

# Arte y TIC: ¿Predominio de la técnica o la cognición?

*Antonio Del Rivero Herrera\**

*Edith Aurora Rebolledo Garrido\*\**

En el contexto actual de la producción artística hay una importante inclusión de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). El arte digital, el net art, el arte sonoro y el bioarte son ejemplos de manifestaciones que han sido permeadas por las TIC, tanto en su proceso de producción como en su distribución y difusión. Dentro de dichas propuestas creativas, se halla un sector de artistas latinoamericanos que no basan su discurso artístico en la utilización de nuevas herramientas tecnológicas *per se*. Su objetivo es reconfigurar los modos de creación e integrar en sus repertorios temas críticos sociales y políticos de su contexto histórico.

PALABRAS CLAVE: ARTE, TIC, TÉCNICA, COMUNICACIÓN, COGNICIÓN

In the current context of artistic production there is an important inclusion of Information and Communication Technologies (ICTs). Digital art, net art, sound art and bio-art are examples of manifestations that have been influenced by ICTs, both in the process of production and distribution and diffusion. Within these creative proposals, there is a group of Latin American artists whose artistic discourse is not based in the use of new technological tools *per se*. Its objective is to reconfigure the ways in which art is created and to integrate into their repertoires social and political critical subjects of their historical context.

KEYWORDS: ART, ICT TECHNICAL, COMMUNICATION, COGNITION

---

\* Universidad Autónoma Metropolitana. Antonio [tonio\\_clon@hotmail.com](mailto:tonio_clon@hotmail.com)

\*\*Aurora [aurora.rebolledo@gmail.com](mailto:aurora.rebolledo@gmail.com)

## Arte y TIC: ¿Predominio de la técnica o la cognición?

*¿Cuándo dejaremos de usar la computadora como martillo?*

*Usar la computadora como martillo no habla muy bien de nuestra adaptabilidad a la nueva cultura, a sus nuevas metáforas y a sus nuevas tecnologías.*

Javier Covarrubias, 2006

A inicios de la década de los setenta, se incrementó la velocidad de los procesos productivos y se generó un nuevo modelo de organización y estructura social que posibilitó la creación de un sistema económico basado en el libre mercado y la apertura arancelaria. Nacieron conceptos como globalización y neoliberalismo, bajo la idea de que el mercado rigiera las relaciones comerciales, dejando fuera al Estado como regulador. En este sentido, en algunos sectores del campo artístico hubo una tendencia hacia la mercantilización y la producción en serie.

En el periodo postindustrial,<sup>1</sup> la información fue adquiriendo importancia no sólo como herramienta, sino como eje clave de las sociedades. Se empezó a hablar del imprescindible papel de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como Internet. Los procesos productivos de la informática y las telecomunicaciones se reestructuraron, volviéndose generadores de bienes y servicios; de este modo, gracias a la revaloración del trabajo intelectual, la información dejó de reducirse a procesos técnicos. En el arte, aunado a los cambios en los modos de producción y circulación, se abrió un campo a nuevas manifestaciones artísticas alternas basadas en la inclusión de las tecnologías y la ciencia en el arte.

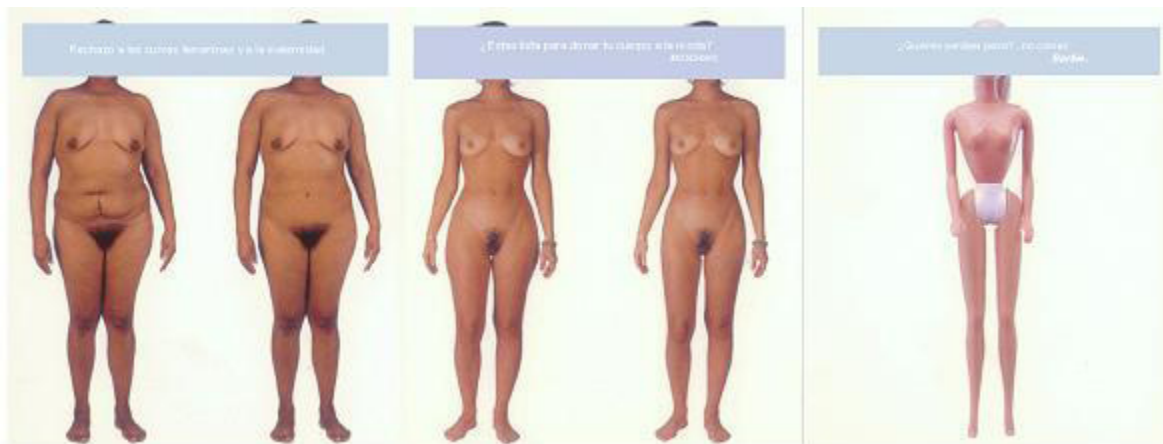
Sin duda, la inserción de la tecnología y la ciencia en el arte significó un cambio muy significativo, pues anteriormente se consideraba que el científico se dedicaba a trabajar con la realidad y la razón, mientras que el artista se ocupaba de la imaginación y las emociones; en el arte todo era subjetivo y en la ciencia, por el contrario, objetivo. A pesar de la concepción mencionada, la fusión entre arte y ciencia no es tan nueva como parece, desde épocas antiguas los griegos no marcaban distinción alguna entre artistas y científicos; para ellos arte y ciencia se englobaban en un solo término: *techné* (arte, técnica, destreza).

Mediante los procesos de digitalización se dieron cambios significativos. Con la aparición de las computadoras el vínculo entre arte y tecnología comenzó a consolidarse y, con ello, se abrió un campo de posibilidades artísticas. Con estas oportunidades en el ámbito creativo, también se desarrollaron nuevos lenguajes y surgieron distintos públicos, así como espacios de producción, exhibición y difusión; la Web se convirtió en soporte de la obra de arte y medio de interacción continua.

---

<sup>1</sup>Sociedad postindustrial es un término propuesto por teóricos de sociología y economía. En esta sociedad se produjo una transición económica basada en la industria, los servicios y la privatización masiva.

Artistas provenientes de las artes tradicionales, como la pintura, la escultura, el grabado e incluso la fotografía y el video comenzaron a migrar de los soportes analógicos hacia el vasto “universo digital”. Como consecuencia de este desplazamiento, se abrieron inéditos paradigmas de creación; los artistas se apropiaron de las nuevas tecnologías para ofrecer al espectador otras maneras de ver su entorno. En México, una de las pioneras en el empleo de herramientas digitales con reflexión crítica en el discurso creativo fue Marianna Dellekamp, con la pieza *Antropología del cuerpo moderno* (1999)<sup>2</sup> En dicha obra, se mostraba una serie de fotografías de gran formato de cuerpos femeninos que fueron modificados por la artista digitalmente, de acuerdo con lo que las mujeres fotografiadas deseaban cambiar en su físico; cada una de las imágenes estaba acompañada de citas textuales sacadas de revistas y frases publicitarias. “El procedimiento de Dellekamp al digitalizar el implante y tomar al cuerpo real como ateria bruta o soporte sobre el cual intervenir, es ni más ni menos el proceso técnico con que opera en la actualidad cualquier proceso de remodelación”.<sup>3</sup>



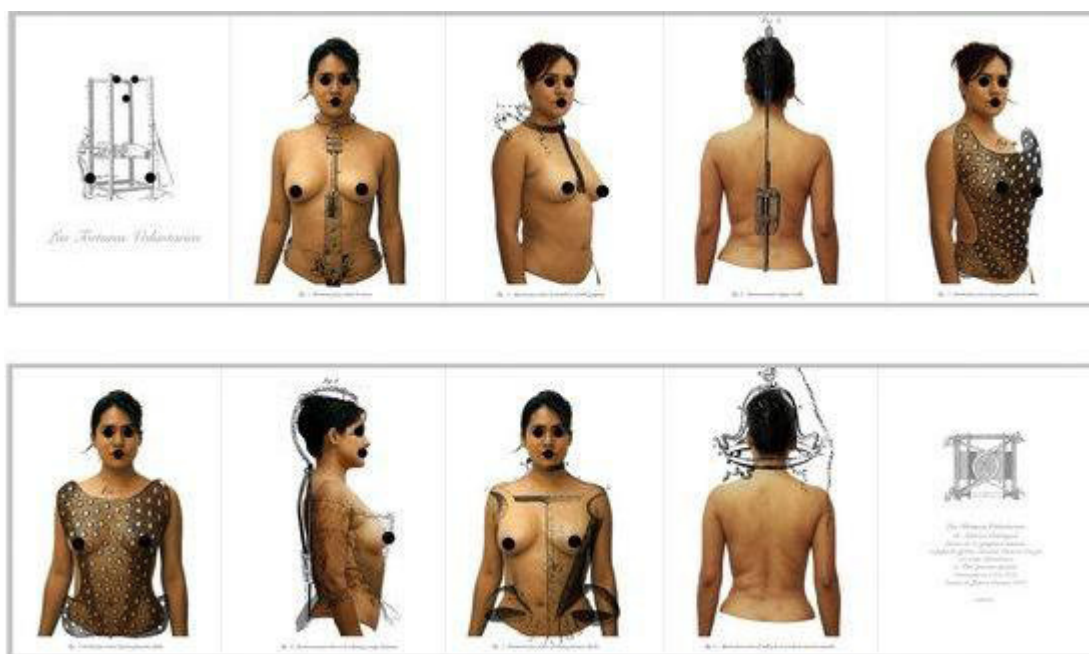
(Imagen 1. Marianna Dellekamp, *Antropología del Cuerpo Moderno*, 1999. Muestra de tres de las diez fotografías que comprenden la secuencia original)

Esta postura crítica hacia los cánones de belleza del cuerpo femenino impuestos por la sociedad es un tema recurrente en varias artistas latinoamericanas contemporáneas. Un ejemplo actual es el trabajo de la artista mexicana Adriana Calatayud, quien también ha ocupado la fotografía como medio para materializar sus ideas; con la utilización de técnicas digitales hace un recorrido por la historia para dar cuenta del valor y la esencia del cuerpo humano. Además, en sus obras trabaja con los ejes informáticos-referenciales de la fotografía tradicional. En la serie fotográfica *Torturas voluntarias* (2008), Calatayud hace un ejercicio crítico de las “transformaciones” estéticas que las mujeres hacen a sus cuerpos.

<sup>2</sup>La secuencia completa de la pieza *Antropología del cuerpo moderno* (1999) y un artículo del trabajo de la artista Marianna Dellekamp se pueden consultar en la dirección Web: <http://clon.uam.mx/cyberzine/5/constru/dellek.html>.

<sup>3</sup>Oswaldo Sánchez, Catálogo de la pieza *Antropología del Cuerpo moderno*, 1999, CONACULTA- FONCA.

A partir de la superposición de dibujos de aparatos de tortura renacentistas sobre fotografías de un cuerpo femenino dio cuenta de las “torturas” actuales (por ejemplo, las cirugías plásticas) a las cuales las mujeres se someten voluntariamente para ir de acuerdo con una supuesta idea social, generalizada, que determina que es necesario para alcanzar una imagen corpórea ideal.



(Imagen 2. Adriana Calatayud. *Torturas voluntarias*, 2008)

En la obra anterior, se puede observar la utilización de nuevas herramientas tecnológicas –en este caso fotografía digital– con fines de crítica social, más allá de la inclusión técnica. La obra cobra importancia por el discurso, la crítica, y el conocimiento creativo que gestiona, la tecnología electrónica sólo es el medio con el cual se traduce la información o, más bien, la comunicación.

Además de la fotografía digital, otro antecedente de la inclusión de herramientas tecnológicas fue, sin duda, el videoarte. Éste, a diferencia de la fotografía, la cual contaba ya con reconocimiento en el campo artístico, tuvo que abrirse camino hacia la validación como nueva forma de expresión artística. Uno de los artistas con mayor reconocimiento en el videoarte es Rubén Ortiz Torres, quien en sus obras incluye fotografía, pintura y grabado, así como otras técnicas, y propone una alternativa de lectura para tratar asuntos sobre la globalización y las nuevas formas de dominación euroamericanas. El video más representativo de Ortiz es *¿Cómo leer a macho mouse?* (1991), pieza con la cual se reconoce el valor del video como obra arte. En dicha obra, el artista hace una mezcla de iconos mediáticos y populares tanto norteamericanos como mexicanos para llevar a cabo una reflexión crítica en torno a las relaciones bilaterales entre México y Estados Unidos de América.

La evolución de las técnicas artísticas tradicionales como la fotografía y posteriormente el video tuvo una relación estrecha con las innovaciones tecnológicas. Además de esta metamorfosis –que

marcó un paradigma en la producción y la distribución artística contemporánea–, en los siguientes años el arte amplía sus repertorios en cuanto a temas, técnicas, materiales y soportes. Es así que da inicio una nueva era artística.

Uno de los antecedentes más representativos de las nuevas manifestaciones artísticas en Latinoamérica es el trabajo del brasileño Eduardo Kac, reconocido como la primera persona que se implantó voluntariamente en el cuerpo un *microchip*. Esta acción se llevó a cabo en el contexto de su obra *Time Capsule* (1997), donde hizo una crítica social de los sistemas de poder, control y vigilancia. Kac colocó el *chip* en su tobillo, haciendo una metáfora del lugar del cuerpo donde se ponían los grilletes a los esclavos durante el periodo colonial.



(Imagen 3. En este registro fotográfico se observa a Eduardo Kac insertándose el microchip)

Eduardo Kac es uno de los pioneros de lo que más tarde se denominó *bioarte* o *arte transgénico*. Respecto de la utilización de las nuevas tecnologías y su impacto en la producción artística contemporánea, comentó:

“Las nuevas tecnologías alteran culturalmente nuestra percepción del cuerpo humano, que pasa de ser un sistema auto-regulado naturalmente a un objeto controlado artificialmente y transformado electrónicamente (...) Más que hacer visible lo invisible, el arte tiene que despertar nuestra consciencia sobre aquello que está firmemente fuera de nuestro alcance visual, pero que, sin embargo, nos afecta directamente”<sup>4</sup>

Por su parte, en México, una de las artistas precursoras de la utilización de nuevas herramientas tecnológicas fue Tania Aedo. Entre sus piezas emblemáticas se encuentra la pieza *Drag 0.2* (2002), donde por medio de una serie de interfaces construidas con trajes de hule, sensores, imágenes, audio y un sistema de *hardware/software* propone una reflexión crítica sobre los roles de género establecidos social y culturalmente.

<sup>4</sup>Eduardo Kac, *El arte transgénico*, publicado en *Leonardo Electronic Almac*, Vol. 6, N. 11, 1998.





(Imagen 4. Tania Aedo, *Drag 0.2*. 2002)

Con la utilización de las herramientas disponibles hasta ese momento, en dicha pieza Aedo lleva a cabo un performance virtual, que funciona como metáfora de transformación temporal y brinda la posibilidad de intercambiar roles de género. En relación con *Drag 0.2*, la artista comentó:

“Durante el proceso de trabajo mi reflexión se amplió hacia las formas en que se construye la subjetividad y el papel que la tecnología juega en este proceso de construcción. Me interesan especialmente los mecanismos de regulación de la subjetividad y las tecnologías de ‘inscripción’ mediante las cuales estos mecanismos son integrados en la vida de las personas”.<sup>5</sup>

En los próximos años, la creación artística audiovisual a partir de soportes técnicos continuó dando frutos, así como renovando y creando nuevos procesos artísticos. Por ejemplo, el denominado net art surgió como producción exclusiva para la Web; básicamente consistió en un arte interactivo con soportes digitales que dio la posibilidad de crear obras colectivas alrededor del mundo. En Latinoamérica, artistas y curadores como Iván Abreu, Juan José Rivas, Mario de Vega, Arcángel Constantini, Dyan Pritamo y Antonio Domínguez Rivas forman parte de la agrupación mundial de investigadores *Dorkbot*,<sup>6</sup> que se enfoca sobre todo a medios, ciencia, tecnología y arte electrónico. *Dorkbot* organiza constantemente encuentros en tiempo real, en diferentes ciudades del mundo; experimenta con composiciones audiovisuales colectivas; y comparte un espacio virtual.<sup>7</sup> Los artistas de esta organización han creado su propio *software*, basado en el *software libre*;<sup>8</sup> llevan a cabo producciones alternativas y utilizan las nuevas tecnologías con fines estéticos. *Dorkbot* opera sin fines de lucro y fuera de los parámetros de cualquier institución; su principal propósito es la colaboración, el intercambio y el libre acceso. Esta agrupación es un ejemplo de las transformaciones y nuevas prácticas que surgieron gracias a la inclusión de tecnologías en diversos campos.

<sup>5</sup>Tania Aedo, Disponible en <http://heartelectronico.net/multime/tania.html>.

<sup>6</sup>En la actualidad, Dorkbot tiene sedes en diversas ciudades del mundo, como Ciudad de México, Ensenada, Buenos Aires, Río de Janeiro, Montevideo, Buga, Medellín, San Salvador, Madrid, Barcelona, Nueva York, Londres, San Francisco, Melbourne, Mumbai, Seattle, Rotterdam, Lisboa, Chicago, Tokio, Budapest, Viena, Vancouver, Sidney, Atenas, Berlín, entre otras.

<sup>7</sup>Disponible en [dorkbot.org/](http://dorkbot.org/).

En la actualidad, en algunos países latinoamericanos se habla en repetidas ocasiones de los cambios sociales, culturales y económicos generados por la utilización de las TIC. Es evidente que han ocurrido transformaciones importantes, pero desafortunadamente no han alcanzado al total de la población; Por tanto, no se puede considerar que este proceso ha sido incluyente pues la mayoría de los habitantes en Latinoamérica no tiene acceso a la información ni a las nuevas formas de producción que ésta genera. Acortar o desaparecer la *brecha digital* es uno de los tantos retos que las sociedades en desarrollo enfrentan y que se están trabajando en el arte.

En cualquier ámbito, ya sea social, cultural o artístico, no basta con estar a la vanguardia en soportes técnicos, pues es todavía más importante promover en la población procesos cognitivos que favorezcan la utilización correcta de los contenidos en la Web. Y aun cuando sea paradójico, la mera información no produce un verdadero cambio en la sociedad si no está permeada por un desarrollo comunicativo, en el que además del mensaje haya un reconocimiento de la otredad.

Como ejemplo del uso de información para promover la participación de la sociedad, se encuentra el trabajo del artista multidisciplinario Fran Ilich, quien se ha dedicado al *hacktivismo*,<sup>9</sup> la literatura, y el desarrollo de formas narrativas experimentales e interactivas para Internet, que permiten la participación de sectores sin acceso a la redes de comunicación global. En el año 2000, en la frontera de EUA y México, en las ciudades Tijuana y San Diego, Ilich organizó el *Festival-Campamento Borderhack 2.0*, en el cual reunió durante tres días a programadores, artistas y activistas de la Web para llevar a cabo talleres, exponer obras de arte digital y establecer un puente cibernético que “borrara” las fronteras geográficas mediante un diálogo binacional. *Borderhack 2.0* fue parte de la “Cadena de Campamentos de la Frontera”, los cuales dieron inicio en Alemania y en distintas fronteras de la Unión Europea bajo el nombre de “*kein mensch ist illegal*” (ningún ser humano es ilegal) (Rosseti, 2011:173). Al respecto, Ilich comentó:

“*Borderhack* fue un acto romántico en la época más fría del siglo xx. Una muestra de que las fronteras existen y que necesitan ser *hackeadas* para entender nuestra condición de seres vivos; mas allá de tratados de libre comercio y *cyberchicks* esclavizadas a maquiladoras por turnos de 10 horas diarias. Imagina un campamento en la absoluta esquina geográfica de Latinoamérica, donde la pobreza choca con la libertad y México y E.U.A. se dividen por una pared metálica”.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>La denominación de Software libre se refiere a aquellos programas informáticos que respetan la libertad de los usuarios sobre los productos adquiridos, y el acceso al código de programación. Los usuarios pueden modificar, reproducir y distribuir los software libres sin algún tipo de restricción.

<sup>9</sup>Hactivismo es un acrónimo de los términos hacker y activismo, es una forma de resistencia y de protesta política mediante el uso no violento de la tecnología digital, principalmente Internet.

<sup>10</sup>Fran Ilich, en el Manifiesto de apertura del campamento de Tijuana. Disponible en <http://barrapunto.com/articles/01/08/25/1748213.shtml>.

Con esta acción, Ilich estableció un diálogo limitado geográficamente y temporalmente, en el cual propuso comunicación incluyente; sin embargo, en 2005 puso en marcha una red de comunicación de servidores independientes a escala mundial, que permitió una comunicación permanente. Luego de la Sexta Declaración de la Selva Lacandona<sup>11</sup> y de reuniones con el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), Ilich propuso la construcción de la página web [www.possibleworlds.org](http://www.possibleworlds.org), en este sitio los usuarios tenían la posibilidad de manifestar su solidaridad ante dicha declaración.

Además de promover la comunicación entre la sociedad, la incorporación de las TIC en el arte ha permitido la reflexión en torno del vínculo entre el ser humano y su medio ambiente. En el campo del arte sonoro, una metáfora que alude a la necesidad de tomar conciencia de la relación medio ambiente-sociedad fue el proyecto *Sotavento* (2006) del colectivo *Tilt*, donde participó el artista mexicano Carlos Sandoval. Se trató de una instalación sonora que dio cuenta de la estrecha relación entre el viento y millones de árboles. El concepto tenía como base principal la creación de música a partir del movimiento de las ramas de los árboles provocado por el viento; para ello se conectaron sensores a un árbol y una computadora transformaba el movimiento de sus ramas en señales sonoras que eran amplificadas y enviadas a cuatro bocinas. Se incluyeron tres árboles a este proyecto: uno en Florencia, Italia, otro en Berlín, Alemania, y otro en San Luis Potosí, México; éstos se comunicaban entre sí por medio de Internet.



(Imagen 5. En esta secuencia fotográfica se observan los lugares donde se encontraban los árboles a los cuales se les instalaron sensores)

<sup>11</sup>La Sexta Declaración de la Selva Lacandona fue una iniciativa social en la que se mostraba el proceso que la comunidad lacandona había llevado a cabo en favor de su autonomía, en la cual también se incluían sus demandas sociales y políticas.



*Sotavento* es una pieza artística en la que se mezclan el arte, la tecnología y la naturaleza. A partir de experiencias artísticas como la anterior, en los últimos años ha surgido una denominación para obras en las que existe una estrecha relación entre arte y ciencia: *bioarte*, el cual se ha consolidado como una de las vanguardias del nuevo siglo. En este tipo de creaciones, los materiales orgánicos se convierten en el instrumento artístico: animales, plantas, genes, piel humana, entre otros, se utilizan para llevar a cabo obras estéticas. Al hacer uso de la tecnología contemporánea, el *bioarte* evidencia el contexto sociopolítico de la producción; también da cuenta de las posibilidades generadas en el arte con la incorporación de procesos biológicos como forma y medio de comunicación. Así pues, el *bioarte* se ha encargado de desvanecer la línea entre arte y ciencia; lugares como los laboratorios, que eran específicos para llevar a cabo estudios científicos, ahora se han convertido en espacios de creación artística.

Uno de los propósitos del *bioarte* es establecer la polémica entre *bioética* y *biopoder*; es decir, cuestionar el quehacer científico y tecnológico cuando éste deja de lado la función social y únicamente se encarga de actuar como medio de control de los sectores dominantes. Por su parte, la *bioética* propone el diálogo entre los que producen ciencia y aplican tecnología y aquellos que viven sus consecuencias negativas o positivas: la población. En cambio, el *biopoder* es ejercido, por ejemplo, desde los grandes consorcios de ingeniería genética, que monopolizan la producción agropecuaria o tecnológica para gestar subordinación económica y política en los países en vías de desarrollo.

Una pieza significativa relacionada con el *bioarte* es *El Jardín de las Delicias* (2001), del artista mexicano Daniel Rivera. Se trató de una instalación *in situ*: una intervención de los residuos industriales contaminados para tratarlos y posteriormente utilizarlos en el cultivo de plantas. En palabras de su creador, esta pieza fue “la presentación de una maqueta de lo que podrán ser los jardines futuros: tecnológicamente asistidos, científicamente controlados y artísticamente diseñados”.<sup>12</sup>

Las obras que se han expuesto en el presente artículo son una muestra representativa de la producción artística en la que convergen diferentes disciplinas, que mediante la asistencia de las nuevas tecnologías proponen una crítica social y crean un lenguaje artístico multimediático que apela a las percepciones y los sentidos del ser humano.

El crecimiento de posibilidades surgido gracias a los avances tecnológicos es innegable, sin embargo se debe erradicar del imaginario social la idea de que, con la aparición de cada nueva tecnología, se producirán cambios en la esencia de la humanidad.

No se trata de tener una visión tecnofóbica ni tecnofílica, pues, por un lado, la tecnología ha dado grandes aportes al quehacer artístico, pero por el otro, paradójicamente y desde una perspectiva crítica, es a causa de la tecnología que la obra de arte ha dejado atrás su característica ascética y ya no se consolida como una obra única e irrepetible. Al respecto, Walter Benjamin señala en el libro

---

<sup>12</sup>Daniel Rivera, *El jardín de las delicias*, Disponible en <http://www.altamiracave.com/riesgo5.htm>.

*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003), que el arte abandona su antigua “aura” y se transforma en objeto de consumo, aunque no por esto pierde su valor estético. En resumen, “la tecnología, entonces, no es el timón del cambio es sólo la parte material del nuevo pensamiento, es el instrumento que hace visible las ideas” (Covarrubias, 2006:13).

Es evidente que el surgimiento de las TIC da la posibilidad de extraer, guardar, procesar y visualizar información proveniente de diversos sectores en cualquier momento. En este proceso de desarrollo, lo ideal sería que la nueva economía del arte no visualizara al artista como máquina de producción de mercancías dirigidas a círculos elitistas, sino más bien como generador de contenidos de difusión y conocimiento creativo. En este sentido, Brea (2003) hace una crítica y argumenta que, como cualquier otro trabajo social, el quehacer artístico es una mera actividad de producción que tiene su espacio de inserción en el dominio público y está definido por actos de intercambio. Aun cuando se rechace la idea, el autor dice que en “las sociedades actuales este espacio se encuentra exhaustivamente prefigurado por la actividad económico-productiva, bajo cuya administración se decide la forma reglada de intercambio social” (Brea, 2003:125).

Sin embargo, algunas vertientes del arte contemporáneo, como las mostradas en el presente artículo, se han podido deslindar del uso de la técnica, el consumo y la mercantilización como la base primaria de su producción. Por tanto el reto fundamental en las prácticas creativas actuales sería, de hecho, salvaguardar su papel antropológico y social, tal como lo han hecho diversos artistas en Latinoamérica.

Como se ha venido refiriendo, una de las características de las nuevas sociedades es la “transformación” de estructuras en cuanto a las relaciones de producción. En estos contextos, lo más importante del trabajo desarrollado hoy en día es la producción intelectual y no tanto la de bienes materiales. Pero paradójicamente, la circulación del consumo de estos bienes inmateriales muchas veces está regulada por las industrias culturales.

Así pues, en las sociedades se tienen que reconocer las prácticas simbólicas entre las cuales opera el arte. Brea (2003) comenta que, como productor, el artista ya no es una figura simbólica, sino “un genuino participante en los intercambios sociales –de producción intelectual–”. Desde esta misma perspectiva, el artista como productor es “un generador de narrativas de reconocimiento mutuo, un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia y un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública” (Brea, 2003:128). Y, en estos contextos, la técnica también juega un papel muy importante, pues por medio de ésta el artista realiza su obra para después establecer el intercambio social.

En cualquier época las obras artísticas están unidas con el desarrollo técnico, pero la finalidad del arte es, en esencia, expresar la relación que el sujeto creativo tiene con su comunidad, con su medio ambiente y consigo mismo. Por tanto, las manifestaciones artísticas no sólo se producen por el surgimiento de técnicas nuevas; evidentemente se ven afectadas con ello, pero esto se da en la medida en que tales desarrollos técnicos son apropiados por la sociedad y tienen repercusiones directas en la manera como los sujetos se vinculan con el entorno, el espacio y el tiempo. Y en ello es fundamental considerar que los inventos tecnológicos proporcionan una reconfiguración de la vida cotidiana y

del pensamiento del ser humano; determinan una nueva manera de preservar la memoria colectiva porque permiten el registro de diversos acontecimientos o acciones; dan la posibilidad de nuevas manifestaciones creativas; permiten la reproducción y la distribución de las obras, así como el acceso libre y la participación colaborativa e interactiva con el espectador.

Un ejemplo de lo anterior, en cuanto a la reconfiguración de la memoria colectiva, es el cambio que representan los procesos tecnológicos en la percepción y la creación de la obra del artista. En manifestaciones creativas como las referidas a lo largo del presente artículo fue gracias a los procesos digitales que su existencia se prolongó en el tiempo, lo cual permitió que la pieza artística pudiera ser observada en distintos tiempos y espacios geográficos. En este sentido, sí hay una nueva relación y reconfiguración de los sujetos con su aproximación al conocimiento creativo.

En el presente artículo, además, se ha propuesto una revisión del arte contemporáneo latinoamericano, que ha surgido con la finalidad de generar procesos cognitivos y comunicativos en la sociedad. En conclusión, este tipo de arte de corte crítico, reflexivo y de protesta, asistido por las TIC, se mueve desde las periferias del *mainstream* y propone lo que tanto le falta a la sociedad: el diálogo y la comunicación. Sin duda, hay un claro predominio de la cognición ante la técnica, y se ha superado el reto de *“usar la computadora como martillo”*.

## Bibliografía

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Ítaca, México.

Brea, J. (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Centro de documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Comunidad de Murcia, España.

Covarrubias, J. (2006). *La tecnología de la imaginación*. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Gruzinski, S. (2010). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492- 2019)*. Fondo de Cultura Económica, México.

Rosseti, L. (2011). *Media Art en México. Análisis de los antecedentes de la evolución y de las características y de la práctica artística no convencional relacionada con las TIC*. Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona.