Ciberarte y comunicación en Venezuela

Cyber Art and Communication in Venezuela

Alejandro Terenzani[1]

https://orcid.org/0000-0002-5204-430X

Resumen

El ciberespacio y la Web han generado formas de arte nuevas, que utilizan tecnologías de la información, cuyas expresiones y temáticas abarcan distintas manifestaciones culturales contemporáneas. Este es el ciberarte. Una de las características de este ciberarte es el uso de los medios digitales, con una forma particular de difusión: internet. De esta manera, y al contrario de lo que sucedía en siglos anteriores, ahora el arte se relaciona permanente con los medios de comunicación. Si bien el arte puede ser un objeto de disfrute limitado, particular y focalizado, hoy la incorporación de los medios de reproducción masiva cambia el valor de la obra de arte, su difusión y acceso. Con los medios electrónicos, el arte se ha incorporado a la misma comunicación digital en todas partes del mundo. Esta relación genérica entre CIBERARTE y COMUNICACIÓN es la que se analizará en esta ponencia, vista desde los casos de creadores y artistas contemporáneos venezolanos.

Palabras Clave: Arte cibernético. Comunicación digital. Artistas Web y Ciberarte en Venezuela.

Abstract

Cyberspace and the Web have generated new forms of art, using information technologies, whose expressions and themes cover different contemporary cultural manifestations. This is cyberspace. One of the characteristics of this cyberspace is the use of digital media, with a particular form of dissemination: the Internet. In this way, and contrary to what happened in previous centuries, art is now permanently related to the media. Although art can be an object of limited, particular and focused enjoyment, today the incorporation of the means of mass reproduction changes the value of the work of art, its diffusion and access. With the electronic media, art has been incorporated into the same digital communication in all parts of the world. This generic relationship between CIBERARTE and COMMUNICATION will be analyzed in this paper, as seen from the cases of contemporary Venezuelan creators and artists.

[1] *Magister en Comunicación Social. Arquitecto y Lic. en Comunicación Social. Director de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela. Profesor de Lenguaje y Comunicación visual en la ECS-UCV. Profesor de Semiótica en la Universidad Católica Andrés Bello. Integrante del Comité Académico de la Maestría de Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la UCV. Miembro del ININCO y de INVECOM. Miembro de la Federación Internacional de Scrabble en Español.*

Keywords: Cybernetic Art. Digital Communication. Web Artists and Cyberarte in Venezuela.

Introducción

El ARTE es de difícil definición. Se conoce, se aprecia, se critica, pero no es sencillo explicar qué es de forma definitiva. Un concepto básico y general, y según el Diccionario de la Lengua Española, es que es -entre otras muchas cosas- una "manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". Existen definiciones para ARTE que van desde lo estético hasta lo sublime. John Carey dice que arte es todo aquello que hace alguien que se dice artista (Carey, 2007). En todo caso, para nuestros efectos, **arte** va a ser el producto humano que, desde un punto de vista perceptivo, afecte nuestros sentidos y nuestro intelecto, y cuyas caraterísticas estéticas y sensoriales puedan ser identificadas.

Por su parte, el ciberespacio y la Web han generado formas de arte nuevas, que utilizan tecnologías de la información, cuyas expresiones y temáticas abarcan distintas manifestaciones culturales contemporáneas. Este es el **ciberarte**. Una de las características de este ciberarte es el uso de los medios digitales, con una forma particular de difusión: la internet. De esta manera, y al contrario de lo que sucedía en siglos anteriores, ahora el arte se relaciona permanente con los medios de comunicación. John Berger señala que la obra de arte, hasta entrado el siglo XVII, fue siempre un objeto de disfrute limitado, particular y focalizado; los artistas trabajaban como artesanos o como asalariados que dependían de mecenas (Berger, 1972). Eso cambia en el siglo XVIII cuando el artista, en el mundo occidental, pasa a ser autor y vendedor, cosa que se acentúa en el siglo XX. La incorporación de los medios de reproducción masiva cambia el valor de la obra de arte, y tal como lo demuestra Walter Benjamin (2015). Hoy, con los medios electrónicos, el arte se ha incorporado a la misma comunicación digital. Esta relación genérica entre CIBERARTE y COMUNICACIÓN a través de la WEB es la que se analizará en este trabajo. Para este estudio

se tomarán como referecnia artistas y creadores venezolanos, ligados a esta tendencia contemporánea.

Objetivos

a) *General*: Analizar la relación entre comunicación y arte cibernético, a través de ejemplos de artistas venezolanos contempráneos.
b) *Específicos*:

-Establecer la relación entre Cibertarte y formas de comunicación.

-Comprender la World Wide Web como espacio de comunicación y difusión de esta expresión artístíca.

-Mostrar ejemplos de era interrelación tomando artistas venezolanos actuales como referencias.

El primer punto a desarrollar es el concepto de Cibertarte, para luego ver sus expresiones en la WEB y cómo los artistas digitales venezolanos han hecho uso de esta manifestación comunicacional.

Ciberarte

Se entiende por CIBERARTE a toda aquella expersión artística, realizada con herramientas, dispositivos y programas informáticos, que utiliza los medios digitales de comunicación para su difusión. Ciberarte es, entonces, el resultado una forma de arte promovida por la generación de interfaces entre la tecnología, la comunicación y el arte mismo. Los artistas de hoy trabajan conectados a diferentes plataformas digitales para conseguir que sus trabajos lleguen a una gran audiencia, sin que una obra quede "anclada" solamente a un cuadro en un museo. Estos "ciberartistas" desean ir más allá del arte tradicional, y forman parte de muchos movimientos contemporáneos (como net art y digital art, por ejemplo que he nombrado ya otras veces) y buscan crear cultura a través de las redes sociales culturales, la ficción y las tecnologías.

Existen así diferentes propuestas estéticas para difundir el ciberarte, como foros digitales y álbumes fotográficos creados por los usuarios para compartir imágenes, vídeos, ideas y sensaciones a través de ellos (girlpowerxweb, 2019) . Se dice también que es una forma de cibercultura. Sin duda hay una importante combinación de tecnología y concepción expresiva, que va más allá del simple uso de redes o de la WWW. En esa misma Web hay diversas aproximaciones a una idea de "ciberarte", pero al final, en esencia todas apelan a su etimología: el arte en el campo de lo cibernético, que utiliza las técnicas informáticas y las interfaces digitales.

Ciberestética

Uno de los conceptos ligados al Ciberarte es el de Cibertestética. Ésta se puede entender como la estática digital ligada al ciberespacio. Se entiende por "estética digital" aquella que se refiere al conjunto de elementos estilísticos y temáticos que se caracterizan por tener origen en el uso de la herramienta informática y en los programas de computación. Se aplica a las artes visuales y multimediáticas, así como a la comunicación y otras manifestaciones culturales. Y tiene una serie de características que la hacen claramente diferenciable de otras en otras épocas. (www.ciberestética.blogspot.com).

Las manifestaciones de arte cibernético, ciberarte, estética digital y ciberestética son características de las úlltimes décadas, y es posble aplicar a toda expresión artística y cultural del mundo contemporáneo. Es esa universalización la que ha convertido esta tendencia un hecho global. Muchas naciones hoy tienen artistas y obras digitales.

Siendo así, dado que hay expresiones de ciberarte en gran parte de los países del planeta, podemos afirmar que Venezuela no es la excepción. Es por esto que este trabajo muestra una muestra (valga la redundancia) de los ciberartistas venezolanos que, trabajando con herranientas digitales, han desarrollado una obra que cabe dentro de esta definición.

Ciberarte y comunicación

Las manifestaciones de arte tradicionales pueden o no estar ligadas a las formas de comunicación. Pero las artes de la cibernética están, casi inevitablemente, relacionadas con los medios de comunicación.

Aquí se trata no sólo de la difusión, sino del soporte mismo. Por su propia concepción, el ciberarte vive de los medios de comunicación digitales, no tanto la T.V, la radio, la prensa o el cine que son los medios de difusión tradicionales), sino de internet y del ciberespacio. Los sitios como blogs, websites y youtube, por ejemplo, son claves en la divulgación de estas obras. Más aún, algunas están integradas a esos sitios. Es por esta relación de mediación y transmediación que es importante esa relación entre comunicación mediática y arte cibernético, más allá de lo que la obra artística pueda comunicar.

En todo caso, la discusión entre conceptos y definiciones sobre lo que es cada aspecto no es necesario para comprender la relación actual entre los medios digitales y el arte cibernético. Baste con aceptar que en el mundo contemporáneo el ciberespacio, la comunicación multimedia y el ciberarte están íntimamente ligados, y esto sucede en todos los países. Y Venezuela no es la excepción.

Ciberarte en Venezuela

Viendo que el arte digital y la comunicación están actualmente ligados, y que el ciberarte se manifiesta en casi todo el mundo, es interesante ver las expresiones de esta forma creativa en Venezuela. Para comprobar esto, se toma una muestra de ocho exponentes, creadores y creadoras venezolanos, y tres colectivos, que pueden encontrarse representados en la Web.

Elizabeth Cemborain

Elizabeth Cemborain es una artista, diseñadora y arquitecta venezolana, nacida en Caracas en 1959, graduada en la Universidad Central de Venezuela, que desde hace más de treinta años se dedica a todo tipo de actividades ligadas al arte y al diseño. Ha sido merecedora de varias distinciones en arquitectura (Sofía, Bulgaria, 1987 y 1988) y fotografía (Caracas, 2006). Ha realizado varias muestras individuales, las más recientes en GBG ARTS, en Caracas en 2011 y en la Galería Viloria Blanco de Maracaibo, en 2015.

En los últimos años ha incorporado el uso de tecnología a sus trabajos, y ha desarrollado una serie de obras que incluyen interfaces multimedia. En ésta, está presente una deconstrucción de la realidad para reconstruirla a través de distintos softwares, interfaces audiovisuales e impresiones digitales. Entre otras formas, utiliza una técnica particular en sus videos, llamada *Glitch*, que consiste en la estetización de errores digitales o analógicos, bien sean estos códigos corruptos, distorsiones o manipulaciones físicas de las imágenes.

Uno de sus temas es la replicación del espacio urbano, desde el punto de vista del transeúnte, mismo que reproduce en sus franjas de color, luminescencias, sombras y formas dinámicas. Ha registrado murales, paredes y zonas disímiles en ciudades como Caracas, Maracaibo, Boston, Nueva York y otras. También suele tomar el tema de la mujer como centro de la reconstrucción visual. Incluso tiene un conjunto gráfico llamado "Ellas"; en él toma como patrón personajes femeninos presentes en conocidas obras de arte, y les añade elementos de comunicación contemporáneos, como teléfonos celulares, tabletas y equipos de sonido. Su campo de actuación artístico es amplio, pero sin duda, multimediático e innovador. Su sitio Web: http://www.elizabethcemborain.com/.

Daniel Garrido

El joven artista venezolano Daniel Garrido, mejor conocido como **Ui**, es uno de los pocos representantes del Pixel Art contemporáneo en el país, que busca una forma de expresión basada en la computación, pero no de la manera más conocida, sino una más difícil. Este tipo de arte se fundamenta en el uso del pixel destacado como estructura de elaboración de la imagen por ordenador. Imita las primeras formas visuales que se lograban en los tiempos de las computadoras personales primigenias.

Este arte tiene toda una estética en sí misma, y es todo un reto debido a la limitada paleta de colores utilizada. Los artistas deben ingeniárselas para aplicar técnicas que permitan la creación de sombras, perspectivas y mezclas de colores. El trabajo de Ui se caracteriza por los colores brillantes y las formas simples. El origen de su trabajo es su pasión por los video juegos, que combina con su afición por la música electrónica. Es compositor de Chipmusic, música que se genera a partir de los sonidos propios de las consolas de juegos y de las PC.

Desde el año 2006 Ui ha estado presente en exposiciones y trabajos colectivos, primero en Venezuela y luego en otros países, donde su arte (en combinación con la música) le ha hecho ser reconocido como un notable exponente en esta especialidad. Forma parte de la Fundación Monte y Culebra, así como del colectivo Culturachip.org, sitio dedicado a difundir este tipo de arte digital. Es un artista muy activo y colabora con varias instituciones culturales en Venezuela. Su sitio Web: http://iloveui.com.

Jorge Norgaard

Jorge Norgaard es un ilustrador nacido en Caracas en 1989, aficionado desde niño al dibujo, quien siguiendo sus talentos, estudió en el Instituto de Diseño de Caracas, terminando en 2007 y dedicándose algunos años al trabajo publicitario. Se radicó en Los Ángeles a partir

de 2012, y se ha dedicado a la representación gráfica de fantasía e imaginación, una forma particular de ciberarte.

"Siempre me han inspirado los animales, insectos y criaturas exóticas. Las maravillas naturales de nuestro país Venezuela. La interpretación de La gran Sabana y de los animales del océano ha sido parte de mi propuesta. Todas las semanas me aseguro de acercarme a la Naturaleza lo más posible y siempre consigo algo que me sorprende e inspira. Como artista visual mi mente está en constante observación", dice Norgaard.

Además de visualizaciones y diseños publicitarios, hace maquetas y representaciones en tercera dimensión de sus creaciones. Una muestra de sus trabajos recientes, elaboradas con programas computarizados se ve en su sitio Web: http://www.jorgenorgaardart.com.

Alejandra Castellanos

Alejandra Castellanos, conocida también como Arehime según su nick, es una joven artista digital venezolana que estudió comunicación visual y en los últimos años se ha dedicado a desarrollar diversos trabajos de ilustración y animación para diferentes sitios Web, portales e incluso, algunas producciones publicitarias. Su obra está influenciada por muchos estilos, desde Disney hasta el manga japonés, lo que le da una estética muy ecléctica.

Su mérito consiste en haber podido conjugar desde tan joven muchas influencias, y ha podido publicar caricaturas, ilustraciones, videos y hasta ha expuesto alguna de sus creaciones. Trabaja en soportes digitales (mayormente una tabla digital WACOM) y con el uso de diversos programas que le permiten ampliar su paleta de textura y colores. El comic es su fuerte, y se ve en sus últimas realizaciones.

Ha colaborado también en lugares en la Web como "El Mostacho" y en series como"La Isla Presidencial". No obstante muestra un predominio sobre el uso de la figura femenina con gran plasticidad. Aquí el enlace a su obra como diseñadora.
http://www.camionetica.com/tag/alejandra-castellanos/.

Bárbara Hertiman

La artista venezolana Bárbara Hertiman, nacida en Caracas en 1987, es una de las más notables exponentes del nuevo arte multimediático contemporáneo en Suramérica. Tras haber estudiado pintura formalmente, se especializó en medios mixtos y más adelante aplicó las nuevas tecnologías a sus obras.

Sus creaciones van desde la fotografía manipulada hasta las videoinstalaciones, incluyendo videoatmósferas, videomapping, net art y metáforas como videoesculturas o videoarte. Ha expuesto en Caracas y varias ciudades de Venezuela en los últimos años, así como en Colombia, Uruguay, EE.UU., España, Francia, Italia, Portugal, China y Rumania, bien sea de forma individual o en colectivo.

Ha trabajado también en filmes y documentales como parte del equipo de producción, aplicando su estilo en los espacios y formas manipuladas. Ella realiza obras en las que los materiales visuales se combinan con otros medios, a los que aplica animación digital y luces especiales. Usa también hiperconectividad e hipermedialidad para obtener resultados interactivos de integración.

Bárbara Hertiman dice que ella espera que cada espectador pueda descubrir un significado distinto en sus realizaciones y que su trabajo posibilite a cada quien una manera de encontrarse a si mismo en cada obra. Explora experiencias sensoriales de tiempo y espacio, incorporando recorridos, mediatizados por la percepción individual y la intuición. Aquí están

algunos enlaces, su sitio web que es muy interesante, así como muestras de sus obras en el ciberespacio: http://barbarahertiman.weebly.com/.

Amarantha Martínez

Piktorama es el nombre como se reconoce a la artista digital multimedia venezolana Amaranta Martínez, hoy residenciada en Miami, EE.UU., quien a pesar de su juventud tiene una notable trayectoria en el campo de la creación audiovisual. Fue directora de Arte para Nickelodeon Latinoamérica, y sus trabajos han aparecido publicados en revistas y otros medios (tanto venezolanos como extranjeros).

Si bien su estilo está enfocado hacia lo natural (plantas, animales, motivos naturistas) su temática aborda todo tipo de actividad y de objetos. Trabaja tanto para niños como para adultos, en ilustración, promoción y comunicación como en arte en general (ropa, accesorios y material gráfico en general). Si bien ella misma sostiene que no tiene una única fuente de inspiración, es claro que le interesa la cotidianeidad y el día a día vistos bajo la óptica de la informática. Claro, muchas de sus ilustraciones semejan acuarelas o lápices, todo en su enfoque infantil.

Se ha relacionado con grupos musicales y presentado obras de tipo multimedia, donde la presencia de los sonidos afecta la paleta de colores en las imágenes y contenidos. Curiosamente muchos de los personajes que dibuja lleva grandes audífonos, como destacando el componente musical de sus personalidades. Ello limitado, como lo admite abiertamente, al espacio virtual del mundo digital. Algunas de sus obras y referencias, en su sitio Web: http://www.piktorama.com/.

Nan González

La artista venezolana Nan González ha trabajado varios aspectos del arte plástico, gráfico, fotográfico y multimedia, y en los últimos años ha desarrollado diferentes exposiciones e instalaciones que buscan apelar a una combinación de sentidos, basadas en espacios naturales y paisajes sorprendentes.

Ha realizado varios montajes en los que presenta videos envolventes, sonidos, música e incluso ambientación térmica y cromática. Su más reciente exposición en 2014 se llamó "Guardianes", y se basó en la recostrucción multimedíatica de Canaima y el Salto Ángel, en espacios controlados. El conjunto está compuesto por varias pantallas y la obra principal ocupa la mitad de la sala y exhibe una perspectiva dinámica del Salto Ángel. La artista duplicó y giró 90 grados el video de la caída de agua más alta del mundo obteniendo visiones inesperadas.

"Todo empezó hace año y medio, a partir de sueños recurrentes que tenía con viajar a Canaima, pero no sabía qué tenía que buscar allá. Desde que llegué a ese lugar mágico sentí que había pisado tierras sagradas. Mi estado de conciencia cambió. Es un reconocimiento con los principios del hombre, con su conexión interna y con Dios", expresa González.

La exhibición, que es una muestra de otras expresiones similares que ella ha presentado, incluye tres videos, todos sonorizados por el músico venezolano Miguel Noya. Esta forma de expresión muestra una tendencia que si bien ya tiene varias décadas en los últimos años ha cobrado un nuevo impulso con la explansión de la tecnología digital. La trayectoria de Nan González puede verse en su blog http://nangonzalezvideo.blogspot.com/ y en algunos videos que circulan en la web, que se ha convertido en una nueva fuente de difusión del arte multimediático.

Oscar Olivares

Oscar Olivares es un joven artista nacido en Caracas en 1996, que empezó a trabajar con dibujos y luego diseño gráfico desde que tenía 15 años, y que en 2015 ganó el Premio Iberoamericano al Emprendimiento Online por su blog y sus creaciones visuales para la Web. Comenzó ilustrando acciones de fútbol (es fan del Caracas F.C.) y en 2014 ante los acontecimientos que se vivían en Venezuela, decidió convertir su arte en una forma de símbolo esperanzador, destacando elementos identificadores del país.

Aunque su técnica se basa en la ilustración analógica clásica (de hecho usa indistintamente técnicas tradicionales e informáticas), su presentación visual está ligada al digitalismo. Manipula sus creaciones para darles un aire novedoso, aunque use lápices, marcadores, tizas, papel o cartulina, porque concibe sus dibujos para ser vistos vía Web y a través de dispositivos electrónicos.

Su más notable y reconocido trabajo tiene que ver con el uso de los colores de la bandera venezolana como parte de sus imágenes nacionalistas, que tratan de identificar al país más allá de toda ideología política. Su reto es "mezclar lo cotidiano y personal con la bandera", sin connotaciones patrioteras o politiqueras. Aquí incluye elementos muy locales, como las montañas (el Ávila de Caracas en particular), la arepa, las vírgenes propias, edificios notables, monumentos y otros. Esta es la dirección de su blog, con una muestra de su obra: http://soyeljugadornumero12.blogspot.com/.

Babylon MotorHome

Babylon MotorHome es el nombre de uno de los colectivos multimedia más reconocidos de Venezuela. Activo desde el año 2000, es una propuesta artística fuertemente basada en la música y las presentaciones audiovisuales, que además combina otras manifestaciones

culturales. Formado por muchos creadores que han ido sumándose y cambiando en el tiempo, representan uno de los modelos más originales en la comunicación multimedia del país.

Alexis Rendón, uno de los integrantes con más tiempo en la agrupación dijo que empezaron como un experimento, que luego se convirtió en un día a día. Han trabajado en diversas áreas: diseño, jamming musical, gráficas, y electrónica. Señala que la variedad y el estilo de los integrantes y la manera particular de expresarse permite unir ideas en torno a un solo mensaje. El sonido y la estética de Babylon MotorHome (BMH) nace de la improvisación, de la conjunción de técnicas, del jazz, de los videojuegos, de la animación, de la música electrónica y de muchos tipos de estímulos sensoriales.

Con una extensa trayectoria, han grabado, filmado, se han presentado de forma multimediática y han cambiado de formación varias veces. Entre sus integrantes se encuentran Daniel Calvo (sampler, loops, guitarra), Carlos Crinigan (percusión, DJ), Leonardo Gil (acordeón, armónica, teclados), Emmerson Hernández (bajo, guitarra, teclados, DJ), Álvaro León (arte visual), Sebastián Miranda (arte visual), Alexis Rendón (clarinete, flauta, saxo, teclados), Claudio Leoni (batería), Alex Acosta (voz) y Gianny Salazar (trombón). Una serie de presentaciones en Caracas durante el 2001 les hizo ser considerados la banda revelación de ese año, y de ahí en más no han parado.

Con una trayectoria y un currículo envidiable, son seguramente el colectivo multimedia más notable hoy en Venezuela. Aquí apenas algunas de sus obras, incluyendo el disco G.A.N.Ya y el laboratorio audiovisual Keloide: https://rateyourmusic.com/artist/babylon_motorhome.

Burundanga Design

Nombre y marca creada en 2006, Burundanga Design es un colectivo venezolano de diseño fundado por Daniel Rinaldi y Alina Izquierdo, que nació para responder a una necesidad comunicativa de ambos, mezclando los conocimientos sobre animación e ilustración de Alina

con las capacidades en diseño y fotografía de Daniel. Estas habilidades les han permitido realizar productos originales en diversos campos de la publicidad, el diseño gráfico y otros efectos, como ropa y accesorios.

La compañía Burundanga Desing es una muestra de la combinación entre diseño, animación digital y mercadeo que caracteriza muchas de las empresas contemporáneas que hacen uso de la herramienta computarizada para lograr sus productos. Aquí más importante que resaltar lo que vende es mostrar cómo han desarrollado formas visuales sencillas para usar en diferentes medios, bien sea comunicacionales o de mercadeo.

Con un nombre muy de Venezuela, este grupo en pocos años ha logrado crear formas que, haciendo referencia a motivos infantiles, son altamente identificables. Aquí algunas de las imágenes que les hacen reconocibles y el sitio Web de la empresa.
http://burundangadesign.com/.

Entorno Doméstico

Entorno Doméstico es el nombre de un colectivo musical y multimedia oriundo de la ciudad de Maracaibo, en Venezuela, que lleva más de diez años dedicado a la difusión, promoción y creación artística independiente de muchos jóvenes talentos, tanto en la interpretación como en el video. Según Heberto Áñez Novoa, uno de sus fundadores, son en realidad un hogar disquero, donde conviven artistas agrupados sin más reglas que su devoción a la música y a la creación audiovisual. Han dejado atrás la idea de ser firmados por una gran compañía, construyendo por su cuenta la realidad artística que los motiva. Son un grupo que trabajan desde las habitaciones de sus casas, haciendo un esfuerzo por llevar lo grabado a los sentidos de todos los públicos.

En esencia son un núcleo de comunicación para el enriquecimiento artístico continuo. Están armados como un espacio de discusión, donde el poder de decisión recae en todos, y cada

uno es tomado en cuenta. Siendo así, no funcionan como una disquera tradicional, pero no obstante cuentan es su haber con media docena de artistas de la vanguardia video-musical venezolana. Las melodías pop de Ulises Hadjis, el rock alternativo de tlx, la canción intensa de Jan Pawel, los acordes acústicos de Al Cruzar la Calle, el texto reflexivo de Presidente y las controversiales sonoridades de Los Autómatas Inteligentes, componen el grueso de su catálogo. Muchos de los integrantes de esas agrupaciones producen sus propios videos, y conforman el corazón intelectual del colectivo.

Hoy tienen un canal en YouTube, con al menos 55 videos. Tienen un sitio en facebook, en instagram y en twitter. Y un sitio web para descargar los discos, que también se venden en formato CD. Diseñan sus propios artes, portadas y presentaciones. Una cosa notable es que a pesar de su variedad en estilos, edades y tendencias, respetan una estética que les identifica, donde el uso al máximo de pocos recursos es fundamental. Es trabajo muy bien hecho sin alardes, solo con desbordada creatividad e imaginación. Aquí el enlaces: http://www.entornodomestico.net.

Conclusiones

La existencia de una estética de lo digital en el ciberespacio es un hecho en todas las culturas, en todos los países, independientemente de su condición, desarrollo o cultura. Sin duda en algunas naciones, el acceso a internet y la libertad de su uso es bastante limitada, pero aún así hay una presencia de obras con ciberestética. Estas obras se inscriben en lo que se define como ciberarte.

Hay países donde esta actividad creativa en la Web es más intensa y productiva, independientemente de sus características: población, superficie, sistema económico o

tradición cultural. Venezuela tiene mucha actividad en el ciberespacio, a pesar de todas sus situaciones socioeconómicas y tecnológicas. En esta trabajo se estudia una muestra de artistas y creadores digitales venezolanos, como un aporte al análisis del ciberarte en nuestro país.

REFERENCIAS

Benjamin, Walter: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ensayo de 1936. Ed. El Estilete, Caracas, 2015

Berger, John: *Modos de ver*. Editorial G.G. Barcelona. 1972

Carey, John: *¿Para qué sirve el arte?*. Ed. Debate, Caracas, 2007

Ciberestética: *Definición de Ciberestética* (https://ciberestetica.blogspot.com/2016/01/volviendo-la-definicion-de-ciberestetica.html) Recuperado el 25 de mayo de 2019.

Diccionario de la Lengua Española (https://dle.rae.es). Recuperado el 25 de febrero de 2019

Girlpowerxweb: *¿Qué es el ciberarte?* (https://girlpowerxweb.wordpress.com/2017/06/10/que-es-el-ciberarte/.) Recuperado el 3 de marzo de 2019