

# ARTE ELECTRÓNICO, EMOCIONES Y NET.ART

AUTORES / Universidad de Guanajuato / División DAAD

José María Morelos Villalobos / jm.morelosvillalobos@ugto.mx

Juan Ignacio Gómez Escalante/ ji.gomezescalante@ugto.mx

Karla Ivonne Tizcareño Cortés / ki.tizcarenocortes@ugto.mx

Mariana Acevedo Flores / m.acevedoflores@ugto.mx

Sara Sofía Parralesvilla Gómez / ss.parralesvillagomez@ugto.mx

ARTICULO COMPLETO DISPONIBLE EN:

<https://tinyurl.com/4bfrdtzu>

## 1-INTRODUCCIÓN

El estudio de las emociones es indispensable en el arte. Conforme avanzan los avances en neurología y en el estudio mismo de las emociones en la psicología, surgen más herramientas para el manejo de las mismas. En el caso del arte electrónico con la finalidad de conocer mejor al público que interactúa con las obras, como también para ampliar los lindes pedagógicos de esta área de estudio.

## 2-METODOLOGÍA

Se definió qué significado y relación tienen los movimientos del arte electrónico y el net.art. El equipo de trabajo también experimentó de primera mano varias obras net.art.

Se buscó comprender el funcionamiento y la clasificación de las emociones desde referencias socioculturales, debido a que, todo proceso psicológico es biopsicosocial.

## REFERENCIAS

Jasper JM (2011) Emotions and social movements: Twenty years of theory and research. Annual Review of Sociology 37: 285–303

Vega E. (2005) Arte electrónico: tecnología para la interacción. Manager Business Magazine, 1 (4). p. 1-8. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/8544/>

Eden Gallery (09 de septiembre de 2021). What Is Digital Art. Eden Gallery Art Blog. <https://www.eden-gallery.com/news/what-is-digital-art>

Villagómez, C. (2017). Análisis de procesos de producción artística digital en México: artistas digitales mexicanos y su obra. [https://www.lalibreria.upv.es/portalEd/UpvGESTore/products/p\\_5836-1-1](https://www.lalibreria.upv.es/portalEd/UpvGESTore/products/p_5836-1-1)

## 3-RESULTADOS

### ARTE ELECTRÓNICO

Acorde con Vega (2005: p. 1-8 ) consta de tres etapas:



#### ETAPA 1

Interacción desde lo mecánico o tempranamente electrónico.



#### ETAPA 2

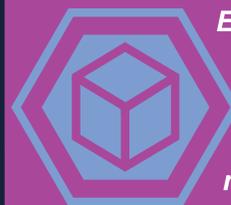
Interacción del videoarte.



#### ETAPA 3

Interacción y arte digital.

Dados los antecedentes, el equipo aportó datos y opiniones que se englobarían de la siguiente forma:



*El arte electrónico es actualmente una forma de expresión artística que extiende su técnica, argumento y valor desde medios tecnológicos y medios digitales.*



"La máquina estética"  
(Manuel Felguerez)



"Temporalidad y trascendencia"  
(Bill Viola)



"Home planet"  
(Beeple)

### EMOCIONES EN EL NET.ART

Las emociones son reacciones catalogadas a partir de una experiencia. Jasper (2011: 286–7) menciona varias, entre ellas las reflexivas y reflejas:



**Reflexivas.** Encargadas de lealtades afectivas y emociones morales, relacionables a dilemas socioculturales.



**Reflejas:** Reacciones al entorno inmediato, como la ira, el miedo o la alegría.

Estas emociones son intensificadas por el ámbito interactivo del net.art; al ser un proceso que depende de su reacción al usuario, este se siente parte de la obra.

Apela a las emociones reflexivas desde que la mayoría de las obras tocan un tema de impacto sociocultural; invita a reflexionar y a la vez llama aún más la atención del espectador, quien guiado por sus emociones e intriga seguirá explorando los hipervínculos de la obra. Los elementos de una obra de net.art provocan por su extrañeza visual un estado de alerta en el espectador.

### NET.ART

*El Net.art es una rama del arte digital que encuentra su núcleo en el internet;* Las obras se centran en la experiencia interactiva de la red y sus recursos que funcionan como lienzos. Suele tener una apariencia antiestética o aberrante que recuerda a las páginas de los 90's. No es necesario trasladarse a ningún museo o pagar ningún boleto, sólo hace falta un dispositivo con internet.



Unosunosyunosceros  
(Arcángel Constantini)



My Boyfriend Came  
Back From The War  
(Olia Lialina)

## 4-CONCLUSIÓN

El arte digital es cosa del presente, y el net.art es una rama de las más interactiva que tiene, a nivel emocional y de interfaz. Es arte exclusivo de y para el internet.

La relación que guarda el net.art con las emociones recae sobre cómo la obra explota la reacción del usuario para que continúe buscando otro estímulo; funciona de forma similar a como en redes sociales tenemos todos estos botones que recompensan con más contenido para mantenernos en la plataforma.