación de contenido, “de forma que la cortina tras la que se encuentra el mago se ha rasgado”²⁵ (Klaetke, citado en Cerezo, 1997, p. 56).

El profesor de Diseño Industrial y de Comunicación Visual Giun Bonsiepe (1934) explica esta situación de la siguiente manera:

22. DOYLE-SHED, Susan; GROVE, Jaleen y WHITNEY, Sherman: History of illustration; Op. Cit. Pág. 42.

23. “*Its sensual immediacy*”. Traducción libre de la autora.
MIRZOEFF, Nicholas: An Introduction to visual culture. Londres, Routledge, 1999, Pág. 15.

24. HAN, Byung-Chul: En el enjambre; Op. Cit. Pág. 17.

25. Klaetke, citado en CEREZO, José María: Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital; Op. Cit. Pág. 56.

La predominancia del lápiz como herramienta clave (...) para el dibujo ha bloqueado hasta hoy el acceso de gran parte de la población al diseño. (...) Gracias a la difusión creciente de PCs, particularmente PCs con interfase gráfica de usuario humano, se derrumba la barrera del ‘no saber dibujar’²⁶.

El acceso a la tecnología (la democratización de las herramientas de creación) ha permitido que en la actualidad cualquier persona, educada o no en comunicación visual, pueda producir y difundir sus propias imágenes²⁷. Lo que podríamos llamar una apropiación social. De hecho, vivimos siendo bombardeados constantemente por piezas digitales que no paran de competir por atraer nuestra atención. La frontera entre creador y receptor-espectador, así como la idea clásica de obra y artista, se han ido diluyendo.

“En el futuro”, añadía Bellido en 2003, “se plantea que cualquiera podrá constituirse como emisor, hecho que necesariamente agitará el mercado del arte”²⁸ (Bellido, 2003, p. 129). Hasta la propia existencia del museo como cubo blanco ajeno al tiempo se enfrenta ahora a la omnipresencia de las redes sociales: galerías infinitas de piezas de arte digital donde el usuario es creador y comisario, y en cuya contemplación el observador apenas invierte más de un instante.

En este proceso quisiéramos destacar la llegada, primero, de las cámaras de fotografía portátiles; luego del ordenador de uso personal; y finalmente la aparición del *smartphone* (teléfono inteligente). Cerezo alude a este efecto nivelador inducido por el uso de la tecnología en el proceso creativo, señalando cómo pone “en igualdad de condiciones a personas con muy diferentes destrezas manuales”²⁹.

El más reciente desarrollo de inteligencias artificiales (I.A.) como DALL-E (2021), capaces de crear piezas de arte digital a partir de descripciones textuales³⁰, no parece

26. BONSIEPE, Gui: “Sobre función, forma, diseño y «software»”. En *Temas de disseny*, 5, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 1991, Pág. 178.

27. BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”; Op. Cit. Pág. 130.

28. BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”; Op. Cit. Pág. 129.

29. CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*; Op. Cit. Pág. 58.

30. WAKEFIELD, Jane: “AI draws dog-walking baby radish in a tutu”. En BBC News, 2021, Enero 06. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (06/09/2022).

ser sino el siguiente paso en este proceso. Su aparición ha golpeado con fuerza a una rama de artistas (figurativos, en general relacionados con la industria) que habían logrado hacer pervivir en el medio digital criterios estéticos tradicionales, como los relativos a la mimesis.

Esta I.A. permitiría a cualquier persona educada en el alfabeto traducir una idea del lenguaje textual al lenguaje visual, sin tener que hacer ninguna otra aportación al proceso de creación digital, del que en este caso el usuario medio no sería más que testigo del resultado. La aparición de esta I.A. puede hacer que nos replanteemos una vez más el concepto de autoría en el medio digital..., pero no más de lo que ya lo llevan haciendo los artistas en el ámbito conceptual desde principios del siglo XX.

Todas estas fotografías y vídeos (imágenes digitales) son nuestra manera de intentar ver el mundo. Nos sentimos obligados a representarlo en imágenes y a compartirlas con otros, como una parte esencial de nuestro esfuerzo por comprender el cambiante mundo que nos rodea y nuestro lugar en él³¹.

La aparición de las nuevas tecnologías de la información y de versátiles soportes informáticos, así como de las redes de comunicación (como medio universal), han dado la oportunidad a personas de todo tipo de crear, enviar y ver estas imágenes. Medios para “realizar reproducciones masivas y sin control (...), sin intermediarios”³², a gran escala, con un coste mínimo y con acceso directo a una audiencia global.

Esto ha facilitado que nuevos temas y mensajes críticos nunca expresados por medios artísticos hayan empezado a llegar a nuestras pantallas, generando reacciones y respuestas inmediatas. Voces antes silenciadas empiezan a hacerse escuchar con todas sus consecuencias, elaborando sus propios códigos y lenguajes. Como en la práctica ya no se aplican criterios rígidos de valoración que frenen el proceso de producción (por ejemplo, criterios académicos), parece no haber nada que coarte esta explosión de experimentación y arte digital. Sin pretender medir el impacto total de este fenómeno, este trabajo quisiera sugerir que esto ha contribuido a dar a conocer (tal vez normalizar) la forma de pensar y la situación de muchas personas. Todo esto ha afectado a nuestra manera de entender e interactuar con el mundo.

31. MIRZOEFF, Nicholas: Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual; Op. Cit. Pág. 10.

32. BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”; Op. Cit. Pág. 130.

2.1 La llegada del usuario

“La cultura visual es algo en lo que nos involucramos como una manera activa de provocar cambios, no solo como una forma de ver lo que acontece”³³. Esta necesidad creciente de interactividad, de involucración por parte del individuo como co-creador en los actos comunicativos habría afectado a todos los aspectos del arte, la cultura y de la vida. El espectador contemporáneo no se contentaría con un rol pasivo de receptor, esto es, con escuchar o con mirar: quiere contestar, intervenir, hacer, actuar, reenviar... Quiere crear y participar.

Al respecto de esto, la curadora Söke Dinkla (1962) plantea de qué maneras desde finales del siglo XVIII (pero especialmente a partir de la aparición de Internet y el desarrollo de los modelos de comunicación cibernéticos en el siglo XX) habría ido surgiendo una nueva clase de ‘receptor’ (un ‘usuario’), que exige cada vez mayores niveles de interactividad y participación en la obra discursiva³⁴. Según ella, ya no bastaría con hablar de la figura de un lector o espectador implícito.

Con la llegada de este ‘usuario’ a la sociedad, acostumbrado a estar en el centro de todo, habría ido quedando cada vez más patente la necesidad de buscar nuevas estrategias de comunicación en todos los ámbitos para poder llegar al receptor contemporáneo. Dejar espacio en el medio para que el usuario ‘actúe’ y se involucre se convertiría en algo esencial para crear conexiones. Incluso sería interesante plantearse hasta qué punto se está empezando a convertir esto en un requisito para que pueda producirse una comunicación efectiva. Rivero sostiene que “hay no pocas referencias al hecho de que el ordenador terminará desarrollando una nueva estética, propiciada por aspectos como la interactividad del medio digital”³⁵.

El triunfo de nuevos medios (narrativos, artísticos) como el videojuego o las propuestas de realidad aumentada, que utilizan las mecánicas para codificar mensajes, habrían procurado responder a estas necesidades: donde la interacción del usuario con el medio es lo que genera la comunicación (el contenido). El

33. MIRZOEFF, Nicholas: *Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual*; Op. Cit. Pág. 19.

34. DINKLA, Söke: “The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art”. En *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. Londres, British Film Institute, 2002, Pág. 34.

35. RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen*; Op. Cit. Pág. 163.

teórico de la comunicación Carlos Alberto Scolari (1963) alude por ejemplo al espectacular éxito sin precedentes de *Pokemon Go* (2016)³⁶.

Bellido habla en este respecto de obras ‘inacabadas’ –“obra de arte fluctuante”³⁷—, dinámicas y sometidas a un continuo proceso de creación, donde la participación del receptor es lo que las completa. “Esta ‘nueva obra’ necesita para su existencia de un espectador que deja de ser un sujeto contemplativo-pasivo para pasar a ser un sujeto participativo-activo, acorde con la nueva naturaleza artística”³⁸.

Si la relación entre el sujeto y la obra es dinámica y la interpretación (como mínimo) de la obra varía con cada receptor, entonces la ‘realidad’ que surgiría de esta manera no sería fija, sino cambiante³⁹. Estas piezas de arte digital ya no constituirían la expresión singular de un solo individuo. Muy a propósito, señalaremos que parece haber una tendencia cada vez mayor a que la autoría de las obras de arte digital sea colectiva (relacionado esto con la especialización y la compartimentación del proceso creativo). Tampoco buscarían tanto comunicar un mensaje cerrado o representar una realidad..., sino ‘generarla’:

*Hoy, buscamos un arte que construya nuevas realidades, y no un arte que represente un mundo preordenado, finito y artificial. (...) El artista de la cibercultura busca intervenir en su renovación y reconstrucción*⁴⁰.

2.2 La figura del creador contemporáneo

Es interesante entonces preguntarse acerca del papel que desempeñaría el creador en este cuadro de situación. El diseñador Cerezo señala que el efecto nivelador de la tecnología hace aún más evidente la necesidad de comenzar con una buena

36. SÁNCHEZ-MESA, Domingo; PRATTEN, Robert y SCOLARI, Carlos Alberto: “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”. En *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 18, Cataluña, Universitat Oberta de Catalunya, 2016, Pág. 11. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>

37. “*The floating work of art*”. Traducción libre de la autora.
DINKLA, Söke: “The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art”; Op. Cit. Pág. 38.

38. BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”; Op. Cit. Pág. 130.

39. DINKLA, Söke: “The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art”; Op. Cit. Pág. 31.

40. Ascott, 1993-94, citado en BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”; Op. Cit. Pág. 130.

idea. “La destreza instrumental no avala una análoga destreza conceptual”⁴¹. Por su parte, el profesor y artista Will Weston (1943) sostiene que todo el mundo puede tener buenas ideas, pero lo que distingue al artista será que haya desarrollado habilidades y haya obtenido el conocimiento como para poder darles forma. Insiste en el control del proceso creativo como el vehículo que permitirá al artista plasmar ideas de manera única y personal⁴².

La automatización del proceso creativo, con todas sus ventajas, tiene sentido en el marco de piezas artísticas que ya no constituyen la expresión de un único individuo. Sin embargo, si valoramos la perspectiva única que pueda aportar la visión del creador al arte, puede que esta automatización aplicada en creación nos resulte contraproducente. Pues supondría ceder a la computadora una proporción cada vez mayor del proceso creativo, ignorando ciertos aspectos de la relación que existe entre el tiempo invertido en el proceso y el resultado obtenido. Así como que el mismo ‘acto de crear, de dibujar...’ (el *disegno* al que aludía Giorgio Vasari) sería una forma legítima de generar conocimiento.

Sucede que en un mundo cada vez más dominado por la imagen, donde la línea entre creador y receptor se diluye, existe sin embargo un extendido analfabetismo visual⁴³. La clave de la sintaxis visual, tal y como la plantea Dondis, es que basa la construcción de mensajes visuales en los mecanismos de percepción humanos. El receptor, incluso sin estar educado en *alfabetidad* visual, captaría de forma intuitiva el significado global del mensaje codificado. Esto es lo que permitiría al lenguaje visual alcanzar a un público mayor (que no universal) que el que posibilitan las barreras del lenguaje textual. También, es lo que permite que cualquier persona pueda crear imágenes y comunicar con ellas sin necesidad de conocer los fundamentos de sintaxis visual; es decir, de manera más intuitiva que formada. El gran desconocimiento que existe a nivel general del oficio del creador visual contemporáneo, no obstante, suele conllevar una apreciación inexacta de las obras de arte digital.

Cerezo nos recuerda que en último término el ordenador no deja de ser una máquina y que lo que no puede suplir es la capacidad de pensar. Aprender, entre

41. CEREZO, José María: Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital; Op. Cit. Pág. 62.

42. WESTON, Will: “Figure Drawing Class” (Curso Online). En Drawing America, 2020. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (06/09/2022)

43. DONDIS, Donis A: La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2017, Págs. 21-23.

otros, a emplear el lenguaje visual y las estrategias de comunicación visual de manera efectiva para codificar ideas, tarea en su opinión infinitamente más lenta, laboriosa e interesante que saber utilizar una máquina⁴⁴. “La novedad envejece”⁴⁵, añadía. Piezas digitales que se apoyaran únicamente en el impacto visual ofrecido por la tecnología tenderían a agotarse con rapidez, pues “la innovación impone obsolescencia”⁴⁶.

3. CONCLUSIÓN

Como hemos visto, el medio digital, donde convergen arte y tecnología, ofrecería al creador contemporáneo una gran variedad de posibilidades. La democratización progresiva de las herramientas de creación, sumado al efecto nivelador inducido por su empleo, habría dado lugar a que el límite entre creador-emisor y espectador-receptor se diluya. En un contexto donde predomina todavía el analfabetismo visual. Con el surgimiento del ‘usuario’ como nuevo receptor contemporáneo, empieza a replantearse la necesidad de aplicar otro tipo de estrategias de comunicación al codificar mensajes. Circunstancia que parece estar desembocando en el desarrollo de una nueva estética.

A modo de conclusión, quisiéramos señalar que el desarrollo de la noción de usuario como co-creador es tal vez una de las consecuencias más determinantes en el ámbito artístico de la influencia de las nuevas tecnologías. Estas han contribuido, en cualquier caso, a empoderar a las audiencias (usuarios), colocándolas de manera decisiva en el ‘centro’ de las distintas fases del proceso de creación⁴⁷. El creciente peso del usuario-receptor estaría ejerciendo un gran impacto en la manera en que el artista aborda el proceso creativo y se enfrenta a la construcción de la obra de arte digital. Después de todo, tomar el arte como un ‘medio para la comunicación’ supone adaptarlo a la sociedad a la que se dirige.

44. Como inciso, nos gustaría señalar que habría también una creciente tendencia a democratizar la educación a nivel internacional, favorecida por el desarrollo tecnológico. Facilitando el acceso al aprendizaje telemático de la disciplina artística. Por ejemplo: este sería el objetivo declarado de la fundación de *Schoolism* hace una década.

45. CERESO, José María: Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital; Op. Cit. Pág. 65.

46. GARCÍA-MORALES, Lino: Conservación y restauración de arte digital; Op. Cit. Pág. 5.

47. SÁNCHEZ-MESA, Domingo; PRATTEN, Robert y SCOLARI, Carlos Alberto: “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”; Op. Cit. Pág. 11.

BIBLIOGRAFÍA

BELLIDO-GANT, María Luisa: “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital”. En *Arts longa: cuadernos de arte*, 12, Valencia, Universitat de València, 2003, Págs. 129-132. URI: <http://hdl.handle.net/10550/28207>

BONSIEPE, Gui: “Sobre función, forma, diseño y «software»”. En *Temes de disseny*, 5, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 1991, Págs. 174-178.

CEREZO, José María: *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*. Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, 1997.

DINKLA, Söke: “The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art”. En *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. Londres, British Film Institute, 2002, Págs. 27-41.

DONDIS, Donis A: *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2017.

DOYLE-SHED, Susan; GROVE, Jaleen y WHITNEY, Sherman: *History of illustration*. Nueva York, Bloomsbury Publishing, 2018.

GARCÍA-MORALES, Lino: *Conservación y restauración de arte digital* (Tesis Doctoral inédita). Madrid, Universidad Europea de Madrid, 2020. <http://hdl.handle.net/11268/1287>

GONZÁLEZ-GUINEA, María: *La narración en la pintura* (Proyecto PAPIME PE401810). México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.

HAN, Byung-Chul: *En el enjambre*. Barcelona, Herder Editorial, 2014.

MIRZOEFF, Nicholas: *An Introduction to visual culture*. Londres, Routledge, 1999.

MIRZOEFF, Nicholas: *Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona, Paidós, 2016.

REBENTISCH, Julianne: *Teorías del arte contemporáneo: una introducción*. Valencia, Publicacions Universitat de València, 2021.

RIVERO, Alfredo: *El modelo digital en la producción de imagen* (Tesis Doctoral Inédita). Islas Canarias, Universidad de la Laguna, 1997.

SÁNCHEZ-MESA, Domingo; PRATTEN, Robert y SCOLARI, Carlos Alberto: “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”. En *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 18, Cataluña, Universitat Oberta de Catalunya, 2016, Págs. 8-19. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>

VILLAGOMEZ-OVIEDO, Cynthia Patricia: El proceso de creación del Arte digital. En ArDIn: Arte Diseño Ingeniería, 8, Madrid, Universidad Politécnica de Madrid, 2019, Págs. 16-30. DOI: 10.20868/ardin.2019.8.3866

WAKEFIELD, Jane: “AI draws dog-walking baby radish in a tutu”. En BBC News, 2021, Enero 06. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (06/09/2022)

WESTON, Will: “Figure Drawing Class” (Curso Online). En Drawing America, 2020. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (06/09/2022)