



Universidad Católica Andrés Bello  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social  
Mención de Artes Audiovisuales  
Trabajo Especial de Grado

## *elreplay.com*

Una metáfora digital sobre lo lúdico en la comunicación postmoderna

María Ignacia Alcalá Sucre  
Ángela Beatriz De Castro Bonilla  
Nelesi Gabriela Rodríguez Trujillo

Tesistas

Humberto Valdivieso

Tutor

Caracas, septiembre de 2010

## AGRADECIMIENTOS

Todas estas personas son propietarias de una parte (mayor o menor) de *elreplay.com* y de nuestro título universitario (y también de nuestro corazón). Acá están los que nos hicieron llorar y los que luego nos consolaron, los que nos inspiraron, los que nos dieron comida y casa, los que fueron nuestros choferes, los que nos enseñaron esas cosas que (jamás imaginamos) serían útiles después, los que nos prestaron libros, los que estuvieron pendientes del proyecto y los que se encargaron de las partes de *elreplay.com* que nosotras fuimos incapaces de hacer.

Humberto Valdivieso.

Rafael Cadenas.

Santiago Pol.

Alfredo Naranjo.

Gabriel José Balda Ortiz.

José Andrés Reyes.

Familia Alcalá Sucre.

Familia De Castro Bonilla.

Familia Rodríguez Trujillo.

Carlos Brito.

José Ignacio Benítez.

Alejandro Ríos.

Alejandra Hernández, Familia Pol Garnica, Carlos Delgado Flores, Víctor Romero, Luis Manuel Lairé, Rodrigo Blanco, José Urriola, José Rafael Briceño, Elisa Martínez, Eugenia Csoban, Carlos Adam, Colectivo Audiovisual Monte y Culebra, Víctor Alarcón, Imaginarios de Venezuela, Maité Dautant, Banco del Libro, Alesia Dávila, Juan Miguel Peraza, Rolando Peña, Freddy Goncalves, Giuliano Corrado, Mariela Matos.

# ÍNDICE GENERAL

1.- INTRODUCCIÓN.....	6
2.- MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.- La comunicación en el mundo digital.....	7
2.2.- El arte electrónico: un punto de encuentro.....	12
2.3.- Sobre la condición postmoderna.....	16
2.4.- Michel Foucault: acerca de la episteme y el lenguaje vuelto sobre sí mismo.....	19
2.5.- Jean Baurillard: la era de la simulación, transtética e implosión.....	22
2.6.- Tres artistas venezolanos.....	24
2.6.1.- Rafael Cadenas.....	24
2.6.2.- Alfredo Naranjo.....	25
2.6.3.- Santiago Pol.....	26
3.- MARCO METODOLÓGICO.....	28
3.1.- Planteamiento del problema.....	28
3.2.- Objetivo general.....	28
3.3.- Objetivos específicos.....	28
3.4.- Delimitación.....	29
3.5.- Justificación.....	30
3.6.- Metodología DADI.....	31
3.7.- Presupuesto.....	33
4.- ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	34
4.1.- La Web, la comunicación y lo lúdico en la urbe contemporánea.....	34
4.2.- Una exploración conceptual sobre la base del mapa de navegación.....	37
4.2.1.- www.....	38

4.2.2.- <a href="http://www.elreplay.com">www.elreplay.com</a> .....	39
4.2.3.- Visual de la aplicación.....	40
4.2.4.- Esquina superior izquierda: logo elreplay.com.....	42
4.2.5.- Las nueve frases.....	43
4.2.5.1.- tamaño natural/ firmes objetos/ ¡Up, up!.....	44
4.2.5.2.- éste y aquel/ más/ yo.....	46
4.2.5.3.- tatatá/ lalala/ parará.....	47
4.2.6.- Figura central.....	49
4.2.7.- El Player.....	50
4.2.8.- Ver de nuevo, enviar link por correo, compartir en Facebook o compartir en Twitter.....	52
4.2.9.- Galería.....	53
4.2.10.- Acerca de/ Contacto.....	54
5.- CONCLUSIONES.....	56
6.- RECOMENDACIONES.....	57
7.- FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.....	58
8.- ANEXOS.....	61
8.1.- Glosario de términos.....	61
8.2.- Entrevistas.....	66
8.2.1.- Entrevista Carlos Brito.....	66
8.2.2.- Entrevista Alfredo Naranjo.....	68
8.2.3.- Entrevista Santiago Pol.....	70
8.3.- Cartas de autorización de los artistas.....	73
8.4.- Primeros bocetos de logo para <i>el replay</i> .....	76
8.5.- DVD.....	78

# INTRODUCCIÓN

Comunicar hoy es un acto estético, descentrado, sin verdades, en constante movimiento, digital. Un acto que plaga las urbes y que se reviste de un carácter lúdico.

Bajo estas premisas y apoyado sobre la base teórica de la postmodernidad, nace *elreplay.com*, un proyecto de tesis que, con un sitio web como producto final, constituye una simulación de la condición lúdica en la comunicación contemporánea. Una aplicación multimedia que a través del cruce de discursos artísticos de Rafael Cadenas, Santiago Pol y Alfredo Naranjo genera nuevas formas expresivas, distintas de las originales, anónimas, efímeras, azarosas.

Este trabajo de grado, el primero en formato web admitido por la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, reta algunas de las ideas tradicionalmente asentadas: la noción de autoría, el carácter sagrado y trascendental del arte, así como el límite entre éste y la comunicación; al tiempo que satisface una necesidad de consumo estético de la sociedad de estos tiempos.

Se abre una invitación a jugar una y otra vez, a restituir discursos, a compartir, a comunicar.

# MARCO TEÓRICO

## *La comunicación en el mundo digital*

La palabra comunicación está en muchas bocas todo el tiempo. Cuando se pregunta sobre el concepto, con frecuencia se recuerda el más sencillo de ellos, referido a “la comunicación como transmisión de mensajes (...), la codificación y la decodificación que hacen los emisores y los receptores, y cómo los transmisores usan los canales y los medios de la comunicación” (Fiske, 1982, p. 20). Sin embargo, esta noción abarca más del típico esquema *emisor-receptor-mensaje-medio*. Existe un enfoque alternativo al primero, que ve a la comunicación como un proceso. Este otro enfoque, apegado a la semiótica (ver Glosario, p. 64), considera a la comunicación como “producción e intercambio de sentido (...) se preocupa por el papel de los textos en nuestra cultura” (Fiske, 1982, p. 20).

A pesar de que en las dos vertientes se encuentran aportes valiosos que serán aprovechados en este trabajo, la segunda acepción se adapta mejor a temas introducidos por la contemporaneidad, como son la globalización y las tecnologías digitales, los cuales, además, serán relevantes para efectos de la investigación. En especial, se explorará la relación entre lo digital y la comunicación.

Si la comunicación es un concepto amplio, lo digital no lo es menos. En primer lugar, lo digital se refiere a un tipo de información presentada a través de una serie de dispositivos que emplean el código binario (ver Glosario, p. 61), como computadoras, celulares y televisión digital. Éstos han cobrado una importancia tal en el mundo contemporáneo que el concepto de lo digital se ha extendido a las dinámicas y nuevas formas de contenidos generados a partir de estas tecnologías.

Y es que la informática [o en este caso, lo digital] ya no se ocupa de los ordenadores, sino de la vida misma. Los ordenadores personales han reemplazado al gran ordenador central en casi todo el mundo. Hemos presenciado cómo los ordenadores se trasladan de enormes espacios con aire acondicionado a armarios, luego a escritorios y ahora a nuestras rodillas y a nuestros bolsillos. Y este proceso aún no ha terminado. (Negroponte, 1995/2000, p. 20).

Se habla incluso del mundo digital, y la expresión no es gratuita. Gran parte del día a día se ha trasladado hacia el espacio construido por la tecnología, debido a que ésta implica modificaciones en la vida diaria que van mucho más allá de lo que en principio podría pensarse.

La digitalización presenta muchas ventajas. Las más evidentes son la compresión de datos y la corrección de errores, ambas importantes en la distribución de información a través de un canal costoso o ruidoso. Los emisores ahorran dinero y los receptores reciben una imagen y un sonido con calidad de estudio. No obstante, las consecuencias de la digitalización son aún mucho más importantes. (Negroponte, 1995/2000, p. 30).

En primer lugar está el formato. La llegada de las tecnologías obligó al desarrollo de un contenido digital, con unas características propias acordes con los distintos dispositivos. La disposición del contenido en función de las dimensiones de la pantalla, las formas de recorrido del mismo, así como el nivel necesario de síntesis en función de la velocidad de información y los tiempos de permanencia de los usuarios son sólo algunos de los factores que entonces, y aún hoy, fueron considerados para la adaptación de discursos (ver Glosario, p. 61) y construcción de otros nuevos.

El formato digital trajo consigo otra variable importante: la idea de que los contenidos no son fijos. Hasta entonces, una modificación cualquiera implicaba generalmente la re-elaboración del contenido; a partir de la llegada de lo digital, basta con abrir el archivo, realizar el ajuste y volver a guardar. Esta idea resulta importante pues posteriormente, más aún luego de la llegada de Internet como herramienta de uso cotidiano, nace la idea de los entornos colaborativos, en los que el contenido es modificado constantemente por múltiples usuarios; esta idea se abordará más adelante, con todos los otros elementos que la Internet ha aportado a la comunicación digital.

Los dispositivos (ver Glosario, p. 61) digitales también han hecho posible la convergencia e integración de contenidos de distinta naturaleza, originando los conceptos de multimedia e hipermedia. En su acepción más simple “una aplicación multimedia es el resultado de la integración de varios medios de comunicación, como imágenes, texto, audio, vídeo y animaciones de síntesis en un mismo soporte” (Burgos y De León, 2001, p. 17)

A propósito de este tema, Nicholas Negroponte (1995/2000) comenta: “Los bits se mezclan fácilmente. Se combinan y pueden usarse y reutilizarse juntos o por separado. La combinación de sonido, imagen e información se llama multimedia; aunque suene complicado, sólo se trata de la mezcla de bits” (p.33)

Esta posibilidad ha dado paso a la generación de nuevas formas de contenido, en donde más que reunir distintos formatos, se tejen relaciones entre ellos. Así, nace el concepto de hipermedia:

Hipermedia es una extensión de hipertexto, un concepto que designa narrativa altamente interconectada, o información vinculada. (...) El espacio que ocupa la información no se limita a las tres dimensiones. Una idea o sucesión de pensamientos pueden comprender una red multidimensional de pistas dispuestas para nuevas elaboraciones o argumentos que pueden ser invocados o ignorados. (Negroponte, 1995/2000, p. 91)

La línea que separa los conceptos de multimedia e hipermedia es delgada, pero podría decirse que ésta radica en la forma en que los distintos formatos se interconectan en un producto determinado.

Una parte de lo digital la conforman los dispositivos, pero otra no menos importante la constituye la Internet, que ha propiciado innumerables cambios en las dinámicas actuales. Ya en el año 1995, Nicholas Negroponte adelantaba:

El agente del cambio será Internet, en sentido literal y metafórico. Internet es interesante no sólo en tanto red global masiva y omnipresente, sino también como algo que parece haber evolucionado sin un diseño previo y que presenta un aspecto parecido a la formación de una bandada de patos. No existe ningún jefe, pero todas las piezas encajan admirablemente. (p. 215)

Internet ha modificado los conceptos de espacio y tiempo, posibilitando los intercambios entre personas que se encuentran separadas por grandes distancias geográficas. La Red se ha constituido como un espacio común en el que la comunicación entre distintas culturas es posible. Un espacio que ha dado pie a la construcción de nuevos lenguajes y nuevos discursos.

El valor de una red tiene menos que ver con la información que con la comunidad. La autopista de la información es más que un extracto de cada libro de la Biblioteca del Congreso. Se trata de crear una estructura social global, totalmente nueva. (Negroponte, 1995/2000, p. 217).

El intercambio que permite la web no sólo implica la interrelación entre usuarios, sino que también posibilita la relación de los mismos con los contenidos. Es aquí donde entra en juego en concepto de interactividad, entendido como la capacidad que tiene el usuario de decidir la manera de acceder a la información entre varias opciones presentadas. Esta capacidad de decidir se manifiesta a través de varias acciones: pulsar con el teclado, activar con la voz o presionar directamente sobre una pantalla. (Burgos y De León, 2001).

Esta idea de interactividad ha llegado a influenciar distintas áreas del conocimiento e incluso del arte. Su exploración ha llevado al surgimiento de nuevas propuestas que llevan como bandera la premisa de la co-creación:

La superautopista digital hará que el arte acabado e inalterable sea una cosa del pasado. El número de bigotes que se le pueden poner a la Mona Lisa es sólo un juego de niños. Seremos testigos de una verdadera manipulación digital de expresiones supuestamente acabadas que circulan por Internet, lo cual no tiene por qué ser malo (...) Estamos entrando a una era en que la expresión puede ser más participativa y vital. Tenemos la oportunidad de distribuir y experimentar señales sensoriales muy ricas de formas mucho más accesibles. (Negroponte, 1995/2000, p. 264).

El nivel de interactividad y colaboración en los entornos digitales ha llegado a ser tal que la noción de autoría se ha traído a debate; los contenidos están en constante reconstrucción gracias a las interacciones de los usuarios, que junto a los dispositivos tecnológicos se han convertido en actores importantes en el proceso de creación. Jordi Alberich (2002), profesor universitario dedicado al tema de los entornos digitales, comenta al respecto:

El autor en los sistemas multimedia resulta, por tanto, una figura doble, compartida por diseñadores y usuarios. Por el entorno y el contexto tecnológico, en el proceso de comunicación multimedia la respuesta y la interacción del usuario se convierten, de hecho, en el objetivo de la totalidad del sistema. (¶25).

Los dispositivos digitales y la Internet han modificado en buena medida la manera en que se establecen las relaciones y se genera contenido. Pero no sólo eso, también han marcado la pauta en el modo de aproximarse al mismo. Hoy, la manera de aprehender el conocimiento está signado por los formatos digitales. “De pronto, aprender haciendo algo se convirtió en la regla más que en la excepción. (...) Cuando se juega con la información, el material adquiere un mayor significado, sobre todo en lo que se refiere a temas abstractos.” (Negroponte, 1995/2000, p. 236).

Se ha visto que lo digital constituye un punto de encuentro en muchos sentidos: de contenidos, de formatos y de usuarios. Las áreas del conocimiento no escapan a esta convergencia digital. En el libro *El Mundo Digital*, ya se aventuraban a señalar:

Se percibe una cierta divergencia, aunque sea artificial, entre la tecnología y las humanidades, la ciencia y el arte, entre el hemisferio derecho del cerebro y el izquierdo, pero creo que el mundo emergente de los multimedia será unas disciplinas que, como la arquitectura, hará de puente. (Negroponte, 1995/2000, p. 104).

Efectivamente, las tecnologías de la información permitieron la experimentación en este sentido.

## *El arte electrónico: un punto de encuentro*

Pere Báscones (2003), licenciado en Bellas Artes, diseñador multimedia y profesor de la universidad abierta de Catalunya, introduce un artículo sobre arte e interactividad de la siguiente manera:

Hace ya tiempo que asistimos a un cruce de caminos entre el arte y la ciencia motivado por las (...) tecnologías, en las cuales muchos artistas, igual que diseñadores o profesionales de la imagen, han encontrado su nueva herramienta de trabajo. (¶2)

La influencia de las nuevas técnicas sobre el arte, inaugurada “a partir de la Revolución Industrial, específicamente, cuando sus efectos comenzaron a sentirse en la cotidianidad, a final del siglo XIX” (Popper, 1993, p.10, traducción libre del autor), ha tomado un papel protagónico desde el advenimiento de la era digital y la de las tecnologías de la información.

Es en ese momento cuando finalmente se conforma lo que puede llamarse arte electrónico o (ya con un nombre anacrónico, puesto que los medios han dejado de ser nuevos) *New Media Art*. La nomenclatura comprende una serie de manifestaciones artísticas que aprovechan las innovaciones tecnológicas y que exploran “las nociones y práctica de la interactividad, la simulación y la inteligencia artificial” (Popper, 1993, p. 172, traducción libre del autor).

Como con otras disciplinas artísticas, el arte tecnológico contemporáneo toma su inspiración de siete fuentes distintas, tal como las describe Frank Popper en su libro *El arte de la edad electrónica*:

De la fotografía y la cinematografía, en primer lugar, se desprende la interrelación entre los factores técnicos y estéticos.

Del arte conceptual, se toma la relación del arte tecnológico con aspectos intelectuales o teóricos.

El Land Art o arte terrestre entra a la palestra en cuanto a la preocupación o denuncia que hacen algunas obras de arte electrónico sobre la degradación del ambiente.

Las características eléctricas (luego electrónicas) del arte lumínico también sirvieron como alimento a lo que luego sería el arte electrónico contemporáneo.

La interactividad, explorada en profundidad a través del arte electrónico, encuentra su precedente en la participación del espectador. Esta noción fue la bandera tanto del arte cinético, como de algunas de las instalaciones y, finalmente del arte participativo constituido principalmente por el performance y el happening (1993).

Si bien el arte electrónico se nutrió de estas características, las transformó para desarrollar, por lo menos, siete rasgos propios y definitorios.

El primero, y uno de los más importantes, es la interactividad. Para comprenderla, debe hacerse referencia y marcar una distinción entre ésta y la participación. “Así, el término ‘participación’, en el contexto del arte contemporáneo, se refiere a una relación entre un espectador y una obra ya existente pero de final abierto” (Popper, 1993, p.8-9 traducción libre del autor), tratado en instalaciones, happenings y performances.

La interactividad, aunque similar, da un paso más allá. Inaugurada por creadores como Agam, Soto, Tinguely y Pol Bury tan pronto como a principios de la década de 1950, implica un estado en el que la obra necesita de la participación del espectador para completarse o volverse completamente funcional (Popper, 1993). En la era de las tecnologías de información, sistemas de inteligencia artificial e interfaces vienen a jugar un papel protagónico en este proceso, ya que median las interacciones y permiten navegaciones hipertextuales en vez de lineales.

Una cierta cualidad de impermanencia debe destacarse también como rasgo definitorio del arte en la era digital. Un pionero del arte computarizado habla al respecto, refiriéndose, sobre todo, a la cuestión de la imagen.

Con las nuevas herramientas electrónicas la imagen ha cambiado radicalmente su status: de ser una imagen fija y eterna en la pintura tradicional, se ha tornado intercambiable, revela los procesos de su génesis y desaparece rápidamente. Existe sólo por el período de un vistazo. (Gaumnitz en Popper, 1993, p. 93 traducción libre del autor).

A pesar del desasosiego que puede generar el acostumbrarse a la idea de piezas de arte que no son eternas (ni se han pensado para eso), se abre la posibilidad de la alteración y reinención, como un abanico que se despliega infinitamente. Serán “obras cambiantes, de apariencia incierta, capaces de adoptar nuevas definiciones en cada una de sus (infinitas) actualizaciones.” (Alberich, 2002, ¶21).

Con la introducción de tecnologías digitales entran en el juego la programación, los códigos, los algoritmos. Y con esto empieza a tomar parte también la posibilidad del *random*, (ver Glosario, p. 63) de la generación casual y hasta del error. Vera Molnar, que en los años 80 lideró la vanguardia del arte digital computarizado, afirmaba que con la informática se podía satisfacer el deseo de innovación artística, ya que convertía al accidente y al azar en algo subversivo (Popper, 1993). Igualmente,

Artistas como Harold Cohen creaban programas a ser seguidos por la computadora, sin que ellos tuvieran necesariamente alguna idea de cuál sería el resultado final. Este uso de la computadora cambia la estrategia de creación de imagen y plantea la pregunta de hasta qué punto la computadora crea arte por sí misma. (Popper, 1993, p. 80, traducción libre del autor).

Esa pregunta forma parte de la cuarta característica del arte en la era tecnológica: el cuestionamiento y transformación de la noción de autoría. Un autor, a partir del arte tecnológico, ya no es lo que era. A este respecto comenta Jordi Alberich (2002).

La naturaleza procesal y multiforme de los sistemas conlleva la potencialidad de dar lugar a formas abiertas de autoría compartida. En los entornos digitales, la tarea de autoría consiste muchas veces no ya en la creación de un conjunto cerrado de escenas, sino en la creación de un sistema de posibilidades narrativas. El usuario del sistema participa, así, de una autoría derivada, en tanto que determina mediante su interacción una construcción virtual concreta inexistente como tal previamente (¶2).

Alberich también apunta una experiencia estética contemporánea que se conecta íntimamente con la existencia de los medios de masas. Las fronteras entre arte y comunicación se hacen difusas, a la par de estas experiencias que toman prestado de la televisión, el cine, Internet y el video, se fragmentan y se espectacularizan (2002).

Este arte que es interactivo, mutable, inacabado, efímero, co-creado y azaroso es también un arte del simulacro. Una imagen existe en la pantalla y, en ella conceptos como profundidad, volumen, iluminación o textura resultan sólo metáforas. Una visión estética que antes se regía por la objetividad fotográfica se reformula hacia la simulación y la virtualización (Alberich, 2002).

Como última característica, puede afirmarse que el arte digital es un arte de proceso.

Es el proceso de creación artística y de exploración estética lo que ocupa a los artistas tecnológicos, más que la producción de obras de arte finitas. Ellos quieren crear obras nuevas, inconclusas, con nuevos materiales, a través de la manipulación de un modelo o, en algunos casos, a través de la creación de un evento antes que una forma o pieza material. (Popper, 1993, p. 180, traducción libre del autor).

El arte electrónico explora y ejemplifica “la lógica interna de una cosmovisión digital” (Popper, 1993, p. 177, traducción libre del autor). Se inserta en la sociedad contemporánea, en el tejido social, en una era que podría llamarse postmoderna.

## *Sobre la condición postmoderna*

Hablar de postmodernidad es, sin duda, entrar en aguas turbulentas. Mucho se ha dicho, a favor y en contra, en torno a este concepto; y aún hoy resulta difícil hallar consenso en su definición: quizá eso sea una imposibilidad. Hay quienes niegan su existencia y quienes afirman que es una era por venir; algunos están en el medio y aseguran hallarse en pleno apogeo postmoderno. Hay teóricos en contra y a favor. Las definiciones de la postmodernidad son tan diversas como su propuesta.

Al tratar de desenmarañar la madeja, resulta útil empezar diciendo que “El prefijo ‘post’, en un sentido prescriptivo, significa una ruptura activa (...) con todo lo anterior (...) Por otra parte, el ‘post’ en lo postmoderno también significa una dependencia de, una continuidad con, eso que le sigue a (...)” (Best y Kellner, 1991, p. 29, traducción libre del autor).

Entonces, lo lógico sería definir en primer lugar qué es la modernidad. La modernidad hace referencia a la forma de pensamiento que surge luego de la revolución industrial, caracterizada por tener al hombre como sujeto y objeto de su propio conocimiento, y la idea del progreso como estandarte. “La modernidad se opone a las sociedades tradicionales y se caracteriza por la innovación, la invención y el dinamismo.” (Best y Kellner, 1991, p. 2, traducción libre del autor).

Si bien esta era comenzó con una gran promesa para la humanidad, los resultados fueron radicalmente distintos: “La modernidad también produjo una serie de instituciones disciplinarias, prácticas y discursos que legitimaron sus modos de dominación y control (...)” (Best y Kellner, 1991, p. 3, traducción libre del autor).

Lo que comenzó como una época de optimismo y esperanza, culminó como la mayor de las desilusiones. Desilusión que derivó en una actitud nihilista (ver Glosario, p. 63) y dio origen a muchos de los movimientos artísticos de vanguardia, los cuales a su vez llevaron al descubrimiento de las formas postmodernas.

En su definición más básica, “El postmodernismo puede describir esas diversas formas estéticas y prácticas que llegaron después de la ruptura con el modernismo.” (Best y Kellner, 1991, p. 4, traducción libre del autor).

Este concepto sólo da un punto de referencia: ‘después del modernismo’. Sin embargo, la postmodernidad representa una ruptura mucho más profunda. “La teoría postmoderna rechaza también las asunciones de coherencia social y las nociones de causalidad a favor de la multiplicidad, pluralidad, fragmentación e indeterminación.” (Best y Kellner, 1991, p.4, traducción libre del autor).

Hasta el final de la modernidad se creía en la existencia de una verdad, cuyo depositario había variado a través de las distintas etapas del conocimiento (Dios durante el Renacimiento, la Razón durante la Época Clásica y el Hombre en la Modernidad); ahora un elemento hace patente la existencia de múltiples verdades, y más allá de eso, la imposibilidad de aprehender la realidad. Éste es el lenguaje.

Más específicamente, la teoría postmoderna brinda una crítica a la representación y la creencia moderna de que la teoría refleja la realidad, tomando en cambio una posición ‘perspectivista’ y ‘relativista’ en la que las teorías en el mejor de los casos brindan perspectivas parciales de sus objetos de estudio, y que todas las representaciones cognitivas del mundo están histórica y lingüísticamente mediadas. (Best y Kellner, 1991, p. 4, traducción libre del autor).

El lenguaje es la forma de aprehender la realidad. A través de él, el hombre se relaciona con el mundo y se comunica con sus pares; sin embargo, el lenguaje es una construcción, es por ello que de entrada hay una imposibilidad, pues el lenguaje es una metáfora de la cosa y no la cosa en sí misma.

“[Baudrillard] describe las implicaciones para el desarrollo teórico y político de una sociedad postmoderna en la que la semiurgia radical, la constante y acelerada proliferación de signos, produce simulación y crea nuevas formas de sociedad, cultura, experiencia y subjetividad.” (Best y Kellner, 1991, p. 27, traducción libre del autor). Según esto, la postmodernidad es mucho más que “la etapa siguiente”; constituye una visión completamente distinta, basada precisamente en la idea de que existen múltiples visiones.

Gran parte de la teoría postmoderna se desarrolla en un contexto artístico. “Este colapso, o problematización acerca de los límites [de los conceptos de identidad, unidad y significado] ha derivado en modos de escribir más lúdicos y diversos, dejando de lado los límites y prácticas académicas tradicionales.” (Best y Kellner, 1991, p. 23, traducción libre del autor).

Apoyándose en algunos de los productos de la modernidad –como los medios de comunicación y las tecnologías de la información- e incluso tomando préstamos de épocas anteriores, desarrolla una estética característica, en donde la forma prima sobre el contenido, y la construcción de significados está sujeta a la interpretación de cada individuo en un contexto determinado:

En contra de los valores modernistas de seriedad, pureza e individualismo, el arte postmoderno exhibe una nueva despreocupación, una nueva alegría, y un nuevo eclecticismo. Los elementos de la crítica sociopolítica característica de las vanguardias (Burger 1984) y el deseo por formas artísticas radicalmente nuevas son remplazadas por el pastiche, referencias y guiños con formas pasadas, ironía, cinismo, comercialismo, y en algunos casos total nihilismo. Mientras las políticas vanguardistas del movimiento modernista celebraban la negación y la disidencia, y hacían un llamado a la revolución en el arte y la vida, gran parte del arte postmoderno a menudo disfruta el mundo tal cual es y coexiste felizmente en la multiplicidad de juegos y estéticas. (Best y Kellner, 1991, p. 11, traducción libre del autor).

Pero como en todas las teorías, la postmodernidad tiene sus adversarios. En gran parte se trata de aquéllos que aún defienden la modernidad alegando que existe un potencial en ella para sobreponerse a los desastres ocasionados. Las principales críticas a la postmodernidad se centran en el relativismo, la irracionalidad y el nihilismo de la propuesta. (Best y Kellner, 1991, traducción libre del autor).

Por encima de cualquier polémica, una cosa sí es segura: la postmodernidad ha traído al ruedo conceptos que han dado un vuelco al orden de las cosas y servido de insumo para el desarrollo de propuestas frescas en distintas áreas del conocimiento. Dos autores en particular, Foucault y Baudrillard, aportaron ideas cruciales para el desarrollo de la teoría postmoderna.

## *Michel Foucault: acerca de la episteme y el lenguaje vuelto sobre sí mismo*

El nombre de Michel Foucault se encuentra en la lista de los autores contemporáneos de mayor importancia. Si bien no puede considerarse como postmoderno, sin duda muchas de sus ideas sirvieron como base y guía para el desarrollo de esta teoría. Dos obras en particular –*Las palabras y las cosas* y *De lenguaje y literatura*– reúnen algunos planteamientos que resultaron especialmente valiosos para el desarrollo de nuevos discursos.

En *Las palabras y las cosas*, Foucault afirma que la empresa más grande del hombre fue la que tuvo por objeto la conquista del conocimiento, de la Verdad. Sin embargo, los modos de aproximarse a este conocimiento a lo largo del tiempo no fueron siempre los mismos. El teórico hace un repaso por estas distintas formas, a través de lo que él mismo denomina una “arqueología de las ciencias humanas”:

La arqueología [del conocimiento] trata de identificar las condiciones de posibilidad del conocimiento, las reglas determinantes en la formación de racionalidad discursiva que operan bajo el nivel de intención del contenido temático. (Best y Kellner, 1991, p. 40, traducción libre del autor).

Foucault divide la existencia del hombre en tres grandes etapas (Renacimiento, época Clásica y Modernidad), que responden a los cambios en el modo de aproximación al saber. Estas formas, a pesar de ser causantes de unas divisiones, no implican un quiebre total entre una episteme (ver Glosario, p. 61) y la siguiente.

Foucault argumenta que la ruptura no significa un cambio absoluto, sino una ‘redistribución de la episteme [anterior]’, una reconfiguración de sus elementos, donde, a pesar de que hay nuevas reglas de formación de discursos que redefinen los límites entre naturaleza del conocimiento y verdad, hay también continuidades significativas. (Foucault en Best y Kellner, 1991, p. 44, traducción libre del autor).

De *Las palabras y las cosas* se extrae el reconocimiento de la estrecha relación entre la idea de Verdad y el poder. “Foucault rechaza la pretensión filosófica de atrapar sistemáticamente toda la realidad desde un sistema filosófico único o desde un punto de

ventaja central” (Best y Kellner, 1991, p. 39, traducción libre del autor) y advierte sobre los enfoques totalitarios como responsables de los mayores desastres de la modernidad.

Contra las teorías modernas que ven el conocimiento como neutral y objetivo (positivismo) o emancipador (Marxismo), Foucault enfatiza que el conocimiento es indisoluble de los regímenes de poder. Su concepto de ‘poder/conocimiento’ es síntoma de la sospecha postmoderna de la razón. (Best y Kellner, 1991, p.50, traducción libre del autor).

En este sentido, Foucault se opone a la modernidad y desde ese preciso momento comienza a servir de apoyo a la teoría postmoderna: “Foucault valora la ‘increíble eficacia del criticismo discontinuo, particular y local’ frente al efecto ‘inhibidor de las teorías totalitarias globales.’” (Foucault en Best y Kellner, 1991, p. 38-39, traducción libre del autor).

Las palabras y las cosas concluye anticipando la ‘muerte del hombre’ como un sujeto epistemológico en el emergente posthumanismo, el espacio lógico donde el sujeto es finalmente destronado e interpretado como un efecto del lenguaje, deseo e inconsciente. (Best y Kellner, 1991, p. 42, traducción libre del autor).

Si en la modernidad se proclama la muerte de Dios, en la postmodernidad se decreta la muerte del sujeto. Y más que un decreto, resulta una suerte de revelación, cuando el hombre ya no es ordenador, mente que clasifica y da sentido, sino que debe someterse a las condiciones del lenguaje. Hay un concepto en particular que resulta vital para comprender esta relación realidad-lenguaje: el simulacro.

Simulacros (...): vana imagen (opuesta a la realidad); representación de algo (en la que eso se delega, se manifiesta, se retira y en un sentido se oculta); mensaje que lleva a tomar un signo por otro ‘signo de la presencia de una divinidad (y posibilidad recíproca de tomar ese signo por su contrario); venida simultánea del Mismo y de lo Otro (simular es, originalmente, venir ensamble [juntos])’. (Marmontel en Foucault, 1994/1996, p. 185).

Esta definición permite afirmar entonces que cada palabra del lenguaje es simulacro: un signo escogido de manera arbitraria para designar una cosa y que llegado un punto, a pesar de no ser la cosa en sí, termina tomándose como tal.

René Magritte exploró esta idea en su obra *Esto no es una pipa*, y Foucault a su vez la analizó a fondo en su ensayo homónimo. Al colocar Magritte la frase “Esto no es una pipa”, ¿se refiere a que el dibujo no es una pipa? No. Se refiere a que el texto, a pesar de nombrar a la pipa, no puede ser la pipa, ni el dibujo de la pipa. Es sólo un llamado: “Lo que el enunciado de Magritte niega es la pertenencia inmediata y recíproca del dibujo de la pipa y del texto por el que se puede nombrar esa misma pipa.” (Foucault, 1973/1993, p.40-41).

En la postmodernidad, el lenguaje se vacía pero, contrario a lo que alguna vez pudo imaginarse, este hecho representa un inicio, más que un fin.

El retorno a sí mismo del lenguaje en el momento de su desfallecimiento encuentra una forma de enlace anterior a cualquier discurso, que sin duda sólo tiene equivalente en el enlace, familiar para otras filosofías, entre la mirada y la verdad o la contemplación y lo absoluto. (Foucault, 1994/1996, p. 139).

Esto quiere decir que a partir de este descubrimiento el hombre debe acostumbrarse a vivir con la idea de que sólo puede acceder a pequeñas porciones de verdad, a través del lenguaje, que ahora hace sus propias reglas, que abre puertas sólo a partir de las relaciones que se establecen entre los signos y sus condiciones de aparición:

El signo no tiene su sentido más que por la soberanía y el juego de los otros signos. No tiene relación autónoma, natural o inmediata con lo que significa. Vale no solamente en función de su contexto sino también por una extensión virtual que se despliega como un punteado sobre el mismo plano de él: está constreñido a decir lo que dice mediante aquel conjunto de significantes que definen la lengua en un momento dado. (Foucault, 1994/1996, p. 185).

Ya no existe la Verdad, sino múltiples verdades, todas igual de válidas, determinadas por los discursos. Es la liberación del lenguaje, “un lenguaje que no repite ningún habla, ninguna Promesa, sino que retrasa indefinidamente la muerte abriendo sin cesar un espacio en donde es siempre análogo a sí mismo.” (Foucault, 1994/1996, p. 154). Este lenguaje se renueva cada vez, y da paso a nuevas formas discursivas: “Foucault cree que el ‘Discurso... es una realidad tan compleja que nosotros no sólo podemos, sino que debemos abordarla a diferentes niveles y con distintos métodos.’”(Foucault en Best y Kellner, 1991, p. 38-39, traducción libre del autor).

Después de Foucault (1994/1996), de su trabajo y de su crítica, se puede afirmar que la postmodernidad es la episteme del lenguaje entregado a su forma:

Hoy día, el espacio del lenguaje no está definido por la Retórica, sino por la Biblioteca: por la empalizada hasta el infinito de lenguajes fragmentarios, que sustituyen la doble cadena de la Retórica por la línea simple, continua, monótona, de un lenguaje entregado a sí mismo, de un lenguaje que está consagrado a ser infinito, porque no puede apoyarse ya en el habla del infinito. (p. 154).

### *Jean Baudrillard: la era de la simulación, transestética e implosión*

El trabajo teórico de Jean Baudrillard sobre la postmodernidad es como la postmodernidad misma: polémico, fragmentario y a veces confuso. Sin embargo, más allá de las críticas y suspicacias que levanta, Baudrillard proporcionó visiones interesantes, sobre todo en sus afirmaciones sobre la simulación.

Lo distintivo de la postmodernidad, según Baudrillard, está en que es

una nueva era de simulación (...) en la que la computarización, el procesamiento de información, los medios, el control cibernético de los sistemas, y los sistemas de organización de la sociedad de acuerdo a los códigos y modelos de simulación sustituyen a la producción como principio organizador de la sociedad. (Best y Kellner, 1991, p. 40, traducción libre del autor).

La simulación, en este sentido, “no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.” (Baudrillard, 1978/1978, p. 5).

Esta simulación sin referentes viene como tercera fase en una evolución de tres órdenes del simulacro.

El simulacro de primer orden es el de la falsificación o imitación, caracterizado por la prótesis. Iniciado en el Renacimiento (y ejemplificado notablemente por los descubrimientos de la perspectiva lineal y aérea, que imitan la tridimensionalidad en un

espacio bidimensional), inaugura un alejamiento entre el significante y el objeto real o significado de un signo.

Con la Revolución Industrial emerge el segundo orden del simulacro, éste de la producción o ilusión. En el orden de la producción, en el que el vínculo entre significante y significado es meramente indirecto, ya no existe un original a imitar, sino que se producen múltiples dobles prestos a ser consumidos en masa.

Y en el tercer orden, el de la era postmoderna, el significante no guarda relación sino con otros significantes, pero no con ninguna realidad externa. (Valdivieso, Comunicación personal, enero 17, 2007). A este respecto habla Baudrillard en *Cultura y simulacro*.

Entonces, todo el sistema queda flotando convertido en un gigantesco simulacro —no en algo irreal, sino en simulacro, es decir, no pudiendo trocarse por lo real pero dándose a cambio de sí mismo dentro de un circuito ininterrumpido donde la referencia no existe. (Baudrillard, 1978/1978, p. 13).

Varias consecuencias se desprenden de la primacía de la simulación en la postmodernidad: la implosión, la hiperrealidad y la transestética.

La implosión es tal en dos sentidos. Baudrillard toma, en primer lugar, el concepto de implosión de McLuhan para afirmar que los límites entre simulación y realidad colapsan, y con ellos colapsan también la experiencia y el territorio de lo real. En segundo lugar, el autor afirma que, en un espacio en el que la simulación domina, la barrera entre entretenimiento, imágenes y políticas, se desvanecen también en una implosión. (Best y Kellner, 1991).

La hiperrealidad se relaciona íntimamente con esta desaparición de las fronteras. En ella, “el prefijo ‘hiper’ significa más real que lo real por tanto lo real es producido de acuerdo a un modelo.”

Lo hiperreal para Baudrillard es una condición en la que los modelos reemplazan lo real, como se evidencia en un fenómeno como el hogar ideal en las revistas femeninas o de estilo de vida, sexo ideal en manuales

de sexo o libros sobre relaciones personales, ideal de moda en piezas publicitarias o shows de moda, habilidades informáticas ideales en manuales de computadoras, y así. (Best y Kellner, 1991, p. 119, traducción libre del autor).

“El término ‘transestética’ [extraído de ensayos posteriores] se refiere a un proceso en el que la estética permea la economía, la política, la cultura y el día a día hasta inclusive perder su autonomía y especificidad.” (Best y Kellner, 1991, p. 135-136, traducción libre del autor). Los signos estéticos rodean e invaden la sociedad.

Baudrillard ha sido tildado de repetitivo, pretensioso y mediocre. Ha sido atacado por abandonar sus ideas y perspectivas de investigación más promisorias (Best y Kellner, 1991). Sin embargo, a pesar de las críticas, la simulación y sus derivados sirven para entender la era contemporánea, sus comunicaciones y su arte.

### *Tres artistas venezolanos*

En la lista de grandes artistas venezolanos contemporáneos, los nombres de Rafael Cadenas, Alfredo Naranjo y Santiago Pol se encuentran muy cerca del tope. Cada uno de ellos ha esculpido un espacio propio dentro de sus respectivos campos de trabajo, de tal manera que se han convertido en referencia nacional e internacional. Para efectos de esta investigación el foco estará en una parte de cada una de sus obras.

#### *Rafael Cadenas*

Rafael Cadenas es uno de los representantes más importantes de la literatura venezolana. Es poeta, ensayista y profesor. Su búsqueda gira en torno a la veracidad en tanto correspondencia de las palabras con los sentimientos. Sus libros han sido traducidos a idiomas como el francés, el italiano y el inglés. Por ellos ha recibido numerosos reconocimientos, entre los que cuenta el Premio Nacional de Ensayo, Premio Nacional de Literatura, Premio San Juan de la Cruz, Premio Internacional de Poesía J. A. Pérez Bonalde, así como una beca de la Fundación Guggenheim. Recientemente le

fue otorgado en México el Premio FIL de Literatura en Lenguas Romances, uno de los más grandes reconocimientos a nivel mundial en esta disciplina.

Carlos Brito, escritor y profesor de la Escuela de Letras de la Universidad Católica Andrés Bello, divide la obra poética de Cadenas en tres etapas:

Una primera, representada por su libro *Una Isla*, que él define como “un Cadenas indescifrable, indescifrable en su personalidad poética (...) Allí está un poco el desasosiego de alguien que vive la experiencia de la extrañeza, de la distancia.” (Brito, comunicación personal, junio 23, 2010).

En la segunda etapa, conformada por sus libros *Cuadernos del destierro* y *Falsas Maniobras* y finalizada por su poema *Derrota*, Cadenas entra en contacto con lo onírico y los sueños. A propósito de esta etapa, Brito afirma:

Si algo va a terminar definiendo a Rafael Cadenas, es la inadecuación, el no hallarse bien en ningún lado. De ahí se va a derivar una postura frente a la vida y frente a la poesía, que por un lado es una suerte de queja –no llorantina, sino una queja existencial–, va a venir como cierto cansancio de la realidad, va a venir cierta búsqueda digamos axiológica, de valores de lo que es el hombre y lo que es ser el hombre frente a la realidad. (Comunicación personal, junio 23, 2010).

La tercera fase en la obra poética de Cadenas está marcada por la espiritualidad, entendida como la creencia en una fuerza superior. Cadenas entra en contacto con el budismo y la filosofía oriental, y son estas ideas las que en adelante permearán su obra. En esta etapa se ubican libros como *Intemperie*, *Memorial* y *Amante*.

### *Alfredo Naranjo*

Alfredo Naranjo es referencia obligada cuando de música latina contemporánea se trata. Entrenado académicamente, este intérprete, compositor y arreglista ha dedicado gran parte de su producción a la música popular urbana. Ha compartido escena con artistas de la escala de Larry Harlow, Tito Puente y la Orquesta Aragón. En el 2000 recibió el premio Casa del Artista a mejor instrumentista del año, y algunas de sus canciones han figurado en el Hit Parade.

La receta de Alfredo Naranjo es una excelente orquesta, la mezcla de los ritmos del jazz con la música popular urbana venezolana, y la improvisación a partir de un nutrido bagaje. A propósito de su obra, Alfredo explica:

Nosotros siempre usamos muchos elementos del jazz, y allí se improvisa mucho. Siempre el elemento improvisación está presente con los solos. Puede ser un solo de timbal, puede ser un solo de vibráfono, puede ser un solo de trompetas, un solo de cantante... (Naranjo, comunicación personal, Julio 6, 2010)

### *Santiago Pol*

Santiago Pol, nacido en Barcelona España, “se ha dedicado a la imagen gráfica durante más de cuarenta años” (Valdivieso, 2009, ¶1). Principalmente enfocado al diseño gráfico, es, sin lugar a dudas, el cartelista más renombrado de Venezuela. Formado como artista plástico en el país y en Francia, cuenta en su archivo con más de 350 afiches. Algunos de ellos le han valido numerosos reconocimientos entre los cuales destacan la Mención de Honor en la Bienal de Varsovia, la Medalla de Bronce en la Trienal de Toyama, la Paloma de Oro en el Festival de Cine de Leipzig y el Tercer Premio de carteles en el Festival de Teatro de Porto. Su trabajo ha sido expuesto en Venezuela, México, Cuba, Inglaterra, Brasil y Francia entre otros. También ha expuesto en las bienales de Varsovia, Colorado, Lahti, Brno, Toyama y Venecia. Ésta última participación es especialmente importante, ya que por primera vez en la historia de esta exposición dedicada a las artes visuales se invitó a un diseñador. También recibió en el año 2001 el Premio Nacional de Bellas Artes.

Durante los últimos años, Santiago ha explotado más su potencial como artista plástico con la serie “Maculaturas”, término tomado de las artes plásticas:

Así llaman en las artes gráficas a las pruebas que se hacen de registro, de color de un trabajo u obra antes de su impresión definitiva, en los que echan mano de papeles ya impresos, que han sido desechados por defectuosos, y sobre los que se imprimen nuevos elementos resultando entonces interesantes ejercicios de superposición de imágenes o textos que se convierten en ejemplares únicos. (Garnica, 2008).

Le da este nombre a una manera de crear que nació de la necesidad de Pol de mostrarles a sus alumnos de la cátedra de Color en la Universidad Experimental de Yaracuy, ejemplos de los distintos objetivos y de ejercicios cromáticos posibles. Con un tema a investigar en la mente, Pol colocaba pintura acrílica de distintos colores sobre cartulinas blancas de 28 x 43 centímetros y, o la doblaba por la mitad o le colocaba encima otra cartulina. De esta manera, resultan impresiones derivadas de manchas casuales, hechas con colores puros y con aspectos distintos entre sí.

En estas obras, desmarcadas de la premeditación y el cálculo que dominan el campo del diseño, el azar entra para asumir un papel protagónico. Comenta Pol “La variedad de estas propuestas es la resultante de la intención y la experimentación apasionada y libre. El componente común es la sorpresa” (2008). Y continúa:

Estas manchas son el producto de la casualidad, del accidente deliberado, de lo torpe y tierno, de la rabia y de la alegría, impresiones todas diferentes y todas originales en las cuales el defecto, la rotura, las huellas de todo tipo, las salpicaduras o transparencias informales son anomalías testimoniales de cada trabajo (2008).

Las Maculaturas pueden clasificarse de acuerdo con las armonías de color predominantes. Pol utiliza como base los siete contrastes de color descrita por Johannes Itten: de colores claros y oscuros, de colores cálidos y fríos, de colores complementarios, de color en sí mismo, de cantidad, de calidad y contraste simultáneo (Pol, comunicación personal, julio 3, 2010). Comenta el artista, sin embargo, que ha encontrado nuevas armonías con colores metalizados y fosforescentes, que no existían en el momento en que Itten realizó sus estudios.

A pesar de la diversidad en referentes y de distintas aproximaciones a sus oficios, Cadenas, Naranjo y Pol se encuentran en la devoción hacia el trabajo y la calidad innegable de sus obras.

# MARCO METODOLÓGICO

## *Planteamiento del problema*

¿Cómo lo lúdico, en tanto discurso comunicacional, creativo y estético, puede sustentar las relaciones semióticas que ocurren en una aplicación web en la que se cruzan códigos visuales, musicales y literarios de la cultura urbana contemporánea?

## *Objetivo general*

Diseñar y realizar una aplicación web en la que lo lúdico, como discurso comunicacional, creativo y estético, sustente las relaciones semióticas que puedan ocurrir en una obra multimedia en la que se crucen códigos visuales, musicales y literarios de la cultura urbana contemporánea.

## *Objetivos específicos*

- Comprender qué es comunicación digital.
- Comprender qué es *New Media Art*.
- Identificar algunas características y conceptos clave de lo postmoderno.
- Identificar los procesos de producción multimedia.
- Diseñar el concepto y funcionamiento de la aplicación multimedia a realizar.
- Seleccionar a los artistas (músicos, artista plásticos y escritores) que participarán en la obra.
- Delimitar la obra de los artistas seleccionados que servirán como insumo para la aplicación.

## *Delimitación*

Para realizar la delimitación de este proyecto, se tomaron en cuenta distintos parámetros, todos de igual importancia: el tiempo, el talento, el público y el medio.

Se estipuló que la investigación del trabajo de grado y la producción de la aplicación multimedia se llevara a cabo en un período de aproximadamente un año, tomando como fecha ideal de entrega el mes de septiembre del año 2010.

En cuanto al talento, los artistas que brindaron la base para el contenido de la aplicación serán: Rafael Cadenas para literatura, Santiago Pol para códigos visuales y Alfredo Naranjo para la música. De la obra individual de estos artistas se realizó una delimitación con el propósito de hacer manejable la magnitud de los insumos dentro de la aplicación.

Este proyecto está pensado para una población joven, familiarizada con las tecnologías digitales. Sin embargo, es posible que el producto de este trabajo pueda ser disfrutado por un rango de edades mucho más amplio.

Finalmente, el medio a utilizar es Internet, debido a su total adaptación a las características de la comunicación en la postmodernidad.

## *Justificación*

Este trabajo especial de grado encuentra su justificación en diversas razones.

La primera de ellas se refiere a la exploración teórica desde el punto de vista de la postmodernidad de cuestiones que cobran particular relevancia en las comunicaciones contemporáneas, como son las nociones de autoría, recontextualización, reappropriación (ver Glosario, p. 63), medios y tecnologías de la información. Con todas las dificultades e imprecisiones que puede implicar el estudio de fenómenos actuales, las autoras consideran valioso este ejercicio de análisis que puede dar pie a posteriores investigaciones.

En segundo lugar, y muy relacionada con el primer motivo, destaca la importancia de la experimentación y la incorporación de los medios digitales en la elaboración de proyectos académicos. El presente trabajo de grado es el primero en la escuela de Comunicación Social que se admite en el formato web (aun cuando ya varios proyectos en el pasado han trabajado con multimedia). Es la esperanza de las realizadoras que el proyecto sirva para abrir la puerta a muchos otros, dado que, indudablemente, lo web ya es la moneda de uso corriente en el siglo XXI.

Otra razón se hace patente en el compromiso de dejar un registro del quehacer artístico venezolano. Si bien Santiago Pol, Alfredo Naranjo y Rafael Cadenas son nombres de peso en sus respectivas áreas, no necesariamente mucha gente conoce su trabajo.

Por último, el producto final se realizó también con la intención de que sirviese como recurso para el estudio de asignaturas tales como semiótica, teorías de la imagen, investigación y producción audiovisual; materias que a su vez brindaron herramientas invaluable para la concepción y desarrollo del mismo.

## *Metodología DADI*

Para el diseño de *elreplay.com*, las autoras se inspiraron en la metodología de producción multimedia descrita por Clement Mok en su libro *Designing Business: multiple media, multiple discipline* y recogida por Caroline de Oteyza en *Los desafíos de la escritura multimedia*.

Esta propuesta afirma que cualquier proyecto multimedia debe pasar por tres etapas de diseño: de información, de identidad y de interactividad.

El diseño de información busca dónde y cómo organizar el contenido al que el usuario va a acceder. El objetivo fundamental es hacer que la estructura de la información sea comprensible.

El diseño de identidad o diseño gráfico “aborda desde el lado del humano, el problema de traducción entre dos lenguajes, el del computador y el del usuario” (Oteyza, 2002, p.126). No se trata sólo de determinar cómo se ubican los objetos en la pantalla; el diseñador debe dar forma a la aplicación y permitir que el usuario entienda las funciones de la misma.

Pero la interacción se da cuando usuario y programa se entienden el uno al otro, y para esto existe el diseño de interactividad, que “examina dos sistemas, el humano y el computador, y busca la forma en que ambos puedan trabajar juntos” (Oteyza, 2002, p.127). Este diseño determina los puntos de interacción y sirve como base para el diseño de la interfaz (ver Glosario, p. 62).

Caroline de Oteyza asegura que “estos tres diseños tienen, indudablemente, una relación muy estrecha en el desarrollo de producciones multimedia, a tal punto que, en algunos casos, es difícil determinar dónde termina el campo de uno y comienza el del otro.” (2002, p.127).

El proceso de producción de *elreplay.com*, utilizó como referencia el modelo DADI –llamado así por sus siglas: Definición, Arquitectura, Diseño e Implantación–, propuesto por Mok para el desarrollo de proyectos multimedia.

En la fase de definición se recoge y organiza la información. En ese momento se seleccionaron los artistas colaboradores y se definieron los insumos a utilizar de cada uno; de toda su obra se tomó solamente una parte o una etapa. En esta fase también se empezó a materializar el presupuesto.

Muy de la mano del diseño de información va la Arquitectura del proyecto (ver Glosario, p. 61), pues en ella “el diseñador determina el lugar en el que encaja la información dentro de la estructura y cuáles son los medios que mejor permiten su expresión.” (Oteyza, 2002, p.128). De toda la obra de los artistas, se seleccionaron las piezas específicas que se adaptaran mejor a la idea de *elreplay.com*: frases del libro *Falsas Maniobras* de Rafael Cadenas, piezas de la serie de Maculaturas de Santiago Pol y fragmentos musicales pertenecientes a dos discos de Alfredo Naranjo con su orquesta El Guajeo.

La fase de Diseño es la fase de la creatividad. Todos los elementos visuales y sonoros se integran para dar forma a la aplicación. La adaptación del *Tangram*, la paleta de colores de Santiago Pol, la simplicidad del *Home*; definen en pantalla (físico) cómo se verá el proyecto.

Finalmente, se unen las estructuras de la información con el diseño y sólo queda la Implantación. “En esta fase el proyecto se vuelve real en la medida en que el equipo del proyecto sintetiza las ideas, actividades y entregas desarrolladas en las etapas anteriores.” (Oteyza, 2002, p.128)

El modelo propuesto por Clement Mok es sencillo, casi podría decirse que instintivo. La metodología DADI abarca todos los aspectos de un producto multimedia como son la información, su estructura, lo físico y la interacción, de una forma que podría parecer muy general, pero que indudablemente otorga suficiente libertad al creador para adaptarla a las necesidades de su proyecto.

## *Presupuesto*

<b>ÍTEM</b>	<b>COSTO</b>
Diseño gráfico de la aplicación	4.500,00 Bs.
Programación de la aplicación	5.253,00 Bs.
Hosting y dominio (ver Glosario, p. 62 y 61)	630,00 Bs.
Impresión tomo (5 copias)	500,00 Bs.
Encuadernación tomo (5 ejemplares)	200,00 Bs.
DVD demo aplicación (5 copias)	25,00 Bs.
Viáticos (reuniones con colaboradores)	1.000,00 Bs.
Obsequios de agradecimiento para colaboradores	300,00 Bs.
<b>TOTAL</b>	<b>12.418,00 Bs.</b>

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

### *La Web, la comunicación y lo lúdico en la urbe contemporánea*

Las ciudades constituyen, hoy por hoy, los centros descentrados de la postmodernidad. De acuerdo con Marcelino Bisbal (1999) “el primer espacio cultural (...) está asentado en la ciudad urbana, porque la ciudad (...) es el espacio ideal, como referente simbólico, en donde los elementos/piezas urbanas representan el primer signo masivo de intercambio e identificación cultural”. (p. 25). La comunicación digital constituye uno de estos elementos y supone la presencia de varios rasgos característicos.

En primer lugar, debe destacarse que la comunicación en estos términos es interactiva, es decir, que implica “una interrelación en ambos sentidos entre un individuo y un sistema de inteligencia artificial”. (Popper, 1993, p.8-9). Los individuos entran en contacto constante con dispositivos digitales. Como resultado de este contacto hay una modificación mutua, tanto de los aparatos como de sus usuarios.

Pero los individuos no sólo utilizan los dispositivos para modificarlos. A través de ellos se conectan de manera múltiple y compleja con otras personas. La proliferación de redes sociales (ver Glosario, p.63), teléfonos móviles inteligentes con acceso a Internet, servicios de mensajería instantánea y llamadas a través de la Web significa, a la vez, la existencia de puntos numerosos de contacto y un entramado cada vez más cerrado en las comunicaciones. De acuerdo con estadísticas oficiales del sitio, hay más de 500 millones de usuarios activos en Facebook (ver Glosario, p. 62). Twitter, por su parte, cuenta con alrededor de 105 millones de usuarios registrados. Más y más voces se unen a un coro que habla constantemente a través de varios medios.

Esta comunicación, compleja y múltiple, no necesariamente está desordenada. La red surge como la forma privilegiada en las comunicaciones contemporáneas. Se trata de un “intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.” (Arugete en Zamora, 2006, ¶5).

Las redes suponen también un desafío a la autoridad y una nueva configuración participativa en la comunicación, pues ésta se hace más horizontal y fragmentaria. Nicholas Negroponte, en su obra *El mundo digital*, afirma que en esta era “la expresión puede ser más participativa y vital.” (2000, p. 264).

*El mundo digital* de Negroponte está impregnado de un optimismo casi eufórico. No es el objetivo de este trabajo ejercer ningún juicio de valor al respecto, sino dar cuenta de una transformación ya reconocida por Alberich y Roig en el 2005.

La acción comunicativa a través de los (...) medios de comunicación digital ofrece contenidos típicamente flexibles, inestables e incluso ilimitados, provocando así un desplazamiento de modelos comunes anteriores y la necesidad de estudio y prospección de nuevas pautas para su necesaria comprensión crítica (p. 15)

Una manera de aproximarse al estudio de esta comunicación puede encontrarse en la exploración de lo lúdico, entendido como un acto de comunicar que, en concordancia con ideas de los teóricos postmodernos ya analizadas en el Marco Teórico, se aleja de las nociones de racionalidad, de una mente ordenadora única, de la Verdad en tanto y en cuanto los autores no crean sino que restituyen discursos pre-existentes, y se hace cercano a lo emocional, lo azaroso y lo que produce placer estético. Actos comunicativos en los que se ve desterrada la noción de hegemonía, discursos que se mueven todos por igual, sin que uno se pose sobre el otro. Esto vale tanto para las comunicaciones publicitarias o de mercadeo, como para mensajes informativos, que cada vez se tiñen más de “códigos dramáticos y melodramáticos para enmarcar sus historias”. (Best y Kellner, 1991, p. 121, traducción libre del autor).

El distanciamiento de la verdad deja a los discursos vueltos sobre sí mismos, en autonomía absoluta, en juego. El lenguaje, que antes pretendía acercarse a un mundo concreto (aun si fuera esto una imposibilidad), ahora se ve liberado de esa persecución para construirse sobre sus propias necesidades estéticas de una cultura incondicionalmente estetizada. (Baudrillard, 1977/1978). Es un lenguaje ciertamente artificial, que encuentra el centro de su autonomía en el simulacro.

El simulacro, elemento clave de las comunicaciones digitales postmodernas ha sido abordado desde perspectivas distintas (aunque similares en algunos puntos) por Jean Baudrillard y Michel Foucault. Sus reflexiones acerca del simulacro inspiraron la conceptualización y el diseño de *elreplay.com*.

Baudrillard comprende la simulación como la generación, a partir de unos modelos, de signos que se desprenden de su referencia con lo real. Se trata, como ya se discutió en el Marco Teórico, de un simulacro de tercer orden, de cajas vacías que se llenan a conveniencia, de signos que no son hijos.

El simulacro de Baudrillard inspira la aplicación, en primer lugar, en el sentido del reacondicionamiento de los discursos de los artistas colaboradores a las premisas del sitio web. Se digitalizaron, recortaron, simplificaron, para convertirse en insumos de nuevos signos complejos que nada tendrán que ver con las motivaciones iniciales. Pero, además, estarán sometidos a las condiciones propias del medio, a reglas, códigos condiciones de aparición propias del entorno web. Pasarán por el tamiz de la interacción de los usuarios y el de la tecnología. Producirán placer estético, serán exhibidos en redes sociales, se guardarán anónimamente, y por tiempo limitado, en la galería del sitio.

Foucault concibe el simulacro de manera cercana, aunque no idéntica. De acuerdo con él, el simulacro es un signo atrapado en la red de lo similar (Valdivieso, comunicación personal, agosto 7, 2010): podría tomarse por, se parece a, pero no es y no va a ser nunca lo que señala. Así pues, de nuevo se llega al mismo punto. Si no puede llegarse a donde se apunta, queda regodearse en la forma misma. Y es esto lo que se hace en la episteme actual de la postmodernidad.

*Elreplay.com* es el simulacro Foucaultiano en tanto se pensó para generar discursos similares a las obras de donde salieron, pero que no lo son. En tal sentido, lo que generen las interacciones con la aplicación no será ni una obra de Pol, ni una canción de Alfredo Naranjo, ni un poema de Cadenas, aun cuando pueda parecerse. Los discursos previos restituidos por los artistas entran en el espacio (red/archivo) del sitio web con la condición de reacomodarse y resignificar infinitamente con la autonomía y la inestabilidad propia del discurso entendido desde este punto de vista. Se

generan, entonces, simulacros, formas expresivas desacralizadas y siempre abiertas a las reinterpretaciones.

Así pues, el sitio web evidencia la condición lúdica de la comunicación en la actualidad. Una comunicación estética, sin verdades, en movimiento. Una comunicación de medios y mensajes impulsados por la fuerza del consumidor (Negroponte, 2000). No pretende responder preguntas de manera definitiva, como tampoco tomar posturas éticas. Simplemente busca proveer posibles perspectivas desde las cuales abordar estos procesos.

### *Una exploración conceptual sobre la base del mapa de navegación*

Ésta es una invitación a *elreplay.com*. Pero no se trata de una invitación cualquiera. Es, además, la oportunidad de descubrir qué está detrás de este sitio web.

*Elreplay.com* recoge meses de investigación en una aplicación que, con el cruce de fragmentos de obras derivados de los criterios de artistas, conceptualizadores, usuarios y tecnología, se constituye como una máquina de hacer discursos; discursos transgresores, atrapados en el limbo entre comunicación y arte.

En su expresión más simple, el funcionamiento de la aplicación web puede explicarse de la siguiente manera. Al ingresar a la página, el usuario encontrará una interfaz que exhibe nueve frases, agrupadas de tres en tres y con una figura blanca en el centro compuesta de seis piezas. De cada grupo, el usuario podrá escoger hasta dos frases, pudiendo ser éstas diferentes o dos veces la misma. La selección irá coloreando las piezas de la figura. Con una combinación mínima de tres elementos y máxima de seis, se activará un botón de reproducción, que mediante un clic dará paso al *player* (ver Glosario, p. 63), en el cual se mostrará una composición que mezcla la obra del poeta Rafael Cadenas, el artista plástico Santiago Pol y el músico Alfredo Naranjo con las selecciones del usuario y el *random* a cargo de la tecnología. Una obra inasible, pero que, a pesar de eso, puede ser compartida a través de las redes sociales.

Se trata de una metáfora digital sobre algunos conceptos clave que la condición de lo lúdico en la comunicación urbana contemporánea pone en evidencia: el reto a la noción tradicional de autoría, el carácter fragmentario y efímero de los discursos y su capacidad de generar significados a través de diferentes combinaciones, la construcción de identidad a partir del otro y, finalmente, la primacía de la forma sobre el sujeto.

Moverse a través de la aplicación es intuitivo para los familiarizados con lo web. Sin embargo, se hace necesario una especie de mapa de navegación (ver Glosario, p.63) comentado para desmenuzar las bases teóricas que contribuyeron con su conceptualización y desarrollo. Es eso justamente lo que se inaugura a continuación: una serie de apartados que explicarán los distintos elementos de la página, a la vez que develan las relaciones de los mismos con los conceptos ya discutidos en el capítulo anterior.

www

Ésta es una aplicación multimedia pensada para web. La utilización del medio responde a que, tal como se discutió con anterioridad, la Internet se ha convertido en una condición recurrente de la comunicación postmoderna: es el espacio del simulacro puro o de tercer orden, entendido por Baudrillard en el sentido de que permite la aparición de signos modelados a partir de modelos y sin referente real, signos que se dan a cambio por otros, pero que no guardan ninguna cercanía con la “realidad”. En Internet, por el aprovechamiento de las tecnologías de la información, se posibilitan relaciones más allá de los límites temporales y geográficos, se efectúan comunicaciones distintas en nuevos terrenos, y más aún, se construyen identidades, desligadas de las condiciones físicas que un cuerpo humano predetermina.

Colocar un *www* antes del nombre de este producto no sólo aumenta las posibilidades del mismo, sino que lo completa: la idea de un archivo efímero en constante actualización, así como la opción de compartir en redes sociales o a través de correo electrónico como única vía para preservar la ruta a la obra, se convierten en

funciones necesarias. Las posibilidades de distribución de la aplicación también juegan a favor. Es así como Internet se convierte en un elemento imprescindible para *elreplay*.

*www.elreplay.com*

Reproducir de nuevo, volver a ver. Ése es el significado de “replay”. Pero también significa repetir el juego. Y significa una y otra vez obra. Todas y cada una de esas acepciones resumen la propuesta y se conectan con las exploraciones teóricas del proyecto.

Es la mezcla del español con el inglés. La expresión del deseo de que el nombre de la aplicación no esté completamente desligado del lenguaje en el que la misma fue pensada. Y es una suerte de guiño, un experimento que apuesta a las posibilidades semánticas de la combinación de signos de distintos idiomas.

Es una máquina incansable de hacer discursos, que ofrece siempre la posibilidad de comenzar de nuevo. Son obras que por el momento en que se muestran se hacen infinitas y luego van desvaneciéndose. Discursos que, identificados con el *New Media Art*, nacen y mueren en la pantalla. (Popper, 1993).

Y son múltiples combinaciones, múltiples obras, cada una a su vez con tantos significados como intérpretes. Aparecen simulacros de tercer orden de Baudrillard, cajas vacías que encontrarán “valor (...) con referencia a un ensamble de modelos”. (Baudrillard en Best y Kellner, 1991, p.136, traducción libre del autor).

Es lo lúdico, la libertad de formas expresivas desancladas de la voluntad de Verdad, que, de acuerdo con Foucault no es sino uno de los tres grandes sistemas de exclusión que afectan al discurso (Foucault, 1970/1992,). Es la primacía de la forma, propia de la postmodernidad. Son comunicaciones plagadas de placer estético, construidas de esa manera para satisfacer las necesidades de una cultura contemporánea que así lo pide.

## Visual de la aplicación



Figura 1. Vista general del Home de elreplay.com

Después de teclear el *url* (ver Glosario, p. 64) en la barra del explorador, se carga la interfaz principal. Verla con detenimiento permite descubrir los criterios que rigieron el diseño de la aplicación (sencillez, limpieza), y también permite constatar que el funcionamiento del sitio web se basa sobre una lógica dirigida a la integración entre cercanía con los preceptos teóricos, atractivo y *usabilidad* (ver Glosario, p. 64).

El diseño privilegia el uso de formas sencillas, lineales y planas. Tanto la figura central, inspirada en el *Tangram* chino, como el logo, sirven de *leitmotiv* (ver Glosario, p.62) en las otras vistas del sitio.

La mayoría de los elementos se presentan en una paleta acromática: fondos, textos y logos varían entre el gris, el blanco y el negro. Hay, sin embargo, algunos elementos coloreados, como la figura que se arma en el centro, el *loader* y la galería.

En cuanto a las tipografías, se utilizan, tanto para la visualización de la obra generada como para los textos restantes del sitio web, familias tipográficas industriales o sin serifas (ver Glosario, p. 64), específicamente los tipos grotescos, caracterizados

por trazos homogéneos, ausencia de remates en cada una de las letras y un ligero estrechamiento (redacción UTD, 2005). Se aprecia *Helvetica* en los nombres de las categorías, en los vínculos y los textos de las secciones “Acerca de” y “Contacto”, y *Franklin Gothic* en la visualización de la obra.

El diseño y programación de *elreplay.com* están realizados de modo tal que, sin ser explícitos, otorguen pistas que el usuario puede seguir para navegar e interactuar.

A excepción de las nueve categorías, el nombre de la aplicación bajo el logo y los llamados a las secciones “Acerca de” y “Contacto”, ningún otro texto aparece en el *Home* (ver Glosario, p. 62) del sitio web. No se dan instrucciones, pues esto significaría contradecir la afirmación de que no existe un sólo camino posible o correcto cuando, en realidad los discursos y su generación es un asunto tan complejo que no sólo se pueden, sino que se deben realizar aproximaciones en diferentes niveles y con diferentes métodos. (Foucault en Best y Kellner, 1991). Sin embargo, cuando el cursor hace *roll-over* (ver Glosario, p. 64) sobre alguna de las categorías, el logo del replay, la galería o los enlaces a las otras vistas, éste se convierte en la mano característica que indica que el contenido sobre el cual está posado es dinámico y el usuario puede hacer clic o arrastrarlo a otro espacio.

Al momento de realizar la selección, cuando una de las categorías se agota, los tres nombres que la componen cambian de blanco a gris y deja de ser posible hacer clic sobre cualquiera de ellos.

También en este momento, cuando se ha hecho la selección mínima, aparece en la esquina inferior derecha de la figura central un pequeño logo o símbolo que invita al internauta a hacer clic y descubrir los resultados de su escogencia.

En las otras secciones, iconos equivalen a realizar acciones específicas: Una X indica dónde puede cerrarse la ventana; un dibujo esquematizado de un sobre explica que el contenido puede enviarse por correo electrónico; los logos de las redes sociales invitan al usuario a compartir la obra generada.

Con una esencia de economía, sencillez e intriga, lo visual en *elreplay.com* espera que sus usuarios, clic a clic, descubran o inventen las dinámicas de uso.

*Esquina superior izquierda: logo de elreplay.com*



*Figura 2. Detalle del logo en el Home del sitio web*

En la esquina superior izquierda se observa una flecha circular negra, o un círculo con punta de flecha. Se trata del logo, representación gráfica del proyecto. Su desarrollo se inspiró en varias fuentes.

La base teórica de la aplicación, como ya se ha discutido ampliamente, dibuja un contexto en el que no hay posibilidad de un origen o punto de partida, pues, de acuerdo con Foucault, lo que se encuentra cuando éste se busca, es el movimiento de los discursos que se restituyen constantemente. (Valdivieso, comunicación personal, agosto 7, 2010). En estos términos, un círculo parecía la elección más adecuada. Pero no es sólo un círculo. El logo toma también referencia directa de iconos utilizados con frecuencia en Internet, tal como el de refrescar la página.

Así pues, con la simplicidad que es bandera y norma en el diseño del proyecto, el logo utiliza formas conocidas para sintetizar objetivos y referencias de la propuesta.

## Las nueve frases



Figura 3. Detalle de las frases en el Home del sitio web

Junto al logo pueden leerse nueve frases, dispuestas de tres en tres. Las relaciones entre cada una de ellas no son evidentes, como tampoco lo es por qué están allí. Sin embargo, apenas el usuario comience a interactuar con la aplicación, se descubrirá su razón de ser. Y las relaciones no deben ser obvias para los internautas, pero sí debe quedar registro de ellas en este trabajo.

Las nueve frases encierran en su interior los discursos artísticos que sirven como insumo para las interacciones del sitio web. Pueden llamarse los *contenidos*, si se comprende que tanto éstos como la forma no son sino tránsito, estadios de los simulacros que abren sin cesar un espacio donde siempre son análogos a sí mismos. (Foucault, 1994/1996).

La decisión de que sea arte lo que se emplea en *elreplay.com* no es gratuita. La elección se debe, en primer lugar, a que los discursos artísticos constituyen formas restituidas de discursos anteriores, como voces que precedían desde hacía mucho tiempo el habla. (Foucault, 1970/1992) y que, además, poseen una “existencia transitoria destinada sin duda a desaparecer, pero según una duración que no (...) pertenece [a los sujetos]”. (Foucault, 1970, 1992, p. 4) Adicionalmente, en un proyecto enmarcado en la postmodernidad, conceptos como el de *transestética* e *implosión*, acuñados por Jean Baudrillard y reseñados en el Marco Teórico, se ven reflejados en la fusión entre arte, tecnología y comunicación.

Sin embargo, el arte tiene muchas formas discursivas, y este proyecto sólo emplea tres: la literatura, las artes plásticas y la música. Sus características propias hacían posible la idea de engranarlas de una manera tan sutil que pudiesen convivir en las

nuevas expresiones generadas en este formato (el digital), así como explotar el carácter multimedia, además de ofrecer posibilidades interesantes de combinación.

Después de escoger literatura, música y artes plásticas como bases para los insumos, era necesario delimitarlas a un exponente por disciplina. Las premisas para su selección fueron tres: que fuesen artistas contemporáneos, pues ya sus obras estarían, consciente o inconscientemente, tocadas por lo que es la comunicación del siglo XXI, comunicación lúdica, interactiva, de la urbe; que hubieran logrado un nivel considerable de reconocimiento en su campo, ya que esto contribuiría a que la ruptura con el concepto de autoría generada por la aplicación fuese más evidente; y finalmente que fuesen venezolanos, pues era el deseo de las autoras rendir homenaje al trabajo artístico desarrollado en el país.

De este modo se conformó la tripleta Cadenas-Pol-Naranjo: Rafael Cadenas para el campo literario, Santiago Pol para las artes plásticas y Alfredo Naranjo para la música. Delimitar cada disciplina a un artista no fue suficiente; a su vez se realizó una selección de la obra de cada uno.

### *tamaño natural/firmes objetos/ ¡Up, up!*

Rafael Cadenas se ha movido por igual en el campo de la poesía y en el del ensayo. Las autoras, para *elreplay*, seleccionaron el primer terreno.

Su trabajo como poeta se divide en tres etapas, según el profesor de la escuela de Letras de la UCAB, Carlos Brito. De ellas se seleccionó la segunda, y más específicamente el libro *Falsas Maniobras*, por su capacidad de atrapar la esencia del trabajo de Cadenas durante esta fase.

*Falsas Maniobras* es una obra visiblemente permeada por las inquietudes de las Vanguardias que, como ya se ha visto anteriormente, fueron las que luego derivaron en las ideas de la postmodernidad. De allí que las autoras decidieran seleccionarla. A propósito del poemario, Brito comenta:

“Éste es un libro que se va a poblar de imágenes, es un Cadenas que va a nutrirse y dejarse penetrar por ciertas condiciones y características de la Vanguardia. No le teme a lo onírico, no le teme a los sueños, cosa que Cadenas más tarde va a abandonar.” (Comunicación personal, 23 de junio de 2010).

Con la asesoría del profesor Carlos Brito, se realizó un trabajo para conocer y extraer el material definitivo. Este proceso se llevó a cabo en tres etapas. En un principio, y después de una introducción a la obra general y a los rasgos más resaltantes de Rafael Cadenas como escritor, y de seleccionar *Falsas Maniobras* como fuente, se realizaron sucesivas lecturas del libro. La asignación era identificar todos los temas posibles tocados en los distintos poemas. Después de completada esta tarea, y a partir de reuniones con el profesor, se llegó a la conclusión de que tres de las temáticas más recurrentes en el libro eran las siguientes: el cuestionamiento de la identidad, el desasosiego frente a la realidad y la permanencia de la esperanza. Una vez tomada esta decisión, se volvió al texto, ahora con la tarea de subrayar en él las frases que según el criterio de las autoras, evidenciaran con mayor fuerza cada uno de los tres temas. Después de revisión y aprobación por parte de Brito, resultaron 28 frases que se alojan bajo la categoría cuestionamiento de la identidad, 22 bajo la de desasosiego frente a la realidad y 21 bajo la de permanencia de la esperanza.

Cuestionamiento de la identidad, desasosiego frente a la realidad y permanencia de la esperanza son términos que no resultan atractivos ni deseables para un sitio web. Por ello, fue necesario realizar un proceso *naming* (ver Glosario, p.63) para cada una de las categorías. Dado que la premisa en este campo fue la fragmentación dentro de la fragmentación, se decidió emplear la idea para desarrollar los nombres. De las frases que llenaban la caja de cada categoría, se seleccionó una combinación de dos palabras que lograsen sintetizar el tema que evidenciaban. Éstos fueron los nombres resultantes:

- *tamaño natural*, para identidad, extraído de la frase “Siempre regreso a mi tamaño natural.” (Cadenas, 1978, p. 104).
- *firmes objetos*, para realidad, extraído de la frase “Sólo quedaban objetos, los firmes objetos.” (Cadenas, 1978, p. 87).

- ¡Up, up!, para esperanza, que en este caso es la misma frase “¡Up, up!”  
(Cadenas, 1978, p. 100).

*éste y aquel/ más/ yo*

Del trabajo de Santiago Pol, se seleccionó su etapa como artista plástico. Fue así como las autoras decidieron utilizar la serie “Maculaturas”. Las Maculaturas son, en palabras de su propio autor “impresiones únicas, las que mediante el uso de manchas accidentales y casuales producen resultados con aspectos diferentes y hasta en ocasiones parecieran tener un origen orgánico” (Pol, 2008)

La escogencia de las Maculaturas como insumo para el proyecto responde a las múltiples semejanzas entre los dos, especialmente en lo concerniente al azar, ya que, como aseveró Michel Foucault en *El orden del discurso* “es necesario aceptar la introducción del azar como categoría en la producción de los acontecimientos.” (1970/1992, p. 37). Tanto en la aplicación como en el proceso de creación de las Maculaturas, una persona toma decisiones preliminares, pero la obra resultante está marcada definitivamente por la casualidad. Al respecto, Pol comenta: “No planifico los resultados finales, en cada caso antes de empezar reflexiono sobre el tema a investigar. Me gustan los resultados sorpresivos con el color”. (Pol, 2008)

En el proceso de escogencia de las Maculaturas el artista mismo sirvió como asesor e instructor. Durante una primera entrevista se descubrió que las piezas surgieron en un principio como herramientas didácticas para la cátedra de Color en la Universidad Experimental de Yaracuy y que luego se convirtieron en divertimento y pasión. Esta revelación sobre el primer propósito de las Maculaturas proporcionó una perspectiva desde la cual abordar su clasificación: los contrastes de color. Se habla de contrastes, según la profesora de la Universidad de Buenos Aires Silvia Pescio, “cuando entre dos efectos comparados existen diferencias discernibles.” (Pescio, s.f., p. 6). Pol identificó que los contrastes más utilizados en su obra son los contrastes de color en sí mismo, contrastes de cantidad y contrastes entre colores cálidos y fríos. Posteriormente se realizó una visita al estudio del artista en San Felipe estado Yaracuy. Durante esa sesión de trabajo se revisaron más de 2.000 Maculaturas y se escogieron las que parecieran

más representativas de cada uno de los contrastes. Así, se recogieron y digitalizaron (a través de un scanner) 60 maculaturas: 14 bajo la categoría contrastes de color en sí mismo, 22 bajo la categoría contrastes de cantidad y 24 bajo la categoría contrastes entre colores cálidos y fríos.

Inspiradas en los tres grupos seleccionados, las autoras realizaron una síntesis basada en representaciones verbales a modo de metáfora para generar los nombres que estos tendrían de cara al usuario. Fue así como se realizaron las siguientes sustituciones:

- *yo*, para los contrastes del color en sí mismo.
- *más*, para los contrastes de cantidad.
- *éste y aquél*, para los contrastes de cálidos y fríos.

*tatatá/ lalala/ parará*

Alfredo Naranjo es un artista definitivamente prolífico. De todo su trabajo, se decidió utilizar los dos primeros discos grabados con El Guajeo, orquesta que lidera desde hace diez años. Los álbumes se titulan: *A las 6 es la cita: Tributo a Joe Cuba*, lanzado en el año 2001 y *Alfredo Naranjo y El Guajeo Vol. I*, en el mercado desde el 2006.

El Guajeo se dedica principalmente a tocar salsa, que, podría decirse, “designa todas las músicas interpretadas sobre un ritmo construido alrededor de la *Clave*.” (Genton, 2000, p. 8, traducción libre del autor). Es, pues particularmente rica por los elementos que toma de otros géneros musicales. Naranjo describe de mejor manera su trabajo con El Guajeo, con la declaración de que hacen “música popular urbana venezolana” (Comunicación personal, 6 de julio 2010); y ya esta característica de límites desdibujados entre géneros califica su música como contenido deseable para *elreplay*.

De esta “música popular urbana” interesa un aspecto en particular: la improvisación, elemento constante en la obra de Naranjo. La improvisación emula ese carácter lúdico y liberador característico de *lo* postmoderno, así como lo efímero de la obra; ese instante revelador que una vez finalizado no se puede repetir.

Para la clasificación de las células musicales se contó con la colaboración del mismo Alfredo, así como la de José Ignacio Benítez, músico formado en el Instituto Universitario de Estudios Musicales y tutor de niños y adolescentes que estudian esta disciplina. Después de una primera entrevista con Alfredo Naranjo, en la que se decidió cuál sería la etapa de su obra a utilizar, se pautó una reunión con Benítez. Como resultado de la misma, y a partir de indicaciones provistas, las autoras procedieron a identificar pedazos de las canciones que pudieran ser utilizados. Se decidió dejar de lado a los fragmentos en los que se evidenciara el canto y la letra de los temas musicales, ya que se quería dar a cada forma artística su espacio y no confundir lo instrumental con lo lírico. Cuando estuvieron escogidos los retazos, José Ignacio propuso varias maneras de organizarlos. Las autoras decidieron abordar una clasificación desde los géneros musicales más trabajados por El Guajeo en sus álbumes: el *Son*, la *Rumba* y el *Latin Jazz* (ver Glosario, p.64 y 62). Benítez luego depuró, editó y convirtió en un formato ideal para web los fragmentos, que resultaron siendo once para *Son*, 12 para *Rumba* y 14 para *Latin Jazz*.

El *Naming* de los géneros escogidos se realizó a través de la sustitución de los nombres por la expresión onomatopéyica de algún elemento característico de cada uno:

- *tatatá*, para el *Son*, por la descarga de cueros que lo caracteriza.
- *lalala*, para la *Rumba*, por el “lalaleo” con el que los cantantes suelen iniciar este ritmo.
- *parará*, para el *Latin Jazz*, por el sonido del saxofón, instrumento que influencia las formas tradicionales de la salsa para dar vida a este género.

Así pues, siguiendo procesos distintos, adecuados para cada una de las expresiones, se deconstruyó el contenido de estos artistas hasta transformarlos en

retazos, pedazos, promesas de nuevos discursos aún por formarse para luego deformarse.

### Figura central

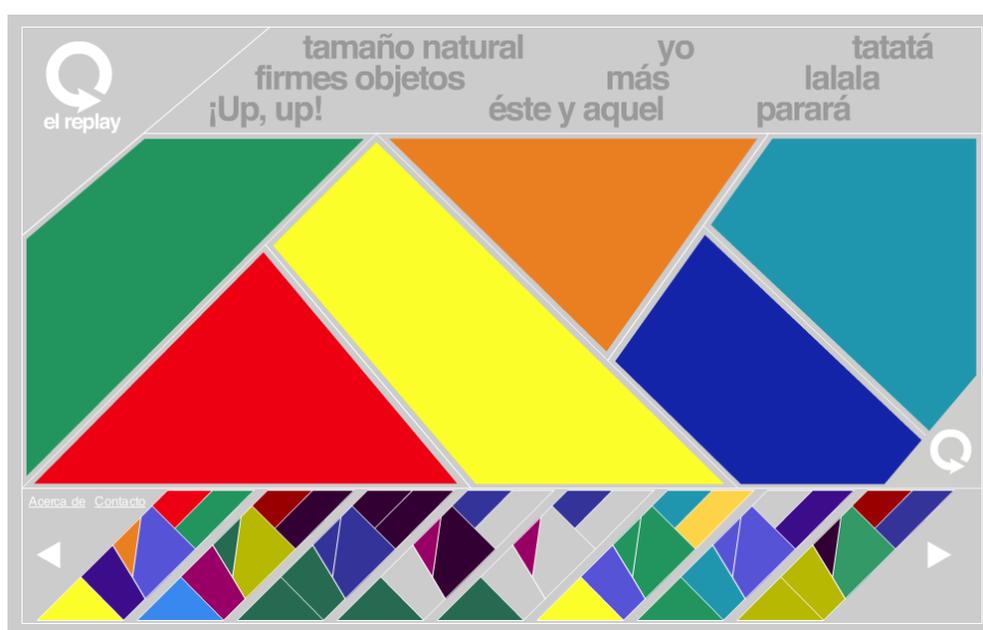


Figura 4. Vista del Home con la figura central completada

Debajo de las nueve frases un elemento destaca. Se trata de un espacio rectangular, en blanco, con líneas que lo dividen en seis pedazos.

Al igual que un *Tangram*, la figura central que se observa en el *Home* es un espacio de restitución de discursos. Las autoras no usaron la estructura formal del rompecabezas para la aplicación, pero se inspiraron en la idea de componer formas a partir de figuras geométricas más pequeñas. Las nueve categorías que se observan en la parte superior hacen las veces de piezas para armar el *Tangram* vacío. Es probable que inicialmente el usuario no comprenda cuál es la utilidad de esos textos no relacionados entre sí y qué conexión guardan con el espacio en blanco debajo de ellos.

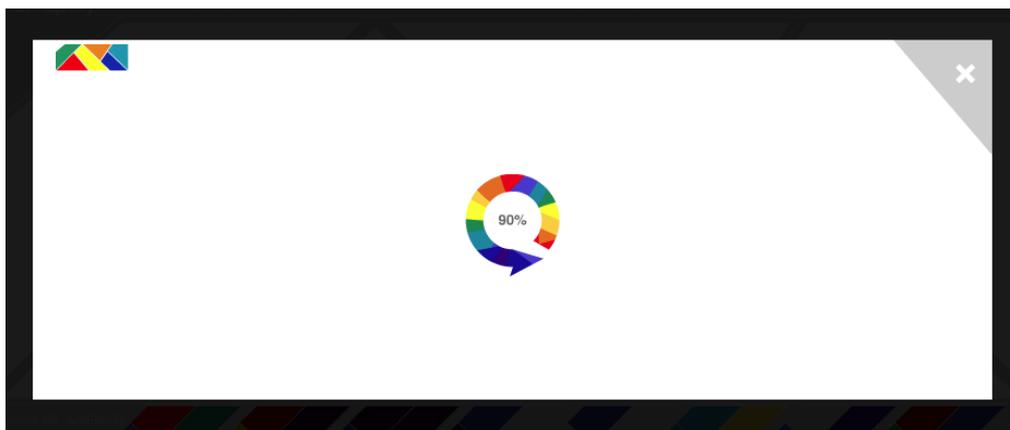
Cuando se hace *roll-over* sobre alguna categoría el texto aumenta de tamaño, invitando al usuario a realizar una acción. Éste puede arrastrar desde tres hasta seis

categorías al *Tangram*, y cada una coloreará las piezas de un tono aleatorio, (tono que se desprende de la síntesis y posterior clasificación de acuerdo con los colores más apropiados para el formato web realizada por el diseñador a partir de la paleta cromática utilizada por Santiago Pol en sus Maculaturas). Así pues, se muestra un color aleatorio proveniente de una base de datos limitada.

El *Tangram* quedará teñido en las piezas que el usuario decida; puede arrastrar una o dos categorías de cada grupo y rellenar mínimo tres piezas. Éste es su espacio de autoría, el único en el que tendrá poder de intervención.

Con estas tres piezas comienza el juego. En la esquina inferior derecha del *Tangram* aparece sutilmente una pestaña con el logo de *elreplay*. Para algunos puede indicar que hay que hacer clic inmediatamente. Para otros puede ser casi imperceptible y sólo notarán su presencia cuando el *Tangram* se haya completado. Las posibilidades son múltiples y el usuario no sabe qué va a encontrar después. Un sólo clic al logo circular es como un salto al vacío.

### *El Player*



*Figura 5. Vista de la pantalla de reproducción con loader*



*Figura 6. Vista de la pantalla de reproducción con obra corriendo*

Después de haber realizado la selección y de pulsar sobre el pequeño logo que aparece en la esquina inferior derecha, se despliega un *velo* (Ver Glosario, p.65) translúcido negro con un recuadro blanco en el centro. Dentro de él, el logo comienza a formarse de pequeños retazos de colores mientras se observa el porcentaje de carga y se crea expectativa sobre lo que viene: frases que pasean al ritmo de un fragmento musical sobre un fondo de vivos colores, el breve disfrute derivado de esta especie de collage multimedia.

Pero la composición, que dura alrededor de un minuto, fue conceptualizada con propósitos adicionales a éste. Principalmente con la idea de exponer varias nociones.

La primera, es un desafío a la autoría como tradicionalmente se conoce, a la noción de autor “como principio de agrupación del discurso, como unidad y origen de sus significaciones, como foco de su coherencia.” (Foucault, 1970/1992, p. 16). En la composición la autoría se disuelve y se comparte entre varias partes.

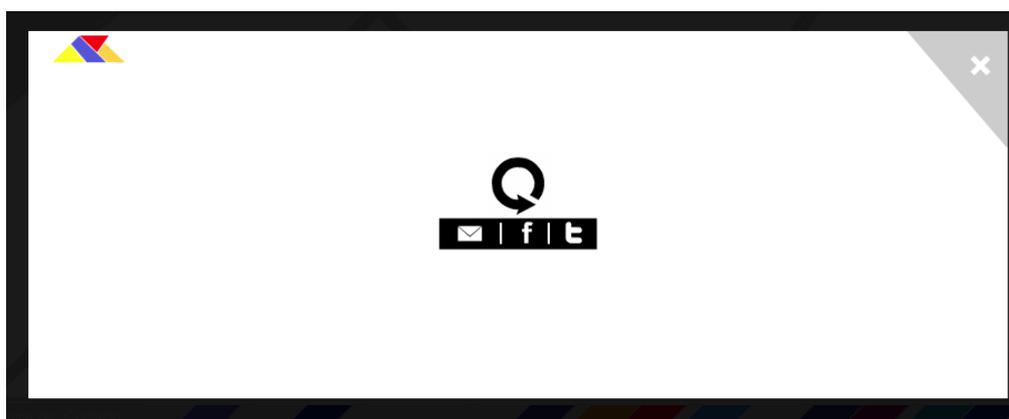
Se comparte, por un lado, entre los artistas que realizaron las obras que servirían de insumo a la aplicación, los usuarios que escogen qué categorías aparecerán y la tecnología que, a través de una programación de *random*, selecciona qué obras de las categorías se mostrarán en cada vista.

Una segunda instancia de autoría puede atribuirse a las personas que de alguna u otra manera tuvieron que ver con el funcionamiento del sitio web y con la escogencia de los insumos: el diseñador, el programador (ver Glosario, p. 63), las autoras de la tesis, el tutor y los asesores en la parte literaria y musical.

Estas participaciones, directas o indirectas, generan el collage, la música unida con las frases, unidas con las Maculaturas. Generan simulacros, signos compuestos de otros signos que terminan desprendiéndose de sus referentes reales, pero que pueden intercambiarse por otros signos similares. Composiciones con pedazos de música, de literatura y de artes plásticas y que, sin embargo, no son ni música, ni literatura ni artes plásticas. Son lo que quien se tope con ellas decida o sienta.

Estas piezas, que entre sus ingredientes principales cuentan insumos artísticos, están prestas a ser compartidas a través de redes sociales, bastiones de la comunicación actual. Quedan así en un punto medio, difuso, entre arte y comunicación, entre la estética que se torna progresivamente ubicua y el afán de comunicación, declamación, exhibición de la era contemporánea.

*Ver de nuevo, enviar link por correo, compartir en Facebook o compartir en Twitter*



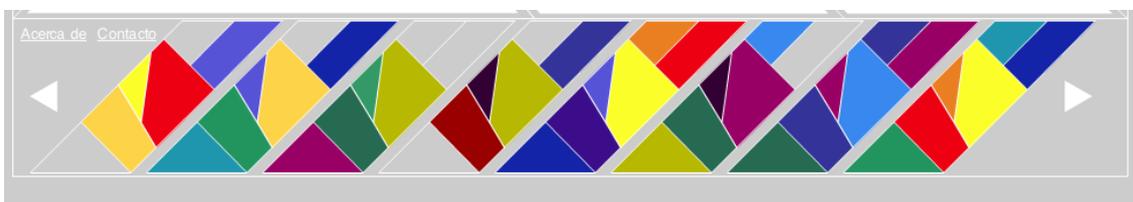
*Figura 7. Vista de la pantalla de reproducción cuando termina la composición*

Cuando la composición termina de desplegarse aparecen cuatro iconos: el logo de *elreplay*, la ilustración de un sobre, el logo de Facebook y el logo de Twitter. Son las cuatro posibilidades que tiene el usuario a mano para prolongar lo que acaba de experimentar. Puede volver a verlo, puede enviar el *link* (ver Glosario, p.62) por correo electrónico o puede compartirlo a través de las redes sociales. Tiene así la oportunidad de conservar en un vínculo las condiciones de aparición del juego que emprendió, mas no la pieza como tal.

Con esta limitación se evidencia la multiplicidad de posibilidades y el desprecio que la postmodernidad manifiesta por un discurso único. La composición no es una verdad, ni algo sagrado. Se trata de un discurso compuesto por asociaciones casuales en las que no existe una mente ordenadora única, todopoderosa. No se diseñó para perdurar, ni para guardarse. Acaso para compartirse y exhibirse mediante dos redes sociales.

Y la escogencia de estos medios no se realizó a la ligera. Se trata de espacios de comunicación fragmentaria, descentrada, en la que se construyen identidades a partir de interacciones con los otros usuarios y con el sitio como tal. Los vínculos compartidos en Facebook y Twitter contribuirán a definir identidades y, al mismo tiempo, se cargarán de los significados y rasgos de las personas que efectivamente realicen este acto.

## *Galería*



*Figura 8. Detalle de la Galería*

Debajo de la figura central hay una serie de formas coloreadas, similares a la que se compone cuando se arrastran las categorías hacia los espacios en blanco. Se trata de

la galería de composiciones hechas anteriormente. Esta galería presenta unos rasgos característicos que vale la pena destacar.

En primer lugar, no hay ninguna identificación de quién realizó la pieza, ni en qué fecha. Lo único quizás reconocible es la disposición de las figuras coloreadas. De esta manera se refuerza la idea que ya se ha hecho patente en otras secciones: la separación del concepto tradicional de autoría. No se creó un espacio para dejar huella de quién interactuó con *elreplay*. Quedan, solamente, los discursos.

Cuando se hace clic sobre alguna de estas piezas se reproduce la composición y, al final, aparecen de nuevo las cuatro opciones: volver a ver, enviar por correo electrónico, compartir a través de Facebook o compartir a través de Twitter. Se abre en este momento una posibilidad nueva, la de apropiarse de esta obra anónima a través de la publicación en las redes sociales.

La galería no guarda todas las composiciones. De manera similar al *Timeline* (ver Glosario, p. 64) en Twitter (ver Glosario, p. 64), sólo registra las interacciones en un período de tiempo relativamente corto. La impermanencia es la premisa. La única manera de conservar las piezas es comunicándolas.

Mientras tanto, estas especies de rompecabezas permitirán al usuario comprender la dinámica de funcionamiento de la aplicación y aparecerán y desaparecerán sin firma a medida que nuevas piezas, anónimas también, vienen a reemplazarlas.

## *Acerca de/Contacto*

**Acerca de “elreplay”**

Reproducir de nuevo, volver a ver. Ése es el significado de “replay”. Pero también significa repetir el juego. Y significa una y otra vez obra. Todas las acepciones previas construyen este sitio web, conclusión de un trabajo de grado de la Escuela de Comunicación Social en la UCAB (Caracas).

Con el objetivo de diseñar un producto que sirviera como metáfora de la comunicación postmoderna, y bajo la premisa de que la aplicación permitiese una aproximación interesante al tema, se apostó por el cruce de discursos visuales, musicales y literarios de los maestros Santiago Pol, Alfredo Naranjo y Rafael Cadenas.

A través de interacciones en las que varias fuerzas (entre ellas destacan las obras iniciales, las decisiones del usuario y el azar) tienen igual peso, se exploran nociones como la redimensión de la autoría, la recontextualización, la reapropiación y la influencia de tecnologías digitales en la comunicación.

Una sola invitación: replay

<b>Autoría:</b> María Ignacia Alcalá. Ángela Beatriz De Castro. Nelesi Rodríguez.	<b>Tutoría:</b> Humberto Valdivieso.	<b>Diseño:</b> José Andrés Reyes.	<b>Programación:</b> Gabriel Balda.
--	---	--------------------------------------	--

Figura 9. Detalle de la vista principal de la sección Acerca de



Figura 10. Detalle de la vista principal de la sección Contacto

*elreplay.com* es una invitación a jugar, a unir las piezas, colorearlas, ponerles música; y todos pueden unirse al juego. Y en la sección “Acerca de” y “Contacto” los usuarios tendrán la posibilidad de conocer la finalidad y ver los nombres detrás de *elreplay.com*. No se trata de una explicación: es simplemente una mención a los conceptos que se desarrollaron anteriormente. Podría decirse que esta sección es un resplandor en la oscuridad para el usuario que esté interesado en adentrarse en *elreplay* o la oportunidad de conectarse con el proyecto en otros medios.

Y debajo de las secciones siguen los discursos, los que se han restituido y los que todavía no. Sigue el movimiento. Sigue lo lúdico en esta metáfora digital, impermanente, placentera. Siguen los simulacros en constante tránsito, anónimos y compartidos. Y sigue la invitación: *replay*.

## CONCLUSIONES

Una manera especialmente elocuente de concluir este proyecto es navegar *elreplay.com*, pues en él se pueden no sólo evidenciar, sino experimentar las relaciones entre los elementos teóricos y de producción que constituyeron la columna vertebral del trabajo. Adicionalmente, si bien la realización del producto está culminada, su naturaleza es abierta, de constante aprendizaje, actualización, enriquecimiento. Declarar con autoridad cuáles son las conclusiones del Trabajo de Grado significaría contradecir su base y su esencia. A pesar de eso, pueden anotarse algunas reflexiones valiosas a partir del proceso de investigación y producción.

Lo lúdico en tanto discurso alejado de la noción de Verdad, móvil y azaroso es propio de la expresión contemporánea. Tanto es así que aparece en la obra de los artistas escogidos como colaboradores. Rafael Cadenas cuestiona su realidad, Santiago Pol se apasiona con los resultados casuales de las Maculaturas y Alfredo Naranjo llena sus canciones de improvisación.

Pero, más allá de eso, la condición lúdica hace posible el cruce de estas formas expresivas para la generación de otras, distintas, similares entre ellas: simulacros. Emergen, a partir de las interacciones, discursos estéticos, sin autor, efímeros. Discursos que encuentran en Internet el espacio ideal para su aparición, comunicación y tránsito.

Tanto los discursos como su espacio digital de aparición, con todas las características que de ellos se desprenden, constituyen el ámbito de la comunicación actual. Ya pasó el momento de emitir juicios éticos o tratar de detener su advenimiento, puesto que éste ya se dio. Quizás lo que resta es seguir explorando en estos términos, de manera de seguir profundizando en la Academia el giro que ya las comunicaciones dieron.

## RECOMENDACIONES

El camino que transitó *elreplay.com* desde el esbozo de la idea hasta su concreción como primer proyecto web admitido en la escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello fue uno de apertura. Contrario a lo que se pensaba, no se encontraron trabas para su realización. Las autoras aplauden y agradecen esto. Sin embargo, con la idea de profundizar la ruta ya trazada emiten las siguientes recomendaciones.

La primera, y más importante, sería formalizar la posibilidad de presentar Trabajos Especiales de Grado en formato web (siempre y cuando éstos cumplan con requisitos de calidad y solidez académica). Las autoras tienen la convicción de que existe inmenso potencial entre los alumnos de la Escuela, y sería muy interesante explotarlo en este ámbito que ya constituye el día a día de las comunicaciones mundiales. No debe despreciarse tampoco el poder que ya poseen las aplicaciones de Internet para dispositivos móviles, por lo que no sería mala idea estudiar también su inclusión. Esto significaría también adaptar formatos y guías provistos en los Seminarios de Trabajo de Grado a la realización de proyectos en Internet.

Para asegurar que las próximas tesis desarrolladas en torno a estos temas, se recomendaría también fortalecer, durante el transcurso de toda la carrera, el énfasis sobre las formas contemporáneas de comunicación y sobre las tecnologías de información. No sólo en materias en las que su inclusión se hace necesaria, como Informática (y la universidad tiene en el profesor Alejandro Ríos un recurso valiosísimo), sino en otras asignaturas como Investigación Audiovisual, Realización Multimedia y, por qué no, Cine, Televisión y Radio. Lo digital y lo web es la moneda corriente de la vida. Lo ideal es que también sea así en la educación universitaria.

Con la implementación estas recomendaciones se abriría la puerta a proyectos innovadores, frescos, de alta factura, que puedan, además, lograr un impacto más allá de los muros de la UCAB.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

### *Fuentes bibliográficas*

Baudrillard, J. (1978/1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona. Letra E.

Best, S. y Kellner, D. (1991). *Postmodern Theory. Critical Interrogations*. Nueva York. The Guilford Press.

Bisbal, M. (1999). *Pensar en la cultura de los medios*. Caracas. Publicaciones UCAB.

Burgos, D. y De León, L. (2001) *Comercio electrónico: Publicidad y marketing en Internet*. España. McGraw-Hill/ Interamericana de España.

Cadenas, R. ( 1969). *Cuadernos del destierro. Falsas Maniobras. Derrota* Caracas. Fundarte.

Fiske, J. (1982). *Introducción al estudio de la comunicación*. Colombia. Editorial Norma.

Foucault, M. (1966/2005). *Las palabras y las cosas. Un arqueología de las ciencias humanas* México D.F.. Siglo XXI Editores

Foucault (1970/ 1992). *El orden del discurso*. Buenos Aires. Tusquets editores.

Foucault, M. (1973/1993). *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte* Barcelona. Editorial Anagrama.

Foucault, M. (1994/1996). *De lenguaje y literatura*. Barcelona. Ediciones Paidós

Garnica, I. (2008) *Pol en Londres, la piel de la luz* Folleto de la exposición realizada en el Bolívar Hall de Londres.

Genton, D. (2000). *Les tumbaos de la salsa: Percussions et Musiques Afro-cubaines* Francia.

Negroponte, N. (1995/2000). *El mundo digital*. Barcelona. Ediciones B, S.A.

Pol, S. (2008) *La piel de la luz: cincuenta diálogos cromáticos: Maculaturas contrastadas* Folleto de la exposición realizada en el Bolívar Hall de Londres.

Popper, F. (1993). *Art of the electronic age*. Londres. Thames and Hudson

### *Fuentes electrónicas*

Alberich, J. (2002) En tránsito 7.0: Apuntes para una estética de los sistemas digitales. Recuperado en agosto 15, 2010 en:

<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/jalberich1002/jalberich1002.html> *Artnodes*

Alberich, J., Roig, A. y Otros. (2005). Comunicación audiovisual digital:

nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Recuperado el 31 de agosto de 2010 en:

[http://books.google.com/books?id=aB9khHet164C&pg=PA63&lpg=PA63&dq=jordi+alberich+red+social&source=bl&ots=N2kWbCSy15&sig=yWUUr7MGO2Eo-Azrfu9eGCUxO\\_8&hl=en&ei=uKR-TOanGMG88gb11oJSaAw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=2&ved=0CBcQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com/books?id=aB9khHet164C&pg=PA63&lpg=PA63&dq=jordi+alberich+red+social&source=bl&ots=N2kWbCSy15&sig=yWUUr7MGO2Eo-Azrfu9eGCUxO_8&hl=en&ei=uKR-TOanGMG88gb11oJSaAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CBcQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false)

Alfonseca, M. (s.f.) Uróboros: la serpiente que se devora a sí misma Recuperado el 25 de agosto de 2010 en:

<http://arantxa.ii.uam.es/~alfonsec/docs/dia2.htm>

Báscones, P. (2003). Arte e interactividad (I). Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología. Recuperado el 27 de noviembre de 2009 en:

<http://mosaic.uoc.edu/2003/11/04/arte-e-interactividad-i-los-logros-de-la-reconciliacion-del-arte-la-ciencia-y-la-tecnologia/> *Artnodes*

Facebook (2010). Statistics Facebook. Recuperado el 31 de agosto de 2010 en:  
<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

Fernández, D. (2007) ¿Qué es el arte multimedia? Recuperado 15 de agosto de 2010 en:  
[http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=924566](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=924566) *La Nación*

Pescio, S. (s.f.). *Color*. Recuperado el 31 de agosto en:  
<http://www.pescioweb.com.ar/bibliografia/color.pdf>

Valdivieso, H. (2009) Pol. Smells, flavors and Graphics goodness. Recuperado el 14 de agosto de 2010 en:  
<http://kak.ru/eng/magazine/?number=51&article=27> *Kak Magazine #3 (51)*

Zamora, M. (2006). Redes sociales en Internet. Recuperado el 31 de agosto de 2010 en:  
<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/>

S.a. (2010). Twitter User Statistics REVEALED. Recuperado el 31 de agosto de 2010 en:  
[http://www.huffingtonpost.com/2010/04/14/twitter-user-statistics-r\\_n\\_537992.html](http://www.huffingtonpost.com/2010/04/14/twitter-user-statistics-r_n_537992.html)

### *Fuentes vivas*

Brito, C. (Junio, 2010). Comunicación personal.

Naranjo, A. (Julio, 2010). Comunicación personal.

Pol, S. (Julio, 2010). Comunicación personal.

Valdivieso, H. (Agosto, 2010). Comunicación personal.

# ANEXOS

## *Glosario de términos*

### Arquitectura de la información:

Proceso de diseño y organización de la información en estructuras comprensibles para el usuario. Abarca desde la programación del sitio, hasta la distribución de los componentes en la pantalla.

### Código binario:

Término que se desprende de la matemática y la informática. El sistema binario es un método de numeración en el que sólo caben dos posibles resultados: 0 y 1. El código binario se basa en este sistema para representar y codificar datos.

### Discurso:

Colección de conocimientos, disciplinas, y representaciones típicas de una época.

### Dispositivo:

Instrumento creado para cumplir una función específica dentro de un sistema. Según Aumont, consiste en la reunión de una serie de datos y materiales referentes a la producción, reproducción, distribución y soporte de imágenes.

### Dominio:

Nombre que identifica a un sitio web. Ej.: [www.dominio.com](http://www.dominio.com) o [www.elreplay.com](http://www.elreplay.com)

### Episteme:

Conjunto de relaciones que permite la formación de discursos.

Facebook:

Sitio web de redes sociales fundado en febrero de 2004 por Mark Zuckerberg. Actualmente cuenta con la mayor cantidad de usuarios activos del mundo.

Home:

Página principal de un sitio web.

Hosting:

Servicio de alojamiento que permite a los usuarios de Internet almacenar cualquier tipo de información dentro de un servidor.

Interfaz:

Punto de conexión o interacción entre dos o más sistemas; para efectos de este proyecto, entre el programa y el usuario.

Latin-Jazz:

Género musical que surge en Nueva York en la década de los cuarenta. Es la fusión de ritmos afrocubanos con armonías del jazz estadounidense.

Leitmotiv:

Elemento central que se usa de forma recurrente en una obra. Está asociado a la ópera, pero hoy en día se encuentra en diferentes disciplinas como la literatura, el cine, la música y la pintura.

Link o enlace:

Elemento de un sitio web que lo vincula con otro o con otras vistas del mismo.

Mouse:

Dispositivo que permite al usuario introducir datos y moverse dentro de la interfaz gráfica de un computador. Usualmente es de plástico y tiene uno o más botones con los que se puede apuntar, hacer clic y arrastrar elementos.

Naming:

Proceso, normalmente utilizado en la publicidad, de otorgar nombres atractivos a elementos, tomando en cuenta el público objetivo y las características propias del elemento.

Navegación:

En informática, el proceso de explorar el contenido de un sitio web.

Nihilista:

Persona que niega toda creencia religiosa, política o social.

Player:

Espacio de reproducción.

Programador:

Persona que diseña y escribe un programa de computación.

Random:

Suceso no previsible o aleatorio. La repetición de este proceso no presenta un patrón en los resultados, sino que es azaroso.

Reapropiación:

Capacidad de tomar un signo existente y otorgarle un nuevo significado adaptado a un contexto propio.

Recontextualización:

Sacar a un signo o elemento de su contexto inicial y trasladarlo a otro distinto para producir nuevos significados.

Redes sociales:

En jerga informática, aplicaciones o sitios web que permiten interacciones sociales entre sus usuarios.

Roll-over:

En jerga de Internet, acción de deslizar o posar el cursor sobre algún elemento específico de un sitio web.

Rumba:

Género musicalailable surgido en Cuba con inspiración en raíces africanas. Se reconoce por ocho barras tocadas en tiempo de 2/4 sin variación.

Semiótica:

Estudio de los signos.

Serifa:

Pequeños adornos o remates que se ubican generalmente en los extremos de los caracteres tipográficos.

Son:

Género musicalailable popular en la clase obrera cubana, surgido a partir de la segunda mitad del siglo XIX.

Timeline:

Herramienta de Twitter que permite a los usuarios visualizar las entradas de texto realizadas por personas en un período de tiempo determinado y relativamente corto.

Twitter:

Servicio de microblogging que permite a los usuarios enviar y recibir textos con una longitud máxima de 140 caracteres.

URL:

Secuencia codificada de caracteres que se utiliza en los exploradores de Internet para localizar sitios web y otros recursos digitales. Ej.: <http://elreplay.com/debug.html>

Usabilidad:

Grado de dificultad con la que usuarios pueden comprender y utilizar dispositivos digitales, especialmente sitios web.

Velo:

Pantalla que se levanta como una vista translúcida sobre el Home de un sitio web.

## *Entrevistas*

(Nota: En estas transcripciones se suprimieron las intervenciones de las autoras a fin de hacer el texto más comprensible).

### *Entrevista a Carlos Brito, profesor de la Escuela de Letras de la Universidad Católica Andrés Bello*

Realizada el 23 de junio de 2010.

Abriendo tres grandes espacios vemos un primer Cadenas que es un Cadenas, aún para lo que es su propia poesía, un Cadenas indescifrable, indescifrable en su personalidad poética. El libro de esta época coincide con finales del 50, Cadenas abandona el país, se va a Trinidad y lo escribe desde allá. Por eso el nombre de *Una Isla*, y allí está un poco el desasosiego de alguien que vive la experiencia de la extrañeza, de la distancia. Hay un anuncio del Cadenas que luego va a aparecer mucho más claro, pero es simplemente un anuncio, que es digamos, lo que yo llamaría la *inadecuación* de la voz poética, y cuando digo la voz poética, y cuando digo voz poética digo también el sujeto histórico.

Si algo va a terminar definiendo a Rafael Cadenas, es la inadecuación, el no hallarse bien en ningún lado. De ahí se va a derivar una postura frente a la vida y frente a la poesía, que por un lado es una suerte de queja –no llorantina, sino una queja existencial-, va a venir como cierto cansancio de la realidad, va a venir cierta búsqueda digamos axiológica, de valores de lo que es el hombre y lo que es ser el hombre frente a la realidad, pero eso se va a definir en un Cadenas muy posterior.

Luego tiene dos libros que están muy relacionados entre sí, que son *Cuadernos del destierro* y *Falsas Maniobras*, que digamos, coinciden con una preocupación general de la poesía venezolana, en ese momento de buena parte de los poetas más importantes de Venezuela, por lo que fue el rescate, la reivindicación, el hallazgo –si ustedes quieren de la figura de José Antonio Ramos Sucre. Entonces esos son par de libros que están tocados por un Cadenas que intenta poéticamente, aunque no de manera velada, directa, no evidente- buscar cuáles son los signos de la modernidad en Venezuela –porque digamos, Ramos Sucre es el pilar de la modernidad en Venezuela-.

Éste es un libro que se va a poblar de imágenes, es un Cadenas que va a nutrirse y dejarse penetrar por ciertas condiciones y características de la Vanguardia. No le teme a lo onírico, no le teme a los sueños, cosa que Cadenas más tarde va a abandonar.

Entonces entraríamos en una tercera etapa que es la culminación de ese ciclo, digamos que es *Cuadernos del Destierro y Falsas Maniobras*, va a culminar con el poema *Derrota*. De ahí en adelante pareciera nacer otro Cadenas: el tenía otros intereses anteriores a este momento, que van por el orden de lo religioso, de lo existencial (y cuando hablo de lo religioso es una religiosidad sin un Dios definido), Cadenas entra en contacto con un cancionario de (...), que lo vincula a todo lo que son las corrientes religioso-filosóficas orientales, fundamentalmente budistas, y eso va a marcar el resto de su obra.

Intemperie, Memorial, Amante, son libros marcados por esa preocupación religiosa y existencial.

Por último, está el Cadenas ensayista, digamos que Cadenas va a terminar apostando por una poesía mucho más aforística, mucho más condensada, mucho más limpia, mucho más desnuda.

A mí me parece (desde una perspectiva completamente personal) que el Cadenas más interesante, el Cadenas que más va a dejar un legado para la poesía venezolana es justamente, contrario a lo que fue su propio proceso, ese segundo Cadenas que él abandona. En *Cuadernos del Destierro y Falsas Maniobras* uno encuentra a un poeta que asume riesgos.

(Este Cadenas) Es la concepción irónica frente a la realidad. Y por el lado de Foucault, el cuestionamiento y la crítica de cualquier instancia que suponga poder.

Uno puede advertir en la obra de Cadenas, que es un rasgo común a lo largo de toda su obra, una actitud que se puede decir que es romántica, la visión de Cadenas como un desilusionado, y justamente la desilusión tiene que ver con varias cosas, inclusive cuando él abraza la idea del budismo, es central la idea del mundo como ilusión y esa idea de que no hay que abrazarte a nada porque abrazarse a algo es la fuente de todos los problemas. Eso está por un lado, pero por otro lado la desilusión de un mundo que

perdió sus fundamentos humanos, ahí hay una desilusión crítica, que uno la siente tanto en *Cuadernos del destierro* y *Falsas Maniobras*, es decir, hay una burla al sujeto moderno.

### *Entrevista a Alfredo Naranjo*

Realizada el 6 de julio de 2010.

Para comenzar, música en general de calidad. Hay dos tipos de música, como dicen: la buena y la otra. De ahí proviene mi esencia como músico desde que nací hasta ahorita.

Ahora, yo me he movido en etapas de mi vida, sobre todo durante mi formación, en géneros musicales que hoy en día no manejo, y que en el momento en que los practiqué fue muy enriquecedor para mí. Por ejemplo, la música clásica: Yo empecé estudiando en el Sistema de Orquestas Juveniles, toqué 5 años en una Orquesta Sinfónica y eso para mí fue una cosa totalmente enriquecedora, intelectualmente hablando. Lo otro es que para lo que yo hago hoy en día uso mucho de lo que aprendí en ese pasado, uso muchos elementos de eso, cosa que produce que la música que yo hago tenga calidad. Han funcionado mucho integralmente para que hoy en día ese todo que ustedes ven que es Alfredo Naranjo, produzca todos los colores que produce en materia de música, basado en todo este background. Yo me he enriquecido de todos esos elementos para hacer mi música de hoy en día, que tiene que ver mucho con la música popular urbana venezolana. Protagonista de esa historia es la salsa.

Mi esencia es componer, la improvisación...

Yo me muevo en un ámbito definido, que es la música popular.

Yo no hago otra cosa que reflejar a través de lo que yo toco y lo que se dice en las letras lo que nosotros estamos viviendo, que es la cotidianidad urbana de nosotros que es como somos nosotros, este realismo mágico de cómo somos.

La música es un lenguaje. En la música instrumental o en el mundo de la improvisación la expresión es totalmente una analogía con la palabra. Por ejemplo, la música, como las palabras, es una expresión que tiene una elocuencia y un desarrollo. Por supuesto que en la música hay células.

Ahora, técnicamente hablándote de música, te lo ilustro con algo: La Quinta Sinfonía de Beethoven son cinco notas “taratata”, y esas mismas cinco notas, ese genio que se llama Beethoven, agarró y las pasó por la orquesta completa y la canción dura no sé cuantos minutos, y es una de las obras universales de la música clásica y no sale de “taratata” ese. Entonces, ésa es una célula melódica que él genialmente desarrolla, la estira, la encoge, la pone más chiquita, le pone un cuerpo B, porque eso tiene una B. ¿Qué es una B en música? Bueno, una B en música es que yo te diga a ti primero: “Nelesi, yo pienso que a nosotros dos nos va a ir bien. Siento que tú eres morena igual que yo, tú eres una chama así...”. Ésa es la A del tema, ya yo te presenté el tema. Y la B, la B del tema es: “Además de eso, yo le caigo bien a tu familia”, ¿Entiendes lo que te digo? Ésa es la B del tema. ¿Y cuál es la A2, que es retomar el tema abajo? La A2 es que yo te diga a ti: “Chama, por eso yo siento que nosotros dos tenemos que estar juntos”. Tú retomas lo que presentaste arriba en la A, y se termina la canción.

En principio, el contexto de improvisación tiene que tener un espacio formulado. Por ejemplo, yo no pudiera responderte con todo el léxico que yo uso, si a mis ideas no le anteceden todas las palabras que yo me sé. ¿Entiendes lo que te quiero decir? Entonces en música, como en la parte oral, si tú no tienes una cantidad de rudimentos en tu dominio, no puedes hacer lo otro. Osea, yo prácticamente desde que me senté aquí estoy improvisando.

Entonces, eso tal cual como te lo estoy diciendo también pasa en música.

En todos los temas siempre hay elementos de improvisación, sobre todo, en esta música que nosotros hacemos porque nosotros siempre usamos muchos elementos del jazz, y allí se improvisa mucho. Siempre el elemento improvisación está presente con los solos. Puede ser un solo de timbal, puede ser un solo de vibráfono, puede ser un solo de trompetas, un solo de cantante...

## *Entrevista a Santiago Pol*

Realizada el 6 de julio de 2010.

Las Maculaturas toman su nombre de un término de las artes gráficas que es ése precisamente: Maculatura.

Maculaturas en las artes gráficas son casualidades de tipo gráfico. La palabra maculatura tiene en el diccionario de las artes gráficas varias definiciones: tiene una primera connotación que es la de mancha, y una mancha siempre es una casualidad, no es algo que tú de alguna manera determinas. ¿Pero qué es lo que ocurre a la hora de la impresión? Para imprimir, se requiere un tiempo, y una cantidad de hojas de papel – cuando me refiero a imprimir, me refiero en artes gráficas específicamente al offset o litografía-. Entonces, cuando tú vas a imprimir algo, tienes que poner varios papeles antes de llegar a una impresión final. Si se pusieran siempre papeles blancos, limpios, una impresión sería muy costosa, porque la primera tirada de una impresión se lleva cien, doscientos, trescientos papeles; y si es en cartulina eso es una fortuna. Entonces, ¿qué se hace? Se utilizan ya cosas impresas y se intercambian con papeles buenos y se imprime sobre ambos. Sobre el papel malo queda lo que se llama maculaturas, es decir, impresiones accidentales, impresiones casuales, de superposición entre distintas naturalezas. El resultado es realmente maravilloso.

Entonces yo tomé ese término de maculaturas para aplicarlo a una hechura gráfica diferente. ¿Qué es lo que hago yo?

Yo estaba dando, en el periodo académico anterior, la clase de color en la Uney, y tenía muchas limitaciones para dar la cátedra. Las limitaciones eran de orden conceptual, de orden material y de orden técnico. Entonces yo tuve que ingeniarme un sistema para dar color, tomando en cuenta esas cuatro tremendas limitantes. Eso me obligó a hacer en mi taller trabajos que yo pudiera llevarles a mis alumnos y que ellos tuvieran como referente para no perder tiempo. Entonces comencé a hacer esas maculaturas con eso que llaman oro color o pintura al frío, que era lo que se conseguía allí. Con eso yo me las arreglé.

¿En qué consiste la maculatura? Sencillamente en plantearme en primer lugar algún tipo de problema de tipo cromático, por ejemplo un contraste: contraste de colores cálidos y fríos, me lo planteaba como tema y ponía una hoja tamaño carta de cartulina opalina y le echaba directamente del pote de pintura, porque nunca mezclé, siempre colores directos. Echaba una mancha de pintura, ponía una cartulina encima y lo apretaba con una escuadra, con una regla o con algo que siempre me daba una mancha que yo no esperaba, porque ni siquiera la veía, estaba tapada por el otro papel. Cuando los abría, tenía una maculatura a mano izquierda, y una maculatura a mano derecha de cosas que yo no esperaba.

De esa experiencia yo no he llegado a contabilizar la cantidad que hice. Yo calculo que hice alrededor de unas dos mil maculaturas tamaño carta.

Del resultado de esas experiencias yo hice una exposición en Londres, en el Bolívar Hall, que se tituló *La piel de la Luz*, cuando yo hablaba de *La piel de la luz*, hablaba precisamente del color. Era una porción pequeña de las maculaturas que yo había hecho alrededor de unas 150, 200 de esa 2000 que yo hice, hice una selección y eso fue lo que yo expuse allí en Londres.

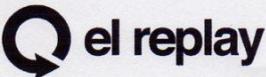
Realmente lo que a mí me gusta de ese resultado es que yo nunca sé lo que va a ocurrir. A mí lo que me gusta de esto es que yo hago una mancha, pongo un color, o pongo una forma, pero al final, yo no sé ni me importa lo que va a salir. Claro, si no me gusta o veo que hay alguna cosa, por supuesto que empiezo a hacer algún tipo de manipulación, pero realmente lo interesante del trabajo es que uno no sabe lo que va a ocurrir sino cuando lo termina. Y es una especie de contradicción o de lucha contra el principio que he venido sustentando durante tanto tiempo con el diseño.

Yo me acuerdo mucho de una frase de este gran cineasta español surrealista, Luis Buñuel, que él decía: “Me gusta que la sorpresa me espere en cada esquina”.

Desde luego que hay maneras de determinar los contenidos de las Maculaturas. Básicamente yo estoy trabajando con el contraste del color. El contraste del color tiene siete denominaciones diferentes (Según Johannes Itens, maestro de color de la Bauhaus): 1) Contraste del color en sí mismo, 2) Contraste de cálidos y fríos, 3)

Contraste de calidad, 4) Contraste de cantidad, 5) Contraste de complementarios, 6) Contraste simultáneo y 7) Claros y oscuros.

Ya por ahí hay una manera de poder clasificar esos trabajos. Pero en un mismo ejercicio puede haber varios contrastes. Yo, en el proceso del trabajo, encontré otros contrastes; por ejemplo, contrastes de colores metálicos (que en aquella época no lo había), contraste de colores fosforescentes (que en aquella época tampoco lo había), contraste de texturas; encontré como tres contrastes más además de los siete académicos.



**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Sirva la presente como constancia de que yo, Rafael Cadenas, titular de la Cédula de Identidad N° 388.584, autorizo a las ciudadanas María Ignacia Alcalá, Ángela De Castro y Nelesi Rodríguez, portadoras de las cédulas de Identidad Nos. 16.891.782, 17.385.479 y 17.983.908, respectivamente, para utilizar, sin costo alguno, fragmentos de mi libro "Falsas Maniobras" como insumo para su Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciada en Comunicación Social en la Universidad Católica Andrés Bello, y para que éstos sean publicados en el sitio web [www.elreplay.com](http://www.elreplay.com).

Autorización que se expide a petición de parte interesada en Caracas, a los 28 días del mes de agosto de 2010.

  
Rafael Cadenas  
C.I.: 388.584

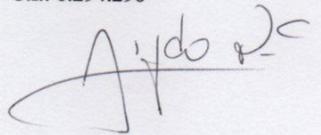


### CARTA DE AUTORIZACIÓN

Sirva la presente como constancia de que yo, Alfredo Naranjo, titular de la Cédula de Identidad N° 6.294.296, autorizo a las ciudadanas María Ignacia Alcalá, Ángela De Castro y Nelesi Rodríguez, portadoras de las cédulas de Identidad Nos. 16.891.782, 17.385.479 y 17.983.908, respectivamente, para utilizar, sin costo alguno, fragmentos de mis discos "A las 6 es la cita" y "Alfredo Naranjo y El Guajeo, Vol. I" como insumo para su Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciada en Comunicación Social en la Universidad Católica Andrés Bello, y para que éstos sean publicados en el sitio web [www.elreplay.com](http://www.elreplay.com).

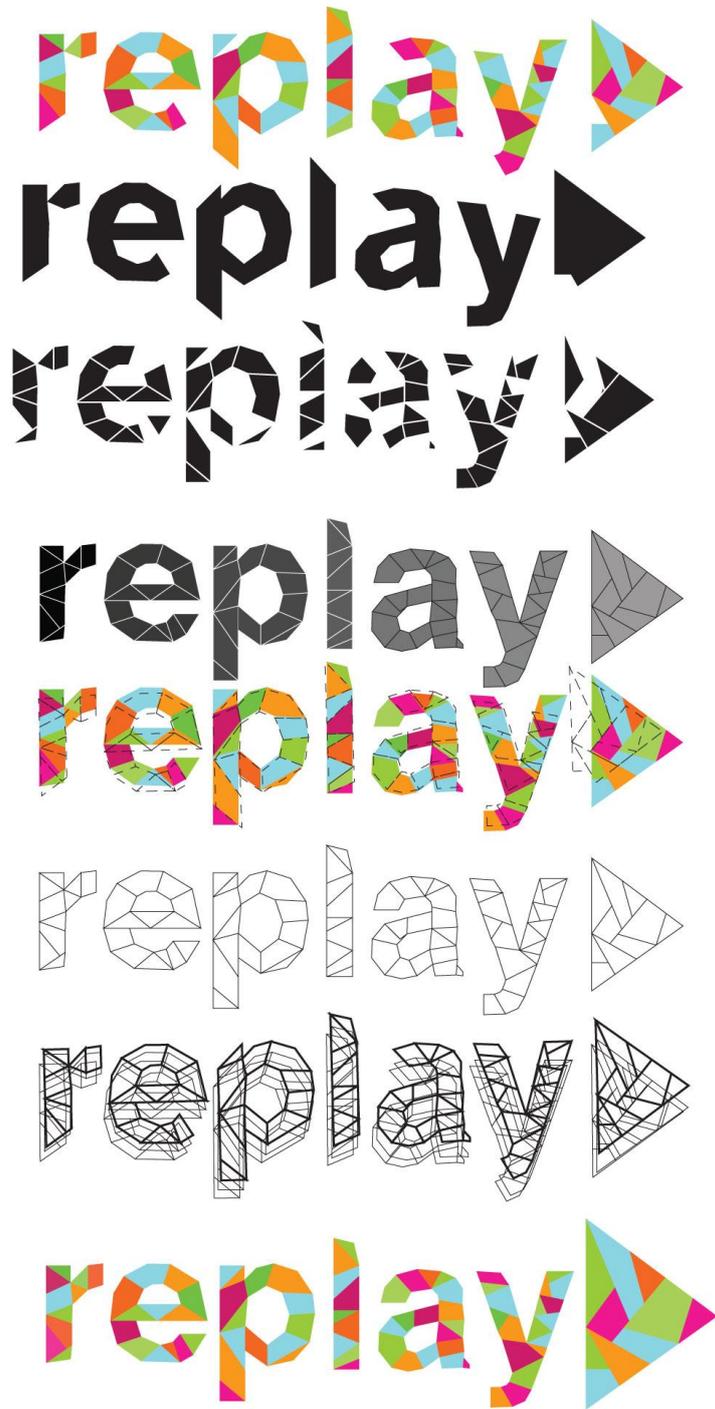
Autorización que se expide a petición de parte interesada en Caracas, a los 31 días del mes de agosto de 2010.

Alfredo Naranjo  
C.I.: 6.294.296

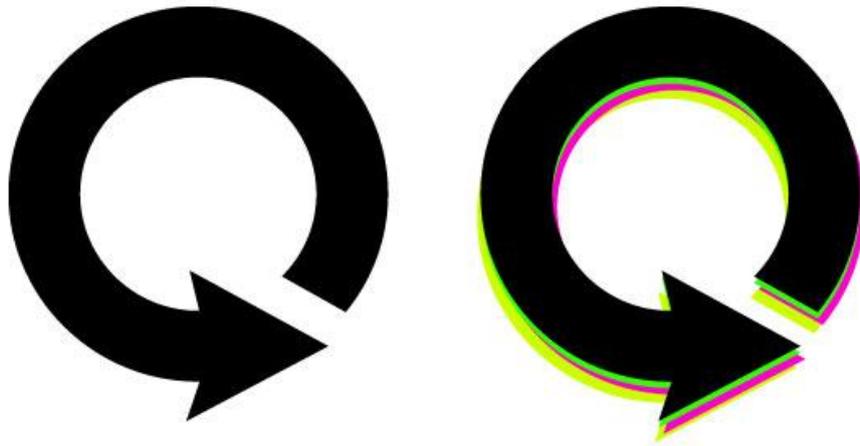


*Carta de autorización Alfredo Naranjo*

*Carta de autorización Santiago Pol*



*Figura 11. Primeros bocetos de logo para el replay*



*Figura 12. Primeros bocetos de logo para el replay*



*Figura 13. Primeros bocetos de logo para el replay*

## *DVD*

(Este dvd contiene muestras insumos elreplay.com, un video-demo de la aplicación y las señas para ingresar al sitio de prueba)