Revista Fórro Nº 3 - Monográfico

La comunicación del arte en la cibercultura

Maráima Gonzáles [1]
Universidad Central de Venezuela
(Descargar PDF) - (Descargar SWF)

Resumen: En un contrapunto entre las visiones que reconocen las potencialidades de Internet y aquellas que las cuestionan, la presente reflexión teórica se orienta a poner de relieve cómo las formas artísticas presentes en Internet vuelven crítico el papel de la obra artística, su difusión y la condición misma del objeto artístico. De igual forma, se analiza este paisaje cultural del arte en la red y se enfuerza por preservar la comunicación frente a los designios de la industria cultural que reproduce también en los ámbitos cibernéticos -la poderosa fuerza de sus dispositivos mercantiles y ingtimadores.

Palabras claves: Cibercultura, comunicación, net-art, realidad virtual

Abstract: In a counterpoint among the visions that recognize the potentialities of Internet and those that question them, the present theoretical reflection is guided to put of relief how the artistic forms presents in Internet turn critical the paper of the artistic work, its diffusion and the same condition of the artistic object. Of equal form, this cultural landscape of the art is in the net and its effort to preserve the communication in front of the cultural industry that it also reproduces in the cybernetic environments the powerful force of its mercantile devices.

Keywords: Cyberculture, communication, net-art, virtual reality

Un azaroso ejercicio de indagación en uno de los más populares buscadores en Internet (Google), arroja cifras millonarias cuando se trata de obtener direcciones y sites sobre Arte Digital, Net Art, Arte Electrónico. La búsqueda resultará ardua si a ello sumamos palabras como arte y cultura o cibercultura, términos que aluden a estas nuevas realidades culturales que cada día se definen a través de la red de redes.

Estamos frente a un nuevo horizonte cultural y artístico, un "nuevo paisaje digital" (Rushkoff, 2000: p. 22), que se abre de manera infinitamente diversa ante nuestros ojos. Las posibilidades informáticas y de comunicación abertas con Internet están trastocando desde nuestra noción de espacio y tiempo hasta la forma de como percibir el mundo, desde nuestra noción de ambiente y entorno hasta nuestra idea de comunidad; desde nuestra noción de la real hasta nuestra consciencia de corporalidad, de materialidad.

Douglas Rushkoff (2000) ha definido los flujos comunicacionales vía Internet, a los cuales accedemos con el uso de una computadora y un modem, como la "infoesfera", un cerebro global integrado que genera un nuevo territorio al que se le ha dado el nombre de Ciberia (Rushkoff, 2000: pp. 22-23). La experiencia comunicativa "en tiempo real" mediada por el uso de un modem y de un computador, nos lleva a "dialogar" con formas artísticas inéditas, en tanto su creación y puesta en escena no requieren de la realidad espacial de un museo o de los ambientes tradicionales de difusión artística.

Este nuevo paisaje cultural y comunicativo trastoca nuestras más firmes convicciones acerca del papel del arte y el lugar del objeto artístico. ¿Pueden estar las artistas y la crítica de arte al margen de estos cambios y transformaciones? ¿Podría pensarse el arte y la crítica sólo desde el espacio estrictamente limitado de lo visual y la materialidad de la obra artística considerada, además, un objeto en capacidad de entrar en la lógica del mercado y del consumo?

Pénsese, sólo como ejemplo, en la llamada realidad virtual (RV) y la forma como en una exposición pionera: "Virtual Reality: an emerging medium", en el Museo Guggenheim del Soho neoyorkino, en 1994, se aproxeshaba la posibilidad de hacer arte digital a partir de dos de sus características básicas: la realidad virtual es "inmersiva", en tanto, permite la visión de imágenes generadas por computadoras y percibidas gracias a la colocación de un casco con sensores; es "interactiva", en la medida en que podemos cambiar nuestra aparente posición en un ambiente artificial y movernos dentro de él. La obra de arte no sólo es tematural, sino también virtual e implícita, considerando que se constituye en una relación entre la obra y el ojo del espectador, como ha hecho ver Jon Ippolito (1993) curador asistente del museo Guggenheim y artista de Internet.

El tema no resulta ajeno y reclama una aproximación que supere los límites tradicionales demarcados para el arte: los géneros y las formas de la representación artística. Ya el teórico venezolano Ricardo Pérez Alfonzo, en su prodomo del tema: "Indagar en torno al sentido de las imágenes y representaciones humanas produce la intuición de que hay una cierta importancia para el posible desarrollo de la estética contemporánea" (Bello, 1999: p. 35). Y es que este nuevo mundo digital y cultural de la red se abre como una interrogante sobre las posibilidades humanas y en tanto espacio conexa a nuevas replanteamientos en torno al papel del arte y su función en nuestro presente.

La inmaterialidad del objeto artístico

El arte electrónico, digital sacude los cimientos de una idea del objeto artístico sometido desde las primeras vanguardias del siglo XX a la pueda en cuestión, a la negación, a la burradura. Como bien lo ha destacado José Ramón Alcalá (1999: s/p), Catedrático de Procedimientos Gráficos y Tecnología de la Imagen de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca y Director Internacional de Electrografía (MIDE) de Cuenca, España: "La imagen ya no es algo material, dependiente de la luz o de la materia pictórica o pigmentaria, sino que su naturaleza es ahora eléctrica, matemática y electrónica, en la medida en que

La utilización de la digitalización y de la imagen virtual, el uso de recursos que parecieran más propios del diseñador gráfico que del artista, han sido aprovechados intensamente por los "netartistas" o "netaworkers", en inglés, como se autodefinen algunos de estos creadores, quienes no sólo se sirven de Internet para difundir y promover su trabajo, sino que aspiran a convertir ese universo digital en "objeto artístico" en sí mismo (Adame, s/f).

La posibilidad de que la obra de arte sea inmaterial en tanto existe en la memoria del computador, rompe la tradicional idea de la obra como "objeto". Y si no es material, tangible, luego no puede comercializarse ni convertirse en potencial objeto de valor.

El término de net-art, acuñado por el artista esloveno Vak Cosic en 1995 para aludir al arte de la red y las comunicaciones ha resultado polémico y extendido en su capacidad de aglutinar distintas voces y visiones arteóndor de nuevas y cada vez más numerosas experiencias de comunicación que escapan al ámbito propiamente estético para insertarse directamente en la realidad y aspira y a partir de las cuales se ha construido el proceso de legitimación y canonización del arte mismo.

Isabelle Vinson, una especialista de la Unesco, ha destacado el crecimiento que viene cobrando el arte en las redes y la forma cómo estas nuevas realidades están marcando transformaciones tanto en las prácticas artísticas como en la relación con los públicos. La irrupción de grupos de artistas colocados al margen de los circuitos institucionales del arte, con experiencias en sitios en la web, dan cuenta de un movimiento artístico virtual que se movilizza por y desde la red, ajeno a los dictámenes canónicos de la crítica y de las instituciones museísticas y cuya presencia pone en cuestión la condición misma de la imagen artística:

> La utilización de las tecnologías de las redes en los procesos de creación y para la difusión de obras contemporáneas abre el inmenso campo de 'por qué y cómo' se hace el arte, algo que no es nuevo en absoluto ni es exclusivo de las redes, sino que, en nuestra opinión, es más propio del cuestionamiento que el mundo contemporáneo hace de la imagen y de las diferentes formas de representación de la realidad a través del arte. (Vinson, 1999: p. 141)

La especialista va más allá cuando anuncia que las jóvenes generaciones estarán en mayor y más intenso contacto con movimientos artísticos marginales presentes en la red, como los creadores dedicados al arte del graffiti. Por esta vía, los internautas "pueden trastocar las reglas establecidas en las jerarquías artísticas y en los procesos de reconocimiento social" (Vinson, 1999: 241).

Arte posthistórico, ¿post humano?

¿Hablá que punto el arte en la red ratifica la noción de "arte posthistórico" de la que habla Arthur Danto (1999), cuando señala que el arte llega a su linde cuando vuelve central el problema de la representación? El arte moderno se consolidó a partir de una noción de representación pictórica que obligaba, por una parte, a poner en cuestionamiento la mimesis que debía hacer de la realidad, lo cual se entronizó como un estilo. Por otra, se orientó a la superación progresiva de sus propios límites, entendido el arte como una historia, una narración, como una definición que se construye a partir de los propios textos del arte. Las rupturas y discontinuidades.

Desde la perspectiva de Danto, el arte se vuelve el propio tema del arte moderno. La pregunta sobre qué es arte sólo lo que para este filósofo y profesor de la Universidad de Columbia, Nueva York, es el período posthistórico -momento que el autor sitúa en la década de los 60- a partir del cual la función filosófica del arte no se vincula con ningún imperativo estilístico, por lo que cualquier cosa podía ser una obra de arte (Danto, 1999: p. 66).

¿Arte postrofítico en la era que ha sido también calificada, dada la presencia de un mundo mediado por lo electrónico y digital, como postnatural? La virtualidad, esencia misma de estas prácticas de arte en la red, está creando otras realidades no menos concretas y posedoras de nuevas posibilidades para sumar al imaginario artístico de nuestro tiempo. También nuevas y cada vez más profundas preocupaciones.

"Arte vidiceísico" llama Derrick de Kerckhove (1999), director del Programa McLuhan de la Universidad de Toronto, Canadá, a estas expresiones surgidas de la digitalización de la imagen. A partir de una idea de rata pionera, el autor considera que el arte, como producto del inconciente colectivo, hace eruyción "cuando una nueva tecnología desafía el orden establecido" y esto es lo que, a su juicio ocurre en la actualidad: "el arte nace de la tecnología. Es la fuerza contraria que la establece. Es una perjudiciales de las nuevas tecnologías en la cultura. El arte constituye el lado metafórico de esa misma tecnología que utiliza y critica" (de Kerckhove, 1999: p. 199). El arte como portavoz de una nueva conciencia social en ebullición. Una idea que hace de asimilar y siempre estimulante para un tiempo en el que se ha cantado el fin de todo, incluso del arte mismo.

El director del Programa McLuhan plantea una verdadera recuperación de nuestros sentidos, una recuperación del dominio de la racionalidad alfabetizada que ha domado nuestras conciencias en aras de un orden psicológico programado. Propone, en consecuencia, una reapropiación de nuestros sentidos, en especial el tacto, largamente condenado al rincón de la culpa, del pecado y del pudor.

El arte enfrentaría la tarea de contribuir a la conformación de estas nuevas posibilidades de expansión sensorial. Se trataría, pues, de "ver más, escuchar más y sentir más" (de Kerckhove, 1999: p. 112). No es sólo mirar más lejos, sino recuperar una mirada de totalidad; escuchar más para sobrepoderarnos a la violencia del ruido y recuperar que "el silencio está vivo"; sentir más, en tanto "nuestro cuerpo es el lugar de la conciencia y la conciencia es el lugar de la realidad inteligente y sensible, la piel "como mecanismo de comunicación, no de protección" (de Kerckhove, 1999: p. 114).

De Kerckhove, quien fuera pionero en la organización de videoconferencias sobre arte y cibercultura, considera fundamental el papel del arte para favorecer esa ampliación de nuestro mundo psicológico y social en un presente marcado por el ritmo de las redes de comunicación y las realidades electrónicas, desde la televisión hasta la llamada Realidad Virtual (RV). Para él, el rol de la creación artística no es en modo alguno cómodo: "En tiempos de violentas convulsiones físicas, como el nuestro, el arte no es un escape, ni una salida de la confusión y la incertidumbre; sino un camino hacia el interior, una brújula que permitía al mapa de la conciencia colectiva, el mapa de una realidad en construcción" (de Kerckhove, 1999: 197).

En una línea similar pero quizás menos optimista o realista[2] parecera Douglas Rushkoff, cuando señala que el arte y la literatura del mundo virtual llamado Ciberia, está más cerca del "realismo mugriento y posturbano" escenificado en películas como Blade Runner. "Donde los ordenadores no simplifican los asuntos de los seres humanos sino que revelan e incluso amplían los errores evidentes de nuestros sistemas lógicos y de ingeniería social" (Rushkoff, 2000: p. 24).

El arte digital se inserta con fuerza y de manera natural en esta nueva cultura, la cibercultura modelada a partir del impacto de Internet y de la expansión de las comunidades virtuales también modelada a partir de Internet y de la consciencia y de lo artístico.

Este proceso de "globalización cultural", como lo ha calificado José Joaquín Brünner (1999), ha traído consigo la incertidumbre y el cambio como nuevos escenarios sociales. Este autor caracteriza la globalización cultural como el cruce dilemático entre cuatro fenómenos interdependientes: la expansión global de las mercancías, la difusión del modelo democrático como forma ideal y universal de organización; la revolución de las comunicaciones y la creación de lo que llama "el clima cultural de época"; la generación de nuevos ejes culturales. Este reacomodo en modo alguno deseado o negado, por el contrario "la vida va transcurre en un ámbito familiar. El cielo no es más lo que solía ser. La historia no nos habla en el lenguaje acostumbrado. Pronto veremos que la sociedad de donde todo esto proviene -pensamiento, arte, religión e historia- también ha cambiado, hasta volverse una desconocida" (Brünner, 1999: p. 61)

Por otra parte, cabría preguntar, como lo hizo Hal Foster (1995) para la cultura contemporánea, si la diversidad de opciones artísticas y culturales que ofrece el ciberespacio puede conducir a un pluralismo engañoso donde predomine un "bazar indiscriminado" de objetos artísticos. La advertencia de Foster respecto a los pluralismos en la cultura contemporánea es válida y puede aplicarse para la cibercultura, si se piensa que los pluralismos no permiten discriminar ni seleccionar, anulan la toma de partido o posición, secuestran la decisión crítica.

En una época en la que se nompieron las ataduras del racionalismo occidental y se abrieron las diques posmodernos de aceptación de la diversidad, asistimos -escribió Foster- a la disolución de los territorios críticos en el pluralismo, puesto que con él "se suspende el juicio, se neutraliza el lenguaje, y las categorías críticas son sustituidas por sencillas actitudes de diversión ante el mundo" (Foster, 1995: 87).

En esta línea, Foster parece cercano a Adorno y Horckheimer (1974) en su crítica contra las industrias culturales y la capacidad omnívora de éstas para asimilar incluso las formas culturales que las adversan, para reducirlas a la inofensividad y limarle toda apariencia cuestionadora. Bien la índica en su ensayo cuando se refiere al proceso paradójico que convierte a instituciones y expresiones culturales marginales en instancias asimiladas por los circuitos tradicionales e industriales del arte, en un fenómeno de absorción de la crítica que se ve "convertida de lo heterogéneo en homogéneo" (Foster, 1995: p. 9).

¿Puede el arte en la red escapar a estos designios de una industria cultural que reproduce también en los ámbitos cibernéticos la poderosa fuerza de sus dispositivos para la anulación de las ideas cuestionadoras? Pareciera que los museos convertirse en espacios para el arte digital, cuando ese mismo arte -en sus más radicales expresiones- pareceria llamado a negar al arte mismo, a la noción de objeto artístico y a la institución cultural como tal? ¿Puede la crítica de arte y las nuevas narrativas visuales de las formas artísticas presentes en la red? Estas serían algunas de las interrogantes que dibujan el mapa cultural de nuestro tiempo.

El arte de la cibercultura obliga a replantearnos en cuanto al papel del espectador y del consumo artístico. Si bien puede pensarse que la interactividad propia del mundo de las computadoras podría llevar a nuevas formas de participación en las obras artísticas y conducirla a prácticas en las que la obra es pensada, concluida y recreada por el propio espectador, no es menos cierto que también podría dar pie a un uso pasivo por parte del público, acostumbrado a "zapping" indiscriminado por diversos sitios y recodos de la red.

No obstante, también cabe reconocer los alcances de lo que Alcalá llamó el "espacio de la comunicación", en el que la relación espacio-tiempo entre emisor y receptor está condicionada por "los tres grandes moduladores de comunicación" del presente (el computador, el video y las telecomunicaciones) y cuya interacción redefine el nuevo paisaje cultural de nuestro tiempo:

> Estas inéditas situaciones socio-culturales traen como consecuencia directa la necesidad permanente de planteamientos innovadores (o renovadores) en cuanto a la iconografía de los item culturales, la globalización cultural, que más bien deberíamos describir como 'romanización' cultural, para comprender los efectos hegemonizantes de la introducción de estas nuevas tecnologías por la cultura anglosajona, que está utilizando los lenguajes informáticos y todas sus consecuencias tecno-científicas como en su día hizo del latín el imperio romano. Y, por supuesto, un nuevo espacio que organiza de forma inédita el trabajo creativo y también del 'espectador' (más propiamente descrito ahora como 'productor-propuesta-usuario') (Alcalá, 2001: 7)

Pero también estaría el riesgo de una indiferenciación de la obra artística cuando mediante procesos de digitalización, con respecto a otras imágenes disponibles en la red. No en vano, critica de la "era del motor", de la velocidad y del universo digital Paul Virilio (1999) advierte que "el mundo ha llegado a la atención sobre el carácter monstruoso de las imágenes virtuales, parasitarias de las imágenes mentales, las cuales están conducidas a lo que denominó un "darwinismo de la imagen: las más sofisticadas y las más 'performantes' amenazan a las otras, a las que están por 'subsistir'". Virilio propone una ecología de las imágenes si se las quiere proteger en su diversidad: esto, que vale para la lengua, vale para las imágenes" (Sabbagh y Tazi, 1998: p. 75).

A ello habría que sumar el reto que supone la conservación, archivo, consumo y apropiación de la obra artística digital, así como el papel de los museos, de la crítica y la curaduría de arte. Alcalá, desde su experiencia en la organización de una de las experiencias artísticas que tienen lugar en la red y en los nuevos medios digitales, volumbra del siguiente modo el rol de las instituciones museísticas:

> el papel del museo del siglo XXI debe consistir en la difusión del conocimiento, la creación de las estrategias metodológicas y la construcción de los sistemas expertos capaces de transmitir todo este conocimiento como una experiencia interactiva y sensitiva global. El museo como institución debe empezar a revisar su ubicación dentro del periplo de la tecnociencia y del conocimiento de todas las ramas del saber, proveyendo un desdiaitamiento que le permita ser un espacio de reflexión y de experimentación. Un espacio que, en definitiva, debe convertir lo que ahora se procura que sea una experiencia sensitiva-perceptiva que refuerce las aspiraciones de usuarios concienciados (herencia de la sociedad romántica que vio nacer los museos), en una semilla germinal del vértigo que nos procura el acceso al conocimiento y al saber científico (Alcalá, 2001: 10)

En cuanto a la presencia de distintas formas culturales latinoamericanas en el ciberespacio, el reto sería imprimirle a las comunicaciones globalizadas y globalizantes un perfil multicultural, lo cual supone luchar contra la brecha tecnológica que separa a las naciones con mayor desarrollo tecnológico y a las de menor proyección en este campo.

De hecho, investigadores latinoamericanos en el ámbito cultural, como Gerardo Mosquera y Néstor García Canclini, abogan por un rescate de la multicultural como elemento propio del desarrollo de las sociedades contemporáneas, precisamente como camino "para equilibrar el acceso a los bienes heterogéneos e internacionales ofrecidos por la globalización" (García Canclini, 1996: p. 38). Por su parte, Mosquera ha advertido contra una de las herencias propias del eurocentrismo, como es "el mito del valor universal en el arte y el establecimiento de una jerarquía de las obras basada en su "universalidad" (Mosquera, 1993: p. 37).

Pero quizás uno de los desafíos en el uso de Internet radique en el acceso a esta tecnología por parte del grueso de la población, sometida a un empobrecimiento creciente en las últimas décadas. Esta desrabilidad y deterioro se reproduce, como lo ha observado García Canclini (1996), en el plano internacional, cuando los países latinoamericanos se encuentran a distancias abismales con relación a las metrópolis en cuanto al uso y aprovechamiento tecnológico (ciencia y tecnología).

En este sentido, bien vale tener presente el llamado de algunos estudiosos de la cibercultura, como Haraway (1985) y Dery (1998) cuando advierten sobre lo engañoso que resulta llevar el entusiasmo tecnológico al terreno del escape o la evasión individual y social. La "retiocidad del escape", aquella con la cual un cuerpo vence la gravedad de la tierra, pareciera hacer del éxtasis digital y tecnológico, es en canto de sirena:

> Las visiones de un ciberespacio son una seducción mortal que aleja nuestra atención de la destrucción de la naturaleza, de la descomposición del tejido social y del abismo cada vez mayor entre la élite tecnocrática y la masa con salario mínimo (...) mientras nos precipitamos hacia el tercer milenio, divididos entre el éxtasis tecnológico y la disgregación social, entre el País del Mañana de Disneylandia y Blade Runner, haríamos bien en recordar que, al menos en un futuro próximo, estamos aquí para quedarnos en nuestros cuerpos y en este planeta (Dery, 1998: p. 25)

En este panorama no hay nada definitivo, salvo el cambio. Internet es un mundo ancho y ajeno, para usar el título de Ciro Alegría. La red permite contactos en "tiempo real", creación de comunidades de intereses, aparición de posibilidades artísticas en formato digital, entre otras opciones que amplían exponencialmente nuestro ámbito de experiencia, con los riesgos y posibilidades que ello entraña.

Los millones de sitios de arte digital, electrónico, en la red son apenas la punta del iceberg de un proceso que parece indetenible y que obligará a nuevas visiones y reflexiones sobre el arte mismo y sobre la comunicación, que en igual a decir humanidad.

Referencias bibliográficas

Aguirre, J. M. (1999): "La dinámica sociocultural y sus implicaciones". En Barrios L. et al. Industria cultural (pp.105-124). Caracas: Litoraz Editores.

Alcalá, J. R. (1999): "Cultura, modelo y creación en el Tercer Milenio". Recuperado el 20 de junio de 2001. Disponible en: **http://www.ucm.es/info/mde3/pdf/cmc.pdf**

Alcalá, J. R (2001): "El museo ante el reto de las nuevas tecnologías". Recuperado el 9 de junio de 2002. Disponible en: **http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=826556**

Adame, A. (s/f): "La desmaterialización de la obra de arte en la Internet". Recuperado el 13 de marzo de 1999. Disponible: **http://www.heterogenesis.net/Ensayos/Textos/Adame1.html**

Bello, R. (1999): Arte y miedo. Caracas: Fundación Claudio Perna.

Brünner, J.J. (1999): Globalización cultural y posmodernidad. Santiago: Fondo de Cultura Económica Chile.

Danto, A. (1999): Después del fin del arte. El arte contemporáneo en el linde de la historia. Barcelona: Editorial Paidós.

Dery, M. (1998): Velocidad de Escape. Barcelona-España: Ediciones Siruela.

Foster, H. (1995): "Contra el pluralismo". El Paseante. 23-25. 80-95

García Canclini, N. (1989): Cultura híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: Editorial Grijalbo.

García Canclini, N. (1996): "Políticas culturales e integración norteamericana: una perspectiva desde México". En García Canclini (Coord.) Culturas en globalización. América Latina-Europa-Estados Unidos: libre comercio e integración. (p.p. 13-48). Caracas: Editorial Nueva Sociedad.

Greene, R (2000): Web work a history of Internet art". Art Forum International, (9). 162-167, 190. Versión en español disponible en: **http://abeph.arts.org/pens/greene_history.html**

Haraway, D. (1985). A cyborg manifiesto (Mimeo).

Horkheimer, M. y Adorno, T. (1974): "La industria cultural". En Industria cultural y sociedad de masas. Caracas: Monte Avila Editorns.

Ippolito, Jon (1993): "A glimpse over the horizon". Folleto de la exposición "Virtual Reality: an emerging medium". Museo Guggenheim Soho, Nueva York. Octubre-noviembre 1993.

Manovich, L. (1998): "Estética de los mundos virtuales". El Paseante, Número especial: La revolución digital y sus dilemas. (27/28) 92-99.

Mosquera, G. (1993): La mirada eurocéntrica". Imagen. Caracas: junio-julio, (100/96). 34-37.

Pasquali, A. (1997): "Internet: sí, pero...". El Universal, Caracas. 22 de diciembre de 1997, p.1-15.

Pasquali, A. (1998): Bienvenido Global Village. Caracas, Monte Avila Editores Latinoamericanas.

Rushkoff, D. (2000): Ciberia. La vida en las trincheras del ciberespacio. Barcelona: Mondadori.

Sabbaghi, R. y Tazi, N. (1998): "Hay que defender la historia. Entrevista con el filósofo Paul Virilio". El Paseante, Número especial: La revolución digital y sus dilemas. (27/28). 74-76.

Vinson, Isabelle (1999): "Patrimonio y cibercultura: ¿Qué contenidos culturales para qué ciberculturas?". En: Informe mundial sobre la cultura. Cultura, creatividad y mercados (p.p. 237-248). Madrid: Ediciones Unesco.

Viola, Bill (1995): "Entre el cómo y el por qué". El Paseante, (21/25). 96-103.

Notas

[1] Docente y Jefa de la Cátedra de Periodismo Informativo de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Magíster Scientarium en Literatura e Investigadora Nivel I del Programa Nacional de Promoción al Investigador (PPI). Ha presentado artículos sobre arte, comunicación y cibercultura en publicaciones especializadas y arbitradas. Es autora del libro Hechura de silencio. Una aproximación al Ars Poética de Rafael Cadenas y su trabajo poético ha sido publicado en los libros La jaula de la oliva (2003), Bogaras (1998).