



**UNIVERSIDAD DE CHILE**

Facultad de Artes

Escuela de Postgrado

Curso de Especialización de Postítulo en Nuevas Tecnologías y  
Multimedios Interactivos

**TRANSITOS, OBRA AUDIOVISUAL, INTERACTIVA ONLINE Y OFFLINE**  
**Proyecto de Titulación**

José Luis Santorcuato Tapia  
Licenciado en Educación, Profesor Artes Musicales  
Universidad Mayor 2007

Profesor Guía : Néstor Olhagaray Llanos

Santiago, Chile 2008

**Agradecimientos:**

Quiero agradecer a mi Madre y a mi Padre, a mis profesores Néstor y Arturo por el apoyo y la confianza, además de su experiencia.

Santiago, Septiembre 2008

## **Tabla de Contenidos**

Resumen	Página IV
Introducción	Página 5
La obra	Página 6
Diagrama de Interactivo	Página 7
Diagrama WEB	Página 8
Vannevar Bush “As we May Think”	Página 9
Memex	Página 11
Interactividad	Página 12
Interactivo on line off line	Página 13
Intertextualidad	Página 14
Joseph Kosuth	Página 16
Código ASCII	Página 19
ASCII art	Página 20
Bibliografía	Página 22

## **Resumen**

*Tránsitos* es una obra que revisa puntos de encuentro entre los teóricos de la Informática de los años 40, los teóricos del Texto (Hipertextualidad) y Manifestaciones Artísticas del siglo XX.

Obra donde dialogan de manera coherente los diversos medios en formatos web e interactivos.

## **Introducción**

La presente obra surge de la necesidad del autor por investigar y revisar los conceptos referentes al Arte, Intertextualidad y Tecnologías, acuñados durante el siglo XX.

Hoy es perfectamente posible el diálogo entre diferentes Textos, al interior de una máquina, específicamente el computador, la tecnología ha evolucionado hasta entregar diversos soportes digitales, que hacen de la idea de Intertextualidad una realidad.

El Arte durante el siglo XX también evolucionó, convirtiéndose las Artes Mediales en una tendencia, permitiendo el diálogo entre distintas disciplinas artísticas y la utilización de casi cualquier lenguaje en pro de la expresión.

El Objetivo del trabajo es presentar una obra que se soporta en el tránsito Intertextual entre Arte + Tecnología, posibilitando una lectura personal, desde el espectador, donde las categorías y las definiciones pueden ponerse en tensión.

La obra deconstruye los actuales soportes de información, on line y off line poniéndolos a disposición del arte.

La metodología consistió en la traducción de textos literarios y la posterior producción gráfica en diversos formatos y soporte de estos enunciados.

Los enunciados transformados en Textos gráficos se completan durante el desarrollo de la obra, es decir, es necesario tener acceso, manipularlos y activar los soportes que se proponen para poder completar la obra.

## **La obra**

La obra permite realizar operaciones transmediales e hipertextuales.

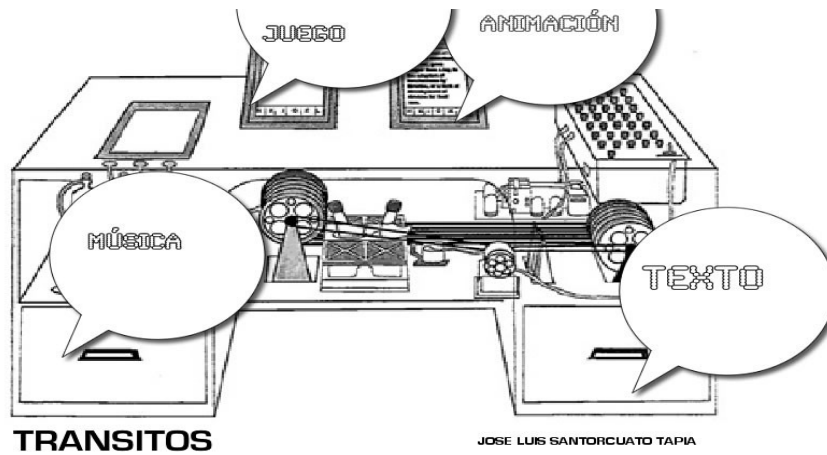
Tránsitos es una obra donde el acceso y el paso a través de cada uno de los medios que la componen constituye la realización de esta.

Es cierto que se puede realizar una lectura convencional respetando una lectura lineal, sin embargo, el espectador encontrará en Tránsitos una diversidad de direcciones de tipo rizomática, queda entonces el espectador en calidad de co-autor.

El Material convocado está constituido por la puesta en autocitas gráficas y sonoras de sí mismas, éstos a su vez derivan hacia otros textos ajenos a la obra. El trabajo de producción consistió en la manipulación digital de los Textos, etc, La lectura y la operación de manipulación de este material está activada y potenciada por una mirada desde las nuevas tecnologías, o el cyber espacio y la plataforma cd-rom, integrando manifestaciones propias del arte contemporáneo

La obra esta dispuesta en dos soportes, puesto que el conjunto de Textos esta dispuesto y disperso en estos dos soportes, por lo tanto, para la observación, comprensión y reactivación de ellos se debe conjugar una coacción paralela de ellos.

## Diagrama Navegación Interactivo



INICIO

Definición  
texto

III Texto  
Bush

Juego  
Intertextual

Música

Signo >

Poesia  
visual

Partituras  
transformadas  
a ascci

Hipertexto

Cuadro  
negro

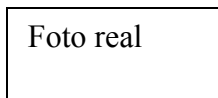
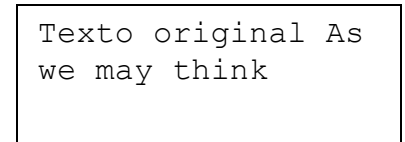
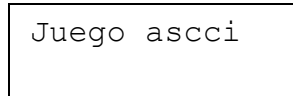
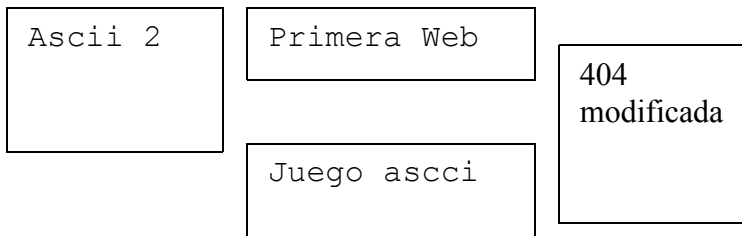
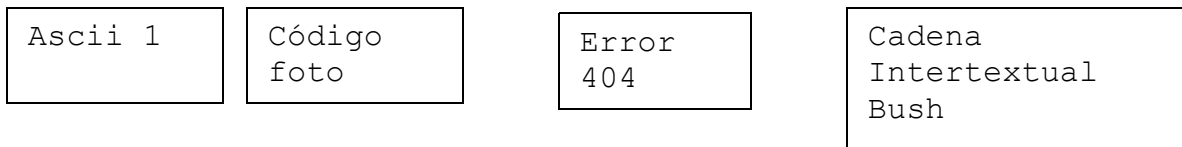
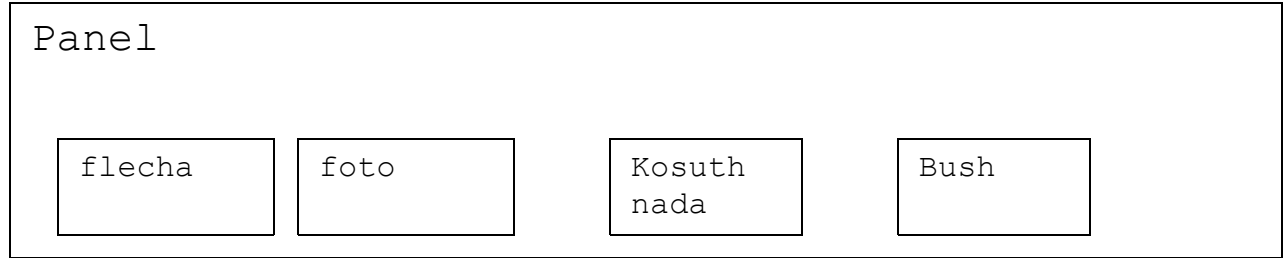
Dibujo  
ascci

www

www

## Diagrama Web

Inicio II  
Texto





## **Marco Teórico**

### **Vannevar Bush “As we May Think”**

Vannevar Bush Ingeniero y científico norteamericano, profesor durante 12 años del Instituto Massachusets de Tecnología (MIT), escribió un interesante artículo en la década de los 40 titulado “As we may think” (“Como podríamos pensar”), texto que ilustra de manera sorprendente la lógica de la Informática actual.

Bush comenta en su artículo acerca del avance tecnológico, el quehacer científico, y la necesidad de mantenerse vigentes, frente la problemática que encierra el exceso de información, contrario a lo que podría pensarse, según el autor, ésta dificulta el aprendizaje y la comunicación.

Comenta el autor que a pesar de los modernos medios de comunicación, la deriva o navegación aún dentro de los nuevos medios (años 40) es tan larga como antiguamente era cruzar un mar en busca de esa información. Este exceso de información y su consecuente pérdida como Texto podría cambiar, dado el avance de nuevos artefactos mecánicos y electrónicos que permitirían manejar esta información, de manera práctica, sencilla y cada vez más económica. La miniaturización de los dispositivos está cada vez más cerca, permitiendo no sólo una gran cantidad de información en un pequeño espacio, sino también y lo que se supone más importante, su traslado.

Bush también explica el porqué de la demora en el desarrollo de estas tecnologías, citando a Leibnitz y Babbage, supone en sus fracasos los costes de producción y las necesidades inmediatas de las poblaciones. Explica a su vez en detalle las características de las nuevas tecnologías que vendrán en el futuro, fotoceldas, microfilms y rayos catódicos capaces de registrar y gestionar la información en constante ampliación.

Junto a la problemática del registro o transferencia de información sugiere nuevas interfaces de usuario, donde la tradicional operación de escritura podría ser sustituida por nuevas tecnologías. Esta información podría ser consultada varios miles de veces por segundo, logrando rapidez y eficacia en el proceso de selección de los contenidos. Esta información podría ser categorizada y consultada cuando se deseara, una verdadera prótesis o extensión de la memoria.

## **Memex**

Memex que sólo funcionó en el estadio de proyecto, se describe como un escritorio, como prototipo.

Este aparato consiste en una especie de mesa con superficies translúcidas, teclado, palancas y botones que pueden buscar rápidamente archivos en forma de microfilms. Pero además, y lo que es decisivo, el lector podría añadir notas marginales y comentarios mediante un sistema de fotografía seca que permitirá incluir las notas en la película del "Memex". La clave de este dispositivo es que funcionaría imitando los procesos de la mente humana que trabaja por **asociación**, de acuerdo con el intrincado tejido de senderos construido por las células del cerebro. Aunque no podemos reproducir totalmente este proceso artificialmente, podemos aprender de él. De esta forma, la selección debe ser por asociación y no por la ubicación mecánica de temas en un índice alfabético.

En el "Memex" se podrían guardar archivos, libros y textos para ser consultados rápida y flexiblemente. Sería posible agregar comentarios y notas marginales. Quien consulta construiría senderos de lectura de acuerdo con su interés, seleccionando y enlazando los artículos que quiera a través del laberinto de materiales disponibles, y podría modificar esta configuración cuando lo deseara.

Con su máquina del futuro, Bush propone no sólo una nueva forma de manejar la información sino también, una nueva forma de escribirla y de leerla, es decir, por asociación de hipertextos además de contemplar la posibilidad de la intervención del lector, quién mediante sus comentarios sería, a su vez, autor.

Propone que este Memex tendrá acceso a información general, aunque breve, una especie de enciclopedia, de consulta general. Enciclopedia que permitirá compartir documentos o textos similar a lo que se conoce hoy como internet a la que cada memex tendra acceso.

## **Interactividad**

La comunicación humana es el ejemplo de interactividad, y buena parte de lo que se ha definido posteriormente ha sido en base a esta, también se ha determinado que las conductas, gestos y formas humanas pueden ser detectadas e interpretadas.

Cuando hablamos de interactividad desde la relación entre humano y máquina algo similar sucede en la medida que la segunda responde a lo que proponga el primero.

## **Interactivo on line y Offline**

Existen diversos niveles del interactivo audiovisual, el primero seria en el caso del audiovisual el control de reproducción y dirección, perfectamente realizable a través de un control remoto.

En el nivel dos podemos ubicar aquellos dispositivos que nos permiten un minimo de opciones aleatorias, sin demasiadas ramificaciones, como el antiguo video disco o los primeros DVDS.

En el nivel tres encontramos aquellos aparatos que permiten opciones aleatorias casi sin limite, estos corresponden a los denominados interactivos multimediales off line, como el cd rom interactivo.

El nivel cuatro es similar al anterior pero involucra la desmaterialización, vía telemática o redes. Esto último es conocido como hipermedial online.

## **Intertextualidad**

La Intertextualidad y la Hipertextualidad son prácticas que se han presentado en la literatura desde todos los tiempos y en variadas circunstancias.

En palabras de Gerard Genette. “ Defino la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de una texto en otro”, afirma luego “Entiendo por Intertextualidad toda relación que une un texto B (que llamare hipertexto) a un texto anterior A (al que llamare hipotexto), en el que se injerta de una manera que no es la del comentario”, “La Hipertextualidad es un aspecto universal de la literalidad: no hay obra literaria que, en algún grado, no evoque otra y en ese sentido, todas las obras son hipertextuales”

Gerard Genette entonces propone diferentes categorías para estos textos:

### **-Paratextualidad:**

La relación de un texto con otros textos de su periferia textual: títulos, subtítulos, capítulos desechados, prólogos, prólogos, presentaciones, se aprecia claramente en la página que contiene la obra en código ascii, también esta su hipotexto, que funciona también como paratexto

### **-Metatextualidad**

Es la relación crítica que tiene un texto con otro, Interactivo Música

### **-Architextualidad**

La relación genérica o [género literario](#): la que emparenta [textos](#) en función de sus características comunes en géneros literarios, subgéneros y clases de textos, esto se aprecia a lo largo de toda la obra, siendo el hipertexto el género.

Es cierto que Genette habla desde la literatura, pero más adelante y en función de los nuevos medios estos conceptos se hacen aplicables a textos de diferentes naturaleza.

Estas ideas no solo fueron desarrolladas por Genette, también por otros autores, ya en los años 30 comienza a especularse sobre esta dialógica textual, principalmente Mijail Bajtin. Es justamente Julia Kristeva quién retoma estas especulaciones llevándolas un paso más allá y dando por fin nombre a estas relaciones: Intertextualidad, donde específicamente nos dice que un texto es la asimilación de otro.

Otros autores proponen clasificar esta Intertextualidad en General, Restringida o Autárquica, dependiendo del origen del texto, concepto clave en esta obra, en atención que el propio Barthes es quién también propone esta intertextualidad, pero ya no solo en el campo de la literatura, si no que propone que estos textos podrían contener diversos lenguajes artísticos.

## **Joseph Kosuth**

Joseph Kosuth es un Artista Norteamericano, conceptual, quién desarrolló un trabajo relacionado con la filosofía.

Para la investigación Kosuth representa el nexo más interesante entre lenguaje e Intertextualidad, tanto desde su obra como desde sus Artículos.

Plantea una disociación entre estética y el objeto del arte, es decir, el Arte no tiene la obligatoriedad de conllevar un goce estético o una apreciación sobre la belleza del objeto, por lo que de inmediato separa el arte de la estética.

El propio Kosuth habla del objeto de arte, una revalorización de Duchamp, desde el punto de vista de una nueva lectura de sus Textos (obras), como estos pueden ser leídos articulando la función de arte, según sean presentados en este contexto y lo fundamental, como es necesario visitar puntos en el quehacer artístico. Los nuevos artistas pueden manipular Textos anteriores y darle un carácter de originalidad.

Kosuth en este sentido plantea que la obra de Arte sería el lenguaje por el cual el concepto se expresa, la obra sería el material que finaliza la obra, que pone término a la operación conceptual.

Surge entonces relación con el código y la intertextualidad.

Dado que las obras nos permitirían acercarnos al concepto que da pie a éstas, los conceptos que dieron sentido al cubismo ya no lo tendrían, a consecuencia que ya es un lenguaje absorbido o asimilado por el arte, sin embargo son revistados en busca de solución a cuestiones formales como color, composición, etc.

Logrando traspasar fronteras temporales e hipervinculándose la información.



Kosuth pone de manifiesto la importancia del de la lengua, como código o intento de explicar una realidad..

El artista norteamericano es capaz de hipervincular Textos y lenguajes de diferentes tiempos, espacios y representarlos en nuevos contextos.

Interesante para la obra es como estas Textos del pasado se transforman en textos útiles, actuales, que los nuevos artistas reviven, reutilizan, o simplemente se nutren de él, en palabras del mismo Kosuth:

*“El arte “vive” a través de la influencia que ejerce sobre otro arte, no por existir como el “residuo físico” de las ideas de un artista. La razón por la cual distintos artistas del pasado son “resucitados” nuevamente, es porque algún aspecto de sus obras se vuelve “útil” para los artistas vivos. El hecho de que no existe una “verdad” con respecto a lo que el arte es, parece ser algo que aun no se ha logrado”*

Frente a este evidente ejercicio de intertextualidad también podemos citar una obra llamada : *Dos tipos de mapas.*

Kosuth pone de manifiesto la subversión de los mapas conceptuales, cartografías donde se encuentran redes expansivas de conocimiento cerrado.

Donde las jerarquías y taxonomías se ponen en crisis

Plantea una ramificación masiva de Textos espejismos que de alguna manera explican la cultura, especie de palimpsesto Textual, donde este sinfín de devaneos bajo la razón occidental termina por confundir mas que por aclarar alguna duda acerca de la realidad o el desarrollo de la cultura.



*Dos tipos de mapas*

Kosuth también supone la deconstrucción de los objetos, desencajándolos o subvirtiéndolos de su función ordinaria, en este caso los mapas conceptuales.

## Código ASCII

El código ASCII es un código americano estándar que se usa para intercambio de información.

Es un código de caracteres basado en el alfabeto latino, como se utiliza en inglés y otras lenguas occidentales.

Fue creado en 1963 por el ASA, asociación estándares americanos, como una evolución de los códigos telegráficos, más tarde en 1967 se incluyeron las minúsculas.

```
!"#$%&'()*+,-./  
0123456789:;<=>?  
@ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ[\]^_  
`abcdefghijklmnop  
pqrstuvwxyz{|}~
```

## ASCCI Art

Se utiliza el código ascii como medio artistico, preferenemente trabajado desde editores de texto, donde la imagen puede ser creada desde cero o tomando otra de modelo, destacandose entonces algunas variantes.

El ASCII art se utilizo en las primeras obras asistidas por computadores, para diseño de logos de empresas/corporaciones y para el diseño de los primeros videojuegos.

### Variantes:

```

          /~~~~~\
##\_ / @)  ~~~~~\
| \ /      \ /~~~~~\
  ( ~ /      \ /~~~~~\
    ~|~ /      \ /~~~~~\
      : \      \ /~~~~~\
        \ /      \ /~~~~~\
          / \      \ /~~~~~\
        ( ~ ) ( ~ ) ( ~ ) ( ~ )
        ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~
        STOMP  STOMP  STOMP  STOMP
=====
```

Variante de conversión ascii utilizada en la obra Tránsitos



## **Bibliografías:**

**Vannevar Bush, “Como podriamos pensar”**

<<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.pdf>>

(consultada el 27 de octubre de 2008)

**Vannevar Bush “As We May Think”**

<<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>

(consultada el 27 de octubre de 2008)

**Gerard Genette, “La literaturas a la segunda potencia” (pag 53-62),**

Palimpsestes: la littérature au second degré. Paris: Seuil, 1982

**Joseph Kosuth “Art After Philosophy”,**

<[http://www.ubu.com/papers/kosuth\\_philosophy.html](http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html) >

(consultada el 27 de octubre de 2008)

<<http://arteenlared.com/espana/exposiciones/dos-tipos-de-mapas,-una-exposicion-de-joseph-kosuth-2.html> >

(consultada el 27 de octubre de 2008)

**Intertextualidad, Wikipedia**

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Intertextualidad> >

(consultada el 27 de octubre de 2008)

### **ASCII Art**

<<http://www.afn.org/~afn39695/atkinson.htm> >

(consultada el 27 de octubre de 2008)

### **Interactividad**

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad> >

(consultada el 27 de octubre de 2008)