



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario
Argentina

Panozzo Zenere, Alejandra

Piezas de arte tradicional a través de pantallas

La Trama de la Comunicación, vol. 18, enero-diciembre, 2014, pp. 71-80

Universidad Nacional de Rosario

Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323930547004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Piezas de arte tradicional a través de pantallas

Por Alejandra Panozzo Zenere

panozzo.a@gmail.com - Universidad Nacional de Rosario, Argentina

SUMARIO:

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre la producción de sentido al contemplar una obra de arte desde un espacio físico y a través de una pantalla. Esta problemática será analizada a partir de la pérdida de materialidad en un tipo de producción tradicional que se conforma como imagen digital, y le permite ser reproducida a través del dispositivo mencionado.

Se trata de señalar, cómo el arte de caballete u objetual se conforma como un nuevo producto artístico a causa de las lógicas que plantea la digitalización.

DESCRIPTORES:

arte, materialidad, reproductibilidad, digitalización, pantalla

SUMMARY:

The aim of this article is to think about the production of meaning in the contemplation of a work of art in a physical space and on-screen displays. These difficulties will be analyzed from the loss of materiality in a traditional like production that is defined as a digital image and allows itself to be reproduced on-screen.

The aim is to point at how the easel or object art is conformed as a new artistic product that results from the logics of digitalization.

DESCRIBERS:

art, materiality, reproductibility, digitalization, screen

INTRODUCCIÓN.

En este artículo intentamos un primer acercamiento a la problemática de la digitalización de obras de arte creadas fuera de ese ámbito: producciones concebidas con técnicas y soportes tradicionales cuyas imágenes son digitalizadas y traducidas a códigos binarios. Se presenta así, el siguiente problema ¿Estamos frente a la misma producción de sentido al contemplar una obra de arte desde un espacio físico que a través de una pantalla?

Cuando observamos una pieza artística desde este dispositivo electrónico, nos parece estar viendo aquella pintura construida por el artista, pero nunca será aquella original, sino una traducción de una decodificación binaria (Jullier, 2004). Es decir, una representación bidimensional de una imagen, obtenida por mecanismos de conversión analógica-digital² que conforman una matriz numérica que permite distintos niveles para su visualización.

Así, nos encontramos frente a una nueva realidad para los objetos artísticos que suelen ser percibidos dentro de un espacio físico. Éstos, al proyectarse a través de una pantalla se conciben como una nueva propuesta, producto del proceso de digitalización.

Se presenta una nueva forma de percibir el arte. Por lo cual, intentaremos generar una articulación entre estudios estéticos y comunicacionales, sostenidos por autores que han trabajado desde sus campos algunos aspectos de esta problemática.

Relacionaremos, de manera exploratoria, el tratamiento de este fenómeno mediante el análisis de distintas propuestas que pusieron en discusión la materialidad en la producción estética. Integrándolo con ideas que sostienen que el abandono de esta característica le permite alcanzar una mayor democratización, e indagando en algunas particularidades que genera esta nueva manera de distinguir un arte, considerado tradicional, a través de una pantalla.

MATERIALIDAD AUSENTE.

En la actualidad, convivimos diariamente con distintas propuestas plásticas que presentan diferentes grados de apariencia física. Cuando pensamos en el tradicional concepto intuitivo de materia, hacemos referencia a una "cosa simple, resistente, que se mueve en el espacio." (Maldonado, 1999:12), pudiéndolo articular con la esencia, por ejemplo, de un cuadro.

Esta referencia nos remite a un tipo de arte conocido como *objetual*, ligado a un arte de caballete o a la utilización de objetos en la representación artística bidimensional (collage o ensamblaje). Estamos ante una obra entendida como objeto, que según Valeriano Bozal (1989) tiene la cualidad de poseer una presencia y entidad material definida para su contemplación.

Este tipo de propuesta, considerada tradicional dentro del campo artístico, a mediados de la década del setenta sufrió importantes críticas, en referencia a su analogía con el objeto materia, por parte de manifestaciones como el arte de acción, el happening (cuyo gran referente remite a las propuestas del grupo Fluxus) y, en menor medida, el conceptual y el minimal.

Así, dentro de este escenario, se instaló la idea de experiencias estéticas que apelaban a una pérdida del carácter objetual y que, por ende, atentaban contra los cimientos del arte tradicional (de caballete). Planteos de dicho carácter fueron estudiados, entre otros, por Marchan Fiz (1972) y Lucy Lippard (1973), quienes sostuvieron que este tipo de expresiones, al trastocar el mencionado componente por acontecimientos, ambientes o acciones, cuestionaban la materialidad presente en las piezas artísticas.

Este tipo de prácticas, conocidas como arte *desmaterializado*, centraban la prioridad estética en el mensaje o el contenido, relativizando la presencia material dentro del proceso creador.

Tal hacer artístico implicó una fuerte denuncia al objeto en su carácter de propiedad original. Un tipo de obra que, por su proceso de producción artesanal

(arte-artesanía), hacía referencia a la idea de gesto como *sello* que aúna la creación con un determinado artista, status o poder. Las nuevas manifestaciones se ubicaron en la antípoda de la propuesta tradicional, produciendo un arte que denunció la fetichización de la producción artística.

Esta serie de cuestionamientos habían sido planteados por las primeras vanguardias, más radicalmente por los dadaístas y, particularmente, por la figura de Marcel Duchamp, quien rompe con todos los esquemas del campo al presentar como obra un objeto banal.

En un momento histórico, un lienzo o un mármol fueron la única e irremplazable forma de dar cuerpo a la experiencia artística. No obstante, remitirnos a los quiebres que giraron en torno a la materialidad a lo largo del siglo XX, nos permite cuestionarnos sobre aquello que configura o conforma a este tipo de producción.

En la actualidad, indagar sobre la materialidad en una obra de arte puede vincularse con la pérdida que sufren aquellas producciones tradicionales (entiéndase pinturas, esculturas o grabados) al ser proyectadas en una pantalla como imágenes digitales.

Resulta válido aclarar que no es equivalente una obra digital a una imagen digital. La primera, se refiere a obras artísticas que son creadas en el entorno informático a través de programas específicos, actividad conocida como ciberarte o net art (Olivera, 2006 y Bellindo Gant, 2001). Mientras, la segunda, es el resultado de un proceso mecánico de captura de imágenes externas mediante cámaras de video, fotografías digitales o escáneres.

Estas últimas también son conocidas con el nombre de imágenes bits, construcciones conformadas por píxeles³, cada uno relleno de un color uniforme, que nos transmiten un resultado integral al visualizarse en la retina. Las mismas, pueden sufrir importantes modificaciones en relación a su calidad (cantidad de

píxeles utilizados para representarlas), pero también permiten una variación en su escala de color y luminosidad.

Este tipo de representaciones nos obliga a retomar discusiones tradicionales, para poder reflexionar sobre cómo distintos procesos técnicos conforman una posible *amenaza* que diluye la condición única de una creación. Puesto que esta última característica es fundamental en la configuración del arte objetual. Podemos afirmar, entonces, que estamos ante una nueva concepción de estas piezas producto de la digitalización, ya que sus imágenes digitales se convierten en un modelo a replicar, no en materialidad pero sí en representación.

En otras palabras, este escenario, nos permite indagar si la pérdida de su materia física, en cuanto sustancia que la conforma, la presenta como a una nueva obra, o simplemente es una adecuación de una producción legitimada que pretende ser una nueva propuesta con lógicas del siglo XXI.

DEMOCRATIZAR EL ARTE

La pérdida de materialidad que sufren las obras tradicionales al proyectarse en múltiples pantallas puede ser correspondida con lo expuesto por Benjamin (2011) en lo referente al proceso de reproductibilidad técnica de la obra de arte.

La inmaterialidad de una pieza estética hace hincapié en una atrofia de su aspecto sensible, atenta contra el aura, es decir, contra su unicidad⁴. El original de una obra posee un valor único, porque la auténtica producción artística se funda en el ritual que conforma el valor útil de su primer valor original.

Este tipo de valor único de componente cultural, "... la manifestación única de una lejanía (por cercana que pueda estar)" (Benjamin, 2011:14), sería un momento no reproducible que pasa, por lo tanto, a no permanecer. El poder del aura, es la fuerza inmaterial de una presencia que impacta y subyuga al espectador cuan-

do entra en contacto con la obra original. Una fuerza que parece emanar del objeto como resultado de sus diferentes estados: su historia, su trayectoria en el tiempo, el espacio, o el rol con que se podía asociar al objeto cultural.

Sin embargo, la particularidad que posee una pieza tradicional al ser vista en un dispositivo digital es que se presenta desde el aquí y el ahora, y no como fue concebida anteriormente. Por tanto, pasa a no tener aura, ya que no envejece físicamente, su tiempo siempre es presente. Se convierte según Olivera, en un ser eterno que se corresponde con nuestro "ser-tiempo-siempre-presente" (2006: 202).

Por otra parte, la reproducibilidad, según Holzheimer y Adorno (2007), atentaría a la obra, pues en realidad, esta pérdida de su carácter original, la convierte en una simple mercancía que deviene en un disfrute mercantil.

Dichos autores consideran que este proceso que sufren las creaciones artísticas las conforma como mercancías culturales, y sólo pasan a ser disfrutadas como tales: ilusiones al servicio del valor de cambio que acentúa a su vez su valor de uso. "El valor de uso del arte, su ser, es para ellos un fetiche, y el fetiche, su valoración social, ellos lo confunden con la categoría de la obra de arte, se convierte en su único valor de uso, en la única cualidad de la que disfrutan..." (Horkheimer y Adorno, 2007: 172)

Esta visión negativa consideró que la sociedad de consumo transformaba a las obras de arte en simples imágenes, representaciones y espectáculos, que promovía un abandono de sus especificidades estéticas por un posible icono vacío. No obstante, nosotros rechazamos esta postura porque consideramos que este proceso de reproducción, al igual que la digitalización, implica un nuevo carácter potencial de representación para este tipo de producciones estéticas.

El arte, al ser considerado como mercancía, según Huyssen (2006), se convierte en un reduccionismo

económico que iguala las relaciones de producción con lo producido, la distribución con lo distribuido, y la recepción con el consumo de las mercancías. La situación planteada lleva a "...reducir dogmáticamente el arte a su valor de cambio, como si su valor de uso estuviera determinado por el modo de distribución y no por su contenido" (Idem, 2006: 264).

La atrofia del aura implica para este autor, en concordancia con Benjamin, una pérdida del valor culto que es ocupado por su valor expositivo. Trae aparejada una eliminación de las distancias entre el arte elevado y el arte de masas, permitiendo llegar a una mayor cantidad de público, considerando la idea de consumo masificado como una posible democratización del acceso a la obra.

Esta posibilidad se produjo cuando la reproducción técnica se dio a través de medios masivos. Un original que se reproducía en millones de copias, permitió una difusión del arte para que todos pudieran consumirlo, abandonando su especificidad en pos del disfrute general. Por consiguiente, el proceso de digitalización es una nueva etapa que impulsa ilimitadamente los niveles de masividad alcanzados durante el ciclo anterior, ya que a través de la influencia de los nuevos medios de difusión, información y creación, se logró quebrar con barreras espaciales y temporales.

Las imágenes digitales de las obras tradicionales son, por lo tanto, parte de un nuevo momento de democratización de las manifestaciones artísticas, puesto que, por un lado, hay un abandono del objeto fetiche y, por otro, son entendidas como un ser digital que se convierte en un *sustituto* o una *simulación* de producción estética.

La idea de *sustituto*, se basa no en tratar de reemplazar a ese original, sino en reforzar la idea de símbolo. Un producto puede ser pensado como un significativo que no depende de su soporte, ya que su valor radicaría en el vínculo de conocimiento que proyecta del arte. La idea de *simulación* remite, por su parte, a la

presencia de aquella estructura icónica que la inspiró como referencia o modelo (Maldonado, 1999).

Este nuevo proceso de reproducción permite un nuevo modo de vincularse con el arte objetual. Se trata de transitar un camino que transforma una creación única en un modelo a replicar, no desde su composición física, sino en cuanto a la representación de aquello que expresa el artista.

La imagen digital se presenta como una copia de aquel modelo original, que permite una posible interpretación, que no dependerá de su creación sobre un lienzo o mármol, sino que apelará a su condición dentro de una pantalla, configurando una nueva apariencia de esta pieza artística.

La semejanza de la copia con su original nos enfrenta a una multiplicidad de impresiones. Percibir este tipo de representaciones a través del dispositivo digital, nos suscita un nuevo vínculo de sensaciones distintas respecto al contacto físico con la obra. En otras palabras, estamos frente a un producto cultural, con características propias del proceso de digitalización, que nos permite conformar un nuevo modo de conocer y vincularnos con el arte desde esta especificidad.

Este ser digital presenta entonces características propias como: su *representación numérica*, referida a su composición como un código digital que permite que pueda ser descrito en términos matemáticos y se vuelva programable; su *modulación*, partes independientes que se agrupan en objetos a mayor escala; su *automatización*, que permite acciones para acceder de manera rápida y organizada a una gran cantidad de información; su *variabilidad*, que se encuentra en constante construcción, por lo que podemos acceder a múltiples versiones; y su *transcodificación*, pensada en dos capas: "la informática", que cambia con el tiempo, y "la cultural", que se influye e integra en una composición, aunque es de esperar que la primera afecte a la segunda (Manovich, 2006).

Las particularidades que presentan las imágenes

digitales de un arte objetual evidencian una pérdida física, pero cobran nuevos componentes que la constituyen como un ser artístico. Su carácter diferente forma parte de su nueva entidad, permitiéndole ser entendida no desde su apariencia, sino a partir de sus implicancias con lo artístico.

Esta posibilidad permite, además, acercar el arte tradicional a un mayor número de público, convirtiéndolo, de este modo, en un derecho que puede disfrutar la sociedad.

Observar una obra en una pared o en un pedestal dentro de las galerías de un espacio físico de exposición, o en su representación digitalizada a través de distintas pantallas, impacta en una pérdida del carácter único y lugar consagrado que gozó el arte objetual al poder ser contemplado de maneras y realidades diferentes.

CONTEMPLAR LA OBRA: TANTAS PANTALLAS COMO MODOS DE MIRAR.

Una obra de arte atravesada por el soporte pantalla (que puede ser distinto dependiendo del dispositivo o receptor) origina una experiencia espectral muy diferente del estado de contemplación propio de un museo o una galería.

Si pudiéramos a comparar el lienzo sobre el que se encuentra una pintura con la pantalla sobre la que se desarrolla una película, como expresa Biselli (2011), el primero invitaría a la contemplación, que puede provocar un fluir de ideas, y el segundo iría modificándose apenas lo registráramos con los ojos. Entonces, estamos frente a un saber sobre el dispositivo que nos permite entender aquello que miramos. De este modo, los espectadores que observan una obra, como una imagen de píxeles, perciben una pieza tradicional desde el espacio en que es captada.

"Podemos en tal o cual cine, en un televisor grande o pequeño ver una película también en este pequeño

artefacto, las tres materialidades definen relaciones, pueden poner en juego frente a nuestros ojos la misma película (ciertos modos de hacer, ciertos procedimientos técnicos), pero es cierto que no la vemos de la misma manera, no establecemos los mismos vínculos (algún tipo de relación social derivada de técnicas que organizan una distribución de estímulos materiales, una mediatización), inexorablemente se modifican las condiciones de reconocimiento." (Traversa, 2007: 42)

La naturaleza de la imagen digital de una obra tradicional está formada por elementos⁵ que determinan su relación con respecto a las pantallas de los dispositivos o receptores que permiten que sea visualizada. Estos últimos, presentan diferentes ofertas de color, brillo, contraste, y texturas, aspectos claves a la hora de configurar la semejanza de la copia con la pieza original.

A su vez, las pantallas nos proporcionan instrumentos que nos ofrecen, por ejemplo, la unificación de escalas de las obras. Éstas implican que la pieza perderá sus dimensiones reales para condicionarse a la medida de la pantalla, lo que evidentemente nos proyecta una imagen digital condicionada de la obra.

Estamos en condiciones de expresar que un objeto artístico desde un espacio físico o su imagen digital en este dispositivo, se conforma en ambos casos como significativo. Lo cual implica la misma producción de sentido, a pesar de ser propuestas distintas.

Es imperante aclarar que, ante cualquiera de estas opciones, debemos tener en cuenta que las mismas serán atravesadas por el registro en que cada espectador logre visualizarlas. Nos interesa rescatar que cualquiera de sus formas no modificará la esencia de su contenido artístico, pero sí podrá generar múltiples lecturas que obedecerán a las apariencias que tomará de cada realidad.

Podemos sumar, además, que no implica una equi-

valencia la observación de una imagen digital desde un televisor (teniendo presente que pueden ser diferentes las pantallas de TV) que desde un dispositivo móvil o el monitor de un ordenador. Cada mecanismo ofrece diferentes apariencias que, según las particularidades que lo conforman, generan una representación distinta de aquella obra original.

Otra realidad que se desprende de visualizar una pieza artística desde múltiples pantallas, es una modificación en la recepción de la pieza artística. Ésta es provocada por dos variantes significativas (Carlón, 2010): una, referida a las condiciones de su visualización y, la otra, con respecto a las condiciones de recepción.

Un artista piensa una obra en un determinado formato con determinadas características, por ello las producciones tradicionales nunca fueron pensadas para ser presentadas en una pantalla. Estamos, por ende, frente al primer cambio que cuestiona el vínculo formato-obra. Para reflexionar sobre esta posibilidad, retomaremos palabras de Manovich (2006), quien considera que la construcción del espectador no será la misma desde las distintas pantallas, porque los vínculos que puede proyectar serán diferentes respecto de las maneras en que cada una habilita a *mirar*, por ejemplo: en escala de tamaños o en resolución de calidad.

Un segundo cambio está referido a la contemplación de esa obra atravesada por la portabilidad⁶ que permite el dispositivo. Existe la idea de que para contemplar una obra debemos trasladarnos al museo. Actualmente, la digitalización nos permite verla desde un teléfono celular, viajando en colectivo o desde nuestro ordenador en un lugar fijo. Así, podemos pensar que la recepción estará atravesada por la percepción de la obra en vínculo con distintas situaciones que acontecen dentro de estos espacios, influenciando en el acercamiento que se realiza del producto artístico.

Reconocimientos diferentes hacen necesario que

pensemos nuestro vínculo con la imagen digital desde una operatoria relativa a un saber sobre el mundo y un saber sobre el arché (Shaeffer, 1990). El primero refiere a los saberes que permiten realizar un reconocimiento referencial, mientras que el segundo es un saber sobre el dispositivo. Es decir, la historia mediática de cada sujeto es la que permite, junto con cierta experiencia cultural, realizar operaciones de reconocimiento del dispositivo en este tipo de imágenes. Haciendo necesario *saber* sobre el dispositivo pantalla, para poder reforzar la idea de *símbolo* de su referente original.

El fenómeno de ver arte objetual a través de múltiples pantallas favorece a un nuevo régimen de visibilidad para este tipo de producción, aunque implica una pérdida de su lugar de sacralidad en pos de una mayor accesibilidad a su saber. Un nuevo vínculo, de un arte considerado tradicional y elitista, lo convierte en un producto colectivo cuando cobra características digitales.

REFLEXIONES FINALES

Los contextos varían, cambian, se modifican. Este análisis no intenta dar una mirada acabada sobre esta problemática, sino que, por el contrario, procura localizar nuevos enfoques para el tratamiento de las obras que poseen un vínculo estrecho con su materialidad. Es a partir de la digitalización que estas últimas se conforman como nuevas entidades con características propias en el escenario mediático.

En este escenario, entendemos que el arte tiene un propósito estético pero también educativo, que no consiste simplemente en un mero placer basado en la contemplación del objeto, sino que abre al espectador un mundo de interpretaciones que forman parte del conocimiento artístico.

La pérdida de la materialidad en la obra es un tema que atraviesa la producción artística. Una problemática que es analizada desde diferentes ángulos, que in-

tenta pensar nuevamente si lo que conforma a la obra artística es su materialidad (por ende, su apariencia) o, por el contrario, lo importante es su significante, aquello sensible que puede ser transmitido de diferentes maneras.

Este escenario, refuerza la posibilidad de símbolo que tiene una pieza, intensificando los modos de ser que le permiten presentarla en una multiplicidad de pantallas que forman parte de los dispositivos de nuestra contemporaneidad.

Esta realidad permite visualizarlas no sólo como objetos dentro de colecciones en un espacio y momento determinado, sino como imágenes-píxeles que generan experiencias y vínculos distintos al colocar el cuerpo frente al objeto artístico.

Hemos visto que la digitalización impulsa un nuevo periodo de concepción de lo artístico y del disfrute masivo, un nuevo vínculo de la pieza artística con el espectador, retomando el propósito formativo al generar un camino de nuevos desafíos para expandir o masificar el gusto estético a sectores que estuvieron o están excluidos.

El acento del producto artístico digital está puesto en la divulgación del arte. No en la creación de una producción nueva, sino en tomar aquel tipo de producción que forma parte de nuestros patrimonios y darlo a conocer. Logrando, de este modo, una mayor democratización, despertando sentimientos y emociones, hasta entonces acotadas a un selecto grupo, en un público mucho más general y amplio.

Estamos en condiciones de aseverar que un espectador tendrá la misma producción de sentido al contemplar una obra tradicional dentro de un espacio físico o desde una pantalla, porque, de un modo u otro, la obra funciona como un significante, exigiendo un conocimiento de la misma, pero con el condicionante de que cada propuesta debe ser entendida dentro de su lógica.

Podemos pensar a la imagen digital de una pieza

concebida con técnicas y soportes tradicionales, como aquello que se ofrece a nuestra mirada para poder llegar a ser... una alegoría, otra forma de mirar con lógicas propias de la digitalización, donde el arte es cosa potencialmente latente de conocimiento.

NOTAS

1. Traversa (2007) describe al dispositivo pantalla como una superficie laminar con forma geométrica que ofrece imágenes en movimiento en su variedad electrónica, pero también como un quehacer cotidiano que se expande en múltiples direcciones y es capaz de producir mundos.
2. Entiéndase como dispositivos de conversión analógica-digital: escáner, cámara fotográfica digital, etc.
3. Es la menor unidad homogénea (como puntos o cuadrados) en color que forma parte de una imagen digital (Jullier, 2004).
4. Este autor, a partir de reflexionar sobre las obras de arte frente a la reproducción técnica, hace referencia al fenómeno mencionado en el ensayo "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica".
5. Según Jullier (2004), podemos mencionar: la profundidad del color, el tamaño de la imagen (medida del píxel), la resolución de la entrada (medida en píxel o según el dispositivo), la resolución de salida (profundidades del color, planeos de color, etc.), los niveles de grises, el tamaño del fichero (medida del bytes) y el tipo de fichero (formato en el que se ha guardado).
6. Aquí nos referimos a la propiedad que posee un software que le permite ser ejecutado en diferentes plataformas y/o sistemas operativos, y también, por ende, a la acción de poder ser trasladado de un lugar a otro.

BIBLIOGRAFÍA

- Bellindo Gant, M. (2001) *Arte, museos y nuevas tecnologías*.

Gijón: Trea.

- Benjamin, W. (2011) *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: El cuenco del Plata.
- Biselli, R. (2011) Por una genealogía del dispositivo pantalla: perspectiva de investigación, en E-Book *Interfaces y Pantallas: análisis de dispositivos de comunicación*. (coord. Valdetaro, S). Rosario: UNR Editora.
- Bozal, V. (1989) *Modernos y Posmodernos*. Madrid: Historia 16.
- Carlón, M. (2010) La mediatización del mundo del arte, en Cuaderno del Coloquio Internacional "Mediatización, sociedad y sentido", organizado por el Programa de Cooperación Científico-Tecnológico MINCYT-CAPEs 2009-2010. Cod. BR/08/21, Coordinado por Antonio Fausto Neto y Sandra Valdetaro. Rosario: 2010.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (2007) *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Akal
- Huyssen, A. (2006) Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Jullier, L. (2004) *La imagen digital: de la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La Marca.
- Lippard, L. (1973) *6 años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.
- Maldonado, T. (1999) *Lo real y lo virtual*. Buenos Aires: Gedisa.
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Marchan Fiz, S. (1972) *Del arte objeto al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Olivera, E. (2006) Arte desde la pantalla: la imagen de síntesis del net art, en *Real/Virtual en la estética y las teorías de las artes* (coop. Simon Marchàn). Barcelona: Paidós Estética.
- Royo, J. (2004) *Diseño digital*. Barcelona: Paidós.
- Shaeffer, J. (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*. Madrid: Cátedra.
- Traversa, O. (2007) Regreso a pantallas, en *Dossier de Estudios Semióticos de La Trama de la Comunicación*, Volumen 12. Rosario: UNR Editora.

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR:

Alejandra Panozzo Zenere.

Argentina. Licenciada y profesora en Bellas Artes con especialidad en Teoría y Crítica por la Universidad Nacional de Rosario. Maestranda de Industrias Culturales: políticas y gestión en la Universidad Nacional de Quilmes. Doctoranda del Doctorado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Rosario. Becaria del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

Afiliación Institucional: Centro de Investigaciones en Mediatizaciones, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Área de especialidad: Arte y tecnología.

E-mail: panozzo.a@gmail.com

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO:

PANOZZO ZENERE, Alejandra . "Piezas de arte tradicional a través de pantallas" en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 18, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, enero a diciembre de 2014, p. 071-080. ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634.

80

FECHA DE RECEPCIÓN: 24-06-2013

FECHA DE ACEPTACIÓN: 06-10-2013