

**ARTE CONTEMPORÁNEO 2021-1**  
**ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS**  
**Gabriela Lobato Ramos**

**¿Qué es el arte?**

El arte de los “nuevos medios” continua con la tradición del arte conceptual de reducir al máximo el objeto artístico y el producto final visualmente perceptible, en favor de la creación de eventos artísticos, en los cuales, el proceso de interacciones intersubjetivas que en él suceden, se convierte en la obra misma. En donde se cuestiona la experiencia de visualidad e interactividad que otorga la tecnología digital.

Encontramos en la radio y el teléfono las primeras formas de comunicación electrónica que utilizaron los artistas para desplazar los límites en los que sucede la obra, rompiendo con las restricciones espacio-temporales y con el modelo unidireccional de comunicación, en búsqueda de una participación activa entre el oyente y el aparato (Kac, 2007). Deviniendo en la ruptura de la narrativa convencional del cine y la expansión de su lenguaje y la deconstrucción de su aparato (Weibel, 2003), que tuvo como consecuencia, una nueva percepción audiovisual que llevó su planteamiento hasta una tecnología de la interactividad.

Por lo tanto, como menciona Katja Kwastek, el potencial epistémico del arte ya no sólo surge de un proceso contemplativo, sino que surge de la realización activa del receptor en un sistema determinado por el artista (Kwastek, 2013). Este sistema, al igual que sus materiales, no tienen una forma definida, incorporan diferentes sistemas y experiencias, incluso planteando un campo de acción en donde la obra sucede en la interacción entre la tecnología y el cuerpo.

## **El papel del artista**

El artista de los “nuevos medios” experimenta con nuevas maneras de generar una experiencia estética que requiera de diferentes grados de participación del espectador a partir de explorar las múltiples posibilidades que ofrece la tecnología. En ocasiones, su figura autoral se diluye en la obra para configurarla desde la acción de los receptores. Adopta un papel de facilitador o creador de estructuras, contextos y redes en las que sucede una interacción bajo criterios más o menos previstos, que configuran la obra en términos de procesos más que de formas. Determinando sus límites, su estructura, sus puntos de entrada y salida para el receptor, considerando la multiplicidad de relaciones que se pueden dar en el sistema (Kwastek, 2013).

Por lo tanto, estos eventos que crea el artista, producen un nuevo lenguaje digital y telemático que necesita de la participación activa del espectador, el cual pasa a ser miembro de una red dinámica virtual de interacciones.

Artistas como Sterlac, por ejemplo, disuelven los límites entre él y la obra desde la hibridación tecnológica. Que a partir de añadidos tecnológicos a su cuerpo busca generar otras posibilidades operacionales y performáticas para la obra (Herath, Kroos y Sterlac, 2016). Entendiendo así, el cuerpo como un sistema manipulable y programable por la tecnología, en donde la tecnología no es ya sólo una extensión del cuerpo, sino que forma parte de él y sus procesos cognitivos.

## **El papel del espectador**

Adquiere un papel mucho más participativo y crítico, siguiendo con el compromiso por descifrar las nuevas narrativas que de él esperaba el arte conceptual. El cine expandido, por ejemplo, cuando rompe la forma frontal y lineal del medio cinematográfico en el cine expandido, lleva al espectador a una experiencia más inmersiva, en la que se vuelve parte de lo que está observando por medio de las videoinstalaciones de circuito cerrado (Weibel, 2003).

El observador adquiere un papel protagónico gracias a la complejidad que deriva del uso de la tecnología que intensifica la sensibilidad del receptor y permite que la interacción intersubjetiva con la tecnología se vuelva parte fundamental. La respuesta y la acción que suceden en la red prevista por el artista configura la pieza, por lo tanto, el receptor tiene que interactuar con la obra para producir su sentido bajo las pautas determinadas por el artista. Estas acciones, que no tienen un propósito ni un impacto en la vida cotidiana del receptor, son el medio para la experiencia estética (Kwastek, 2013) en la cual el receptor puede convertirse en un coautor de la obra.