

La influencia de las nuevas tecnologías en la cultura audiovisual contemporánea

Rafael Gómez Alonso

Introducción

Desde mediados del siglo XX, la contribución que ha desempeñado el avance cultural en el terreno de la comunicación ha abierto camino a la denominada sociedad de la información, correspondiente a una formación de nuevos intereses en donde las creaciones artísticas marcan un cambio de estética y comportamientos receptivos, propios de la génesis de un moderno mercado de consumo sostenible por los sectores de población que demandan la producción de industrias culturales (término que engloba a todo el conjunto de productos personales o colectivos relativos al ocio o confort para el bienestar social del individuo).

El uso de las nuevas tecnologías está determinado por los ámbitos propios o impropios (todavía no explotados) para su desarrollo y aplicación. Las redes de comunicación necesitan pautas generadas por los instrumentos tecnológicos y un buen uso de la información acoplada a esos sistemas permite un

Los procesos de percepción están sufriendo una constante revolución, ocasionada por la continua evolución de los medios, que no permite discernir adecuadamente un proceso de análisis adecuado. La lectura de las imágenes que pueblan la denominada “iconosfera contemporánea” no resiste establecer un cuidadoso análisis de los mensajes que se ofrecen al receptor.

desarrollo mayor de los entornos sociales. Como bien indica Giandomenico Amendola (2000), los criterios de conexión y accesibilidad tienden a sustituir a los de distancia, y de ese modo el término red redefine analíticamente los nuevos territorios.

El surgimiento de los actuales ámbitos periféricos definidos como “tecnópolis” e incluso “tecnosuburbios” permiten el acceso a la información y al trabajo sin necesidad de desplazarse del hábitat cotidiano; sus orígenes pueden rastrearse en ciudades norteamericanas, pero ya en Europa empiezan a establecerse este tipo de territorios. De ahí que junto a grandes núcleos urbanos comiencen a desarrollarse ciudades periféricas con posibilidades similares a las del núcleo capital en donde se originan centros de aprendizaje y creatividad¹.

El papel que vienen desarrollando los centros educativos en las aplicaciones tecnológicas ha sido decisivo para adecuarse a nuevas alternativas y demandas laborales. El cambio pedagógico y de acceso a la información ha coincidido con las adaptaciones que se vienen registrando a una gran velocidad de implantación desde los últimos años del siglo XX. Algunos ejemplos son paradigmáticos en el

hecho de que ciudades que aparentemente se encuentran alejadas del concepto de tecnópolis (aplicadas a las grandes áreas metropolitanas) hayan constituido de manera pionera entidades educativas aplicadas al mundo de las nuevas tecnologías, como el caso de la Universidad de la Laguna en el terreno de infografía o el caso de la Universidad de Bellas Artes de Cuenca con su Centro de Electrografía.

Fragmentaciones en el proceso evolutivo de la cultura audiovisual

Los postulados que establece Derrick de Kerckhove (Abruggese y Miconi, 2002: 114-115) sobre las etapas de la historia de la comunicación están emparentados con la propia evolución que adoptan las tecnologías como proceso de culturización en donde el individuo de la edad contemporánea ha pasado por los estados de “hombre-masa”, “hombre-velocidad” y “hombre-profundidad”. El primero de esos estados surge con la explosión de las industrias culturales a mediados del siglo XX y supone el acceso a la información a través de medios como la radio y la televisión, el segundo acceso se aproxima a las teorías de Paul Virilio en donde la rapidez

1. Sirva como ejemplo el caso de Madrid con ciudades periféricas como Getafe, Leganés o Fuenlabrada, denominadas “zonas dormitorio”, que inicialmente albergaban industrias del sector de servicios y actualmente han comenzado a implantar ciudades universitarias cambiando el aspecto y definición del territorio, así como la consolidación de sus propias marcas como centros urbanos independientes de la capital.

de la información² es la clave del resultado de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana (llegar antes supone acceder antes a la información), y por último el concepto de profundidad está relacionado con la interactividad y con la posibilidad de establecer una conexión con un punto dado y producir un efecto verificable a través de las conexiones electrónicas (cuyo ejemplo más relevante es la era de la realidad virtual y todas sus repercusiones socioculturales).

El nuevo uso de aplicaciones multimedia ha dado lugar a la inscripción de líneas de pensamiento aplicado como la denominada tecnociencia o la cibercultura presentes en modelos de estética integrada: objetos, edificios, moda. Los lenguajes de la modernidad comienzan a idear significantes futuristas que adquieren significados espontáneos en una época en donde se vuelve a rescatar el recuerdo (*lo retro*) en cualquier tipo de material para adorno o utilidad de la vida cotidiana.

Las aplicaciones de comunidad virtual están diseñadas acorde con la sociedad pensada como comunidad global. La red contribuye a la interactividad educativa

entre centros educativos y usuarios proporcionando mejoras en las ventajas de desarrollo profesional, en la gestión de entidades encargadas de suministrar nuevos contenidos pedagógicos e instructivos y actualizando continuamente la formación tanto del alumnado como del servicio docente³. El caso de las universidades virtuales como la UOC⁴ (Universidad Operta de Catalunya) así como el resto de universidades a través de sus páginas web o el propio Ministerio de Cultura, mediante la difusión de los Programas de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (PNTIC⁵) y, posteriormente, gestionado por el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE⁶), organizan desarrollos tecnológicos aplicados al mundo de la enseñanza y programas de adaptación curricular aplicada al mayor número de ámbitos disciplinares posibles.

La evolución de la cultura audiovisual y su incidencia en las nuevas tecnologías viene planteada por la sucesión de rupturas o fragmentaciones que de una manera progresiva se ven solapadas en su *modus operandi*, especialmente desde un punto de vista estético, político-social, económico y multimedia.

2. Para otros pensadores este estadio se asimila al marcado por la era de las autopistas de la información.

3. En este sentido la labor llevada a cabo por el Centre d'Educació i Noves Tecnologies (CENT) en la Universidad Jaume I de Castellón, junto a la revista electrónica EDUTEC, dirigido por el profesor Jordi Adell (1997) ha sido, quizá, pionero en los planteamientos de aplicación pedagógica a través de la red de manera personalizada en el ámbito español mientras se gestaban propuestas creadas por el Ministerio de Cultura a través de los programas de nuevas tecnologías.

4. Una mayor información sobre las actividades y filosofía didáctica de la entidad se puede consultar en su propia página web: www.uoc.es

5. Página web: www.pntic.mec.es

6. Página web: www.cnice.mecd.es

La **fragmentación estética** aplicada al uso de las tecnologías aparece reflejada especialmente a mediados del siglo XX con el nacimiento del Pop Art en el hecho de que este tipo de manifestación convierte la cultura popular en alta cultura y viceversa, de tal modo que la estética pop realizada, en algunos casos, a través de instrumentos técnicos como la serigrafía y estampación seriada convierten el proceso artístico en parte del proceso de medio de comunicación, pero además plantea un cambio de percepción visual que queda patente en diversos aspectos de la vida cotidiana: moda, diseño e ilustración, televisión, música, cine y la mayor parte de medios audiovisuales. Pero hay que plantearse que esta ruptura queda reflejada con la explosión de las industrias culturales que permite un mayor acercamiento a la economía de consumo y al uso de nuevas

herramientas tecnológicas en la vida cotidiana (radio, televisor, magnetofón, tocadiscos, aparatos tomavistas...)⁷.

La **fragmentación político-social** viene determinada por los procesos de transición hacia la democratización de las sociedades que suponen una apertura a nuevas bases de conocimiento que no podían realizarse por falta de libertad de expresión y, al mismo tiempo, se abren las fronteras a todo tipo de ideas internacionales de manera más generalizada para contribuir a la realización de nuevos proyectos. Normalmente los períodos de posguerra o períodos dictatoriales se corresponden con un estancamiento evolutivo tecnológico bastante atrasado en relación a los que no lo están y las únicas vías de creatividad aparecen dentro del propio sistema creando discursos de autorreferencialidad⁸.

7. En el caso español este tipo de fragmentación se hace patente a finales de la década de los años 60, que coincide con los años precedentes a la futura transición política, y que se encuentra muy influida por los procesos de activismos que tienen lugar en Centroeuropa. Parece importante señalar, desde el punto de vista estético, que hasta finales de los 60 la cultura española se encontraba impregnada por cierto aire costumbrista en los procesos de ideación visual y artística, exceptuando algunos planteamientos vanguardistas que posiblemente no lleguen a vislumbrarse de manera totalizadora en la cultura cotidiana hasta bien entrados los años 70, por problemas tanto de censura como de falta de difusión a zonas extrarradiales o fuera de un alcance metropolitano, y en este sentido el papel de la televisión como instrumento mediador de difusión cultural es bastante significativo.

8. Siguiendo con el ejemplo del modelo español, durante la dictadura de Franco, las imágenes que ofrece el noticiero oficial NO-DO sobre los avances tecnológicos que se están desarrollando aparecen reflejados siempre de una manera autorreferencial a la idea de nación del país como modelo ejemplar, mientras que las noticias que se reflejan del extranjero son explicadas como curiosidades o anécdotas recargadas de cierta ironía exótica. Este modelo tiende a romperse en los últimos años de la dictadura franquista gracias al papel de los medios de comunicación. Especialmente esclarecedor es, en este sentido, el modelo televisivo de la segunda cadena de finales de los años 60 con una propuesta vanguardista, frente al modelo estanco que ofrece el NO-DO, y que supondrá que su década final de trabajo sea prácticamente inexistente para el imaginario colectivo del presente como referencia documental. El NO-DO desaparece en el año 1981 pero su discurso comienza a perder fuerza desde la muerte de Franco, mientras que las imágenes que ofrece la televisión se convierten en el archivo documental histórico fundamental. Así, por ejemplo, para conmemorar el 25 aniversario de la Transición española la televisión, junto a los iconos reflejados por los fotoperiodistas de la época, han sido las piezas claves para la reconstrucción de dicho período mientras que los documentos que ofrece el NO-DO parecen quedar invisibles como procesos de información.

La **fragmentación económica** está emparentada con períodos de crisis social y agotamiento de un determinado período político. La llegada de un nuevo gobierno trae consigo cambios en donde se hace patente un gasto tecnológico que con el paso de los años tiende hacia un “embargo” en el mantenimiento de los medios de comunicación por parte del estado optando por modelos de desregulación como fin a monopolios y optando por modelos de comunicación privados⁹. Pero la incidencia tecnológica se ve reflejada en el sentido de que existen propuestas para ser llevadas a cabo que son retrasadas por problemas de inversión económica¹⁰. De tal forma que la fragmentación económica impide llevar a cabo o hacer prácticas las ideaciones tecnológicas generadas en un período ralentizando su proceso de instauración.

La **fragmentación multimedia** aparece como un proceso integrador de los medios tecnológicos y como una salida al proceso de fragmentación económica por el acceso a costes inferiores que plantean otros modelos tecnológicos a grandes escalas. En este sentido ha sido gratificadora la instauración

y rápida difusión que ha supuesto Internet como sistema comunicativo que implanta la nueva era del imperio multimedia y deja patente la utilidad de un instrumento de convergencia de medios audiovisuales. A partir de este momento surgen nuevas formas de entender la comunicación como proceso global y algunas reflexiones desarrolladas en años anteriores tienden a quedar obsoletas; así por ejemplo las teorías de la velocidad de la década pasada promulgadas por Paul Virilio comienzan a debilitarse en el hecho de que la instantaneidad supera la propia velocidad. La era del acceso a la información ha supuesto un cambio radical con los procesos generados a través de Internet, de tal modo que se podría llegar a hablar de una dimensión superior a la denominada “tercera ola” del proceso evolutivo de los medios que vaticinaba el sociólogo Alvin Toffler¹¹.

Todos los procesos de fragmentación descritos en las líneas anteriores han dado lugar a un nuevo modo de representación que transfigura los modos institucionalizados o legitimados por una determinada sociedad, de tal forma que la comunicación audiovisual a través de las distintas estrategias de expresión

9. Una mayor información sobre el concepto de desregulación y sus consecuencias aplicadas al modelo televisivo se encuentra estudiado en el libro de BUSTAMANTE, (1999).

10. Uno de los ejemplos más significativos es el caso de la implantación de la televisión digital en España desde comienzos de los años 90 que no ha conseguido llegar a hacerse patente por el momento, por el coste que trae consigo el cambio de recepción del modelo de tecnología analógica a la difusión digital.

11. En líneas generales, las fases que propone Toffler respecto a la historia de la comunicación vienen determinadas por una primera oleada en donde predominan los factores de producción anteriores a la revolución industrial, la segunda oleada supone el cambio hacia una sociedad industrializada, y la tercera oleada viene determinada por el papel difusor que ocupan los medios de comunicación desde mediados del siglo XX.

ha optado desde la última década por ofrecer un modelo de representación transfigurativo (MRT) que se encuentra registrado en la iconografía rupturista que ofrece el discurso televisivo, filmico, fotográfico o publicitario como pauta propuesta por las narrativas multimedia (conceptualización de continua fragmentación de discursos).

Es imposible valorar el papel de las tecnologías puesto que la dimensión tecnológica está por encima de la dimensión social. Las utilidades que ofrecen los nuevos medios no van acorde con las posibilidades y rendimientos a los que puede verse sometidos. Quizá la prueba más eficiente se pueda encontrar en el uso de Internet: su llegada no estaba legitimada, nadie hablaba en la vida cotidiana de Internet a comienzos de los años noventa; sin embargo muy pocos años después una gran parte de la población mundial se ha visto supeditada a este medio. Los propios tecnólogos, sociólogos y, en líneas generales, plataformas de la comunicación no han sido capaces de poder arbitrar las posibilidades del medio ni el control de dominios de la red.

Otro ejemplo similar como modelo comunicativo común al proceso de instauración de Internet se puede observar en los usos de la telefonía móvil. La accesibilidad a la comunicación ha sido una de las grandes revoluciones

del siglo XX, la posibilidad de estar conectado a los medios de forma individualizada desde cualquier lugar ha permitido la capacidad de poder establecer nuevas vías de contacto en lugares a los que antes era difícil poder acceder y han facilitado superar cualquier tipo de barreras así como agilizar la información (englobando en este sentido las rutinas de trabajo), cumpliéndose las predicciones de Marshall McLuhan de que el mundo es una aldea global. Pero aunque las nuevas tecnologías han conseguido un sentido de dependencia de los medios, también se están ocasionando graves patologías psicológicas en el receptor produciéndose la paradoja de que la comunicación a través del uso tecnológico está perjudicando la comunicación interpersonal de la vida cotidiana y familiar (mientras que los usuarios virtuales están más cercanos, los personajes que componen una comunidad familiar o de grupo permanecen más alejados).

El propio concepto de accesibilidad, que trae consigo la era multimedia, permite dejar constancia de la capacidad de los medios ante las personas discapacitadas en donde se ofrecen nuevas soluciones al acceso de los medios a través de software, hardware y todo tipo de interfaces aplicables a proporcionar ayudas a minusválidas que hasta hace pocos años parecían tareas muy difíciles de poderse llevar a cabo¹⁴. La accesibilidad trae consigo

14. Algunos ejemplos sobre el papel de las nuevas tecnologías aplicadas a las personas discapacitadas son los que ofrece el Real Patronato de Prevención y de Atención a Personas con Minusvalía (SID@R) a través de su página web: www.sidar.org, así como el Proyecto para la Mejora de Grupos Desprotegidos de la Fundación Telefónica (MERC@DIS) a través de su página web: www.mercadis.com.

la propia integración de individuos planteando como líneas de futuro la ruptura de todo tipo de fronteras para acercar la información a cualquier persona y configurar. De ese modo, la idea globalizadora del mundo digital, como ya había promulgado a finales del siglo XX el célebre pensador Nicholas Negroponte¹³.

El escaparate de la iconosfera contemporánea

Los procesos de percepción están sufriendo una constante revolución ocasionada por la continua evolución de los medios que no permite discernir adecuadamente un proceso de análisis adecuado, es decir, la lectura de las imágenes que pueblan la denominada "iconosfera contemporánea" no resisten establecer un cuidadoso análisis de los mensajes que se ofrecen al receptor. El mundo se encuentra tan poblado de imágenes que el público ve imposible e imparable la percepción de lo que en otras épocas se ha denominado placer estético. Ahora el placer estético se ha transformado en algo global. El espectador fragmenta continuamente lo que ve y se dirige, arbitraria o manipuladamente (por los propios medios de comunicación social), hacia rutinas marcadas.

Las nuevas tecnologías deben también entenderse como parte de la moda y de la estética que albergan. Música, moda y espacio van condicionados por los nuevos medios (nuevas tecnologías de ocio). Dentro del panorama español de investigación en torno a la corrientes estéticas participativas en los instrumentos multimedia destacan, entre otras, las labores llevadas a cabo por Claudia Giannetti a través del MECAD¹⁴ (Centro de Arte y Diseño Multimedia), las aportaciones de Xavier Berenguer en las investigaciones y aplicaciones de arte y tecnología en la Universidad Pompeu Fabra, las reflexiones e ideas de las nuevas corrientes de pensamiento estético que se pueden apreciar en la revista electrónica *El Aleph*¹⁵ como contribución al arte en red o *net art*, dirigida por el crítico y ensayista José Luis Brea, o el caso de las líneas de contrainformación y activismo en red generado por la aplicación de los nuevos medios alternativos, que son estudiadas a través de la página personal *El Transmisor*¹⁶, coordinada por la profesora de la Universidad Autónoma de Barcelona Laura Baigorri.

Cualquier lugar se transforma en arte cuando existe una mediación por parte de un

13. Las teorías sociológicas que desarrolla este autor pueden consultarse en su libro NEGROPONTE, Nicholas (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.

14. Página web: www.mecad.org

15. Página web: www.aleph-arts.org

16. www.interzona.org/transmisor.htm

artista o curador¹⁵ (encargado de convertir la escena cotidiana en parte de una exposición). Los lugares están sufriendo procesos nuevos de significación y su reinterpretación ha dado origen a los denominados *no lugares*, término designado por el antropólogo francés Marc Augé (2001). Ante la avalancha de información parecen necesarios replanteamientos en los procesos de percepción como síntoma de génesis de experiencias estéticas, que traen consigo contextualizaciones que denotan lo que puede pasar desapercibido para los ojos de los viandantes. En este sentido cobran radical importancia las ideas de antropólogos de la posmodernidad (algunos de los nombres con mayor presencia significativa en la difusión editorial son Clifford Geertz, Michel de Certeau o el anteriormente citado Marc Augé) así como de la sociología cultural (caso del recientemente desaparecido teórico francés Pierre Bourdieu) y de todas las corrientes de estudios culturales (con la aportación de teorías propuestas, entre otros, por Raymond Williams, David Morley o Stuart Hall) que ofrecen aportaciones sobre cómo el público utiliza los medios y cómo circulan los mensajes propuestos.

Las cualidades estéticas de las nuevas tecnologías permiten la posibilidad de movilizar el

arte por la red o difundirlo en exposiciones con capacidades para el desarrollo de entornos multimedia. Las nuevas estrategias adoptadas suponen, en el caso de la distribución y exhibición en red, una ruptura de la temporalidad de exposición. La autoridad cambia entre el autor y el espectador (se borra la línea de separación entre ambos), de tal forma que se promueve un diálogo interactivo e incluso se llega a hablar de "colapso del espacio entre el autor y el receptor". Los procesos de producción se basan en herramientas digitales y se dota de importancia al concepto de simulación y se potencia la organización gráfica del espacio¹⁸. En líneas generales, se permite una total libertad de creación y manipulación en donde se dan cita numerosos planteamientos artísticos, corrientes, manifiestos, ideas e inspiraciones individuales o grupales, induciendo a que el propio hecho de participación generado en el receptor¹⁹ lleve a hablar de procesos de arte global.

La red de Internet supone un amplio abanico y una necesidad en la configuración del diseño gráfico. Para ello es necesario el tratamiento informático de la imagen y el sonido que permite transformar, retocar, crear, idear o mejorar cualquier tipo de

17. El término es aplicado al que usualmente se conoce como comisario de exposiciones.

18. La delimitación del espacio se encuentra enmarcada en los límites del marco de la imagen dentro del monitor o pantalla de exhibición.

19. El espectador o receptor se convierte en lector-autor de los mensajes ya que elige unas vías de navegación por nexos hipertextuales e incluso puede llegar a ofrecérsele posibilidad de manipulación de elementos a su libre elección configurando diversas imágenes a través de planteamientos originarios por el realizador de la obra.

composición, en donde la tecnología aplicada (hardware) y herramienta utilizada (software) debe ser cómoda para el usuario de tal modo que se agilicen los procesos de producción o lectura de mensajes.

La compatibilidad de unos productos con otros establece una mayor convergencia entre medios (formatos de imágenes, textos escritos, extensiones de programas conocidos...), pero tanto el comunicador audiovisual como el receptor del mensaje no sólo deben preocuparse por la coordinación y conocimiento de los elementos tecnológicos sino por la facilidad del manejo de los medios. La tecnología multimedia aporta el mayor rendimiento en el proceso de elaboración de un producto audiovisual, pero sólo es una herramienta más, aunque una herramienta indispensable en la nueva era de los medios de comunicación.

Aspectos de la narrativa visual en la era de las nuevas tecnologías

La incidencia de las nuevas tecnologías en los usuarios de comienzos del siglo XXI ha concebido nuevas formas de entender

la lectura y comprensión de las imágenes. El concepto de "texto escrito" e "imagen" se encuentran cada vez más entrelazados configurando la terminología texto audiovisual, texto multimedia o simplemente texto, como ya promulgaban en décadas anteriores las principales corrientes pertenecientes a ámbitos de la lingüística y semiótica²⁰.

Las historias audiovisuales se encuentran transformadas por distintos tipos de fragmentación rompiéndose las líneas unidireccionales en donde se presenta un relato de principio a fin²¹. Cualquier punto sirve de inicio o fin para acercarse a una determinada comunicación desde la propias pantallas informativas que se ofrecen en amplios centros urbanos con bucles circulares (la información se convierte en un ciclo repetitivo²²), hasta menús indexados con capacidad de opciones a través de ramificaciones donde la información se ramifica en varios discursos que son elegidos por el receptor, nexos interactivos con capacidad de pregunta-respuesta (piénsese, en este sentido, la capacidad de ordenadores aplicados a puntos de información cultural en diversas entidades como

20. La semiótica entiende que cualquier entidad que pueda ser analizada como base a un proceso de lectura debe ser concebida como texto y, por tanto, cualquier imagen por el hecho de comunicar es una forma textual en la que confluyen diversas estrategias comunicativas y está configurada por la interrelación de códigos específicos que forman un mensaje.

21. La narrativa audiovisual presenta nuevas formas de creación en la confección de relatos interactivos. Una mayor información sobre las capacidades de la narrativa audiovisual en el ámbito de las nuevas tecnologías puede consultarse en el libro de MORENO (2002).

22. Uno de los ejemplos más significativos que pueden observarse en Madrid son las pantallas informativas que ofrece la red de Metro a sus usuarios.

congresos o universidades), estructuras de modificación en donde el receptor puede modificar elementos y elegir nivel de complejidad de utilidad o incluso variar la estética del contenido que se le ofrece (colorido, formas, música...).

Las estrategias narrativas permiten establecer distintos criterios de mutabilidad o capacidad de modificar la información *on-line* (de cara al usuario en red) u *off-line* (manipulando la información fuera de la red para presentarlo posteriormente). También aportan una mayor fluidez en el contexto comunicativo, flexibilidad ante la presentación de situaciones, cambios en el sentido del discurso, así como la posibilidad de insertar múltiples juegos retóricos en donde participan de manera conjunta o individual mensajes escritos, visuales o sonoros²³. Las posibilidades de la narración multimedia ha dado origen a nuevas teorías en torno a la capacidad de los medios hipertextuales. En este sentido una de las figuras iniciales más relevantes en la investigación aplicada a este fenómeno ha sido George P. Landow²⁴.

Los nuevos proyectos narrativos que ofrecen las tecnologías multimedia a la cultura

audiovisual plantean la pérdida del concepto de autor, permitiéndose trabajar en grupo desde distintos ordenadores ya sea en la misma sala o ámbito, o desde diversos lugares en red. El trabajo en equipo supone una herramienta muy útil ya que se pueden elaborar imágenes entre diversas personas que estén situadas en lugares lejanos y se pueden exhibir los trabajos finales directamente sin la necesidad de formar ningún despliegue en líneas de distribución, lo que supone un ahorro económico y de tiempo. Piénsese, como ejemplo, en lo que significa construir un cómic, desde los previos pasos de ideación, a través del trabajo en red: una persona se puede encargar del diseño de la página, otra de los personajes, otra de la descripción de escenas, otra de los diálogos de los personajes, otra de la eficacia narrativa a través de la red, otra de los vínculos que lleven a otros trabajos similares, otra del marketing y de las relaciones públicas para que el trabajo llegue al mayor número de audiencia, etc.

Nuevas estrategias para la creatividad audiovisual

El ordenador personal no sólo se ha convertido en el instrumento centralizado de información y comunicación en la vida

23. Los foros de creación literaria en red suponen un avance significativo para la narrativa multimedia. Un ejemplo de este tipo de actividad puede apreciarse en la página web de hipertulia: www.hipertulia.com.

24. Sus teorías sobre el hipertexto pueden rastrearse en numerosas páginas de la red. Dentro de la bibliografía en castellano pueden consultarse los libros LANDOW, George P. (1995) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós Hypermedia; o la compilación de investigaciones desarrolladas desde comienzos de los años 90 que se presentan en LANDOW, George P. (1997) *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

cotidiana sino en una herramienta capaz de generar arte, ciencia y cultura, así como generar nuevas vías de investigación y conocimiento, marcando nuevos terrenos en el uso de lenguajes. Las vías de la creatividad originada por la adecuación de los nuevos medios es una constante en los procesos de producción. El arte en red, la música, la expresión visual, la vídeo-danza, el cine de animación, la narrativa multimedia, el fenómeno de los videojuegos, etc., han otorgado nuevos valores al concepto de expresión gráfica.

Así, como ejemplo concreto de una de las múltiples variantes de ideación que supone la tecnología audiovisual, en el terreno de la creatividad musical se han aplicado nuevas aportaciones y procesos compositivos a partir de instrumentos y utilidades que ofrecen los medios tecnológicos. Arnau Horta (2002), distingue tres modos de creación musical a través de las nuevas tecnologías:

- a) A través de un ordenador capaz de generar nuevos sonidos y efectos,
- b) Por la aplicación de procesos computarizados como medio de instrumento musical generado a través de las nuevas tecnologías, es decir, por la aplicación que ofrece el nuevo hardware a los anteriores instrumentos de manipulación del sonido a los que era muy difícil acceder.
- c) Mediante las posibilidades que ofrece el software para la creación musical, es decir, la utilización de nuevos programas en ordenadores personales como medio, no sólo de posproducción de músicas creadas con instrumentos musicales habituales sino con el fin de remezclar, prolongar, variar y manipular

capaz de sintetizarse en el interior de la máquina o por medio los denominados "samples" o porciones de sonido que permiten ser utilizados para ser mezclados con otros formando collages sonoros procedente de diversas fuentes. Este tipo de utilidad es la que se viene desarrollando desde mediados del siglo XX (utilizándose en sus comienzos la grabación magnética)²⁵.

25. Los primeros antecedentes de música vanguardista pueden rastrearse en el denominado "ruido máquina" elaborado por intérpretes adscritos al movimiento futurista de principios del siglo XX. Posteriormente, el uso de ordenadores, sintetizadores y demás instrumentos tecnológicos fue abriendo paso a la denominada música experimental que se ha ido concretizando en diversas variedades de estilos, desde el denominado techno (aplicación a la música pop) a todo tipo de composiciones electrónicas que engloban el actual panorama musical. Pero la adaptación y desarrollo de las nuevas tendencias no sólo se encuentra en el hecho del propio avance tecnológico e industrial sino en la accesibilidad, es decir, en la capacidad de producción individual que supone la nueva accesibilidad por la posibilidad de generar grabaciones y composiciones desde el propio hogar (equipando unos aparatos tecnológicos adecuados) sin necesidad de tener que utilizar los grandiosos estudios de grabación o centros específicos aplicados como el caso de universidades. Desde este nuevo punto de vista, las fronteras de acceso al uso de nuevas tecnologías cada vez está más cercano al alcance de cualquier usuario, por el rendimiento que ofrecen los nuevos ordenadores personales, por la adecuación del software de aplicación y por el intercambio de ideas y promoción que ofrece el uso de Internet.

lar las posibilidades sonoras originales. Esta tercera vía es la que ha impulsado a una mayor velocidad los estilos musicales tanto en el propio terreno musical de la música ambiental o de baile como en el surgimiento de una nueva concepción de cultura audiovisual alternativa en donde conviven música, moda e imagen con la adecuación de instrumentos visuales.

Las posibilidades de aplicación audiovisual desde los ordenadores personales ha ocasionado también un nuevo concepto de exhibición visual no sólo para ser ofrecido por la red sino para adecuarse a las posibilidades de ámbitos lúdicos, sociales y artísticos, desde su utilización en pequeñas salas alternativas a centros de mayor difusión cultural como es el caso de la exposición denominada "Proceso Sónico" instalado en los museo MACBA de Barcelona y en el Pompidou de París durante varios meses del año 2002, y de la que han partido numerosas perspectivas de investigación y debate por parte de investigadores del mundo de los estudios culturales a los últimos procesos de gestación subculturales.

Actualmente, diversas ferias y festivales anuales dedicadas a la exhibición y distribución de las actividades tecnológicas de última generación, en donde participan todo tipo de eventos alternativos (música, diseño, cómic...), diseñan una programación en donde el componente multimedia viene a cubrir nuevos sectores del mundo

del ocio, la cultura y el arte. En cierta medida, como indica el investigador Óscar Peña (1999), en estos ámbitos se recogen las últimas tendencias y se originan centros de debate e intercambio de ideas en donde se generan nuevos pensadores, pero en donde pervive una cierta añoranza grupal similar al modo en que la Generación del 27 se reunía en el Café Gijón, de tal forma que las estrategias de comunicación que se testifican en el recién inaugurado siglo XXI fomentan la investigación y creatividad de una manera más diversificada, extensiva y, al mismo tiempo, globalizada gracias a las posibilidades de intercambio sociocultural que ofrecen las redes multimedia, en el proceso de acercar el conocimiento a cualquier individuo por muy alejado que crea estar de las aplicaciones tecnológicas.

Como idea conclusiva a lo expuesto en las líneas precedentes se pretende subrayar el hecho de que las nuevas tecnologías pretenden estar al alcance de todas las taxonomías culturales, y las teorías y ensayos que han estratificado los ámbitos de alta cultura, baja cultura, cultura popular o cultura de masas pasarán a formar parte de la historia de la comunicación del siglo XX mientras que el siglo XXI abrirá paso al concepto global de cultura mediática junto a todo tipo de nuevos procesos alternativos, contraculturales y sub-culturales que se vayan originando como propuestas alternativas a las establecidas para propiciar nuevos discursos y vías de pensamiento en la evolución de la comunicación audiovisual.

Bibliografía

- ABRUZZESE, A. Y MICONI, A. (2002) *Zapping. Sociología de la experiencia televisiva*. Madrid: Cátedra.
- ADELL, J. (1997) Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información en *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 7, noviembre.
- AMENDOLA, G. (2000) *La ciudad posmoderna*. Madrid: Celeste Ediciones.
- AUGÉ, M. (2001) *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona: Gedisa.
- Barret, E. y Redmond, M. (comps.). (1997) *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- BREA, J.L. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
- CAMPOS GARCÍA, J.L. (2002) Comunicación, comunidades y prácticas culturales en la cibercultura en revista electrónica *Razón y Palabra*, nº 27.
- DE PABLOS, J. Y JIMÉNEZ, J. (eds.). (1998) *Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación*. Barcelona: Cedecs.
- FIDLER, R. (1998) *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*. Barcelona: Granica.
- GIANNETTI, C. (ed.). (1995) *Media Culture*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- GIANNETTI, C. (ed.). (1998) *Ars Telemática*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- HORTA, A. (2002) "Música 'bit'" en *El País*, sábado 8 de junio. Suplemento Babelia, p. 22.
- MALDONADO, T. (1998) *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- MORENO, I. (2002) *Musas y nuevas tecnologías*. Barcelona: Paidós.
- PEÑA DE SAN ANTONIO, Ó. (1999) *Multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia.
- VILCHES, L. (2001) *La migración digital*. Barcelona: Gedisa.

Resumen

El presente artículo desarrolla, de una manera general, el papel de las nuevas tecnologías como incidencia en las aplicaciones de la cultura audiovisual, y cómo la evolución de los medios ha sido posible a través de unos procesos de fragmentación ante modos de representación legitimados para dar lugar a la era de integración de los medios audiovisuales propios de la comunicación multimedia.

Palabras clave: cultura audiovisual; Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs); comunicación multimedia; postmodernidad.

Abstract

This article develops how the role of new technologies affects the audiovisual culture. It also comments on the evolution of the media which has come about through fragmentation processes that have started the integration of audiovisual media.

Key words: audiovisual culture; Communication and information Technology (CIT); multimedia communication; postmodern culture.

Rafael Gómez Alonso

Doctor en Ciencias de la Información

Profesor titular interino de Comunicación Audiovisual

en la Universidad Complutense de Madrid