

## LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: IMAGEN Y OBJETO EN LAS OBRAS DE ARTE

### INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES: IMAGE AND OBJECT IN WORKS OF ART

Celso Martínez Musiño

Dokumenta consultoría e Integraciones, México

[celsommm@yahoo.com.mx](mailto:celsommm@yahoo.com.mx)

<http://orcid.org/0000-0002-4913-3280>

**Recibido:** 8 de mayo de 2022

**Revisado:** 4 de julio de 2022

**Aprobado:** 2 de agosto de 2022

**Cómo citar:** Martínez Musiño, C. (2022). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación: imagen y objeto en las obras de arte. *Bibliotecas. Anales de Investigación*;18(3), 1-15

#### RESUMEN

**Objetivos.** Identificar cómo los artistas integran las imágenes u objetos representativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en sus creaciones, y describir de qué manera esas obras pueden ser sujetos de estudio de la Ciencia de la Información.

**Diseño/ Metodología/ Enfoque.** Estudio con metodología mixta: investigación documental, de campo e inmersión en las redes sociales en internet. Se visitaron 298 museos, galerías de arte y centros culturales de España, Francia y, principalmente, la Ciudad de México, en el periodo 2011 a junio de 2021. En tanto que se consultaron las redes sociales: Facebook e Instagram. **Resultados/ Discusión.** La presencia de imágenes u objetos representativos de las TIC se muestran en piezas de dibujo, pintura e instalaciones de arte. Asimismo, en tanto que el artista busca temas novedosos, también lo hace con la aplicación de materiales diversos. **Conclusiones.** Las TIC han impregnado en la cultura de distintos sectores poblacionales y múltiples actividades, el sector artístico no es la excepción. Asimismo, a la obra de arte, además de contener datos e información, se le considera un documento y, como tal, es factible de analizarse a partir de la Ciencia de la información. **Originalidad/ Valor.** La ausencia de estudios que conectan tópicos como los tratados en esta investigación, ofrecen un valor para los interesados en las ciencias sociales y las humanidades, y particularmente aquellos que desean encontrar temas novedosos que integran a la Ciencia de la información.

**PALABRAS CLAVE:** Tecnología de la Información y la Comunicación; Ciencia de la información; arte; imagen como arte; arte objeto.

#### ABSTRACT

**Objectives.** To identify how artists, integrate images or representative objects of Information and Communication Technology (ICT) in their creations, and to describe how these works can be subjects of study of Information Science. **Design / Methodology / Approach.** Study with mixed methodology:

documentary research, field and immersion in social networks on the internet. 298 museums, art galleries and cultural centers in Spain, France and, mainly, Mexico City were visited in the period 2011 to June 2021. While social networks were consulted: Facebook and Instagram.

**Results / Discussion.** The presence of representative images or objects of ICT are shown in pieces of drawing, painting and art installations. Likewise, while the artist seeks novel themes, he/she also does so with the application of various materials. **Conclusions.** ICTs have permeated the culture of different population sectors and multiple activities; the artistic sector is not the exception. Likewise, the work of art, in addition to containing data and information, is considered a document and, as such, it is feasible to analyze it based on Information Science. **Originality / Value.** The absence of studies that connect subjects such as those treated in this research offer value for those interested in the social sciences and humanities, and particularly those who wish to find novel topics that integrate Information Science.

**KEYWORDS:** Information and Communication Technology; Information science; art; image as art; object art.

## INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tienen su origen en la necesidad de compilar, organizar y sistematizar datos, producto de la publicación de documentos en contextos de competencias por la primacía en los desarrollos científicos y tecnológicos, previos y posteriormente a hechos como las guerras. Así, se gesta y desarrollan productos y servicios comunicacionales basados en tecnologías que inciden en el acceso masivo de las personas, en un principio, la radio y la televisión, y posteriormente a computadoras personales, telefonía celular móvil, y otros dispositivos que se conectan, interactúan e intercambian datos e información.

Actualmente, la generación masiva de datos e información se manifiesta en cualquier sector social. En lo individual es posible acceder a la información, seleccionarla, editarla y publicarla de forma relativamente fácil en internet, situación que representa una necesidad de organizarla y hacerla disponible mediante dispositivos electrónicos. La producción de información y el uso cada vez mayor de las TIC nos introduce en el fenómeno de la Sociedad de la información, la cual afecta o implica una serie de factores.

Por ejemplo, F. Webster (2010, p. 2605-2614) indica, a grandes rasgos que, esta, la Sociedad de la información incide en aspectos como la tecnología, la economía, el trabajo y la cultura. Respecto a esta última, los integrantes de este sector utilizan las TIC para comunicarse, pero ¿Cómo los artistas integran las imágenes u objetos representativos de las TIC en sus creaciones? ¿De qué manera esos objetos e imágenes pueden ser sujetos de estudio de la Ciencia de la Información? Estos dos cuestionamientos son los que guían la investigación. Sin embargo, hay que describir cuales son los antecedentes o si existen investigaciones de similar temática.

En cuanto a las TIC en el arte, al indagar antecedentes de estudios académicos en bases de datos de ciencias sociales y humanidades no se localizaron investigaciones al respecto. Sí se encontraron evidencias documentales que analizan el uso del Smartphones para estimular la creatividad en los adolescentes coreanos (Kim, 2019), por ejemplo. Otro estudio se centra en la aplicación de los Smartphones para la alfabetización en arte digital de estudiantes (Paramitha, 2019). En tanto que otra investigación se enfoca en el Aprendizaje móvil (M-learning) a través del dibujo en la era digital (Yuktirat, Sindhuphak & Kiddee, 2018).

Nuestra investigación es el complemento de un proyecto en el que se describe la transición del teléfono (clásico) al Smartphone, y en el cual se complementan otros elementos de las TIC como las computadoras, las Tablets y los Dispositivos de realidad virtual, además de ampliar la búsqueda en redes sociales especializadas en arte. Consecuentemente, la parcialidad en estudios académicos que relacionan a las TIC en el arte resuelve un problema de indisposición investigativa, y como atractivo

en la resolución de las preguntas de investigación de este artículo, áreas de conocimiento como las humanidades y las ciencias sociales resultan beneficiadas. Por otra parte, con los resultados y una relación de artistas y sus obras pueden incentivar y catapultar el interés de otros especialistas para desarrollar textos académicos de similar caldo.

Para finalizar esta introducción, si traducimos las preguntas de investigación en objetivos, nos proponemos; a) identificar cómo los artistas integran las imágenes u objetos representativos de las TIC en sus creaciones, y b) describir, como primera aproximación, de qué manera esos objetos e imágenes pueden ser sujetos de estudio de la Ciencia de la Información. Para cumplir con las metas propuestas, este estudio se estructura de la siguiente manera: Las obras de arte como objetos de análisis de la Ciencia de la información; La sociedad de la información como contexto de las TIC; Método; Resultados; Discusión, y; Conclusiones.

### **Las obras de arte como objetos de análisis de la Ciencia de la información**

La Ciencia de la Información es una disciplina o área del conocimiento relativamente nueva, hay investigadores que aún analizan su historia (Buckland & Liu, 1995), o bien, su origen y desarrollo (Saracevic, 1996), incluso, sus campos de acción, que van desde el análisis de su naturaleza interdisciplinar (Saracevic, 1995), intra o transdisciplinar; o bien, aquellas investigaciones que analizan su relación multidisciplinar con la Ciencia del Conocimiento (Zins, 2007), o en su defecto, se analiza si la Ciencia de la Información es una Ciencia Social (Paul, Bhuimali & Aithal, 2017), e incluso se debate su carácter transversal con otras ciencias y técnicas.

No obstante, las actualizaciones, las definiciones y los debates recurrentes de la Ciencia de la Información, para fines de este estudio recurrimos a los inicios conceptuales: a) la información, además de contener datos, se encuentra constituida por ideas, símbolos o conjunto de símbolos con un significado potencial (Faibisoff y Ely, 1976, p. 6); b) la Ciencia de la Información es la disciplina que investiga las propiedades y el comportamiento de la información [...] (Borko, 1968, p. 3). En síntesis, la Ciencia de la Información estudia de la fenomenología de la información, desde su producción, su organización y su uso. Asimismo, la información son símbolos o conjunto de símbolos que al analizarse se consideran información, y esta puede estar presente en objetos o contenedores, como son los libros, las revistas... y las obras de arte. Entonces, éstas pueden considerarse como objetos de estudio de la Ciencia de la información.

### **La sociedad de la información como contexto de las TIC**

La organización de la información ha sido, y lo sigue siendo, un problema aún no resuelto. Desde mediados del Siglo XX este inconveniente se agudizó en los albores de la Segunda Guerra Mundial dada la competencia por resolver las desventajas científicas y tecnológicas de los países implicados, creciendo así la cantidad de información documental y la necesidad de sistematizarla. Así, se incentiva la automatización para resolver el problema de la explosión de la información.

Durante la segunda parte del Siglo XX ocurrieron innovaciones tecnológicas que consolidaron una Sociedad de la información o bien una sociedad digital. Por ejemplo, en la década de los 50' se comercializó la primera computadora comercial, en los 60' se establecen las comunicaciones satelitales (Telstar) e Internet, en los 70' aparecen los microprocesadores y el servicio de correo electrónico, en los 80' se crean las computadoras personales (PC's), en los 90' se desarrolla la World Wide Web (WWW) y la telefonía móvil, y, en la primera década de este Siglo XXI se desarrollan los dispositivos móviles con acceso a internet y detonan las redes sociales (Williams 2000, en Martínez Musiño, 2013, p. 218) con su consecuente producción e intercambio de datos e información.

La generación de grandes cantidades de datos e información por la facilidad de producirlos, publicarlos, editarlos y reutilizarlos mediante dispositivos tecnológicos conectados a Internet. según el Digital 2021: Global Overview Report señala que a principios del año 2021 se contabilizaban 7.83 billones de personas en el planeta, de las cuales 5.22 billones (66.6%) cuentan con teléfono móvil, 4.66 billones (59.5%) acceden a internet y 4.2 billones (53.6%) son usuarios activos de las redes

sociales (Hootsuite, 2021, p. 8). En cuanto a las modalidades y tecnologías para acceder a Internet, cada vez son más variados.

Las personas contempladas en el rango de los 16 a 64 años de edad que se conectan a Internet mediante: Teléfono inteligente (Smartphone), 96.6%; Lap Top o computadora de escritorio, 64.4%; Tablet, 34.3%; TV streaming, 14.4%; Relojes inteligentes (Smart watch) o pulseras (wristband), 23.3%, y; Dispositivo de realidad virtual (Virtual Reality Device), 4.4% (Hootsuite, 2021, p. 20). Es de saber, también que, las personas que cuentan con alguno de esos dispositivos se conectan en promedio 6 horas y 54 minutos por día (Hootsuite, 2021, p. 23). Estos datos revelan que las TIC han impregnado casi todas las actividades del ser humano, y, por lo tanto, sectores como el de las artes no son inmunes a la cotidianidad de una sociedad de la información o de la pertenencia a comunidades digitales, así lo demuestra la adopción de imágenes u objetos que representan una modernidad que nos ha alcanzado, al sector artístico, también.

## MÉTODO

Enfoque. Estudio descriptivo, de primera aproximación al tema. Metodología mixta: investigación documental, de campo e inmersión en las redes sociales en internet. Para la búsqueda de los antecedentes se investigó en bases de datos académicas mediante la configuración "information and communication technology" and art and "information science" en Web of Science por tema (Topic), en Scopus por palabras clave (Keywords) y en Library and Information Science Abstracts tema principal (Main subject). Procedimiento: para la localización de obras de arte se visitaron 298 museos y galerías de arte (Anexo 1), en el periodo enero de 2011 a junio 2021. Y, para complementar se buscaron piezas en internet (Facebook), específicamente en DokumentArt-e, espacio en el cual se promueve la cultura y el arte, es de acceso libre y cuenta con alrededor de cuatro mil miembros, principalmente artistas y gestores culturales. Para los casos de obras y artistas con datos parciales, se buscaron datos en sus perfiles de Instagram, Posteriormente a la búsqueda de antecedentes en bases de datos y la localización de obras de arte, se procedió a la redacción de los resultados, la discusión y las conclusiones. Alcances y limitaciones del estudio. a) de las obras de arte, se seleccionaron aquellas que se categorizan como pintura, dibujo, gráfica o arte objeto; b) de los objetos o imágenes clásicas representativas de las TIC, se omiten la televisión, el reproductor de video y la radio.

## RESULTADOS

Después de recorrer 298 museos y galerías de arte encontramos artistas que incluyen en sus obras el teléfono, el Smartphone, la Tablet o la Lap top como imagen en las obras de arte. También, hay creadores que consideran algunos aditamentos, incluso marcas o íconos representativos de las TIC (Tabla 1). En la Tabla 1 se identifica que Mayra León selecciona mayor variedad de imágenes (el teléfono, el Smartphone y la Lap Top) para incluir en sus piezas.

**Tabla 1.** Manifestaciones de las TIC y sus artistas en las obras de arte

Teléfono	Smartphone	Tablet	Lap Top	Aditamentos de las TIC	Marcas o íconos de las TIC
Imagen: Claudia Huizar Antonio Ortiz "Gritón" Manu B.	Imagen; Buhle Nkalashem Darío Ortiz Diego Ferreyra Isaac Cruz León Renster Margarita Botello	Imagen: Darío Ortiz  Arte objeto: Eugenio Ampudia Allegra	Imagen: María Vez Mayra León	Imagen: Nisty Chatha (Audífonos y Dispositivo de realidad virtual)	Imagen: Buhle Nkalashe Claudio Castilleros Claudia Huizar

León	María Vez	Hangen			
Mayra León	Mariana Pereyra				
	Mario Pedrosa				
Arte objeto:	Salguero				
Claire Becker	Mayra León				
	Miguel Casco				
	Raudiel Sañudo				
	Ricardo Chávez				
	Hernández				
	Shot-One				
	Arte objeto:				
	Cuca Fernández				

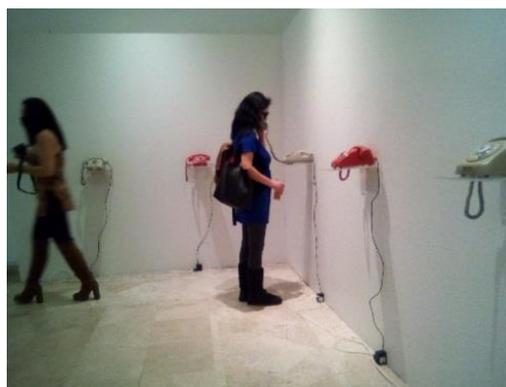
### El teléfono clásico como inspiración para la plástica y el arte objeto

Los artistas que integran, ya sea como imagen o como arte objeto al teléfono son Claudia Huizar, Antonio Ortiz “Gritón”, Manu B. León, Mayra León y Claire Becker. Claudia Huizar con sus obras OZ e Y sin embargo muestra en imágenes de teléfonos tradicionales en color rojo. En la primera pieza además de los números de marcado al centro del disco indica la palabra “OZ” (figura 1). Antonio Ortiz “Gritón”, por su parte, en la pieza Mecatlanonotzqui=Teléfono, presentada el año 2020 en el Centro Cultural Juan Rulfo, representa un aparato telefónico, con su disco de marcado y los números requeridos, y un auricular enlazado con un cordón expandible. Por su parte, Manu B. León elaboró y presentó en la Galería Vórtice en 2019, las obras Caseta telefónica, Cabina y Teléfono, las cuales representan imágenes de casetas con teléfonos de servicio público en condiciones de desuso. En tanto que Mayra León, diseña Llamar, la cual representa un retrato e incluye un auricular telefónico conectado a un corazón, Finalmente, Claire Becker seleccionó, también, teléfonos, rojos y otros de tonos claros, para su instalación Todos llegaremos al cielo (Figura 1), misma que se presentó en el Museo de Historia de Tlalpan en el año 2020.

**Figura 1.** El teléfono, clásico, en las piezas de arte



Claudia Huizar, OZ, detalle, [2019]



Claire Becker, Todos llegaremos al cielo, instalación sonora participativa, detalle, 2007.



Claudia Huizar, Y sin embargo, óleo sobre tela, detalle, 2021.

**Fuentes:** Imagen de Claudia Huizar internet; foto de la instalación de Claire Becker

### El Smartphone en el arte y la vida cotidiana

El Smartphone es la representación gráfica u objeto de arte objeto mayormente utilizada, tanto por la cantidad de artistas como por la abundancia de obras. Como imagen, la adoptaron Darío Ortiz, Isaac Cruz, León Renster, Margarita Botello, Mariana Pereyra, Mayra León, Miguel Casco, Raudiel Sañudo

y Shot-One. En tanto que Cuca Fernández seleccionó al Smartphone, o partes de este, como arte objeto. A continuación, abundamos en la descripción. En un primer grupo de obras, sus autores y los lugares en los que se presentaron sus piezas o si fueron encontrados en internet, son:

- a) El moralista de Darío Ortiz, presentada en el Salón de la Plástica Mexicana, en 2018;
- b) Coqueteo a la indiferencia de Isaac Cruz, presentada en Galería de la Alianza Francesa Polanco en 2018;
- c) Shangai Dreams de León Renster exhibida en la Galería Oscar Román, en 2019;
- d) Elastic girl sobre sillón de Warhol de Margarita Botello, mostrada en la Galería Yuri López Kuri en 2020;
- e) My favorite avatar de Mariana Pereyra, exhibida para subasta en la Galería Oscar Roman, en 2020;
- f) La pandemia de Mayra León donde muestra un grupo de adolescentes en el cual cada uno de sus miembros sostiene cada cual un Smartphone; la obra de León fue publicada y consultada en Facebook;
- g) A.A, de la serie Nudes de Miguel Casco, pieza exhibida en Morton Subastas e incluida en uno de sus catálogos en 2019;
- h) No molestar de Raudiel Sañudo, presentada el Centro Cultural del México Contemporáneo, en 2017;
- i) Bestias firmada por Shot-One y presentada en la Galería DLonngi ART, en 2019, y;
- j) Navegando en la red de Cuca Sánchez, exhibida en la Galería Torre del Reloj en 2019.
- k) Postmortem de Ricardo Chávez Hernández (Lumen, 2017, p. 57), mostrada en el Museo de la Ciudad de México en 2016.

En un segundo grupo de obras y sus artistas artistas que han adoptado e integrado el Smartphone, son los siguientes: l) La chica de la per-rita [sic] de Mario Pedrosa Salguero; m) Third eye de Buhle Nkalashem; n) Nosotros que nos quisimos tanto de Diego Ferreyra (Figura 2). La pintura en acrílico de Pedrosa Salguero muestra una persona con una mano sujetando con un cinturón a un perrito, en tanto que con la otra sostiene su Smartphone; esta imagen fue localizada en Facebook. Por su parte, la obra de Nkalashe, quien utilizó una técnica mixta sobre lienzo, muestra una persona con un equipo Smartphone cubriendo completamente el rostro en posición de tomar una selfie; esta obra fue encontrada tanto en Facebook como Instagram. Por su lado, la pintura en acuarela de Ferreyra, localizada en Instagram y Facebook, exhibe una persona en actitud pensativa, en cuya mesa hay una botella y una copa servida, y como fondo un letrero que contiene el texto “Cuando al punto final de los finales no le siguen los puntos suspensivos ...”; el Smartphone aparece en la parte inferior izquierda de la obra.

**Figura 2.** Smartphone y vida cotidiana en el arte





Mario Pedrosa Salguero. La chica de la per-rita [sic], acrílico en pop art, detalles, 2017.



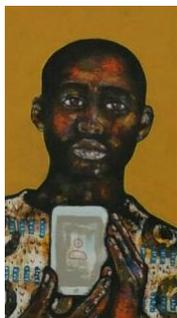
Buhle Nkalashe, Third eye, mixed media on canvas, detalle, 2021



Diego Ferreyra, Nosotros que nos quisimos tanto, detalles, 2021.

El uso cotidiano del Smartphone también se observa en las obras, elaboradas con técnica mixta sobre lienzo, de Buhle Nkalashe: Public identity (identidad pública), Trailblazer (pionero), Lead the way (lidera el camino) y Validation (validación). Todas las piezas muestran una persona sosteniendo su equipo celular; las imágenes de los trabajos de Nkalashe fueron encontrados en Facebook (Figura 3).

**Figura 3.** El Smartphone en la obra de Buhle Nkalashe



Buhle Nkalashe, Public identity, técnica mixta sobre lienzo, detalle, [2021].



Buhle Nkalashe, Trailblazer, técnica mixta sobre lienzo, detalle, [2021].



Buhle Nkalashe, Lead the way, técnica mixta sobre lienzo, detalle, [2021].



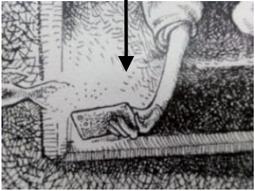
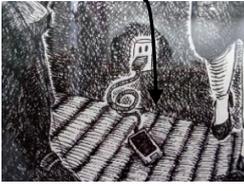
Buhle Nkalashe, Validation, técnica mixta sobre lienzo, detalle, [2021].

### Smartphone y surrealismo en el arte

De los hallazgos encontrados surgidos de temáticas surrealistas localizamos dos artistas Mayra León y María Vez (Figura 4). Por un lado, Mayra León en sus obras, El Enfermo y El Grito, registra equipos Smartphone. En la primera, una mano que se escapa de un cuadro, parte superior, sujeta un equipo celular, en tanto que, en la segunda obra, El grito, en la parte inferior, se observa un Smartphone, con su cable conectado a una fuente eléctrica; ambas creaciones de León se presentaron en la Galería RAB 63, en 2021. Por otra parte, María Vez en sus piezas Sin título [1] y Sin título [2] de la Serie Ghosted traslada imágenes de fantasmas y personas en las cuales se registran imágenes de equipos

celulares. En Sin título [1] aparece el Smartphone en la parte inferior del cuadro y en Sin título [2] el aparato de comunicación lo sujeta una persona en su mano izquierda; ambas pinturas con técnica en pastel se exhibieron en la Galería Bicéfala en 2021.

**Figura 4.** El Smartphone y el surrealismo en las creaciones de arte

 	 	 	 
<p>María Vez, Sin título [1], Serie Ghosted, técnica en pastel, detalles, 2021.</p>	<p>Mayra León, El Enfermo, tinta sobre papel, detalles, 2020.</p>	<p>María Vez, Sin título [2], Serie Ghosted, técnica en pastel, detalles, 2021.</p>	<p>Mayra León, El Grito, tinta sobre papel, detalles, 2020.</p>

### Lap Top's y Tablets en el arte

Los equipos computacionales, o una variedad de estos, las Lap Top's y Tablets son motivo de inclusión, como imagen o como arte-objeto (Figura 5). Mayra León seleccionó para su obra El sueño la imagen de una Lap Top, misma que aparece en la parte inferior del cuadro; éste fue localizado en Facebook. De igual manera, María Vez seleccionó este mismo artefacto de comunicación, la Lap Top, para su obra Sin título [3], Serie Ghosted, la cual se identifica, también, en la parte inferior. Además, cabe señalar que se identifica la leyenda “You’re afraid I Will write about you” [Tienes miedo de que escriba acerca de ti] en la pantalla; la creación de Vez se presentó en la Galería Bicéfala. Finalmente, encontramos a los artistas Eugenio Ampudia y Darío Ortiz. Por un lado, Ampudia, con su video instalación Tomar medidas, El futuro no es de nadie todavía, Hoy es siempre, We Will, en la cual en dos Tablets se registran los enunciados “HOY ES SIEMPRE” y “WE WILL” [Lo haremos]; la obra de Ampudia fue presentada en el Museo de Arte Carrillo Gil en 2016. Por su parte, Ortiz en su obra El moralista, también, uno de sus personajes sujeta una Tablet, en tanto que otro, sostiene un Smartphone. Finalmente, la instalación de Allegra Hangen, Viva México, Arriba México, compuesta por metal, acrílico, pintura, iPad, video digital y sonido, se presentó en la Galería Dolores 54, en 2021.

**Figura 5.** Lap Top's y Tablets en las piezas de arte

		
<p>María Vez, Sin título [3], Serie Ghosted. técnica en pastel, detalles, 2021.</p>	<p>Eugenio Ampudia, Tomar medidas, El futuro no es de nadie todavía, Hoy es siempre, We will, videoinstalación, detalles, 2015.</p>	<p>Mayra León, El sueño, tinta sobre papel, detalles, 2020.</p>

**Fuente;** fotos de las obras de María Vez y Eugenio Ampudia e imágenes de Mayra León

**Extensiones o implementos de las TIC en el arte**

En párrafos anteriores ya nos percatamos de rostro cubierto con Smartphones, ahora nos encontramos con piezas que cubren las caras de personas con Dispositivos de realidad virtual, o bien otras obras en las cuales la gente aparece escuchando sus audífonos. Tanto los audífonos como los Dispositivos de realidad virtual, mediante su software y hardware, son herramientas con las cuales es posible acceder a archivos de sonido o servicios diversos de Internet. Entre los artistas y sus obras de arte en las cuales introducen imágenes de esos dispositivos se encuentran los siguientes. Nisty Chatha en Her spirit seleccionó una persona escuchando con sus audífonos. El mismo artista, también, creó tres piezas, I visualize 1, I visualize 2 y I visualize 3, en las cuales personas, niños o adolescentes, utilizan Dispositivos de realidad virtual; las imágenes de las cuatro obras de Chatha (Figura 6) fueron encontradas en Facebook e Instagram. A diferencia de piezas de arte del pasado, en las cuales se advierte la destreza del artista para completar los rasgos faciales de los retratados, los objetos que representan a las TIC se sobreponen y limitan la visibilidad de las personas

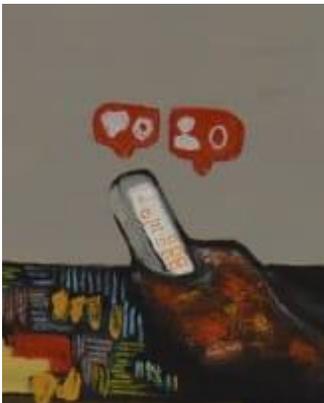
**Figura 6.** Implementaciones de las TIC en el arte

			
<p>Nisty Chatha, Her spirit, [2021]</p>	<p>Nisty Chatha, I visualize 1, [2021]</p>	<p>Nisty Chatha, I visualize 2, [2021]</p>	<p>Nisty Chatha, I visualize 3, [2021]</p>

## Marcas o íconos de las TIC en las obras de arte

Los dispositivos que representan medios de comunicación con los cuales se pueden almacenar, organizar, editar y redistribuir nuevamente datos e información, también contienen y se reconocen con otros símbolos o iconografías. Las obras de arte no son la excepción para impregnar e integrar dichos elementos. Por ejemplo, Buhle Nkalashe, además de incluir los Smartphones, en su pieza Lead the way [Guía el camino] incluye un ícono de ubicación geográfica y en la obra Trailblazer añade dibujos que representan mensajes de texto. Por su parte, Claudio Castelleros en su trabajo Mensaje de los dioses, incluye símbolos de aplicaciones de servicios de mensajes de texto, de llamada telefónica, de correo electrónico, o bien de una aplicación específica (Messenger). Claudia Huizar, por su lado, prefirió incluir en 20VE la simbología relacionada con la reproducción de videos y del Código QR; Huizar, además, a manera de collage compone e integra en su obra las palabras: “ReCueRDa”, “ACCIONa”, “Observa” y “aPRENDe”. Las imágenes de las obras de Nkalashe y de Huizar fueron encontradas en Facebook o Instagram, en tanto que la pieza de Castelleros, fue exhibida en la galería del Centro CREA, en 2018 (Figura 7).

**Figura 7.** Iconografía de las TIC en las creaciones de arte

			
<p>Buhle Nkalashe, Lead the way, técnica mixta sobre lienzo, detalle. [2021]</p>	<p>Claudia Huizar, 20VE, 2020.</p>	<p>Claudio Castelleros, Mensaje de los dioses, 2017.</p>	<p>Buhle Nkalashe, Trailblazer, técnica mixta sobre lienzo, detalle, [2021].</p>

## DISCUSIÓN

### EL arte, las TIC y sus referentes sociales

Como ya se ha mencionado anteriormente, la Ciencia de la información analiza, en general, la fenomenología de la información, desde la producción, la edición e intercambio de la información. Ésta, la información, al componerse de datos se encuentra prácticamente en todos los espacios y objetos.; las obras de arte no son la excepción. Sin embargo, al revisar los contextos de la Sociedad de la información en los cuales se desarrolla este estudio, se aprecia una inmersión de prácticamente todos los sectores de la población en el uso de las TIC. Es decir, gran cantidad de dispositivos pueden conectarse a Internet y consumir datos e información, revisarlos o reeditarlos, guardarlos o redistribuirlos.

El consumo y distribución de los datos e información se ejecuta con objetos representativos de las TIC como las computadoras en sus distintos tipos y modelos, los Smartphones y Tabletas electrónicas con

conexión a Internet. Al correlacionar las referencias de la fenomenología de la Sociedad de la información y el uso de las TIC con los resultados obtenido en este estudio, encontramos que las comunidades de artistas no son ajenas a las recientes modernidades (Viñarás Abad, M. (2005). Así lo observamos en las piezas de arte: a) las imágenes son plasmadas en dibujos, gráficas o pinturas; b) o bien objetos, o partes de estos, son asimilados como arte-objeto, y; c) además, símbolos de las TIC son considerados en las obras de arte.

### **La Ciencia de la información y las obras de arte como objeto de estudio**

El objeto de la Ciencia de la información son los datos e información, algunos autores amplían o proponen su ampliación al conocimiento, de nuestra parte proponemos añadir las sensaciones producidas por las obras de arte. El objeto de arte es una pieza compuesta por datos e información. Esas piezas y sus contenidos, por su valor e interés social, se convierte en un símbolo. Las creaciones de los artistas, también, contienen imágenes que, con el tiempo, o por su valor de manufactura, o por los materiales utilizados, o por la trascendencia del artista, por mencionar algunos factores, se erigen como íconos, estudios aseverados por Carbonell Currало, & Viñarás, Abad., 2021), evidencian.

Algunos objetos elaborados por los artistas reflejan los usos sociales de las TIC con tal magnitud y apropiación que se convierten en íconos (teléfonos, Smartphones, Tablets, computadoras, entre otros) fácilmente identificables, como reconocibles son otras las imágenes de servicios de telefonía, mensajería de textos, correo electrónico, o las iconografías de marcas de aplicaciones o programas (Messenger, Facebook, por mencionar algunas). Entonces, las obras de arte compuesta por símbolos o conjuntos de símbolos, los cuales después de su observación o análisis contienen datos e información, por lo tanto, son objeto de estudio de la Ciencia de la información.

La Ciencia de la Información, en una de sus vertientes estudia aquellos elementos que contienen datos, información y conocimientos, por ejemplo, libros, revistas, enciclopedias, fotografías, posters, mapas, entre otros. Estos objetos pueden analizarse, catalogarse, describir sus temáticas o contenidos, como documentos individuales, o bien como conjuntos o colecciones pertenecientes a bibliotecas, mediatecas, centros de documentación e información, archivos, museos, entre otras entidades o unidades de información. Las obras de arte, también, como documento, son factibles de catalogarse, clasificarse y conformar catálogos, impresos o automatizados. Esto quiere decir que, esas piezas, las creaciones artísticas son documentos u objetos, contenedores de datos e información factibles de analizar por la Ciencia de la información, o por algunos de sus componentes.

La pieza de arte contiene datos e información, conocimientos del artista. Si consideramos que la información contiene datos que al analizarse se convierten en información, en las creaciones artísticas, puede o no considerarse un análisis, pues, su observación requiere de otro tipo de introspección, la contemplación y sus sensaciones, sin un análisis profundo, o bien, sí, un estudio minucioso sin que se tenga que resolver un problema.

### **CONCLUSIONES**

En el contexto en el cual se desarrolla esta investigación, donde la presencia y uso de las TIC por distintos sectores sociales, la producción, intercambio y consumo de grandes cantidades de datos e información, la cada vez mayor exposición de horas de conexión a Internet, entre otros fenómenos, la comunidad de artistas asume e integra en sus creaciones, imágenes u objetos (teléfonos, Smartphones, Lap Top's, Tablets, y otros elementos periféricos). Las imágenes representativas de las TIC en las obras de arte son reconocidas por el artista y asumidas por quien las observa. Esos íconos, en ocasiones, también se acompañan de otros signos, como la escritura: letras, palabras o frases. Entonces, al considerarse las obras de arte como un objeto, un documento, que contiene signos, símbolos, íconos o muestras de escritura, podemos concluir, además, que dichas creaciones artísticas

son motivo de análisis de la Ciencia de la información, puesto que esta área del conocimiento analiza la fenomenología de la información.

Así, si consideramos que la obra de arte es un objeto, entonces se puede describir, analizar, clasificar, asignar sus tópicos. O bien, cuando hay varias piezas de arte es posible diseñar catálogos o repositorios documentales que mejor describan cada una de esas obras. Para ello es necesario conocer y aplicar, además de los lenguajes documentales, los metadatos necesarios para la comprensión de los programas de computadora. Por otra parte, si las obras de arte son producto del ser humano, atendiendo la fenomenología de la información, es posible indagar quién o quiénes elaboran esas creaciones artísticas, dónde y cómo se organizan para su difusión, quiénes se encargan de su curaduría, cuáles son los perfiles de quienes adquieren esas piezas, por mencionar algunas aplicaciones de la Ciencia de la información. Finalmente, podemos decir que la obra de arte como documento contiene datos, los cuales al observarse no necesariamente resuelven un problema, pero sí causa en su observador sensaciones diversas, de admiración, desaprobación, o simplemente de reflexión sin alcanzar análisis razonado profundo o conclusiones precisas.

### **Propuestas para futuras investigaciones.**

a) Profundizar en el tema aplicando metodología cualitativa para conocer por qué el artista incluye símbolos o íconos representativos de las TIC en sus obras; b) o bien, al observarse que algunas piezas de arte contienen imágenes, además, contienen letras, palabras o enunciados, este tema puede profundizarse aplicando el Modelo de identificación de la información escrita (Martínez Musiño, 2019); c) por otra parte, es posible aplicar la Teoría de los usos sociales de las TIC (Gomez-Mont, 2007), utilizando metodologías cualitativas (entrevista a profundidad, focus group, por ejemplo), para conocer, por ejemplo, por qué el comercializador de esas obras confía en su venta, o en su defecto para saber por qué los clientes adquieren piezas con esas características.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Borko, H. (1968). Information Science: What is It? *American Documentation*, January, 3-5.  
<https://doi.org/10.1002/asi.5090190103>
- Buckland, M. K., & Liu, Z. (1995). History of Information Science. *Annual Review of Information Science and Technology*, 30, 385-416.
- Buckland, M.K. & Liu, Z. (1995). History of Information Science. *Annual Review of Information Science and Technology (ARIST)*, 30, 385-416. Retrieved October 25, 2022 from  
<https://www.learntechlib.org/p/80659/>.
- Carbonell Currало, E. G., & Viñarás Abad, M. . (2021). Museos y desarrollo sostenible. Gestión museística y comunicación digital para alcanzar los ODS. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, 79–108. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e143>
- Faibisoff, S., & Ely, D. P. (1976), Information and Information Needs. *Information Reports and Bibliographies*, 5, 3-16. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED100311.pdf>
- Gómez-Mont, C. (2007). Los usos sociales de las tecnologías de información y comunicación. Versión. *Estudios de Comunicación y Política*, (12), 287-305.  
<https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/download/189/188>
- Hootsuite (2021). Digital 2021: Global Overview Report.  
<https://www.hootsuite.com/resources/digital-trends>

- Kim, J. H. (2019). Empowering Korean Adolescent Girls Using Smartphones as a Stimulus for Creative Expression: Response Art and Dialogue (Doctoral dissertation, Notre Dame de Namur University). <https://www.proquest.com/openview/fda6656def9bb818135d989a17102eb2/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Lumen (2017). *Parámetro 02 ArteLumen*, 2a ed. México: Lumen.
- Martínez Musiño, C. (2019). La información escrita y la representación icónica de la muerte en el arte. *Bibliotecas. Anales de investigación*, 15(1), 99-111. <http://revistas.bnjm.cu/index.php/BAI/article/view/116/117>
- Martínez Musiño, C. (2013). Tecnología: idea y práctica del profesional de la información. *Bibliotecas. Anales de investigación*, 8-9(8-9), 216-221. <http://revistas.bnjm.cu/index.php/BAI/article/view/286/296>
- Paramitha, E. S. G. (2019). Using Smartphone to Enhance Student's Digital Art Literacy. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(2), 72-79. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.31655>
- Paul, P., Bhuimali, A., & Aithal, P. S. (2017). Information Science: Science or Social Science? *International Journal on Recent Researches in Science, Engineering & Technology*, 5(9), 54-65. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3042150](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3042150)
- Saracevic, T. (1996). Ciência da informação: origem, evolução e relações. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, 1(1), n. 1, 41-62. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22308/17916>
- Saracevic, T. (1995). Interdisciplinary Nature of Information Science. *Ciência da informação*, 24(1), 36-41. <http://labds.eci.ufmg.br:8080/handle/123456789/75>
- Webster, F. (2010). Information Society. En Marcia J. Bates & Mary Niles Maack, eds. *Encyclopedia of Library and Information Sciences*. 3a ed. Boca Raton, FL.: CRC.
- Yuktirat, C., Sindhuphak, A., & Kiddee, K. (2018). M-learning for the Art of Drawing: Informal Learning for a Digital Age. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 12(5), pp. 152–168. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i5.9207>
- Viñarás Abad, M. (2005). Una aproximación a la gestión de la comunicación en los museos: Cambios y tendencias en el cambio de siglo. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 67, 38–64. <https://doi.org/10.15178/va.2005.67.38-64>
- Zins, C. (2007). Conceptions of Information Science. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 58(3), 335-350. <https://doi.org/10.1002/asi.20507>
- Carbonell Curralo, E. G., & Viñarás Abad, M. . (2021). Museos y desarrollo sostenible. Gestión museística y comunicación digital para alcanzar los ODS. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, 79–108. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e143>

**Anexo 1.** Relación de Museos, galerías y centros culturales de arte visitados en la investigación de campo

66.5 Gallery (Ciudad de México)	México (Ciudad de México)	Casa Lu (Ciudad de México)
90o Fast Gallery (Ciudad de México)	Casa de Cultura Jesús Reyes Heroles (Ciudad de México)	Casa Luis Barragán (Ciudad de México)
Academia de Artes Visuales (Ciudad de México)	Casa de Cultura José María Velasco (Ciudad de México)	Casa Mila (Ciudad de México)
Academia de San Carlos (Ciudad de México)	Casa de Cultura Juan Rulfo (Ciudad de México)	Casa Milán (Ciudad de México)
Aguafuerte Galería (Ciudad de México)	Casa de Cultura Periodista (Ciudad de México)	Casa Museo Rafael Tovar de Teresa (Ciudad de México)
Aljafería (Zaragoza, España)	Casa de Cultura San Rafael (Ciudad de México)	Casa Nakasone (Ciudad de México)
Alumnos 47 (Ciudad de México)	Casa de Cultura San Simón Tolnahuac (Ciudad de México)	Casa Nuestra (Ciudad de México)
Anonymous Gallery Mexico City (Ciudad de México)	Casa de Francia	Casa Versalles (Ciudad de México)
Archivo Colectivo (Ciudad de México)	Casa de la Cultura Asociación Mexicana Japonesa (Ciudad de México)	Casa Viva (Ciudad de México)
Archivo, Diseño y Arquitectura (Ciudad de México)	Casa de la Primera Imprenta de América (Ciudad de México)	Casino Español de México (Ciudad de México)
ArtSpace Mexico (Ciudad de México)	Casa del Arquitecto (Ciudad de México)	Celaya Brothers Gallery (Ciudad de México)
Aura Galerías (Ciudad de México)	Casa del Lago Juan José Arreola (Ciudad de México)	Centro CREA (Ciudad de México)
Biblioteca General del H. Congreso de la Unión (Ciudad de México)	Casa Franciscana (Ciudad de México)	Centro Cultural Bella Época (Ciudad de México)
Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada (Ciudad de México)	Casa FRISAC (Ciudad de México)	Centro Cultural Brasil-México (Ciudad de México)
Caixa Forum Zaragoza (Zaragoza, España)	Casa Gilardi (Ciudad de México)	Centro Cultural Casa del Tiempo (Ciudad de México)
Canela Art Gallery (Ciudad de México)		Centro Cultural de España en México (Ciudad de México)
Casa de Colombia en		

Centro Cultural del México Contemporáneo (Ciudad de México)	Alternativa (Ciudad de México)	México)
Centro Cultural Eje (Ciudad de México)	El Colegio Nacional (Ciudad de México)	Galería Arredondo (Ciudad de México)
Centro Cultural El Rule (Ciudad de México)	Escuela de Música del Rock a la Palabra (Ciudad de México)	Galería Arróniz (Ciudad de México)
Centro Cultural José Martí (Ciudad de México)	Espacio, Fundación telefónica (Madrid)	Galería Arte Abierto (Ciudad de México)
Centro Cultural Pedregal (Ciudad de México)	Espacio 14 (Ciudad de México)	Galería Arte Hoy (Ciudad de México)
Centro Cultural San Ángel (Ciudad de México)	Espacio León Azul Ciudad de México	Galería Arte XXI (Ciudad de México)
Centro Cultural Universitario Tlatelolco (Ciudad de México)	Fine Art Gallery (Ciudad de México)	Galería ArtSpace México (Ciudad de México)
Centro Cultural Veracruzano (Ciudad de México)	Foto Museo Cuatro Caminos (Ciudad de México)	Galería Ateneo Español (Ciudad de México)
Centro Cultural Xavier Villaurrutia (Ciudad de México)	Fundación Casa Wabi (Ciudad de México)	Galería Baga 06 (Ciudad de México)
Centro de Artes Vivas (Ciudad de México)	Fundación Centro Cultural del México Contemporáneo (Ciudad de México)	Galería BBVA Bancomer (Ciudad de México)
Centro de Ciencias de la Complejidad (Ciudad de México)	Fundación Cultural. Trabajadores de Pascual y del arte A.C. (Ciudad de México)	Galería Bernardini (Ciudad de México)
Centro de Cultura Digital (Ciudad de México)	Fundación Elena Poniatowska Amor (Ciudad de México)	Galería Biquini Wax (Ciudad de México)
Centro de Diseño Alemán (Ciudad de México)	Fundación Javier Marín (Ciudad de México)	Galería CANIEM (Ciudad de México)
Centro de Historias (Zaragoza, España)	Fundación MAPFRE (Madrid, España)	Galería Carta Blanca (Ciudad de México)
Centro de Interpretación del Ferrocarril (comarca Campo de Cariñena, España)	Fundación Sebastián (Ciudad de México)	Galería Casa Lamm (Ciudad de México)
Centro de la Imagen (Ciudad de México)	Galería 123 (Ciudad de México)	Galería Claustro Románico (Ciudad de México)
Centro Joaquín Roncal (Zaragoza, España)	Galería Acapulco 62 (Ciudad de México)	Galería Clínica Regina (Ciudad de México)
Centro Vasco Euskal Etxea (Ciudad de México)	Galería Agustina Ferreyra (Ciudad de México)	Galería de Arte de la SHCP (Ciudad de México)
Club de Industriales (México)	Galería Alas Ihsus Chelas (Ciudad de México)	Galería de Arte Espacio y Lugar (Ciudad de México)
Club de Periodistas (Ciudad de México)	Galería Alfredo Ginoccio (Ciudad de México)	Galería de Arte Forjadores de México (Ciudad de México)
Colegio Oficial de Arquitectos de Aragón (Zaragoza, España)	Galería Alicama 16 Ciudad de México)	Galería de Arte Mexicano (Ciudad de México)
Crucru ArtSpace Galería	Galería Almanaque (Ciudad de México)	Galería de Cerámica Contemporánea (Ciudad de México)
	Galería Alterna (Ciudad de	Galería de la Alianza Francesa del Valle (Ciudad de México)
		Galería de la Alianza Francesa Polanco (Ciudad de México)

---

Galería de la Alianza Francesa San Ángel (Ciudad de México)

Galería de la Lotería Nacional (Ciudad de México)

Galería de la Sociedad Dante Alighieri (Ciudad de México)

Galería de la Universidad del Claustro de Sor Juana (Ciudad de México)

Galería del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México (Ciudad de México)

Galería del Centro libanés (Ciudad de México)

Galería del Club Alemán (Ciudad de México)

Galería del STUNAM (Ciudad de México)

Galería DLonngi Art (Ciudad de México)

Galería Dolores 54 (Ciudad de México)

Galería Donceles 66 (Ciudad de México)

Galería Enrique Guerrero (Ciudad de México)

Galería Espac (Ciudad de México)

Galería Estación Metro Auditorio (Ciudad de México)

Galería Estación Metro Barranca del Muerto (Ciudad de México)

Galería Estación Metro Zócalo (Ciudad de México)

Galería Estoril Polanco (Ciudad de México)

Galería Ethra (Ciudad de México)

Galería Garage (Ciudad de México)

Galería Ge (Ciudad de México)

Galería Hacienda de los

---

---

Morales (Ciudad de México)

Galería Hilario Galguera (Ciudad de México)

Galería Hyundai, Insurgentes (Ciudad de México)

Galería Impala (Ciudad de México)

Galería IMSS (Ciudad de México)

Galería INDAUTOR (Ciudad de México)

Galería Inter Mundi (Ciudad de México)

Galería José García (Ciudad de México)

Galería José María Velasco (Ciudad de México)

Galería Juan Martín (Ciudad de México)

Galería Juárez Aguirre (Ciudad de México)

Galería Karen Huber (Ciudad de México)

Galería Kurimanzutto (Ciudad de México)

Galería la Buena Estrella (Ciudad de México)

Galería La Cuña Senado de la República (Ciudad de México)

Galería La Endina Remolona (Ciudad de México)

Galería la Sandía (Ciudad de México)

Galería Labor (Ciudad de México)

Galería Ladrón (Ciudad de México)

Galería Lamartine (Ciudad de México)

Galería le Laboratoire (Ciudad de México)

Galería Local 21 (Ciudad de México)

Galería London Squash (Ciudad de México)

Galería López Quiroga

---

---

(Ciudad de México)

Galería Luis Adelantado (Ciudad de México)

Galería Lulú (Ciudad de México)

Galería Marso (Ciudad de México)

Galería Maia Contemporary (Ciudad de México)

Galería Memorias de Utopía (Ciudad de México)

Galería Metropolitana (Ciudad de México)

Galería Nina Menocal (Ciudad de México)

Galería Noox (Ciudad de México)

Galería Oficina del Arte (Ciudad de México)

Galería OMR (Ciudad de México)

Galería Oscar Román (Ciudad de México)

Galería Ovalo (Ciudad de México)

Galería Pablo Goebel (Ciudad de México)

Galería Panteón (Ciudad de México)

Galería Patricia Conde (Ciudad de México)

Galería Proyecto Paralelo (Ciudad de México)

Galería Pulquería Insurgentes (Ciudad de México)

Galería Quimera (Ciudad de México)

Galería Quinto Piso (Ciudad de México)

Galería RAB63 (Ciudad de México)

Galería Radio UNAM (Ciudad de México)

Galería RedArt (Ciudad de México)

Galería RGR (Ciudad de México)

Galería Rodrigo Rivero Lake (Ciudad de México)

---

Galería Rullán (Ciudad de México)	México)	Museo de la Mujer
Galería SophArt (Ciudad de México)	Mard's Gallery (Ciudad de México)	Museo de Louvre, Sala renacimiento (Paris, Francia)
Galería Terreno Baldío (Ciudad de México)	Material Art Fair (Ciudad de México)	Museo de Zaragoza (Zaragoza, España)
Galería Torre del Reloj (Ciudad de México)	Musée de la Légion d'honneur (Paris, Francia)	Museo del agua (Ciudad de México)
Galería Travesía Cuatro (Ciudad de México)	Morton Subastas (Ciudad de México)	Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso (Ciudad de México)
Galería UAM-Rectoría (Ciudad de México)	Museo Anahuacalli (Ciudad de México)	Museo del Estanquillo (Ciudad de México)
Galería Urbana (Ciudad de México)	Museo Archivo de la Fotografía (Ciudad de México)	Museo del Palacio de Bellas Artes (Ciudad de México)
Galería Villa San Jacinto (Ciudad de México)	Museo Casa de León Trotsky (Ciudad de México)	Museo del Palacio de Iturbide
Galería Vórtice (Ciudad de México)	Museo Casa del Risco (Ciudad de México)	Museo del Telégrafo (Ciudad de México)
Galería WBSMX (Ciudad de México)	Museo de Arte Carrillo Gil (Ciudad de México)	Museo del Templo Mayor (Ciudad de México)
Galería Yunque (Ciudad de México)	Museo de Arte Moderno (Ciudad de México)	Museo del Tequila y el Mezcal (Ciudad de México)
Galería Yuri López Kuri (Ciudad de México)	Museo de Arte Popular (Ciudad de México)	Museo Ex Teresa Arte Actual (Ciudad de México)
Gama Galería (Ciudad de México)	Museo de Bellas Artes (Bilbao, España)	Museo Experimental el Eco (Ciudad de México)
Gimnasio de Arte y Cultura (Ciudad de México)	Museo de El Carmen (Ciudad de México)	Museo Franz Mayer (Ciudad de México)
Goethe-Institut Mexiko (Ciudad de México)	Museo de grabado casa natal de Goya, sala de exposiciones Zuloaga (comarca Campo de Cariñena, España)	Museo Fundación Júmex Arte Contemporáneo (Ciudad de México)
Hashi Galería (Ciudad de México)	Museo de Historia de Tlalpan (Ciudad de México)	Museo Goya (Colección Ibercaja) (Zaragoza, España)
IAACC Pablo Serrano (Zaragoza, España)	Museo de Historias (Zaragoza, España)	Museo José Luis Cuevas (Ciudad de México)
Ibercaja Patio de la Infanta (Zaragoza, España)	Museo de la Academia de San Carlos (Ciudad de México)	Museo Marítimo Ría (Bilbao, España)
Instituto Cultural México Israel (Ciudad de México)	Museo de la Biblioteca Nacional de España (Madrid, España)	Museo Memoria y Tolerancia (Ciudad de México)
Instituto Italiano de Cultura (Ciudad de México)	Museo de la Cancillería (Ciudad de México)	Museo Mexicano del Diseño (Ciudad de México)
Instituto Mexicano para la Justicia (Ciudad de México)	Museo de la Ciudad de México (Ciudad de México)	Museo Nacional de Antropología (Ciudad de México)
La Calaca Espacio Cultural (Ciudad de México)	Museo de la Luz (Ciudad de México)	
La Lonja (Zaragoza, España)		
La Sabina (Ciudad de México)		
LI Espacio (Ciudad de México)		
LS Galería (Ciudad de		

Museo Nacional de Arte (Ciudad de México)	México)	México)
Museo Nacional de la Acuarela (Ciudad de México)	Petit Palais (museo) (Paris, Francia)	Stella Magni Gallery (Ciudad de México)
Museo Nacional de las Culturas del Mundo (Ciudad de México)	Perisur, Galería (Ciudad de México)	Taller de Arte Contemporáneo (Ciudad de México)
Museo Nacional de San Carlos (Ciudad de México)	Polyforum Siqueiros (Ciudad de México)	Vértigo Galería (Ciudad de México)
Museo Nacional del Prado (Madrid, España)	Project Ciclo (Ciudad de México)	Vostok Image Lab (Ciudad de México)
Museo Soumaya Plaza Loreto (Ciudad de México)	Proyecto Chimalistac (Ciudad de México)	Zona MACO (Ciudad de México)
Museo Soumaya Plaza Polanco (Ciudad de México)	Proyecto Paralelo (Ciudad de México)	
Museo Tamayo Arte Contemporáneo (Ciudad de México)	Proyectos Monclova (Ciudad de México)	
Museo Universitario de Arte Contemporáneo (Ciudad de México)	Pugseal Arte (Ciudad de México)	
Museo Universitario de Ciencias y Arte (Ciudad de México)	Purísima Arte Contemporáneo (Ciudad de México)	
Noox América (Ciudad de México)	QuPO (Ciudad de México)	
Palacio de Bellas Artes (Ciudad de México)	Sala César Augusto (Hotel Meliá) (Zaragoza, España)	
Palacio de Iturbide (Ciudad de México)	Sala de Arte Público Siqueiros (Ciudad de México)	
Palacio de la Autonomía (Ciudad de México)	Sala de exposiciones del Palacio de Sástago (Zaragoza)	
Palacio de la Escuela de Medicina (Ciudad de México)	Salón de la Plástica Mexicana (Ciudad de México)	
Palacio de Minería (Ciudad de México)	Salón DèS Aztecas (Ciudad de México)	
Palacio del Arzobispado (Ciudad de México)	Salon Young Collector (Ciudad de México)	
Palacio Nacional (Ciudad de México)	Seminario de Cultura Mexicana (Ciudad de México)	
Palacio Postal (Ciudad de México)	Sinagoga Histórica Justo Sierra (Ciudad de México)	
Parque Galería Ciudad de México)	Sismo Gallery (Ciudad de México)	
Perisur, Galería (Ciudad de	Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística (Ciudad de México)	
	SOMA (Ciudad de México)	
	SOMA. La isla (Ciudad de	

**Anexo 2.** Los artistas y su obra: presencias icónicas u objetuales de las TIC

<b>Artista</b>	<b>Título</b>	<b>Técnica</b>	<b>Fuente(s) o localización en internet</b>	<b>Fecha</b>
Allegra Hangen	Viva México, Ariba México	Instalación. metal, acrílico, pintura, iPad, video digital y sonido	Visita, investigación de campo	2021
Antonio Ortiz “Gritón”	Mecatlanonotzqui= Teléfono	Pintura. Acrílico sobre tela estampada	Visita, investigación de campo	2011
Buhle Nkalashe	Lead the way. Serie Dopamine	Pintura. Técnica mixta sobre lienzo	<a href="https://www.instagram.com/p/COkoYjbJj5Q/">https://www.instagram.com/p/COkoYjbJj5Q/</a>	[2021]
Buhle Nkalashe	Third eye. Serie Dopamine	Pintura. Técnica mixta sobre lienzo	<a href="https://www.instagram.com/p/COu0eurJH50/">https://www.instagram.com/p/COu0eurJH50/</a>	[2021]
Buhle Nkalashe	Public identity. Serie Dopamine	Pintura. Técnica mixta sobre lienzo	<a href="https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2890291377881491&amp;set=pb.100007019708333.-2207520000..&amp;type=3">https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2890291377881491&amp;set=pb.100007019708333.-2207520000..&amp;type=3</a>	[2021]
Buhle Nkalashe	Trailblazer. Serie Dopamine	Pintura. Técnica mixta sobre lienzo	<a href="https://www.instagram.com/the_new_african/?hl=es">https://www.instagram.com/the_new_african/?hl=es</a>	[2021]
Buhle Nkalashe	Validation. Serie Dopamine	Pintura. Técnica mixta sobre lienzo	<a href="https://www.instagram.com/the_new_african/?hl=es">https://www.instagram.com/the_new_african/?hl=es</a>	[2021]
Claire Becker	Todos llegamos al cielo	Instalación.	Visita, investigación de campo	2007
Claudia Huizar	Oz	Pintura. Óleo y acrílico sobre tela	<a href="https://www.facebook.com/photo?fbid=10161798582630241&amp;set=a.10152381167945241">https://www.facebook.com/photo?fbid=10161798582630241&amp;set=a.10152381167945241</a>	[2019]
Claudia Huizar	20Ve	Pintura. Óleo y acrílico sobre tela	<a href="https://www.instagram.com/p/CI LAhKmMvUN/?utm_medium=copy_link">https://www.instagram.com/p/CI LAhKmMvUN/?utm_medium=copy_link</a>	2020

Claudia Huizar	Y sin embargo	Pintura. Óleo sobre tela	<a href="https://m.facebook.com/photo.php?fbid=10165444873730241&amp;id=817175240&amp;set=pb.817175240.-">https://m.facebook.com/photo.php?fbid=10165444873730241&amp;id=817175240&amp;set=pb.817175240.-</a>	2021
Claudio Castelleros	Mensaje de los dioses	Litografía	Visita, investigación de campo	2017
Cuca Fernández	Navegando en la red	Pintura. Encáustica con deshechos de celulares sobre madera	Visita, investigación de campo	2019
Darío Ortiz	El moralista	Pintura. Óleo sobre tela	Visita, investigación de campo	2017
Diego Ferreyra /	Nosotros que nos quisimos tanto.	Pintura. Acuarela	<a href="https://www.instagram.com/p/CP8aMSQgjVM">https://www.instagram.com/p/CP8aMSQgjVM</a>	2021
Eugenio Ampudia	Tomar medidas, El futuro no es de nadie todavía, Hoy es siempre, We will.	Instalación. Video instalación	Visita, investigación de campo	2015
Isaac Cruz	Coqueteo a la indiferencia	Pintura. Acrílico sobre tabla	Visita, investigación de campo	2015
León Renster	Shangai Dreams	Dibujo. Impresión digital en tela	Visita, investigación de campo	2017
Manu B. León	Cabina	Dibujo, Tinta y acuarela	Visita, investigación de campo	[2019].
Manu B. León	Caseta telefónica	Dibujo. Punta seca	Visita, investigación de campo	[2019].
Manu B. León	Teléfono	Dibujo. Tinta y acuarela	Visita, investigación de campo	[2019].
Margarita Botello	Elastic girl sobre sillón de Warhol	Pintura. Giclee sobre canvas	Visita, investigación de campo	[2019]
Mariana Pereyra	My favorite avatar	Dibujo. Mixta sobre papel	Visita, investigación de campo	2020

Mayra León	La pandemia.	Dibujo. Tinta sobre papel	<a href="https://www.facebook.com/mayraleon.dibujo.pintura.obragraficaylibrosdeartis/photos/108683058038024">https://www.facebook.com/mayraleon.dibujo.pintura.obragraficaylibrosdeartis/photos/108683058038024</a>	2021
Mayra León	Llamar	Pintura. Mixta sobre papel	Visita, investigación de campo	2018
Mayra León	El Enfermo	Dibujo. Tinta sobre papel	Visita, investigación de campo	2020
Mayra León	El grito	Dibujo. Tinta sobre papel	Visita, investigación de campo	2020
Mayra León	El médico	Dibujo. Tinta sobre papel	Visita, investigación de campo	2020
Mayra León	El sueño	Dibujo. tinta sobre papel	<a href="https://m.facebook.com/photo.php?fbid=10218655858492048&amp;id=1365578679&amp;set=a.1774469845955&amp;source=49&amp;ref=content_filter">https://m.facebook.com/photo.php?fbid=10218655858492048&amp;id=1365578679&amp;set=a.1774469845955&amp;source=49&amp;ref=content_filter</a>	2020
María Vez	Sin título. Serie Ghosted	Pintura. Pastel sobre tela	Visita, investigación de campo	2021
María Vez	Sin título. Serie Ghosted	Pintura. Pastel sobre tela	Visita, investigación de campo	2021
María Vez	Sin título. Serie Ghosted	Pintura. Pastel sobre tela	Visita, investigación de campo	2021
Mario Pedrosa Salguero	La chica de la per-rita [sic]	Pintura. acrílico en pop art	<a href="https://m.facebook.com/photo.php?fbid=426653331043448&amp;id=100010963544953&amp;set=a.128439157531535&amp;source=48">https://m.facebook.com/photo.php?fbid=426653331043448&amp;id=100010963544953&amp;set=a.128439157531535&amp;source=48</a>	2017
Miguel Casco	A.A, de la serie Nudes	Pintura. Gouache sobre papel	Visita, investigación de campo	2018
Raudiel Sañudo	No molestar	Pintura. Acrílico y aerosol	Visita, investigación de campo	2017
Nisty Chatha	Her Spirit	Pintura.	<a href="https://www.instagram.com/nistychatha/">https://www.instagram.com/nistychatha/</a>	[2021]
Nisty	Visualise 1	Pintura	<a href="https://www.instagram.com/nistychatha/">https://www.instagram.com/nistychatha/</a>	[2021]

Chatha			ychatha/	]
Nisty Chatha	Visualise 2	Pintura	<a href="https://www.instagram.com/nistychatha/">https://www.instagram.com/nistychatha/</a>	[2021 ]
Nisty Chatha	Visualise 3	Pintura	<a href="https://www.instagram.com/nistychatha/">https://www.instagram.com/nistychatha/</a>	[2021 ]
Ricardo Chávez Hernández	Postmortem	Dibujo. Puntilla negra sobre papel ilustración	Visita, investigación de campo	2016
Shot-One	Bestias	Dibujo. Mixta	Visita, investigación de campo	[2019 ]