



ENGC22_000103

“El ciberespacio: un lugar para el performance artístico juvenil”

Flor de Líz Pérez Morales.

flordelizp@hotmail.com

Angélica María Fabila Echauri.

angelifa@hotmail.com

Rosaura Castillo Guzmán.

jamoncastillo@hotmail.com

Resumen

La relación trídica joven, arte y tecnología es ahora mismo un referente clave para la comprensión de las prácticas culturales que se ondean como las visiones o los paisajes contemporáneos que genera el mundo. Los contenidos o visualidades digitales entran en todos los territorios y convocan a muchas comunidades, especialmente a esas generaciones juveniles que producen nuevas prácticas culturales en el ciberterritorio, y donde por supuesto el arte se acopla en sus formas particulares para producir discursividades artísticas.

El texto que se presenta es el resultado del análisis reflexivo, producto del acercamiento al territorio emblemático de las culturas contemporáneas que funden el arte y la tecnología con hechura juvenil. El referente lo constituyen tres discursos

artísticos de jóvenes tabasqueños que dan cabida a la tecnología como vía para mostrar las experiencias socio-estética que les produce el mundo.

El objetivo se dirige a explorar los asuntos que comprometen la discursividad juvenil en el ciberespacio, donde la identidad del joven, comulga con los recursos que la tecnología le brinda para crear, gestionar y discernir un discurso artístico que le pertenece.

Las discursividades juveniles son pues, entonaciones que implican a la cultura, territorio que a través del arte proyecta también la identidad del autor; sin embargo, el espacio no solo puede entenderse como un lugar de proyección del artista o como un espacio artífice del diálogo, su sentido es más complejo. En el ciberterritorio se dirimen una presencialidad inmaterial que sobre el pensamiento humano genera un *performance* de cargas semióticas-estéticas que aluden al meta-lugar del artista. Lo que se suscribe entonces en la discursividad juvenil son prácticas artísticas que en sus *performances* plantean tres situaciones articuladas entre sí: *El empoderamiento de sus lenguajes*, *La conquista de la meta-lugar como escenario de autonomía artística* y *El relato de sus propias tramas*.

Palabras clave

Jóvenes, expresiones artísticas, tecnología.

I. Demarcaciones del tema

El tema de los jóvenes, el arte y la relación con la tecnología acusa diversas paradojas, pero también abre muchas puertas de reflexión que necesariamente esculcan en diversas interrogantes. El procesamiento digital ha hecho posible un campo abierto para que el arte sea mostrado con distintos *performance* que se convierten en alternativas que dialogan en forma de hipertextualidades; éstas se producen con el ensamble de los recursos multimedia, abordando las mismas u otras temáticas; es decir, los artista colocan los temas que la cultura contemporánea les provee.

Desde su práctica, el arte se ha preocupado por incorporar a sus procesos creativos y de investigación, teorías y novedades que surgen en distintos campos del conocimiento, como la tecnología, las ciencias sociales y políticas. Una de las posibilidades más optimistas que nos ofrecen estos artistas a través de sus

piezas es el cobro de conciencia para pensar que las cosas pueden ser de otra manera. (Palomeque, 2022)

Pero no se trata solo del proceso creativo, sino de la gestión e interacción de bienes digitales que se dan entre los artistas y los usuarios digitales. Las conexiones en red procesan nuevos intercambios entre sitios como entre personas. No se puede negar que mucho de la gestión de mercancías simbólicas ahora pasan como flujos de información que las redes sociales vehiculan. Interfaces que se asocian para producir discursos cuyas representaciones de muchas maneras simulan el mundo. En ese marco de interacciones se localizan los artistas juveniles, figuras que encuentran en estos espacios un territorio que se identifica con ellos mismos. Sus complejidades detentan actividades emergentes en redes tecnológicas que se procesan como movimientos que difuminan las fronteras entre el territorio y el ciberterritorio haciendo de la actividad artística un abanico de expresión semiótica-estética, pero también de trabajo para el artista joven que comienza.

Hacer una publicación en redes sociales, compartir un hashtag, señalar lugares en un mapa virtual, programar un mod para un videojuego o mandar correos en masa, son modos de comunicación e interacción inevitables que forman parte de nuestra vida cotidiana y también de nuestra realidad. (Palomeque, 2022)

Así como el arte pictórico presenta nuevas propuestas técnicas, lo mismo ocurre en la narrativa de viajes o fotografías, cuyos ensambles han transitado a nuevas rutas de cronistas viajeros que colocan su discurso proyectos alternativos acordes a los nuevos lenguajes. Desde los espacios digitales la narrativa y la fotografía- por mencionar solo algunos lenguajes del arte- recrean combinaciones multimedia que alertan otras sensibilidades relacionadas con la cultura digital, como lo son las comunidades juveniles. Cuando de arte y tecnología se trata hay muchos ejemplos para reflexionar; más ahora cuando el desplazamiento de la práctica ha transitado al territorio digital, espacios donde los artistas jóvenes encuentran un reacomodo natural para relacionarse con y para el mundo.

El texto expuesto es el resultado del análisis reflexivo, producto del acercamiento al territorio emblemático de las culturas contemporáneas que funden el arte y la tecnología con hechura juvenil. El referente lo constituyen tres discursos artísticos de

jóvenes tabasqueños que dan cabida a la tecnología como vía para mostrar las experiencias socio-estética que les produce el mundo.

El trabajo que aquí se presente acude al ensayo como un recorrido analítico cuyo objetivo explora en los asuntos que comprometen la discursividad juvenil en el ciberespacio, donde la identidad del joven, comulga con los recursos que la tecnología le brinda para crear, gestionar y discernir un discurso artístico que le pertenece.

II. El escenario tabasqueño y las prácticas artísticas en la red

¿Qué atributos poseen los jóvenes de hoy? Ellos son de una generación que dibuja una relación natural muy cercana con la tecnología, sus formaciones están ligadas a la virtualidad y a los tutoriales, y sus formas de dialogar tienen un amplio espectro en sesiones de chat e instantáneas, el carácter de ellos es asumido como disruptores culturales.

Las culturas digitales que los jóvenes conforman cruzan las fronteras de diversos campos y entornos culturales haciendo difusos sus linderos, y están transformándose a un ritmo muy rápido provocando confluencias, pero también choques entre las estructuras tradicionales y los nuevos procesos de socialidad, los aprendizajes, la creación, la producción, distribución y consumo, requiriendo herramientas conceptuales flexibles para su comprensión. Estas intersecciones y otras que cruzan las vidas de los jóvenes, expresan cambios y posibilidades de acceso a posiciones inestables en las que se ubican. (Ortega, 2012, p. 113)

La relación triádica joven, arte y tecnología son ahora mismo referentes claves para la comprensión de las prácticas culturales que se ondean como las visiones o los paisajes contemporáneos que genera el mundo. Los contenidos o visualidades digitales entran en todos los territorios y convocan a muchas comunidades, especialmente a esas generaciones juveniles que producen nuevas prácticas culturales en el ciberterritorio, y donde por supuesto el arte se acopla en sus formas particulares para producir discursividades artísticas.

A estas alturas resulta factible comprender que nuestra cultura es eminentemente visual. Por ello se impone entender el modo en que las estrategias de circulación y difusión de contenidos en la sociedad red se valen de una mezcla no vista hasta ahora, tal vez muy semejante a lo ocurrido en la sociedad medieval, de arte y estética en un proceso que parece aniquilador de

lo tangible, dirigiéndose a pasos acelerados a una digitalización de la sociedad, a una puesta no en escena, sino en ventana, de lo real (Lizarazo, et al., 2020. p 11)

El mundo del arte muestra un metamundo o mundo más allá del arte, un mundo representado que se teje con su propio tiempo. Los jóvenes conviven con su momento histórico, económico y social y con ellos generan su propia práctica cultural. *Facebook, Instagram, YouTube, Blog, Twitter, Tik Tok*, son ahora escenarios de intercambio de los artistas juveniles. El discurso artístico y sus identidades son atravesados por un vehículo que mediatiza y produce el performace del mundo visionado, de ahí que la tecnología sea un activo fundamental de sus propios procesos.

La forma más básica de interacción humana -la comunicación- deviene el modelo de intercambio cultural, pasan a gestionarse como producto cultural de primer orden algunos fenómenos sociales que dependen de ella, como es el caso de la formación de vínculos afectivos y redes de amistad. (Castro, 2020, p. 22)

Lo anterior implica que la articulación de los elementos que producen los bienes artísticos no son ajenos a un complejo rizoma que se articula en una carga amorfa de sentidos donde se anudan no solo las formas multimedia, sino una condición estética; una suerte de ecosistema que da cuenta de las identidades en un complejo tejido cultural que permiten su asociación, condición de tiempo-espacio que producen su propia discursividad.

En la mirada disruptiva de los jóvenes, la tecnología y el arte se convierten en espacio y lenguaje al mismo tiempo, algo que les permite irrumpir y crear un discurso; con ello exploran el territorio de la disidencia, un ángulo que anida una mirada del mundo, lo que también anida el desacuerdo, es decir, no se trata solo del carácter disruptor del joven, sino del carácter transgresor de lenguaje artístico. Esa idoneidad encuentra un acoplamiento significativo en la tecnología. Como bien menciona José Alberto Sánchez (2020), esta condición tecnológica posibilita una zona que adquiere el sentido de un meta-lugar, espacio donde se al abonan al ensanchamiento de exceso de prácticas y experiencias, ángulo que da cuenta de su relación con el mundo.

El meta-lugar integra los lugares, reintegra los cuerpos, los envuelve y los dispone a cambiar. En ese sentido las redes sociales digitales no son sólo

«cibermedios», también cumplen un rol de asentamiento simbólico, sustituyen el lugar antropológico y a través de ellas se realizan rituales de toda índole: enamoramiento, protesta, placer, creación artística. El meta-lugar o los meta-lugares ya no pueden entenderse en términos de espacialidad: son organismos, ecosistemas de organismos, que mutan, se adaptan, procesan, engendran, concentran, dispersan, provocan. (Sánchez, 2016, p. 7).



Ilustración 2. Sastré (2017)

En el trazo de los discursos emergen los jóvenes que abren una puerta desde las redes sociales para hacer circular contenidos de arte que los conectan con los usuarios, pero también con el mundo.

Daniela Sastré, por ejemplo, abraza la fotografía y las palabras en el tejido narrativo



Ilustración 1. Sastré (2016)

para constituir un ensamble hipertextual que en su blog *Punto y Apunte* va exponiendo como condición de estesis que alimenta cotidianamente: “Aquí no hay más que la emoción de las cosas (sí, así como el libro de Ángeles Mastretta). Esas emociones que en el recuerdo guardan rostros, melodías, risas, caminos, olores y sensaciones. Aquí es pues, territorio de esas historias que habrán de preservarse”. (Sastré 2017). De su encuentro con Florencia, Italia, expresa en su blog:

Arribamos a Florencia en una noche de invierno un tanto lluviosa; como varias ciudades italianas, la capital de La Toscana da muestra desde el primer paso que la historia, arte y arquitectura coexisten a diario con la modernidad. Caminar en el centro de Florencia por la noche es como adentrarse en un pasaje de un libro ambientado en el pasado. Sus edificaciones iluminadas por la luz de la luna y luces amarillas inducen al viajero a vivir el recorrido de sus plazas y caminos absorto de su vida cotidiana, acorralado por recuerdos e historias que bien sabe tiene desarrollo ahí. (Sastré, 2017)

Hay en Daniela Sastré un espacio cuya arquitectura digital fluye en imágenes y escritura que se ensamblan para conectar con un lector cuya visualidad cumple la

tarea de enchufar también en el pensamiento. La fotografía se expande a través del texto, para crear el paisaje visual del viaje arquitectónico y de la emocionalidad del viajero. Su sentido es el viaje en sí mismo. Si bien la tecnología brinda la creación de un lenguaje en su dimensión de hipertextualidad donde se expone el contenido, no se puede obviar esa dimensión de conectividad donde se producen las condiciones de acoplamiento sensitivo como lo plantea De Kerckhove (1999). Es decir, la trama del acontecimiento en el arte acude sobre un espacio digital que fluye en contenido semiótico, pero también con las cargas de estesis que provocan las conexiones.



Ilustración 5. Vidal (2022)

visualidades son una puesta en común del diálogo intuitivo, emocional, subjetivo.

Son las imágenes las que juegan el papel de conector de la artista con el lector (usuario) visual. En ellas las cargas semióticas se hacen posibles, no solo como un marco de expresión hipertextual, sino también como un vehículo que conecta las emociones del artista con un usuario o audiencia que responde con su propia estesis. En las imágenes lo corpóreo es fundamental, el cuerpo materia es simulado con una fluxión de múltiples colores que lo convierten en una telaraña emocional.

Ernesto Vidal también usa un *blog* denominado *Espíritu Curioso*, y como su nombre lo señala, es un espacio para abordar diversos temas. En el mismo blog presenta contenidos de cultura paisajística del Sureste de México

Yessica Olmos Abreu (Yeol Abreu), es una artista tabasqueña joven que acude a *Instagram*, como un espacio de museificación digital cimentado en redes sociales, para dar a conocer su trabajo de pintura y artesanías; sobre una plástica que combina con diversas técnicas produce un diálogo entre el lápiz y el color. Sus obras son expuestas en la red como un medio de difusión, pero también como un medio de conexión con un lector de imágenes; estas



Ilustración 6. Vidal (2022)



Ilustración 3. Yeol Abreu (2021)

a través de la fotografía, donde exhibe imágenes arquitectónicas de varios lugares; ellas buscan ser el ojo que descubre con curiosidad lo oculto del territorio físico, para transitar al ciberterritorio. En Vidal la focalización de las imágenes llevan un sentido escópico, cuyo elemento clave es ilustrar los lugares con figuraciones que ilustra el paisaje. A través de él, las fotografías entonan armonías que buscan mantener equilibrio visual, como marca el canon fotográfico.

En los tres contenidos elaborado por los jóvenes se asiste a las imágenes y a los textos escritos; ambos cumplen la tarea de brindar la visualización de una trama social, que acude como el metarelato; en tales discurso no solo se brinda la experiencia con el mundo, sino también su forma de relacionarse.

Las discursividades juveniles son entonaciones que aluden a la cultural y que a través del arte proyecta también la identidad del autor; sin embargo, el espacio no solo puede entenderse como un lugar de proyección del artista o como un espacio artífice del diálogo, su sentido es más complejo. En el ciberterritorio se dirimen una presencialidad inmaterial que sobre el pensamiento humano genera un performace de cargas semiótica-estéticas que aluden al meta-lugar del artista:

El meta-lugar no es propiamente un lugar, no puede ser definido como territorio ni ser ubicado como espacio físico, el meta-lugar es un conjunto de prácticas agrupadas y dirigidas alrededor de la hipercomunicación, la hiperinformación y los cibermedios autogestivos. El meta-lugar se presenta como ambiente de múltiples informaciones, de convergencias, de explosiones semióticas (universo de sentidos). Así, puede ser interpretado como un conjunto de prácticas, como un rizoma de interfaces, telaraña de relaciones, de interacciones, de intercambios, de cambios: el meta-lugar desplaza la presencia física y la sustituye por modos inorgánicos de actuación. No es que la ciudad, la calle, la casa o el trabajo desaparezcan, sino que el meta-lugar vincula la consistencia física produciendo la integración y la desintegración de todos los lugares. El meta-lugar es un *remix* informativo. (Sánchez, 2021p. 7).

Desde el discurso artístico se tiende un alud expresivo que da cuenta de la trama o relato juvenil expuesto en las redes sociales. Samuel Ramos en su prólogo a la obra *Arte y Poesía* de Heidegger, focaliza el sentido del arte como un acto revelador, “todos los materiales, por medio del arte, llevan a revelar su entidad oculta (...) la obra de

arte ya está completa en el espíritu <<como estado mental>> o como << intuición >>, siendo su materialización objetiva un hecho accesorio". (Ramos, 2014, pp17-18). La actividad artística del joven actual asimila este rizoma de interfaces para promover un sentido artístico que le lleva al intercambio, pero también a esa dimensión oculta muy heideggeriana o lo que De Kerckhove ve como una conexión de mentalidades o sensibilidades.

III. El performance artístico de los jóvenes

En este ciberterritorio el joven, asociado a su identidad, comulga con los recursos que la tecnología le brinda para crear, gestionar o mostrar los referentes que le identifican no solo consigo mismo, sino con el mundo que ve y comprende. Tal movimiento abre las pautas para discernir un discurso artístico que le pertenece. Lo que se suscribe entonces en la discursividad juvenil son prácticas artísticas que en sus *performances* planten tres situaciones articuladas entre sí:

a) El empoderamiento de sus lenguajes

La tecnología es un lugar sin límites, pero es también un lenguaje que le posibilita hacer otro lenguaje creativo con el que se construye a sí mismo. Hay entonces en esa correlación una discursividad que plantea su propia arquitectura lingüística. La poiesis es un atributo que se no solo se extiende en el texto artístico, sino que se articula con la tecnología para mostrarse en su condición de estesis. Este lugar de pertenencia del artista, lo construye desde la experiencia convertida en lenguaje como poética, es a través de ella que construyen un sistema figurativo propio. En el caso de la fotografía buscan testimoniar de forma transparente el mundo, con la pintura brindan una mirada íntegra de la experiencia en el mundo, y respecto a la narrativa construyen una edificación secuencial del mundo visto por el joven.

b) La conquista del meta-lugar como escenario de autonomía artística

Este es el desafío juvenil, encontrarse en un territorio que le permite adentrarse para conquistar no solo el nuevo territorio, sino la expansión de sus formas para comprender el mundo, con un usuario que se encuentra él.

Jóvenes de formación artística y multidisciplinaria como patrimonio y gestión cultural, artesanías y cine y filosofía, combinan la producción de expresiones

artísticas, artísticos funcionales y de fiestas temáticas para realizar sus trabajos y sacar su obra y productos, a la vez que se divierten. (Ortega, 2012, p. 115)

c) *El relato de sus propias tramas*

Este ciberterritorio expone la paradoja juvenil, por un lado, que permite la comprensión del mundo, pero por otro, el desacuerdo con el mismo; pero no solo se trata de eso, ahí el joven plantea la paradoja de la su propia identidad y alteridad, es decir, el joven se es así mismo y se es el “otro” que está dentro del mundo que capta a través del arte.

La identidad pende entre el ciberespacio y el espacio, de manera que el individuo ya no resuelve sus necesidades de identidad estando en el territorio o en el no-lugar (que es un lugar de tránsito), sino que se extiende hacia el ciberespacio para realizar su identidad, alteridad e imaginario. (Sánchez, 2016, p. 7).

En las redes se acogen entonces las tramas que los jóvenes artistas se abocan a una manera de ver y ser parte de un mundo que lo acompaña.

Sin embargo, la cibercultura presenta otros derroteros que se trazan desde la creación misma en el lenguaje digital. Corrientes artísticas como el *defacement web* como un movimiento que da cuenta de la crítica y resistencia juvenil o la *ciberdelia* como una corriente con el uso de la multimedia para articular las subjetividades juveniles en redes, se constituyen ya en lenguajes propios de creación artística que ponen a la tecnología en el centro de la creación del joven artista. En ellas emerge una poética compleja que no solo da cuenta del hipertexto, sino también de una suerte de conexiones que exponen las complejas lógicas del pensamiento en redes y abren las puertas para explorar los encantos de la bioestética.

Referencias

Castro, E. (2020) “La obra de arte en la época de su reproductibilidad digital: estética, redes sociales y subjetividad”., en Coords. Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. (2012)., en El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte – Tecnología. México. Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta.

[http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf)

[Orfeo.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf)

Kerckhove, D. (1999) *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Ed. Gedisa, España.

Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. Coords. (2020). "Introducción", en *El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte – Tecnología*. México. Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf>

Ortega, E. (2012) "Aprendices, emprendedores y empresarios". Coords. García-Canclini, N; Cruces, F; Urteaga, M., en *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. México. Ed. Fundación telefónica, Ed. Ariel.

https://www.articaonline.com/wpzontent/uploads/2011/07/jovenes_culturas_urbanas_completo.pdf

Palomeque, M (31 de marzo de 2022) *Resistencia social, activismo y arte digital*. Farolito.

<https://farolito.me/articulos/artes-visuales/resistencia-social-activismo-y-arte-digital/>

Sánchez, JA. (2020) "Estéticas de la disidencia en internet". Coords. Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. (2012)., en *El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte – Tecnología*. México. Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojoOrfeo.pdf>

Sánchez, JA. (2016) "Ciberterritorio y anonimato. De los no-lugares a los meta-lugares" *Fractal*, núm. 79, mayo-agosto de 2016, año XXI, vol. XXI

<https://www.mxfractal.org/articulos/RevistaFractal79Sanchez.php>

Ramos, S (2014) "Prólogo", en Heidegger, M. *Arte y Poesía*. México, Ed. FCE

Ilustraciones

Ilustración 1. Sastré (2016).....	2
Ilustración 2. Sastré (2017).....	2
Ilustración 3. Yeol Abreu (2021)	2
Ilustración 4. Yeol Abreu (2021)	2

Ilustración 5. Vidal (2022) 2

Ilustración 6. Vidal (2022) 2