ArtyHum Revista de Artes y Humanidades, vol. no. 85, 2022.

La obra de arte en la época de su contenido: reflexiones en torno a la definición de contenido.

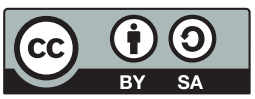
Roude, Jessica Anahí y Del Giorgio Solfa, Federico.

Cita:

Roude, Jessica Anahí y Del Giorgio Solfa, Federico (2022). *La obra de arte en la época de su contenido: reflexiones en torno a la definición de contenido. ArtyHum Revista de Artes y Humanidades, no. 85.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/del.giorgio.solfa/561

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/pa9s/Wex



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

ArtyHum, 85, 2022, pp. 93-107.

CULTURA

LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU CONTENIDO: REFLEXIONES EN TORNO A LA DEFINICIÓN DE CONTENIDO.

Por Jéssica Anahí Roude

Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires.

Por Federico Del Giorgio Solfa

Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires.

Fecha de recepción: 12/08/2022.

Fecha de aceptación: 25/11/2022.

Resumen.

Este artículo explora los emergentes del diseño entorno a la industria 4.0 en el contexto de la actual revolución digital. Se categorizan las tecnologías digitales involucradas, describiendo algunas definiciones clave para entender las relaciones físicas entre humanos y estas nuevas tecnologías, analizando especialmente el paradigma de prótesis tecnológicas. Se muestra un recorrido conceptual a través de los autores clásicos del diseño y de las industrias culturales, para finalmente integrar algunas de las teorías enunciadas con la idea de aportar algo de luz a la época del contenido y a la narrativa de la obra, utilizando una selección de obras para ejemplificar.

Palabras clave*: Contenido, diseño industrial, época, industria 4.0, obra de arte.*

Abstract.

This article explores the emerging aspects of design around industry 4.0 in the context of the current digital revolution. The digital technologies involved are categorized, describing some key definitions to understand the physical relationships between humans and these new technologies, especially analyzing the paradigm of technological prostheses. A conceptual journey through the classic authors of design and cultural industries is shown, to finally integrate some of the theories enunciated with the idea of bringing some light to the time of the content and the narrative of the work, using a selection of works to exemplify.

Keywords*: Content, industrial design, period, industry 4.0, work of art.*

> *"Estamos tan unidos a la tecnología que ya no es parte de la obra, sino parte de nosotros"*
>
> *(Roude, 2022).*

Disrupciones tecnológicas y dispositivos en evolución.

El área temática de interés se enmarca en diferentes problemáticas que emergen dentro de la disciplina del diseño industrial[91] en el contexto de la actual revolución digital, también denominada Industria 4.0 o tecnología 4.0[92]. La conceptualización que existe sobre la industria 4.0 es reciente, sin embargo, es considerada con firmeza como la "cuarta revolución industrial" por varios autores, siendo el más destacado ***Klaus Schwab***, economista y empresario alemán, conocido principalmente por ser el fundador del *Foro Económico Mundial*[93].

El término hace referencia a las tecnologías digitales disruptivas que emergieron a principios del año 2000 y que modificaron la vida en sociedad de modo integral, repercutiendo en diferentes sectores como: la medicina, el arte, la producción de alimentos y productos (manufactura inteligente), la educación, la comunicación global entre tantos otros[94].

La denominada industria 4.0 categoriza tecnologías digitales como robótica, inteligencia artificial, nanotecnología, computación cuántica, biotecnología, internet de las cosas (IoT), impresión 3D, vehículos autónomos, realidad virtual, aumentada, mixta, entre otras[95].

En este contexto conceptos como *cyborg*, *biohacking*, transhumanismo o *wearables* se han presentado como un

[91] MARIUS, C.: *Diseño Barcelona*, Barcelona, Ediciones de L'Eixample, 1987.
[92] Algunos tipos de estas tecnologías son: escáner 3D, fotografías 4k, impresión 3D, realidad aumentada, realidad virtual, sistemas de representación holográficos, innovación en utilización de software, *big data*, sonido holofónico, visualización de datos, programación, automatización robótica, *smart factories*, entre tantas otras.
[93] SCHWAB, K.: *La cuarta revolución industrial*, Madrid, Debate, 2016.
[94] AYALA-ARAGÓN, O. R.: "La deconstrucción de la escritura en el entorno hipermediatextual como fenómeno de las TIC dentro del ámbito educativo", *Revista Integra Educativa*, Vol. 6, N° 3, 2013, pp. 229-241.
[95] Como fomento del uso de esta tecnología y con el fin de aprovechar sus beneficios de manera responsable, en Latinoamérica, algunos países como Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Uruguay, México y Perú están en proceso de desarrollo de este tipo de acciones. VENTURINI, J., LARA, J. C., & JARAMILLO, P.: *Inteligencia Artificial y participación en América Latina: Las estrategias nacionales de IA,* Ottawa, Cyber Policy Research Centres IDRC, 2022.

paliativo descriptivo de la relación actual que tenemos los humanos físicamente con este tipo de tecnología[96].

A consecuencia, resulta fundamental tomar como primordial el análisis del nuevo paradigma del *"diseño de prótesis tecnológicas"* que se aproxima al diseño industrial y otros diseños[97].

Desde la creación de la primera computadora en 1946 (ENIAC) y hasta nuestros días, las interfaces hombre-máquina digital, fueron evolucionando y adaptándose a las extremidades humanas, hasta llegar a conectarse o convertirse en extensiones de los propios órganos[98].

Pasando dos décadas del inicio del nuevo milenio son varios los objetos pertenecientes al rubro de tecnología digital que usamos cotidianamente. El teléfono inteligente es uno de los más populares. La clasificación de prótesis de ***Tomás Maldonado***: describe un conjunto de objetos que se comportan de modo periférico con el cuerpo humano, pero, ¿qué sucedería si estos periféricos pasan a llevarse dentro del cuerpo a estar permanentemente dentro?; ¿si estas prótesis que consideramos ajenas terminan por conformar una nueva forma de ser humano? Este tipo de pregunta suele ser recurrente en el área disciplinar abordada[99].

Continuando con el caso del teléfono celular, que derivó en categoría de teléfono inteligente, desde la perspectiva cyborgista es considerado un *"órgano del cuerpo[100]"*.

[96] DIDI-HUBERMAN, G.: *Lo que vemos, lo que nos mira*, Buenos Aires, Manantial, 1992. HOWKINS, J.: *The creative economy: how people make money from ideas*, Londres, Allen Lane, 2001. BOSTROM, N.: *Intensive Seminar on Transhumanism*, New Haven, Yale University, 2003. FUKUYAMA, F.: "Transhumanism", *Foreign policy*, N° 144, Washington, 2004, pp. 42-43. HUGHES, J. J.: *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*, New York, Basic Books, 2004. HARAWAY, D.: "A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century", *The international handbook of virtual learning environments*, Dordrecht, Springer, 2006, pp. 117-158. FAGGIONI, M.P. "La natura fluida: le sfide dell'ibridazione, della transgenesi, del transumanesimo", *Studia moralia*, Vol. 47, N° 2, Roma, 2009, pp. 387-436. GONZÁLES-MELADO, F.J.: "Transhumanismo (hmanity+). La ideología que nos viene", *Pax et Emerita*, N° 6, Mérida, 2010, pp. 205-228. FLORES, F.: *Después del Capitalismo: El Modernismo (Ciborgismo)*, Lund, Lund University, 2013.

[97] MALDONADO. T.: *El Diseño Industrial Reconsiderado*, Barcelona, Gedisa,1977.

[98] DEL GIORGIO SOLFA, F.: "Foreword", RODRIGUES, J.; *et al.* (Eds.): *Handbook of Research on Human-Computer Interfaces, Developments, and Applications*, IGI Global, 2016, pp. 13-14.

[99] MALDONADO, T.: *Crítica de la razón informática*, Barcelona, Paidós, 1998.

[100] HARBINSSON, N.: *Cyborg Artist*, 2010. Disponible en línea:

Esto se basa en la afirmación de que el objeto no sólo se comporta como una extensión del cuerpo humano, sino que forma parte de él. Además, dentro de esta perspectiva se considera que existe un vínculo emocional y a veces hasta físico con el objeto[101].

Si bien el dispositivo teléfono inteligente es multisensorial su principal componente es una pantalla interactiva cuya protagonista principal es la imagen. Es un objeto cuyas posibilidades técnicas incluyen: filmación de video; grabación de audio; producción de fotografías; producción de imágenes sencillas; conexión a internet y en algunos casos tiene lupa y sensores de temperatura.

En este ensayo se lo tomará como ejemplo para reflexionar sobre el vínculo que tenemos como especie animal con la tecnología digital.

Además, se lo analizará como un dispositivo que se comporta como un vehículo de exhibición de la imagen y a su vez un dispositivo que permite producir imágenes. Se vinculará la noción de masas a la actual idea de Contenido en artes visuales desarrolladas con tecnología 4.0.

La cultura de masas y el concepto de aura de Walter Benjamin.

La cultura de masas nace con la industrialización y la migración masiva a las ciudades. Este término es relativo a la *"sociedad de consumo"*; las *"industrias culturales"* y las *"economías creativas[102]"*.

Algunas de las características que se destacan es que se difunden contenidos a través de los medios de comunicación social masivos. Cronológicamente desde lo visual podríamos afirmar que empezó con el cartel, siguió con la radio,

http://cyborgproject.com/pdf/Neil-Harbisson-A-cyborg-artist.pdf.
HARBINSSON, N.: *Cyborg Foundation*, 2015. Disponible en línea: http://cyborgproject.com/

[101] JUEZ, F. M.: *Contribuciones para una antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa, 2002. LE BRETON, D.: *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002. PARENTE, D.: *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica*, La Plata, Universidad Nacional de La Plata, 2010.

[102] Sector de la economía que involucra la generación de ideas y conocimiento a saber: arte, entretenimiento, publicidad, diseño, arquitectura, gastronomía y la economía del conocimiento: educación, investigación y desarrollo, alta tecnología, informática, telecomunicaciones, robótica, nanotecnología, industria aeroespacial. HOWKINS, J.: *The creative economy: how people make money from ideas*, Londres, Allen Lane, 2001.

posteriormente el cine, luego la televisión, y finalmente con el teléfono celular, que derivó en la categoría de teléfono inteligente.

Algunas líneas de pensamiento en esta área sugieren que la característica general de la cultura de masas es la de ser simplificada y contener en sí ideologías hegemónicas de manipulación, enajenación y adormecimiento social. La realidad es representada como una realidad teatralizada y mercantilizada, como espectáculo y consumo[103].

En esta línea de pensamiento un autor que previsualizó algunas características de la actualidad es ***Walter Benjamin***. En su ensayo *"La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica"*, se adelanta a su propia época analizando el cambio de paradigma en la reproducción de obras de arte a través de las innovaciones tecnológicas y su repercusión en la cultura de masas[104].

En este ensayo Benjamin sostiene que *"en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta[105]"*. Para el autor el *"aura"* de una obra es la manifestación irrepetible de una lejanía, una energía única e irrepetible que se posiciona en un aquí y un ahora irrepetibles.

Según su interpretación la reproductibilidad realiza lo contrario, acerca a las masas esta lejanía perdiendo justamente en su reproducción el aura.

Benjamin previsualiza la masificación de la producción de objetos de uso utilitario y de obras de arte promovidos por el capitalismo en donde las masas solo desean poseerlos. Esencialmente, habla de una necesidad de apropiarse de los objetos y de acercarlos[106].

A diferencia de sus contemporáneos, este autor analiza las ventajas de la reproductibilidad. De esta manera introduce en este ensayo un concepto innovador: el del doble valor de la obra artística.

[103] DIDI-HUBERMAN, G.: Lo que vemos, lo que nos mira, Buenos Aires, Manantial, 1992.
[104] BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1936)", *Discursos interrumpidos I*, pp. 15-57, Buenos Aires, Taurus, 1989.
[105] BENJAMIN, W., *Op. cit.*, p. 22.
[106] BENJAMIN, W., *Op. cit.*, pp. 15-57.

Para el autor, la obra de arte tiene dos características: un valor cultural y un valor exhibitivo.

Al crecer la reproducción de la misma, crece el valor exhibitivo pero merma el cultural, como ocurre en el caso de la fotografía. Sin embargo, para el autor la copia de la obra carece de aura y argumenta: *"del aura no hay copia*[107]*"*.

Por lo tanto, la reproducción técnica de la obra de arte no supone, para Benjamin, un peligro *a priori* para el arte, ni un *"empobrecimiento"*, como afirmaban ***Adorno*** y ***Horkheimer***, sino simplemente una refuncionalización[108]. Ya que la reproductibilidad técnica modifica la relación entre la masa y el arte y a su vez funciona como un vehículo político y cultural.

Industrias Culturales: ¿la obra de arte en la época de su *"contenido"*?

Recogiendo estas ideas y posicionándolas en el contexto histórico social contemporáneo se podría afirmar que: la reproductibilidad técnica a inicios del siglo XXI es una metodología de producción naturalizada, por lo tanto, muchas de las obras de hoy se basan justamente en la apropiación de la reproductibilidad como característica intrínseca.

Por ejemplo, en las obras de realidad virtual, la configuración tecnológica permite la reproducibilidad de la obra original en muchos museos al mismo tiempo, usualmente la obra es pensada desde esta condición: la multipresencia, la hiperreproductibilidad en simultáneo[109].

Por otro lado, la reproductibilidad técnica permitió el nacimiento y asentamiento de un nicho comercial del cual muchos artistas y productores de cultura pueden hacer uso económico de sus creaciones a partir de la protección del derecho de autor.

En este sentido es interesante destacar que el término *"industrias culturales"* e *"industrias creativas"* es un rubro específico que incluye ciertas nociones de *"arte"* en su conformación y es posible en parte, gracias a la reproductibilidad técnica y

[107] BENJAMIN, W., *Op. cit.*, p. 36.
[108] ADORNO, T.; HORKHEIMER, M.: *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid, Trotta, 1998.
[109] MALDONADO, T.: *Reale e virtuale*. Milano, Feltrinelli, 2005.

al consumo masivo[110].

En este momento histórico, lo que se destaca de las obras de arte es el mensaje simbólico: *"valor cultural"* en Benjamin, no sus características tecnológicas como puede ser si está conformado de materia prima digital o de arcilla.

El *"contenido"* es hoy en día el aspecto más solicitado de cualquier obra, no la tecnología con la que se produce y reproduce la misma. Según Benjamin en su época una *"buena obra de arte"*, se basaba en el punto intermedio entre *"forma"*: contenido objetivo y materiales y *"contenido"*: contenido de verdad e idea, dando como resultado la *"técnica"*.

La obra de arte en la época de su contenido, dentro de este enfoque, la *"forma"* no es un objetivo en sí, sino que es simplemente un medio eficaz para expresar ese *"contenido"*.

Por lo tanto, en esta perspectiva, lo que Benjamin caracteriza como técnica no es un punto intermedio entre materiales e idea.

Sino es la primacía de la idea por encima de la conformación o materialidad.

En el siglo XX la tecnología era aún un dispositivo extraño, el cual había que tener presente al momento de planificar lo que sea, los insumos eran difíciles de conseguir, sumamente costosos, difíciles de entender y utilizar. Esto sugiere que el énfasis de la actualidad está puesto en el contenido porque los aspectos tecnológicos de su conformación están encarnados en la vida cotidiana actual: La tecnología ya es parte de nosotros.

En el año 1934 tener una cámara de fotos y saberla usar era algo completamente exótico. Hoy 2020 tenemos un dispositivo inteligente todo el día en la mano con el cual podemos sacar una increíble foto sin saber nada sobre iluminación, encuadres, etc. Esta *"disminución"* de la dificultad tecnológica presupone que un mayor número de personas tienen a su alcance el poder de sacar una foto, por eso en la *"época del contenido"* la foto en sí no es relevante, cualquier persona puede sacar una foto, lo que es relevante es la imagen que contiene la foto.

[110] LAGUNAS, F. E.; DEL GIORGIO SOLFA, F.: "Las industrias culturales y su relación con las disciplinas artísticas y proyectuales", *Question*, Vol. 1, N° 22, La Plata, 2009, pp. 1-5.

La obra de arte en la *"época del contenido"*, no hace referencia a la gran discusión al menos del diseño del siglo XX, en cuanto a forma y contenido. No se trata de que uno sea más importante que el otro. Lo que se caracteriza en *"la época del contenido"* es la gran variedad de posibilidades tecnológicas existentes al momento de conformar una obra y no solo las posibilidades tecnológicas sino más en detalle, sugiere que, estamos tan unidos a la tecnología que: ya no es parte de la obra, sino partes de nosotros[111].

Desde el punto de vista tecnológico, el concepto de *"aura"* establecido por Benjamin está estrechamente ligado a la imposibilidad de la mano de la especie humana en reproducir exactamente la misma línea dos veces[112]. Actualmente la tecnología de la reproductibilidad es la que posibilita su nacimiento. Por lo tanto, la idea de aura, resulta difícil de relacionar con la forma de producir obra en la actualidad ya que justamente la automatización seriada de al menos este dispositivo: el teléfono inteligente permite tanto la generación de obra como la exhibición de las mismas. ¿Puede ser que "el aura" lo que hace especial a una obra se haya refuncionalizado hacia el contenido emancipador?

En este sentido el *"contenido"* también puede entenderse como la narrativa de la obra, la historia que cuenta, la experiencia que propone, ya no se basa en contarle *"al otro estilo"* los patrones compositivos ideales, o que ideas político culturales subyace de modo subliminal como lo fue en las épocas de las vanguardias (expresionismo, constructivismo, surrealismo, futurismo, etc.) donde un movimiento le contestaba al otro que era lo que estaba bien.

Hoy el *"contenido"* es la experiencia que propone, la narrativa indirecta, la historia que cuenta. El autor ***Ricardo Piglia***: describe que la narración como herramienta social es un recurso que persistirá en el tiempo porque este es un modo de intercambiar experiencias y de algún modo apropiársela, ser parte de esta narrativa[113].

[111] MALDONADO, T.: *Crítica de la razón informática*. Barcelona, Paidós, 1998.
[112] BENJAMIN, W.: "El autor como productor", *Tentativas sobre Brecht*, Madrid, Taurus, 1998.
[113] PIGLIA, R.: *Antología Personal*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2014.

Existen varias interpretaciones alrededor de la *"idea de contenido"*, este se determina en otras áreas disciplinares como información o transmisión de conocimiento. Si bien desde las disciplinas comunicativas se interpreta de esa manera, emisor-receptor y código-mensaje, teniendo en cuenta que abordamos el área de diseño-arte, en este ensayo me permitiré tomar la analogía de Contenido dentro de un envase. Este último representa las tecnologías y materialidades que permiten sujetar la obra.

El contenido es lo que la misma representa de modo directo y abstracto. Llevando esta analogía a un escenario interpretativo, si estamos en medio del desierto y tenemos muchas botellas de diferentes tamaños, formas y colores, pero hay una que tiene más contenido, más agua, uno preferiría poder elegir esta última, la que tiene más contenido. Por lo tanto, el contenido podría también ser entendido como un dato, que designa una cantidad determinada de sentido. La obra de arte en la época de su *"contenido"*, refiere a que, en este momento presente, una condición emergente en las disciplinas creativas es el desinterés por el envase y la revalorización de lo contenido en el mismo.

De todas maneras, en este ensayo el objetivo es aproximarse a la noción de contenido sin describirlo de modo cerrado. A tal fin para comprender mejor la idea a modo de ejemplo tomaremos como caso de análisis, una obra de ***Refik Anadol***, que utiliza datos de neuronas para hacer gigantescos murales inteligentes.

"Melting Memories" es una obra de videoarte que está exhibida en la Galería Philevnelly en Estambul, Turquía. La misma se basa en el principio de transmitir la sensación de pensamiento. Utiliza como recurso la representación de los movimientos del cerebro cuando los humanos recuerdan recuerdos. Su creador, el artista Anadol completó el proyecto utilizando tecnología proporcionada por el laboratorio de la Universidad de California.

En este caso se puede notar la noción de experiencia, del cuerpo atravesado por el arte, y de esa *"limpieza"* y/o *"despertar"* que puede generar como sugiere Benjamin: *"una buena obra de arte"*.

También es evidente la idea de experiencia, la idea está puesta en ofrecer una experiencia en su totalidad, por ejemplo, en el siglo XX cuando se iba al cine la experiencia engloba la idea de ir caminando o en auto al cine, comprar el ticket y los pochoclos, ingresar a un espacio oscuro con muchas personas desconocidas, y compartir ese momento, esa película. Aquí, es a través de la experiencia que se narra esa historia.

La obra va cambiando con el transcurso del tiempo de un modo increíblemente atractivo y natural.

La obra de arte en la *"época del contenido"* se puede entender a partir de este caso, en donde la cuestión técnico estructural de conformación de la pieza no es valorada como una técnica en sí como lo podría haber sido en otro momento la pintura al óleo, el grabado, la fotografía e incluso el video arte.

En esta obra, si está conectada a internet o si tiene un sensor que mide las frecuencias cerebrales no va a modificar su narrativa o dicho de otra manera la narrativa es tan fuerte y estremecedora que no importa cómo fue construida ni por quién.

Sí claro, importa el autor de la narrativa, la experiencia estética, la historia que cuenta.

En una entrevista en vivo en su cuenta de Instagram, Anadol comentó que cuenta con un equipo de ingenieros que construyen sus obras, por lo que en este punto es imposible no retomar el concepto de aura de la obra, ya que se trata de una obra que no es construida por el propio artista, como si él mismo Leonardo Da Vinci hubiese mandado a pintar la *"Mona Lisa"* por un tercero.

En el extremo opuesto, se ubica el caso de ***Teo Jansen***: es un artista y escultor cinético que vive y trabaja en los Países Bajos. Él ha desarrollado una cantidad significativa de esculturas cinéticas ("*Strandbeest"*). Estas esculturas están construidas a partir de algorítmicos, propios de las matemáticas y de la ingeniería, con mecanismos simples de la mecánica clásica, conformados por tubos de plástico estándar de su país. El autor habla de ellas como si estuvieran vivas. Para el artista, las *"bestias de playa"* evolucionan y se vuelven cada vez más autónomas.

En este caso se evidencia cómo la idea y la construcción tecnológica de su obra tiene una base sólida en el concepto creación. Estas esculturas cinéticas son su creación, como un Frankenstein o Pinocho. En este sentido es interesante analizar cómo: el creador que da nacimiento a las criaturas es parte misma de la obra, ya que no puede separarse de la construcción de las mismas y es tomada como un significante más del "contenido de la obra".

En la colección de imágenes descriptivas de Jansen, se puede observar uno de los modelos de criaturas completos, libre en las playas de Países Bajos (simulación). En la parte superior se ubica una estructura que sostiene un fuelle y éste se acciona de modo natural con el viento. Al moverse este elemento, acciona un mecanismo que hace que toda la estructura camine libremente, según la dirección del viento.

Su creador realiza una reparación en un espacio de exhibición. Se contempla la relación de los tubos que conforman la escultura con la escala humana, así como también algunos detalles de vínculos y construcción.

A su vez, se puede percibir como el autor también compone la obra, a partir del compromiso y dependencia simultánea.

Otra de las esculturas exhibidas es un modelo diferente que posee dos elementos móviles, y permite entender como es la referencia con la escala humana.

En los casos anteriores se propuso realizar una comparación entre *"Melting Memories"* y *"Strandbeest"* para analizar la *"idea de contenido y narrativa"* dentro de una obra contemporánea.

A modo de conclusión la tecnología 4.0 ha traído consigo un cambio disruptivo en la sociedad global en su totalidad. Es evidente que esta tecnología puede ser una herramienta capaz de emancipar y mejorar en sentido crítico la vida en sociedad.

La tecnología digital y sus amplios usos nos obliga a reflexionar sobre nuestra propia condición de humanos, nos pone cara a cara frente a nuestras propias creaciones y nos interpela sobre lo que está bien y lo que está mal.

Pone en jaque muchos conceptos e ideas estructurales del pensamiento moderno o de la modernidad como período histórico. Ciertos ejes se desvanecen y el decaimiento de los grandes relatos quedan muy lejos, de algún modo, se están construyendo nuevos relatos, nuevas historias y nuevas maneras de vernos a nosotros mismos y de ver al mundo.

BIBLIOGRAFÍA.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M.: *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid, Trotta, 1998.

AYALA-ARAGÓN, O. R.: "La deconstrucción de la escritura en el entorno hipermediatextual como fenómeno de las TIC dentro del ámbito educativo", *Revista Integra Educativa,* Vol. 6, N° 3, 2013, pp. 229-241.

BENJAMIN, W.: "El autor como productor", *Tentativas sobre Brecht*, Madrid, Taurus, 1998.

BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1936)", *Discursos interrumpidos I,* Buenos Aires, Taurus, 1989.

BOSTROM, N.: *Intensive Seminar on Transhumanism,* New Haven, Yale University, 2003.

DEL GIORGIO SOLFA, F.: "Foreword", RODRIGUES, J. *et al*. (Eds.): *Handbook of Research on Human-Computer Interfaces, Developments, and Applications*, IGI Global, 2016, pp. 13-14.

DIDI- HUBERMAN, G.: *Lo que vemos, lo que nos mira,* Buenos Aires, Manantial, 1992.

FAGGIONI, M.P. "La natura fluida: le sfide dell'ibridazione, della transgenesi, del transumanesimo", *Studia moralia*, Vol. 47, N° 2, Roma, 2009, pp. 387-436.

FLORES, F.: *Después del Capitalismo: El Modernismo (Ciborgismo)*, Lund, Lund University, 2013.

FUKUYAMA, F.: "Transhumanism", *Foreign policy*, N° 144, Washington, 2004, pp. 42-43.

GONZÁLES-MELADO, F. J.: "Transhumanismo (hmanity+). La ideología que nos viene", *Pax et Emerita,* N° 6, Mérida, 2010, pp. 205-228.

HARAWAY, D.: "A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late 20th century", *The international handbook of virtual learning environments*. Dordrecht, Springer, 2006, pp. 117-158.

HOWKINS, J.: *The creative economy: how people make money from ideas*. Londres, Allen Lane, 2001.

HUGHES, J. J.: *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*. New York, Basic Books, 2004.

JUEZ, F. M.: *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, Gedisa, 2002.

LAGUNAS, F. E.; DEL GIORGIO SOLFA, F.: "Las industrias culturales y su relación con las disciplinas artísticas y proyectuales", *Question*, Vol. 1, N° 22, La Plata, 2009, pp. 1-5.

LE BRETON, D.: *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.

MALDONADO. T.:
- (1977): *El Diseño Industrial Reconsiderado*. Barcelona, Gedisa.
- (1998): *Crítica de la razón informática*. Barcelona, Paidós.
- (2005): *Reale e virtuale*. Milano, Feltrinelli.

MARIUS, C.: *Diseño Barcelona*. Barcelona, Ediciones de L'Eixample, 1987.

PARENTE, D.: *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica*. La Plata, Universidad Nacional de La Plata, 2010.

PIGLIA, R.: *Antología Personal*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2014.

SCHWAB, K.: *La cuarta revolución industrial*. Madrid, Debate, 2016.

THROSBY, D.: *The economics of cultural policy*. New York, Cambridge University Press, 2010.

VELAZQUEZ-FERNANDEZ, H.: "Transhumanismo, libertad e identidad humana", *Thémata. Revista de Filosofía*, N° 41, Sevilla, 2015, pp. 577-590.

VENTURINI, J., LARA, J. C. & JARAMILLO, P.: *Inteligencia Artificial y participación en América Latina: Las estrategias nacionales de IA*. Ottawa, Cyber Policy Research Centres IDRC, 2022.

VILÉM, F.: *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. Madrid, Síntesis, 2002.

WIENER, N.: *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires, Sudamericana, 1969.

YNZUNZA-CORTÉS, C. B.; IZAR-LANDETA, J. M.; BOCARANDO-CHACÓN, J. G.: "El entorno de la industria 4.0: Implicaciones y perspectivas futuras", *ConCiencia Tecnológica*, N° 54, Aguascalientes, 2017, pp. 33-45.

YOUNG, S.: *Designer evolution: A transhumanist manifestó*. Amherst, Prometheus, 2006.

WEBGRAFÍA.

HARBINSSON, N.: *Cyborg Artist*, 2010. Disponible en línea: http://cyborgproject.com/pdf/Neil-Harbisson-A-cyborg-artist.pdf
[Fecha de consulta: 12/08/2022].

HARBINSSON, N.: *Cyborg Foundation,* 2015. Disponible en línea: http://cyborgproject.com/
[Fecha de consulta: 12/08/2022].

**Portada: Elaborada por Jéssica Anahí Roude "Digital Nature – 2020 Collection". Tomografía computarizada y coloración digital en software. Es una composición digital elaborada en base a una fruta de granada y una palta, vinculadas mediante los reflejos que se producen entre ellas y es una muestra de aplicación de las tecnologías 4.0 aplicadas a las industrias culturales.*