



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Grado en Periodismo

**Las relaciones de arte y las nuevas tecnologías:
¿Cómo cambian las nuevas tecnologías
el formato de arte?**

Autora: Xinwei Li

Tutor: Mateos Abarca, Juan Pablo

Curso académico 2019/2020

Fecha de presentación: junio de 2020

Calificación: 9/10

RESUMEN	3
1 INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 JUSTIFICACIÓN	7
1.2 OBJETIVO	8
2 DESARROLLO	9
2.1 MARCO TEÓRICO.....	9
2.1.1 <i>La transformación de arte tradicional al arte electrónico.....</i>	<i>9</i>
2.1.2 <i>El concepto de arte digital.....</i>	<i>14</i>
3 INVESTIGACIÓN.....	18
3.1 LA COMUNICACIÓN EN LOS DIFERENTES FORMATOS DE ARTE	20
3.1.1 <i>Pintura digital.....</i>	<i>20</i>
3.1.2 <i>Fotografía.....</i>	<i>22</i>
3.1.3 <i>Instalaciones digitales.....</i>	<i>24</i>
3.2 LAS REDES SOCIALES COMO EL MODO DE TRANSMISIÓN (ANÁLISIS DE DIFERENTES REDES SOCIALES)	26
3.2.1 <i>Instagram.....</i>	<i>27</i>
3.2.2 <i>Weibo.....</i>	<i>29</i>
3.3 METODOLOGÍA.....	31
3.3.1 <i>Entrevista.....</i>	<i>31</i>
4. CONCLUSIÓN	34
5. NUEVAS TENDENCIAS	36
6. BIBLIOGRAFÍA	37
6.1 WEBGRAFÍA.....	38
6.2 ANEXO DOCUMENTAL GRÁFICO.....	39

RESUMEN

Con el avance tecnológico, después de entrar en el siglo XX, el alcance de las obras artísticas se amplió gradualmente desde las pinturas y esculturas tradicionales (dead art), hasta las obras de arte realizadas por tecnología, eso es muy importante para las artistas, también en muchos museos como el Museo de Sydney, el director del museo le importa las opiniones del público sobre una obra. Debido a las formas cambiantes de presentar las obras de arte, los participantes en la industria de arte contemporáneo no solo son los propios artistas, sino también galerías, curadores, coleccionistas y, lo que es más importante, visitantes, es decir el público. Hasta ahora, el arte que se ha desarrollado a través de la tecnología requiere la participación de las personas. La relación entre los medios digitales y el arte contemporáneo plantea el problema de encontrar el equilibrio adecuado entre tradición y cambio, también el interés en la relación entre tecnología y creatividad.

PALABRAS CLAVE: *arte contemporáneo, tecnologías, redes sociales, medios digitales, arte digital*

ABSTRACT

With the technological advance, after entering the twentieth century, the scope of artistic works gradually expanded from traditional paintings and sculptures (dead art), to works of art made by technology, that is very important for artists, also in many museums such as the Sydney Museum, the museum director cares about public opinions about a work. Due to the changing ways of presenting the works of art, the participants in the contemporary art industry are not only the artists themselves, but also galleries, curators, collectors and, most importantly, visitors, that is, the public. Until now, art that has been developed through technology requires the participation of people. The relationship between digital media and contemporary art raises the problem of finding the right balance between tradition and change, also the interest in the relationship between technology and creativity.

KEYWORDS: *contemporary art, technologies, social networks, digital media, digital art*

1 INTRODUCCIÓN

A partir de antiguas herramientas de piedra, la invención y el desarrollo de la tecnología han mejorado enormemente las condiciones de vida humana. Esta influencia no solo se refleja en el nivel material, sino que también tiene una influencia considerable en el nivel espiritual. Desde el final de la Primera Guerra Mundial en 1891 hasta la anterior a la Guerra Mundial de 1941, la ciencia y la tecnología comenzaron a convertirse gradualmente en la base del desarrollo de la sociedad humana. Este período se denominó la "Era Mecánica". Desde la década de 1920, el rápido desarrollo de la Revolución Industrial ha traído grandes cambios y beneficios a la vida de las personas. La tecnología mecánica y varios materiales nuevos que aparecen en la vida se han convertido en el cuerpo principal de la cultura y el arte en este período. El mundo actual es una era de rápido desarrollo de la tecnología de la información: el desarrollo de nuevos medios y nuevas tecnologías es aún más rápido, mostrando una gran vitalidad y perspectivas de desarrollo más amplias. Especialmente a fines de los años sesenta y principios de los setenta, cuando los medios electrónicos y la tecnología informática comenzaron a extenderse, los medios afectaron profundamente la percepción humana del mundo, la visión de las personas se hizo más amplia y el mundo se hizo más pequeño.

La visión de la "aldea global" propuesta por el famoso científico de comunicación canadiense McLuhan del siglo XX se ha convertido en realidad hoy. Las nuevas ideas y tecnologías son la fuerza impulsora para el desarrollo continuo de los nuevos medios, y la exploración y la búsqueda de la belleza y el mundo desconocido de los seres humanos son infinitas. Los nuevos medios son una nueva forma de medios formada gradualmente en base al desarrollo de la ciencia y la tecnología. El nuevo arte mediático, como su nombre lo indica, es el producto artístico de los nuevos medios. Desde la década de 1960, debido a la popularidad de las computadoras personales, se ha convertido en la principal forma de computadora. Los artistas que dominan la operación de la computadora, el uso del software y la operación de equipos portátiles de video y audio. La creación del nuevo arte mediático ya ha comenzado. El nuevo arte mediático comenzó aquí.

En la página web de Tate Modern, la definición del arte digital es un término utilizado para describir el arte realizado o presentado utilizando tecnología digital, incluyendo fotografías, videos y también las películas.

En la década de 1960, el arte digital se originó en el arte conceptual influenciado por Duchamp, el manifiesto futurista temprano y el Dadaísmo, y las artes escénicas de la década de 1970 que aparecieron más tarde. De hecho, algunos artistas alemanes entusiastas comenzaron a darse cuenta de que cuando la radio se hizo popular en la década de 1920, podrían convertir este medio inalámbrico de transmisión de información en una herramienta para la creación artística, por lo tanto, el medio de radio se convirtió en los primeros "nuevos medios". El desarrollo de la informatización ha hecho que las computadoras personales sean rápidamente populares. Los artistas han comenzado a usar videos y equipos fotográficos de manera competente y los utilizan para la expresión artística. Como dice Andy Warhol (1962):

“En mi obra de arte, la pintura a mano llevaría demasiado tiempo y de todos modos esa no es la edad en que vivimos. Los medios mecánicos son hoy. El trabajo en serigrafía es un método tan honesto como cualquier otro, incluida la pintura a mano.”

En el siglo XXI, el mundo está experimentando una transición de lo analógico a lo digital. El desarrollo de Internet le ha permitido expandirse rápidamente en todo el mundo. Su rápido desarrollo y su impacto generalizado han superado con creces las expectativas originales de las personas. No solo eso, Internet también tiene mucho espacio para el desarrollo, y su impulso de desarrollo continúa sin cesar.

En los últimos años, las redes sociales se han convertido en una herramienta de conocer el arte con un consumo masivo, y especialmente los museos han abierto las cuentas oficiales en las redes sociales que han tenido un profundo impacto en las instituciones de arte como en los visitantes, por ejemplo, en Museo de arte de Seattle, influyendo no solo en el marketing sino también en la creación y curación del arte. La exposición *espejo infinito* de Yayoi Kusama en Museo de arte de Seattle en 2017 es un "ejemplo extremo"

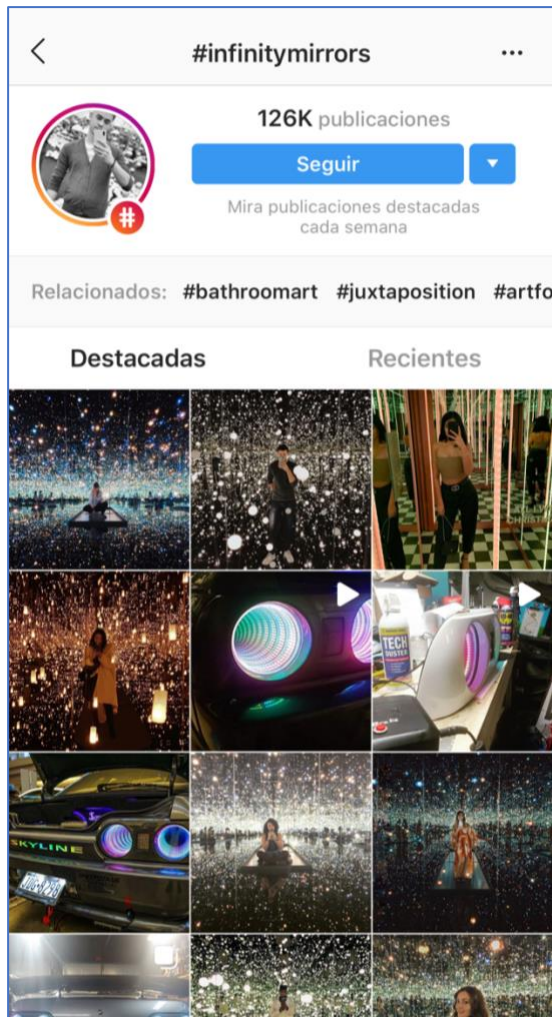


Figura 1: Instagram (2019) *La etiqueta de espejo infinito*. Fuente: Instagram

de cómo las redes sociales pueden contribuir al éxito de un artista. El efecto de esta exposición en las redes sociales como Instagram es sensacional (ver figura 1). La mitad de las entradas disponibles para la exposición se vendió por adelantado y otra mitad de las entradas se lanzaron diariamente en cantidades limitadas. La gente esperó en la fila durante horas para obtener las entradas y hay 130,000 personas que visitaron esta exposición en Seattle. En 2014, el Museo de Arte Frye creó una exposición #SocialMedium, basada en los votos públicos de varias redes sociales. Las pinturas más "gustadas" de la Colección Fundacional del museo se mostraron en las

galerías junto con los nombres y comentarios de casi 4.500 personas en todo el mundo que votaron a través de las redes sociales. Esta campaña aumentó la fama de Frye en las redes sociales, con un número de seguidores de Instagram que aumentó en un 349 por ciento, también en Facebook y Twitter. El portavoz de museo Ingrid Langston dijo que "Realmente amplía nuestra comunidad más allá de lo que muchos museos de nuestra escala pueden lograr".

Como dice el artista Ai Weiwei (2011):

“La técnica de internet se ha convertido en una forma importante de liberar a los humanos de los valores antiguos y sistemas. A través del desarrollo de tecnología, no solo cambia la expresión de arte, sino también la comunicación entre los artistas y los visitantes.”

En las redes sociales, los artistas pueden expresar sus ideas en forma más libre y con menos limitaciones, y esa forma de comunicación es directa al público, a sus audiencias. La mayor diferencia con respecto a las personas que visitan museos es que en los museos, este comportamiento solo existe entre los individuales, y en las redes sociales, estos comentarios no solo pueden hacer al artista que publicó el trabajo. Al mismo tiempo, debido al espacio de internet es más grande, también puede intercambiar diferentes opiniones con otros usuarios.

1.1 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de grado se centra en las relaciones entre arte contemporáneo y las nuevas tecnologías, y investigar la pregunta, ¿"por qué es tan importante las nuevas tecnologías para el arte contemporáneo"? También hacer el análisis y comparación entre los diferentes formatos del arte, ahora el concepto y la forma del arte han cambiado mucho, pero el arte siempre acompaña a las personas desde muy pronto, el arte es un término importante que distingue a los humanos de los animales, los humanos siempre estamos acompañados de arte, pues con el desarrollo de la sociedad, es tan importante que crear las nuevas formas del arte.

Como Ernst Gombrich (2015) dice, la historia del arte es el cambio de un artista en el proceso de establecer y resolver problemas. Por lo tanto, se requiere que los artistas creen una nueva forma de arte para adaptar el nuevo espíritu artístico. Con tales preguntas, el arte ha entrado en una era de nuevos medios. Ahora estamos en una sociedad pluralista y con muchas diversidades. Una variedad de formas de arte se desarrolla y progresan en la acumulación del espíritu del arte social anterior. El arte es como un círculo. Este círculo se puede expandir infinitamente, y se pueden agregar más formas de arte nuevas a este círculo. La extensión y el contenido del arte en sí se expanden constantemente, pero el núcleo es siempre el mismo.

Si debemos encontrar una forma representativa de arte de esta sociedad de información, es el arte digital, o sea el arte de los nuevos medios. La integración del arte y las tecnologías es una forma de arte única producida en el contexto de la sociedad de la

información y la sociedad posmoderna.

1.2 OBJETIVO

La finalidad de este trabajo es aprender la importancia sobre la utilización de las nuevas tecnologías en el arte, con la creciente aplicación del arte digital, necesitamos más orientación teórica que nunca. En este contexto, el núcleo de la investigación de nuevos medios artísticos son los conceptos, las nuevas categorías de expresión artística producidas por el surgimiento del nuevo arte mediático. Muchos académicos han realizado importantes contribuciones a la investigación y el desarrollo de la nueva teoría del arte digital, y los resultados son muy importantes para nuestra referencia.

La nueva tecnología puede promover aún más el estudio del arte contemporáneo, y se puede crear así más formas de arte para cumplir con el desarrollo de la sociedad. Al mismo tiempo, es más importante comprender la aplicación práctica de la nueva tecnología en el arte en esta época moderna.

2 DESARROLLO

2.1 MARCO TEÓRICO

Desde la perspectiva histórica del desarrollo del arte, la evolución de las formas de arte está estrechamente relacionada con el trasfondo tecnológico y cultural de su época. La utilización y absorción de los logros de tecnología por el arte, especialmente en el desarrollo del arte en el siglo XX, tienen características distintivas. Por ejemplo, los artistas estructuralistas de la Unión Soviética han intentado integrar nuevas formas de vida y arte, y la Academia Bauhaus en Alemania ha utilizado experimentos y diseños innovadores en nuevos materiales para demostrar el uso de la nueva ciencia y tecnología para crear un arte más cercano. Esta tendencia también indica que ha llegado la era de la integración del arte y la tecnología de tecnología.

Desde la década de 1960, comenzando con las artes conceptuales muy influenciadas por Duchamp, David Tudd, Andy Warhol, Robert Rauschenberg y muchos otros artistas, han comenzado a buscar la cooperación con los científicos en los nuevos medios. Continuamos explorando materiales y modelos de comportamiento, con la esperanza de poder desarrollar la posibilidad de un nuevo pensamiento y una nueva experiencia artística, y lograr un gran éxito en los efectos de sonido, el espacio y los trabajos de instalación.

2.1.1 La transformación de arte tradicional al arte electrónico

El arte digital nació en el contexto macro del desarrollo del arte en el siglo XX. Tiene una historia de aproximadamente medio siglo. El videoarte es el primer arte emergente de los nuevos medios. Con el desarrollo de la informática y la tecnología, su contenido se ha enriquecido. El arte digital de hoy incluye principalmente: videoarte, arte de multimedia y arte en línea, fotografía experimental, etc.

La fotografía experimental apareció relativamente temprano. Como el fotógrafo experimental Man Ray dice: "¿Es la fotografía un arte? No tiene sentido tratar de averiguar si es un arte. El arte es anticuado. Necesitamos algo más". En esa época, las pinturas tradicionales ya no pueden satisfacer las necesidades de las personas, necesita una nueva forma para mostrar las obras diferentes, con el desarrollo de las tecnologías,

pero no solo la fotografía objetiva, Porque muchos pintores ya pueden retratar los objetivos como reales. Pues en este contexto, la fotografía experimental se caracteriza por destruir y marginar la tradicional "imagen especular" de la "fotografía objetiva".

Este nuevo estilo enfatiza la reorientación de las ideas subjetivas con la fotografía como lenguaje de los medios, enfatiza la posibilidad de expresar la individualidad y la transmisión de la diversidad, con diferentes hábitos visuales. La importancia de la fotografía experimental ha traspasado el contenido de una sola imagen, y se presta más atención al comportamiento y al contenido. Pero en una era sin computadoras, tecnología digital e Internet, los artistas solo pueden encontrar formas de expresar sus ideas artísticas a partir de videos, instalaciones y entornos.



Figura 2: Duchamp, M. (1917) *La fuente* [Instalación]. París. Fuente: Wikipedia

En el siglo XX aparecieron el futurismo y el arte Dada que apareció, especialmente los artes de medios interactivos, como el arte pop, el arte conceptual y el movimiento artístico de Fluxus, que fueron muy influenciados por Duchamp, especialmente la obra *La fuente* (figura 2) ha establecido una sólida base de práctica artística para el arte de los nuevos medios con la tecnología como núcleo.

El fortalecimiento de los medios electrónicos en la década de 1960, incluido el arte de la luz y el arte dinámico, tuvo un gran impacto en la tecnificación del arte. El arte de los nuevos medios tiene el mayor impacto. Roy Ascott(2005), pionero del arte digital, dice:

“Las fuentes del arte de los nuevos medios incluyen: el arte conceptual de los años sesenta que fue fuertemente influenciado por Duchamp, En la década de 1970, el arte escénico se transformó en las artes escénicas de la década de 1970. Al mismo tiempo, el arte dinámico que combina tecnología mecánica y las primeras obras de arte electrónico aparecieron en los experimentos de vanguardia de los años cincuenta y sesenta.”

Cuando las instalaciones de video comenzaron a aparecer en la década de 1950, la interactividad del videoarte se convirtió en su mayor ventaja y superó a otras plataformas tradicionales. El videoarte fue el comienzo del primer arte de los nuevos medios.

A principios de la década de 1960, el rápido desarrollo de la tecnología de la información hizo que las computadoras personales fueran rápidamente populares. Entonces, los artistas comenzaron a usar equipos portátiles de fotografía y video para la creación y expresión del arte. A fines de la década de 1960, los medios electrónicos penetraron gradualmente y se convirtieron en parte de la vida cotidiana de las personas. En el campo



Figura 3: Jung, T (1977) Cartel de La guerra de las galaxias. Fuente: Magnet

del arte, varias formas nuevas de arte, como el arte conceptual, el land art, el body art, etc., son muy populares. La primera generación de pioneros de las computadoras personales está revolucionando la información. Al mismo tiempo, los equipos portátiles de fotografía y video se han vuelto populares para la creación y expresión del arte.

La década de 1970 fue una década importante en el desarrollo de gráficos por computadora y animación por computadora en 3D. Muchas de las técnicas básicas de imagen y perspectiva que todavía se usan ahora. En ese momento, el software de pintura había comenzado a aparecer, y la tecnología para

expresar imágenes y entornos tridimensionales era más madura, por lo que atrajo a más y más artistas profesionales a usar las computadoras.

En 1977, la película estadounidense "La guerra de las galaxias"(ver figura 3), del director estadounidense George Lucas, utilizó una computadora para controlar la trayectoria de movimiento de la cámara, que efectivamente representaba la escena del espacio. También

representaba que los efectos especiales de la computadora en el nuevo arte digital comenzaron a entrar en la creación de películas y televisión, esa película es un hito en la historia del arte.

En la década de 1980, en varias exposiciones internacionales de arte, el arte del video comenzó a brillar: con el desarrollo de más nuevas tecnologías, la amplitud, la interacción, la sensibilidad y el fuerte sentido de presencia, es incomparable con el arte de los medios tradicionales.

Desde la década de 1990, muchas galerías de arte importantes en todo el mundo han realizado exposiciones especializadas en las obras de arte de videos y han establecido departamentos de video o programas de video, como el Museo de Arte de Long Beach, Museum of Modern Art de Nueva York (MoMA) y el Museo Whitney de Arte Estadounidense. Con el fin de promover la difusión e intercambio de nuevos medios artísticos, las instituciones de arte en muchas partes del mundo organizan regularmente



Figura 4: Razumova, J (2018) *Self Portrait*. Fuente: Instagram de @bluesssatan

festivales de videoarte, como Transmediale en Berlín y Videonale Bonn (Alemania). Con la popularidad generalizada de las computadoras personales, los discos multimedia se han convertido en la principal forma de difusión de muchas obras de arte. En 1998, el Festival Videonale Bonn en Alemania estableció premios especiales para alentar la creación de obras de arte de nuevos medios, y las obras de arte en línea

también se desarrollaron rápidamente en ese momento.

Después de entrar en el siglo XXI, los tipos de nuevos medios artísticos están aumentando, no solo el arte de video y el arte de instalación de video, sino también los discos multimedia, especialmente aparece muchos artistas en línea, como ahora las herramientas

han avanzado mucho, muchos artistas están trabajando con iPad y también otras herramientas de pintar, ya entramos una época que los pintores no necesitan los papeles ni las pinturas. Como artista Julia Razumova (@bluesssatan) de Estados Unidos, usa iPad con la aplicación Procreate (ver figura 4), publica sus obras en Instagram y ahora ya tiene 1,11 millones seguidores en Instagram.

También hay artistas como Martina Moran, que trabaja con materias tradicionales, pero también hace cambios en pinturas con iPad, dice en esta manera es más conveniente, si necesita un círculo, se puede conseguirlo muy fácil con iPad, y también es más fácil obtener los mismos elementos con iPad. Como en figura 5, se ve dos mismos elementos, eso se hace con iPad para que sean iguales, si pinta con las manos, no se puede hacerlo

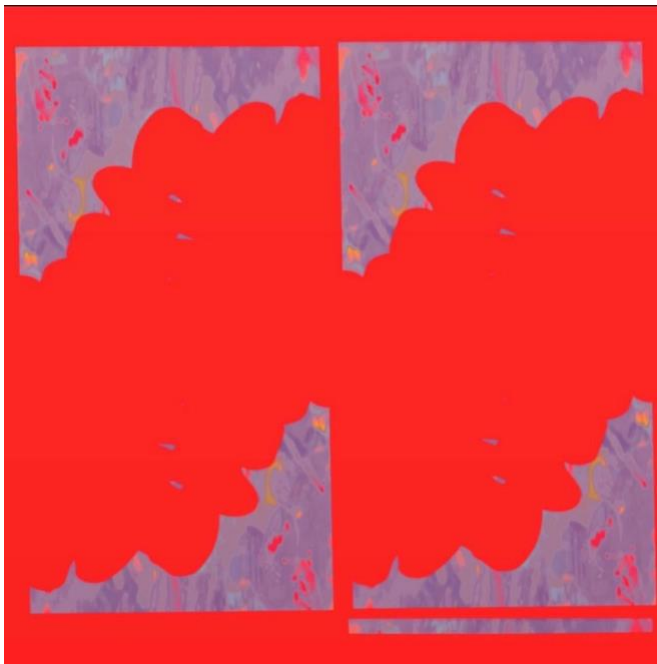


Figura 5: Moran, R. M. (2020) iPad Sketch. Fuente: Instagram de @martina.rodriguez.moran

tan exacto.

Y las ambas artistas mencionadas utilizan Instagram para publicar sus obras, pero por supuesto no solo Instagram, tenemos muchas más redes sociales como Facebook, Twitter también Pinterest, las redes sociales no son las tecnologías mencionadas antes, que puede cambiar la manera de creación de arte, pero cambia la forma de mostrar las obras, el arte siempre es

una herramienta para comunicar y expresar, y las funciones de redes sociales son las mismas. Hay muchos museos abren cuentas oficiales de redes sociales para que los visitantes puedan apreciar las obras en casa, y hacer comentarios con otros usuarios, que cumple la función de comunicar y expresar, nadie puede negar las relaciones entre el arte y las redes sociales.

Para las instituciones del arte, están basados en el espacio y su función original es la

colección. Edward P. Alexander (2018) explica que la mayoría de las colecciones de museos se basan en la creencia de que los objetos son evidencia material importante de la civilización humana y pueden evocar recuerdos de la historia y con un impacto educativo poderoso. Los museos de arte se centran en los valores estéticos y su propósito es transmitir el concepto estético del artista a la audiencia a través de colecciones y obras de arte.

Pero ahora, esto ya no es el caso. Los valores descritos anteriormente como la función de colección y transmitir el concepto estético ya no son suficientes para sostener los museos. Los museos también tienen su función social. La difusión de los museos de arte pertenece a la categoría de comunicación de masas, también los museos tienen que asumir la responsabilidad de la educación pública. Estamos presenciando un enorme cambio cultural. Los cambios en las estructuras sociales, en las diversidades culturales y en las identidades personales, también con los cambios de la naturaleza. Los museos de arte deben argumentar su valor en nuevos contextos. Con los cambios económicos, políticos y culturales, los museos enfrentan desafíos para justificar su existencia, las personas no piensan los museos son "necesarios" para la sociedad, esto lleva en primer lugar a un énfasis en el marketing, y los museos empiezan a pensar más sobre la experiencia que se ofrece a los visitantes, se considera el museo como un comunicador.

Ahora es el período de profundización del arte digital. Su "diversidad" radica en sus exclusivas expresiones multimedia y cross-media y la personalización y diversidad de estilos artísticos expuesto por artistas de nuevos medios.

2.1.2 El concepto de arte digital

En Wikipedia, dice que el arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exposición.

El "arte digital" describe las artes tecnológicas, con límites fluidos que ofrecen muchas interpretaciones posibles de la terminología. El término en sí mismo ha evolucionado a través del tiempo y, mientras que el arte computacional, el arte multimedia y el ciber-arte fueron estándar en los años 60 y 90, y después el auge del internet agregó una capa de conectividad que resultó en un cambio en el lenguaje. Como tal, ahora preferimos los

términos arte digital y nuevos medios que se pueden usar indistintamente con algunos matices.

La galerista Marie Chatel cree que los historiadores del arte a menudo clasifican el arte digital como: obras de arte orientadas a objetos y visuales orientadas a procesos. En el primer escenario, las tecnologías digitales son un medio para un fin y funcionan como una herramienta para la creación de objetos tradicionales como pinturas, fotografías, grabados y esculturas. En el segundo caso, la tecnología es el fin en sí mismo, y los artistas exploran las posibilidades que conlleva la esencia misma de este nuevo medio, es decir todo el arte computable que se crea, almacena y distribuye digitalmente, mientras algunos trabajos se basan en herramientas digitales para ampliar un medio ya existente, otros usan la tecnología digital como un componente intrínseco e indisoluble en la fabricación del artefacto.

Y Marie Chatel divide los artes digitales en los siguientes tipos:

- Pintura digital, la pintura digital es una forma de arte emergente en la que las técnicas tradicionales de pintura, como la acuarela, el óleo, el empaste, etc. se aplican mediante herramientas digitales mediante una computadora, tableta, un lápiz óptico o cualquier software. Como Martina Moran y @bluessatan que he mencionado antes, es la forma más usada ahora, utilizan el iPad con el software Procreate, que es un software de pintar que puede imitar los toques de las herramientas de pintura tradicionales, también puede hacer la tonificación, que tiene muchas más opciones que los pigmentos. Con la popularización de las tabletas, ya ha aparecido más aplicaciones como Procreate, por ejemplo, Artset4, Artstudio y etc.
- Fotografía digital, la fotografía digital es una forma de fotografía que utiliza cámaras digitales que contienen conjuntos de fotodetectores electrónicos para capturar imágenes enfocadas por una lente, sin utilizar las películas. Las fotos se guardan en las tarjetas de memoria dentro de la cámara. Es decir, la fotografía digital es simplemente el proceso digital por el cual se captura una imagen. Pero los artistas también usan las tecnologías de computadora para editar las fotos.

- Escultura, es el resultado de un diseño en software asistido por computadora, que luego puede mostrarse como objetos o modelos físicos o como imágenes virtuales en pantallas. Se puede utilizar muchas tecnologías nuevas como impresión 3D para crear una obra de arte. Las obras de escultura también pueden diseñar con el software en ordenador y después usa las máquinas grandes para completar la idea.
- Instalaciones digitales, es una forma continuado con la escultura con elementos que puede mover”, como las obras de escultura con luces o corriente de agua, pero en su mayoría, este tipo de obras de arte pueden ser interactivas, normalmente se necesita la cooperación de los visitantes (por ejemplo, movimientos corporales, voces, tacto). Como los ejemplos más interesantes y típicos son la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), estas tecnologías que promueven este tipo de experiencia con los visitantes, de esta forma, el arte es más interesante y no se detiene en el sentido visual.
- Videos, animación y la imagen en movimiento, todos ya están familiarizados con este tipo de arte digital, que están en todos los museos, este tipo permite la grabación completa de un evento a través del espacio y el tiempo, por ejemplo, cuando un museo va a plantear una exposición individual de un artista, se puede poner un video corto para presentar la biografía o el proceso de pintar de ese artista. Es una manera más rápida para contar las historias que no se puede contar a través de los textos, de esta forma, los visitantes obtienen el conocimiento visual y sónico y completan la experiencia de la exposición.
- Internet y arte en red, son objetos orientados a procesos que analizan el funcionamiento de estructuras y redes informáticas. Es el tipo más complicado, que necesita la capacidad de matemáticas y muchos análisis, necesitan poder manejar el ordenador y los softwares, básicamente como el trabajo de un programador, pero muestran los “trabajos” en forma de arte, los artistas que trabajan en ese campo quieren resaltar o desafiar la complejidad de estos sistemas.
- Técnica mixta, en el sentido literal, los artistas que trabajan la técnica mixta pueden mezclar acrílico y óleo, grabado y collage o dibujo y fotografía, a través de añadir

diferentes técnicas puede dar a una obra una mayor sensación visual y una riqueza de texturas, pero en el sentido más profundo, la técnica mixta es esencial para el medio digital. A diferencia de la creación tradicional, se puede utilizar la computación implica que elementos de diferente naturaleza pueden asociarse y coordinarse para producir una experiencia completa para el espectador, como se puede usar los diferentes materiales (papel, óleo, madera...) para crear una obra y después estas obras pueden combinar imágenes fijas y en movimiento, realidad aumentada, sonido, fotografías, etc.

3 INVESTIGACIÓN

Como se escribió anteriormente, el arte digital se puede dividir en varios tipos. En este artículo, solo se discutirán tres de estos tipos que son más universales y también son cuatro tipos típicos de arte digital. Entre ellos, la pintura digital es la más representativa, y es una forma de arte que puede mostrar mejor la combinación de tecnología y pintura tradicional. La fotografía digital es una forma de arte completamente nueva creada por el desarrollo de la tecnología electrónica (cámaras digitales, videocámaras). Las instalaciones digitales son más avanzadas que la fotografía, el video y el cine. Se puede decir que es una tecnología nueva en el siglo XXI. Incluso ahora, la tecnología aún está madurando y perfeccionándose, y más artistas están explorando esta forma de obras de arte. Debido a que esta forma de trabajo artístico no solo la completa el artista, sino que también requiere la participación de los visitantes, el desarrollo continuo de esta forma de arte digital también se ha convertido en un hito importante en la historia del desarrollo del arte.

Y el cambio que la tecnología trae al arte no es solo la diversificación del arte en sí mismo, sino más importante, la forma en que se difunde el arte también es más rica. En los años 90, la gente solía ir junta a la galería después de ver una película. Visitar galerías fue una importante actividad de entretenimiento en España, pero, ahora, las personas pueden ver las obras de arte en casa con sus móviles, a través de las redes sociales.

Todo el mundo sabe que nos hallamos en la era digital, los museos de arte como comunicador pueden hacer muchas cosas con las tecnologías nuevas. Las plataformas de colaboración son el ejemplo más simple, ya que son puramente instrumentales, de la aplicación de medios digitales. Se puede establecer un museo online donde los artistas pueden exhibir sus obras y ponerse en contacto con instituciones, galerías, coleccionistas, los museos producen y almacenan grandes cantidades de material digital y, por supuesto, tienen un gran interés en poner este contenido a disposición del público a través de la red, y para hacer todas las cosas he dicho anterior, la manera más accesible es las redes sociales, el auge de las redes sociales en la sociedad moderna ha cambiado la forma en

que las personas experimentan y comparten muchas partes de sus vidas, desde la comida hasta las amistades. Y el arte no es la excepción. Según la definición del diccionario español jurídico, la red social es un servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación, permitiendo la comunicación de sus usuarios, se pueden interactuar mediante mensajes, y compartir información, imágenes o vídeos. Las redes sociales han impregnado la vida de todas las personas en muchos aspectos, la vida cotidiana, el estudio, el trabajo y el entretenimiento de las personas, mostrando una fuerte comunicación e influencia, se han convertido en una plataforma abierta de internet integrada para la publicación, navegación y compartir información de actualidad, y también difunden información rápidamente. Podemos decir que implementan la función "4A" de *Anytime Anywhere, Anyone, Anything*, rompiendo los límites de tiempo y espacio en el mundo real.

El museo está basado en el espacio y su función original es la colección. En comparación con otros tipos de museos, los museos de arte se centran más en los valores estéticos y su propósito es transmitir el concepto estético del artista a la audiencia a través de colecciones y obras de arte.

Pero ahora, esto ya no es el caso. Los valores descritos anteriormente como la función de colección y transmitir el concepto estético ya no son suficientes para sostener los museos. Los museos también tienen su función social. La difusión de los museos de arte pertenece a la categoría de comunicación de masas, también los museos tienen que asumir la responsabilidad de la educación pública. Estamos presenciando un enorme cambio cultural. Los cambios en las estructuras sociales, en las diversidades culturales y en las identidades personales, también con los cambios de la naturaleza. Los museos de arte deben argumentar su valor en nuevos contextos. Con los cambios económicos, políticos y culturales, los museos enfrentan desafíos para justificar su existencia, las personas no piensan los museos son "necesarios" para la sociedad, esto lleva en primer lugar a un énfasis en el marketing, y los museos empiezan a pensar más sobre la experiencia que se ofrece a los visitantes, se considera el museo como un comunicador. Pero no solo los

museos de arte, también para los artistas. Ahora todos usan las redes sociales, y las estrellas más famosas son famosas a través de las redes sociales, por lo que puedes imaginar la importancia de la tecnología hoy en día para el desarrollo de los artistas. La galerista Montserrat Martín de Galería Montsequi dijo que antes de decidir trabajar con un artista, sugeriría que los artistas primero creen un perfil de Instagram para promocionar su trabajo. Como un medio nuevo, las redes sociales no solo transmiten información, sino que también es una información importante en sí misma. No solo promueve el desarrollo de la sociedad, sino también el creador del contenido social.

En esta tesis, entrevisté a varias galerías y artistas en Madrid para conocer más sus pensamientos sobre la relación entre el arte y la tecnología de hoy, incluidas las galerías con la pintura tradicional como su exposición principal, también hay galerías en nuevas formas, como fotografías y instalaciones digitales. A través de entrevistas con diferentes tipos de galerías para aprender la sociedad dominada por la tecnología en la actualidad ¿Qué tipo de influencia tiene la tecnología en la industria del arte? ¿La tecnología en evolución es algo bueno para el desarrollo de la industria del arte?

3.1 LA COMUNICACIÓN EN LOS DIFERENTES FORMATOS DE ARTE

El arte nunca ha sido solo una forma para que los artistas se expresen, el propósito más importante es transmitir sus ideas al público, obteniendo así cierta empatía. Por lo tanto, el contenido del arte durante el proceso de creación es importante, pero la plataforma de la difusión del arte es igualmente importante: las diferentes formas de arte digital se comunican con los visitantes de diferentes maneras, y los objetivos que logran también son diferentes.

3.1.1 Pintura digital

La pintura electrónica se puede realizar de muchas maneras: por ejemplo, la artista Martina Moran mencionada anteriormente usa ipad para combinar la pintura tradicional con la pintura digital para completar el trabajo.

La pintura digital puede cambiar las desventajas de los materiales de pintura tradicionales. Las herramientas para la pintura digital son las tabletas y las computadoras. Entre ellas, una tableta generalmente está compuesta de un tablero y un bolígrafo sensible a la presión,

al igual que el tablero de dibujo y el pincel del pintor, es un producto electrónico sofisticado, que puede ayudarnos a hacer muchas cosas, tales como: puede obtener rápidamente una variedad de diferentes tipos de pinceles.

Además de simular varios efectos de pincel tradicionales, también puede aprovechar la computadora para crear efectos que no se pueden lograr con herramientas tradicionales, como la pintura de patrones. Puede dibujar fácilmente un prado de flores con solo unos pocos trazos. Y el borrador nos permite cambiar rápidamente nuestras pinturas, las funciones de dibujo de la tableta son más precisas, las líneas dibujadas son suaves y naturales, y el tiempo requerido para procesar imágenes y gráficos es mucho menor que el requerido para los materiales tradicionales. El ajuste del color también es muy conveniente. Los colores intensos y una amplia gama de herramientas de dibujo nos facilitan dominar la intensidad de la pintura con tinta y el uso de múltiples pinceles nos permite dominar las técnicas de pintura con tinta más rápido.

Por las razones anteriores, la pintura digital hace que la aplicación de la pintura con tinta en las ilustraciones de libros sea conveniente y rápida. El uso de una tableta en la creación de ilustraciones de libros traerá más espacio para la creación del artista.

Como el artista conceptual freelance Finnian MacManus de Los Angeles, pinta



Figura 6: MacManus, F. (2019). *The Lion King*. Fuente: Artstation de MacManus

simplemente con tecnología digital, no usa ninguna herramienta tradicional, ha trabajado en la industria del cine y juego, sus obras incluyen los diseños de *The Lion King* (figura 6), *Wandavision*, *Ad Astra*, etc.

A partir de este ejemplo, podemos entender que la pintura digital no es solo el trabajo de un artista en Instagram, sino también en industrias como las películas y los juegos que adoran muchos jóvenes.

La pintura digital moderna se puede combinar con expresiones artísticas tradicionales para crear ilustraciones artísticas que sean compatibles con usos comerciales y connotaciones culturales. Dominar las técnicas de pintura digital y la capacitación en pintura tradicional, como la tinta y el boceto, son muy importantes para la creación de ilustraciones de libros. La pintura digital tendrá grandes perspectivas para futuras ilustraciones de libros, como el auge de los libros electrónicos.

3.1.2 Fotografía

Una gran cantidad de nuevas tecnologías han reemplazado las tecnologías antiguas y se han convertido en un contenido importante de cada mejora y actualización de los equipos de fotografía. La mejora de la impresión offset reduce el costo de la fotografía. El desarrollo de materiales fotosensibles ha hecho que la cámara sea liviana y compacta. Es fácil de transportar. La gran capacidad de la tarjeta de memoria permite almacenar convenientemente las imágenes digitales. El progreso le ha dado al equipo fotográfico muchas ventajas, y la velocidad de la fotografía se ha mejorado continuamente.

El apareamiento de la tecnología digital hace que la fotografía profesional sea más propicia para el público en general, dando popularidad a la creación de fotografías y haciendo que la fotografía se difunda más rápidamente. Debido a que la tecnología de fotografía digital es simple y fácil de aprender, las personas no necesitan habilidades profesionales muy complicadas para tomar imágenes muy claras e intuitivas, por lo que rompe la profesionalidad de la tecnología de fotografía y es más fácilmente aceptada por el público en general.

La tecnología moderna representada por la tecnología digital también ha cambiado todo el concepto de producción y consumo de arte. Para el arte, por un lado, es más fácil entrar la industria de arte en la era de Internet con fotografía digital, parece que todos pueden convertirse en artistas. Por otro lado, la comunicación artística entre el público y el autor se ha vuelto más libre.

Con la producción y venta masiva de cámaras digitales y la popularidad de las funciones de la cámara en los teléfonos móviles, la fotografía ha superado las limitaciones de los equipos fotográficos tradicionales, y se pueden crear trabajos fotográficos en cualquier momento y en cualquier lugar. Este tipo de creación fotográfica rompe el límite profesional de ocupar el espacio creativo principal por las habilidades fotográficas. No requiere que el fotógrafo tenga altas habilidades creativas. Mientras el fotógrafo tenga equipos con funciones de cámara, puede convertirse en el creador del trabajo fotográfico. Con la popularidad de las computadoras, los foros web, los blogs y las redes sociales se han convertido en plataformas para que los fotógrafos comunes se comuniquen y muestren trabajos fotográficos.



Figura 7: Alfas, D. (2020) *Sin Título*. Fuente: Instagram de @dinalf

Especialmente con la popularidad de las redes sociales ha promovido la individualización de los fotógrafos. Según The Guardian(2005), cuando el metro de Londres fue golpeado por un ataque terrorista el 7 de julio de 2005, los pasajeros dentro del metro grabaron la escena con sus teléfonos móviles, y fue adoptada en las portadas del Washington Post y el New York Times. También existe muchos artistas que trabaja con los móviles, como Breden O Se, Dina Alfas y Mariko Klug. Al mismo tiempo, hay un premio para los artistas que hace fotos con móviles que se llama, "Mobile Photo Awards".

La fotografía móvil ha sido aceptada y popularizada gradualmente por el público en general, se ha desarrollado hasta nuestros días y se ha convertido en la forma de fotografía

más utilizada. Los teléfonos móviles son compactos y potentes, son dispositivos electrónicos esenciales que las personas llevan hoy en día y se han convertido en las herramientas de fotografía más convenientes y rápidas, también las fotos que ha tomado con móviles ha sido la forma de comunicación muy importante para las personas en las redes sociales.

3.1.3 Instalaciones digitales

Las computadoras no solo pueden ayudarnos a comprender el mundo existente, pueden realizar deducciones puramente conceptuales, sino también "hacer" un mundo. La tecnología de realidad virtual es una nueva tecnología de información integral que surgió a fines del siglo XX. Por lo general, se refiere un entorno virtual interactivo a la interacción de la visión, el oído, el tacto y el olfato generado por la tecnología de modelado por computadora, el espacio, el sonido y la tecnología de seguimiento visual.



Figura 8: Heilig, Morton. (1957) *Sensorama*. Fuente: Blog de Opace

El concepto de realidad virtual fue propuesto por primera vez por el director de fotografía estadounidense Morton Heilig en 1961. Diseñó un dispositivo que se parece a una cabina telefónica. Después de ingresar al dispositivo, los espectadores pueden recorrer la ciudad virtual de Brooklyn, y al mismo tiempo pueden escuchar sonidos ventosos, sentir vibraciones y oler las calles con el Sensorama, una máquina que es uno de los primeros ejemplos conocidos de tecnología inmersiva y multisensorial, es

considerada como uno de los primeros sistemas de realidad virtual. Aunque el concepto de Heilig de la ciudad virtual de Brooklyn no se puede comparar con el espacio de realidad virtual con un alto grado de realidad e inmersión de lo que tenemos hoy, sin duda

es el pionero en ver la posibilidad de combinar tecnología digital y arte de realidad virtual. Cuando las formas de arte tradicionales encontraron con el arte de los medios digitales, los artistas ya no son el cuerpo principal del arte, pero más participantes de la red han asumido el papel de artistas en el arte de los medios digitales. La tecnología de realidad virtual se ha convertido en una guía para que los usuarios operen en espacios virtuales, los usuarios pueden participar activamente en el entorno virtual e interactuar e interactuar con el entorno virtual.

En el Museo de Arte Contemporáneo de Amberes, había una exposición en el año pasado

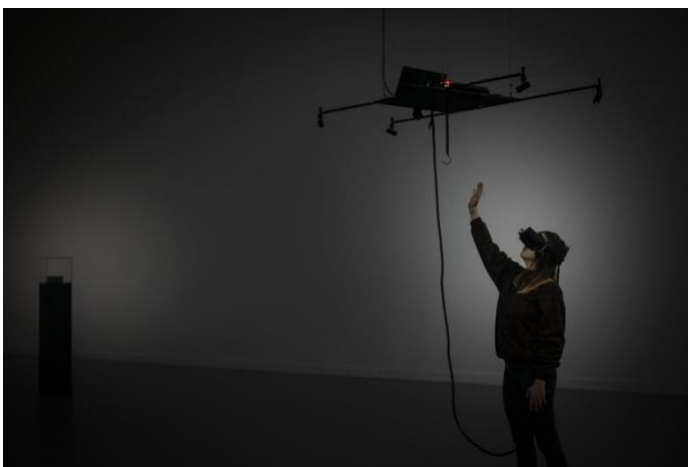


Figura 9: Museo de Arte Moderno de Amberes. *Melancholia: The Diamond*. Fuente: Web de Muhka

"Melancholia: The Diamond" en colaboración con Lars Von Trier. Es una exposición de Realidad virtual, los visitantes pueden disfrutar una experiencia de realidad virtual dentro de un gran diamante, es algo nuevo en el mundo del arte contemporáneo, le permite a cualquiera ver el

diamante, se puede sostenerla, darle la vuelta, empujarla hacia atrás.

Al mismo tiempo, durante el periodo de la cuarentena por coronavirus, muchos museos como el Museo Thyssen, el Museo del Louvre y el Museo Metropolitano han proporcionado una forma de visitar el museo online utilizando la tecnología de realidad virtual, lo que permite a las personas de todo el mundo se sienten en casa y disfruten del arte de los principales museos. Incluyendo Google Art & Culture, desarrollado por Google, también permite a las personas disfrutar de las obras de muchas galerías de arte con sus teléfonos móviles en casa a través de esta tecnología.

Debido al rápido desarrollo de la ciencia y la tecnología, una sola forma de expresión artística no puede satisfacer las necesidades del público actual. Por lo tanto, la fusión de tecnología y arte ha producido una variedad de formas: la forma de arte fusionada se

ajusta a la tendencia de desarrollo de los tiempos y al mismo tiempo promueve el desarrollo innovador del campo de los medios.

El espacio virtual con el mundo real como operador, puede hacer que los usuarios se sientan tan reales. Este tipo de concepto de interacción se extendió a través de los medios de internet. El entorno de realidad virtual permite a los participantes experimentar verdaderamente el sentido de interacción y participación, aumenta los sentimientos internos del experimentador y crea una nueva forma de experiencia.

3.2 LAS REDES SOCIALES COMO EL MODO DE TRANSMISIÓN (ANÁLISIS DE DIFERENTES REDES SOCIALES)

Según las estadísticas de Hiscox Online Art Trade Report (2019), en el contexto de la desaceleración en el crecimiento del mercado mundial del arte, el mercado del arte en línea creció un 9.8% en total en 2018 a 4,64 mil millones dólares, una desaceleración del crecimiento del 12% experimentado en 2017. Se espera que el volumen de transacciones en el mercado del arte en línea se expanda a 9.14 mil millones dólares en 2021. Especialmente en el mercado de EE. UU., el 71% de los coleccionistas ya compran arte a través de Internet.

Con las frecuentes transacciones en línea, "el arte social" se ha convertido en un tema cada vez más importante. Los usuarios comparten sus experiencias de vida y experiencias a través de Internet. Desde la comida, la belleza y también el intercambio de obras de arte. Las redes sociales no solo ayudaron a remodelar la relación entre los usuarios de Internet y los artistas e instituciones profesionales, sino que también influyeron en la difusión del arte e incluso de los métodos de producción.

Las redes sociales como una plataforma de medios espontánea y pública es una de las principales herramientas de medio para que los artistas y las instituciones expresen opiniones y compartan conocimientos, ahora ha convertido una de las mejores maneras para promover el arte, y especialmente cumple la función de comunicación, los artistas y instituciones pueden recibir los comentarios del público, desde el surgimiento de las redes sociales, el arte ya no es unidireccional, sino bidireccional para todos.

3.2.1 Instagram



Figura 10&11: Museo de Arte Frye (2014). #Socialmedium. Fuente: Web de Fryemuseum.

El informe de Hiscox (2019) muestra que, desde el apareamiento de Instagram en 2010, se ha convertido rápidamente en la aplicación social más popular del mundo con más de 600 millones de usuarios activos debido a sus funciones constantemente actualizadas, como varios filtros, funciones de posicionamiento, etiquetas de temas e historias.

Además de las fotos de viajes y comida, Instagram también es la mejor plataforma para que los artistas contemporáneos compartan sus obras del arte. Como la exposición #Socialmedium inaugurada por el Museo de Arte Frye que se ha mencionado antes, basada en los votos públicos de varias redes sociales, los usuarios de internet pueden elegir sus

obras favoritas, y después estas obras pueden formar una exposición en el museo, así los usuarios también como curadores (curadores) para plantear la exposición.

Como ha mostrado en la figura 10 y 11, en esta exposición física, solo expone las obras que se elige por los usuarios, y debajo de la obra, también pone el número de los likes y comentarios de esta obra según Instagram.

Otro caso interesante es el Museo del Helado (Museum of Ice Cream) fundado por Maryellis Bunn en 2016 en los Estados Unidos, un popular sitio de redes sociales

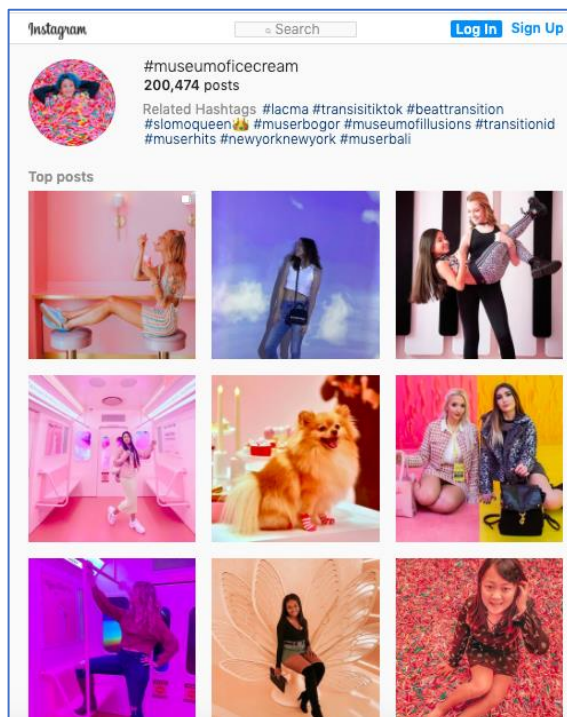


Figura 12: Instagram (2010). La etiqueta del Museo del Helado. Fuente: Instagram

dedicado a tomar selfies. La pared del Museo del Helado está pintada en rosa suave, y el helado en una habitación cuelga como una lámpara. También hay columpios y fuentes en forma de helados. Una sala del museo está cubierta de enormes nubes de cerezo y malvavisco, y el techo de la otra sala está cubierto de plátanos rosados y amarillos, puede decir que es un museo hecho para fotos. Todos los turistas están ocupados tomando fotos en el museo. Desde su apertura en 2016, un total de más de 483,000 personas han seguido el perfil de Instagram del museo. Hay más de 200,000 publicaciones en la etiqueta del Museo del Helado en Instagram. Por supuesto, las fotos en las redes sociales han traído más visitantes al museo, En Nueva York, se vendieron 300,000 entradas con un precio unitario de 18 dólares en solo cinco días. En la estación de San Francisco, a pesar de que el precio de entrada aumentó a 38 dólares, en 90 minutos, las entradas del museo para los próximos seis meses también fueron comprados por las personas. Bunn cree que es difícil ignorar Instagram para crear las obras en esta época. Todavía hay que admitir que las publicaciones en Instagram es la razón de la popularidad del museo. También reveló que cuando estaba diseñando el Museo del Helado, la primera consideración fue la experiencia del visitante, la interacción entre el visitante y las obras en cada habitación, y luego también considerarían: si los visitantes van a tomar fotos, ¿cuál es el efecto mejor? Por ejemplo, en términos de iluminación, tal vez la iluminación cálida hará que las personas se sientan más cómodas, pero la luz blanca hará que la foto se vea mejor en Instagram. Ahora la idea de que muchas personas visitan museos es, "he estado allí, lo he visto, me he tomado selfies /fotos, y los he publicado en Instagram".

Por supuesto, las redes sociales han cambiado la forma del arte, y la forma de comunicación entre los artistas y los visitantes. Los famosos profesores de comunicación estadounidenses Henry Jenkins y Joshua Green han propuesto el concepto de medios de difusión y creen que el público puede crear valores y significados específicos en el ciberespacio virtual. Sin duda, Instagram es un medio de difusión típico. El público en general puede usar la difusión de las redes sociales para mejorar su capacidad de cambiar las informaciones, y la audiencia también puede convertirse en un emisor de información.

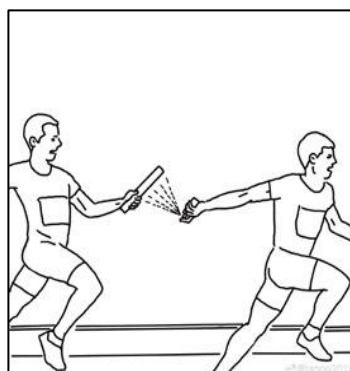
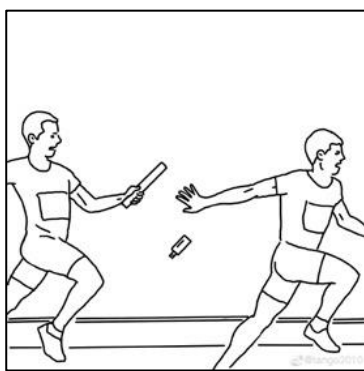
Especialmente cuando tus amigos te dicen que deberías ir a esta exposición a través de fotos en las redes sociales, que es más convincente que cualquiera publicidad y propaganda.

3.2.2 Weibo

El Sina Weibo, es un sitio web chino de redes sociales, similar a Twitter, como una plataforma para compartir, transmitir y acceder a información, representa el 57% del total de usuarios de Weibo de China. A marzo de 2013, el número de usuarios registrados de Sina Weibo alcanzó los 503 millones. En junio de 2018, el número de usuarios activos mensuales alcanzó los 431 millones, y el 93% de los usuarios activos mensuales eran usuarios móviles. Es una de las redes sociales más usadas de China continental.

Weibo cambió la manera de producción del contenido y el estilo de vida. Según los reportajes oficial de Weibo, en 2018, los usuarios de arte, Weibo cooperó con multi-channel network agregando 14,000 “influencers” en la plataforma, el número de audiencia de los temas artísticos alcanzó los 10.5 mil millones, y el número total de seguidores de estos “influencers” alcanzó los 156 millones, un aumento del 167% con respecto a 2017.

En el contexto de la influencia creciente de Weibo en los chinos, muchos museos de arte también han abierto cuentas oficiales de Weibo para comunicarse mejor con la gente.



Lo más importante es comprender la influencia de Weibo en la difusión del arte. Aunque no hay datos sobre cuántos artistas hay en Weibo, pero hay muchos ejemplos, como un ilustrador de Weibo,

Figura 13: @tango2010 (2020) *Deportes después del coronavirus*.
Fuente: Weibo de @tango2010

@tango2010, que comenzó a publicar su propio trabajo en Weibo desde muy principio. Su trabajo es humorístico y con características distintivas, después de decenas de miles de retuit rápidamente se hizo popular en Weibo. Ahora tiene 1,6 millones seguidores, ya

ha publicado muchos libros de dibujo, ahora también ha comenzado a vender los merchandise a través de Weibo.

Otro ejemplo es una influencer que se llama Wanwan, empieza usar Weibo en 2010, comenzó a usar Weibo en 2010. En ese momento, fue a la Universidad de Columbia en los Estados Unidos. A través de las publicaciones de su vida, acumuló muchos seguidores. Más tarde, en 2014, regresó a Beijing, China, y estableció un museo de arte, "Museo de Arte de M Woods", ahora es uno de los museos de arte más influyentes de China. Muchas personas que visitan este museo son por la fama de Wanwan. Ahora en China, casi 80% de los museos de arte tienen su propia cuenta oficial de Weibo.

Arte ya ha integrado en Weibo. Estos museos no solo utilizan Weibo para promocionar, sino que también venden sus propios productos para ganar más dinero, y no solo los museos de arte, sino también usuarios individuales. Por ejemplo, hay una cuenta de Weibo @ RED · MOON, ella tiene 160,000 seguidores, esta cuenta de Weibo es administrada por ella personalmente. Ella compartirá las obras de sus artistas favoritos y algunos conocimientos de arte en Weibo casi todos los días, y ha ganado muchos seguidores de amantes del arte, pero ahora también vende sus propios productos, como bolsos y pendientes de su propia marca en su cuenta. El arte no puede separarse de los comercios, los usuarios individuales o los museos que usan Weibo, la mayoría de ellos no son solo para compartir o transmitir la información, sino para obtener beneficios, y para una industria que ha perdido a la mayoría de sus seguidores en China como arte, creo Weibo es la mejor opción para promoverlo.

Weibo tiene unas diferencias comparada con Instagram, aunque ambas redes sociales son públicas, Instagram tiene un sistema y forma de comunicación más abierta, en Weibo, los usuarios no solo pueden publicar fotos, también los textos, por eso, muchas personas comparten sus ideas y sentimientos a través de Weibo, en esta manera, los seguidores se acercan más a los "influencers", como una relación de amigos, pues los usuarios de Weibo tienen más probabilidades de comentar ciertas publicaciones, así va a ayudar las instituciones y artistas mejoran sus trabajos, también por la función de retuitear, puede

difundir más información que Instagram en China.

3.3 METODOLOGÍA

José Luis González Arpide (2015) explica que la entrevista como una de las principales técnicas de la investigación antropológica que se funda en la experiencia del trabajo de campo. Es importante buscar unas opiniones diferentes de los profesionales en esta investigación, y para obtener respuestas a diferentes preguntas desde diferente punto de vista, he entrevistado unas galerías y una artista en Madrid para conocer más la influencia del impacto de las nuevas tecnologías en el arte, hay galerías más tradicionales (Galería de arte ASPA y Galería BAT), también galerías más moderna que especializadas en fotografías y arte digital como Cámara Oscura Galería de Arte, y artista Martina Moran que se ha mencionado antes.

3.3.1 Entrevista

ASPA es una galería muy nueva. El galerista de la Galería ASPA es Alejandro Tembours Alex y su padre la abrieron en 2016. Cuando pregunto cómo piensa la relación entre las nuevas tecnologías y el arte, Alex dice que, en el pasado, las personas necesitaban ir físicamente a un museo determinado para disfrutar de las obras de arte, pero ahora todas las obras que albergan los mismos se pueden ver a través de una pantalla en cuestión de segundos, y sin moverte de casa, y después declara con solemnidad: "No puedes evitarlas, pero tampoco puedes huir de ellas". Ahora muchas personas piensan que han visto todo el contenido de la exposición después de ver algunas fotos colgadas en la cuenta oficial de Instagram de las galerías, lo cual hace que ya no visiten la galería personalmente, y es debido a esto por lo cual la industria de las galerías de arte está sufriendo un periodo de crisis, las galerías están perdiendo visitas físicas un ritmo alarmante. La misma situación también ha pasado en Galería BAT, una galería tiene la historia de 34 años, el galerista Alberto Cornejo, comentaba que ya no es como antes: ahora la gente puede ver todas las cosas en sus móviles por lo que ya no sienten la necesidad de ir físicamente a verlas. "Antes, hace años, las galerías estaban de moda. Los coleccionistas interesados en alguna pieza venían a las exposiciones, lo que hacía que este espacio de la galería se convirtiera en un punto de encuentro para ellos, en el cual se intercambiaban ideas,

sesudas discusiones y charlas, se organizaban conferencias, etc.". Alberto también reveló la importancia del espacio físico para el arte, explicó que la disposición de cada cuadro es esencial, lo que hace que unos pocos cuadros si se vean muy bien a través de la pantalla, pero no la mayor parte de ellos, y es que no es hasta que vas al propio lugar en que están colgados a verlos cuando comprendes cuán diferentes resultan de su versión virtual.

El visitar el espacio de una galería es una experiencia que genera unos sentimientos muy distintos de lo que se generan al ver el arte en una pantalla, pues a través de esta hay muchos elementos que no se puede experimentar de igual manera, como, por ejemplo, la saturación de los colores y las interacciones de la luz. Pero lo más importante son las emociones personales, la comunicación con los galeristas y artistas en el espacio de la galería, donde se puede aprender más sobre las obras allí exhibidas. Cuando Alberto mencionó este tema, una expresión de profunda pena inundó su rostro: "Es una cosa que, para nosotros los galeristas tradicionales que llevamos muchos años en esto, es un poco triste. Es decir, nosotros queremos tener una relación directa con los coleccionistas, pero no con el fin de vender, si no de mostrarles las obras de los artistas, informarles de cómo trabajan, y amar y apreciar su arte". Pero Galería BAT ya están adaptando la regla nueva de la industria del arte, ha abierto la tienda online, en ella se pueden comprar las obras directamente desde el sofá de casa mediante un procedimiento muy sencillo, así, la Galería BAT cuenta con clientes de todos los lugares el mundo.

Cámara Oscura es una galería especializada en fotografía emergente contemporánea, aunque es una galería moderna con obras de arte digital, el galerista Juan Curto todavía cree que el ver las obras de arte en directo es imposible reemplazarlo con verlas en una pantalla. Respeto al tema de las redes sociales, dijo que las redes sociales son algo importante para una galería y para difundir el arte en un público más amplio, pero tienen una importancia relativa y desde luego casi ninguna a nivel de ventas, pero desde luego si a nivel de difusión y de visibilidad, también cree que hay que darle la importancia que se merece a cada cosa incluyendo el tema de las redes sociales que por supuesto no son lo más importante para una galería en todo caso.

En la entrevista con Martina Moran, debido a que es una artista que usa el iPad y también tiene un perfil de Instagram, ciertamente está disfrutando de los beneficios que aportan las redes sociales y la tecnología. Ella dijo que puede usar iPad para crear muchos trabajos que no se pueden completar en papel, como rotar un elemento, copiar un elemento, estas acciones se pueden completar fácilmente con iPad. Al mismo tiempo, concede gran importancia a la función social de Instagram. A través de Instagram, puede contactar a más galerías, transmitir en vivo con los seguidores y publicar videos de su proceso de pintura, aunque en esta crisis del Covid-19.

4. CONCLUSIÓN

El estudio del arte en la era digital es de gran importancia para la innovación y el progreso de la estética y la teoría literaria, el desarrollo del arte en sí y la vida social de las personas y es una manifestación de la tecnología. En el campo del arte, el impacto en los nuevos conceptos creativos, métodos creativos y métodos estéticos proporciona una referencia para enriquecer y desarrollar teorías literarias y estéticas.

Al mismo tiempo, la orientación del valor estético del arte digital continuará cambiando con el desarrollo de la tecnología y los medios. Desde el comienzo de su creación, el arte digital fue producido por tecnología pura, y gradualmente se transformó en la búsqueda del choque visual, y luego se convirtió en una experiencia inmersiva que se enfoca en todos los sentidos (realidad visual). En este proceso, el valor estético del arte digital también ha cambiado de simple a múltiple, de superficial a profundo.

Además, en el futuro desarrollo del arte, las tecnologías digitales y en red se convertirán en factores indispensables para la creación del arte, como la red de datos 5G, la inteligencia artificial (Inteligencia Artificial, "IA"), la tecnología de realidad aumentada (Realidad Aumentada), etc., el proceso de la creación del arte ya puede incluir más y más personas, la participación de los visitantes en una exposición del arte digital es imprescindible hoy en día, y la actualización y mejora de estas tecnologías y medios relacionados inevitablemente traerá recursos creativos más ricos a la creación artística.

Al mismo tiempo, con la participación de las redes sociales, el arte se ha vuelto más accesible. Todos tienen derecho a crear arte y publicarlo. También nos permite despedirnos de la era del arte que era solo una comunicación unidireccional, y entramos una era de arte bidireccional en la que artistas y visitantes pueden comunicarse entre sí, a través de los "me gusta" y comentarios en las redes sociales, e incluso mensajes privados, los artistas pueden obtener más feedbacks para mejorar sus propias obras. Al mismo tiempo, en la era de la globalización y la informatización, personas de todo el mundo pueden comunicar más fácil, lo que también ha llevado a una mayor difusión de la información del arte. Ahora los artistas y amantes del arte de varios países pueden sentarse

en casa y participar en una feria de arte, también puede comprar las obras de arte de todo el mundo con solo unos pocos clics. No hay duda de que la aparición de nuevas tecnologías ha traído enormes cambios en la comunicación y el desarrollo del arte.

Al mismo tiempo, también debemos estar atentos a las desventajas que aporta la tecnología, el desarrollo continuo de la tecnología digital ha llevado a una crisis que nunca ha existido en las instituciones de arte físico, y es la realidad que las instituciones del arte están perdiendo los visitantes físicos, pero el internet no puede sustituir el espacio físico, especialmente las galerías, que tienen tanta capacidad y competencia con los museos grandes, en lo que todos concuerdan es en que las galerías, como lugares para comunicar y difundir el arte, tienen cada vez menos importancia. El arte siempre existirá, y por ello deben seguir existiendo las galerías, que con su espacio físico aporta algo fundamental e imprescindible para el mismo, ciertas obras del arte deben ser disfrutadas en carne y hueso y no a través de redes sociales.

5. NUEVAS TENDENCIAS

La combinación con la tecnología es inevitable y imprescindible para el arte. Ante la creciente ola de tecnología y arte, la actitud de la comunidad artística también será muy diversa. Por un lado, se puede predecir que un gran número de "teorías de catástrofes técnicas" afirmarán que tales intentos transfronterizos debilitarán la pureza del arte, pero el campo de cooperación con el arte también se ampliará, por ejemplo, ya tenemos la exposición que presenta las representaciones de robots, que permiten a las personas bailar con los robots. Al mismo tiempo, el arte también puede cooperar con la biotecnología y tener muchas posibilidades nuevas, como la obra *Immortality For Two* de Marta de Menezes y Luis Graça. El público y los círculos artísticos en Occidente han adquirido una comprensión de la biotecnología, y su pensamiento sobre el trabajo ha aumentado, y la opinión pública ha comenzado a volverse positiva. Del mismo modo, hay conocimientos técnicos y umbrales de precios que preocupan a la mayoría de los artistas, pero con el desarrollo de nuevas tecnologías, este problema se superará. El futuro ya está aquí, quizás no podamos escapar e ignorar el impacto de las nuevas tecnologías en el arte, pero al menos podemos comenzar a pensar en sus posibles tendencias y sus ventajas y desventajas.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Mather, G. (2013). *The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Alexander, E. P y Alexander, M. (2008). *Museums in motion an introduction to the history and functions of museums*. Lanham, Md.: Altamira.
- Tang, S. Y. (2018). *Research on the transformation of art museum in the background of media convergence*. Tesis inédita. Southeast University.
- Hou, Y. (2016). *The communication research of social media*. Tesis inédita. Chongqing Technology and Business University.
- Vallejos, A., Ortí, M. M y Arroyo, Y. A. (2009). *Métodos y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces.
- Arce, R. S. (2015). *Observar, escuchar, comparar, escribir: la práctica de la investigación cualitativa*. Barcelona: Ariel.
- Han, Y. L. (2014). *The Research about Situation and Development Trend of Social Media Marketing*. Tesis doctoral. Universidad de Henan.
- Chen, W. J. (2013). *Research on the impact of digital technology on new media art*. Disertación doctoral. Universidad Normal de Harbin
- Paul, C., (2015). *Digital Art (World of Art)*, London: Thames & Hudson.
- Gor, A. (2019). *Reimagining the Iconic in New Media Art: Mobile Digital Screens and Chôra as Interactive Space, Theory, Culture & Society*.
- Lovejoy, M. (2009). *Digital currents: art in the electronic age*, New York: Routledge.
- Ascott, R. (2012) *The Future is Now: Art, Technology, and Consciousness*. Beijing: Gold Wall Press.
- Ascott, R., Gangvik E., y Jahrman, M. (2010) *Making Reality Really Real*. Trondheim: TEKS.
- Matsumoto, D.R. y Hwang, H.S. (2019). *The handbook of culture and psychology*, New York, NY: Oxford University Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: where old and new media collide*, New York (NY): New York University Press.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and*

learning, International Journal of Heritage Studies.

- Yu G, M. (2010). *Weibo Value: Core Function, Extension Function and Additional Function* [J]. News and Writing.

6.1 WEBGRAFÍA

- Hiscox Online Art (2019), *Art Trading Report 2019*. London. Disponible en <https://www.hiscox.co.uk/online-art-trade-report> [Consultado 09-04-2020].
- Lughì, G. (2014). *Digital Media and Contemporary Art*. *Mimesis Journal*, 3(2), 43-52. Disponible en <https://journals.openedition.org/mimesis/686#quotation> [Consultado 09-04-2020].
- Anon, (2019). *Wikipedia, arte digital*. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_digital [Consultado 20-03-2020].
- Lughì, G. (2014). *Digital Media and Contemporary Art*. *Mimesis Journal*, 3(2), 43-52. Disponible en <https://journals.openedition.org/mimesis/686#quotation> [Consultado 20-03-2020].
- McQuire, S., y Radywyl, N. (2010). *From Object to Platform: Art, digital technology and time*. *Time & Society*, 19(1), 5–27. Disponible en <https://doi.org/10.1177/0961463X09354934> [Consultado 09-04-2020].
- Tröndle, M., Kirchberg, V., y Tschacher, W. (2014). *Is This Art? An Experimental Study on Visitors' Judgement of Contemporary Art*. *Cultural Sociology*. Disponible en <https://doi.org/10.1177/1749975513507243> [Consultado 20-03-2020].
- Barker, T. (2017). *Experiments with time: the technical image in video art, new media and the digital humanities*. *Visual Communication*, 16(4), 375–394. Disponible en <https://doi.org/10.1177/1470357217702360> [Consultado 20-03-2020].
- Cossu, A. (2018). *Beyond Social Media Determinism? How Artists Reshape the Organization of Social Movements*. *Social Media + Society*. Disponible en <https://doi.org/10.1177/2056305117750717> [Consultado 20-03-2020].
- Riley, H. (2013). *Visual art and social structure: the social semiotics of relational art*. *Visual Communication*, 12(2), 207–216. Disponible en <https://doi.org/10.1177/1470357212471595> [Consultado 20-03-2020].

6.2 ANEXO DOCUMENTAL GRÁFICO

- Instagram (2019) *La etiqueta de espejo infinito*. Disponible en: <https://www.instagram.com/explore/tags/infinitymirrors/> [Consultado 09-04-2020].
- Duchamp, M. (1917) *La fuente* [Instalación]. París. Disponible en [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Fuente_\(Duchamp\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Fuente_(Duchamp)) [Consultado 20-03-2020].
- Jung, T (1977) *La guerra de las galaxias*. [Cartel]. Estados Unidos. Disponible en <https://magnet.xataka.com/cine/asi-han-cambiado-los-posters-de-star-wars-desde-la-primera-trilogia> [Consultado 20-03-2020].
- Razumova, J. (2018) *Self Portrait*. Disponible en <https://www.instagram.com/p/B1J0h8HgMsy/?igshid=owhcho1kjewe> [Consultado 20-03-2020].
- Moran, R, M. (2020) iPad Sketch. Disponible en <https://www.instagram.com/p/B7QfARuqgos/?igshid=x85n8z5x2cc8> [Consultado 20-03-2020].
- MacManus, F. (2019). *The Lion King*. Disponible en <https://www.artstation.com/artwork/L29gJv> [Consultado 20-03-2020].
- Alfás, D. (2020) *Sin Título*. Disponible en <https://www.instagram.com/p/B-BpQpiHJ63/?igshid=hgz80p8a39c8> [Consultado 29-03-2020].
- Morton. H. (1957) *Sensorma*. [Instalación]. Disponible en <https://www.opace.co.uk/blog/the-history-rise-fall-of-virtual-reality/> [Consultado 29-03-2020]
- Museo de Arte Moderno de Amberes. *Melancholia: The Diamond*. Disponible en <https://www.muhka.be/programme/detail/1288-lars-von-trier-melancholia-the-diamond/item/20941-melancholia-the-diamond> [Consultado 29-03-2020].
- Museo de Arte Frye (2014). *#Socialmedium*. Disponible en <https://fryemuseum.org/exhibition/5631/> [Consultado 30-03-2020]
- Instagram (2010). *La etiqueta del Museo del Helado*. Disponible en <https://www.instagram.com/explore/tags/museumoficecream/> [Consultado 09-04-2020].
- @tango2010 (2020) *Deportes después del coronavirus*. Disponible en <https://m.weibo.cn/1717122750/4491588501519364> [Consultado 09-04-2020].

