

# El teléfono y los smartphones como representación, y objeto, en las obras de arte

Celso Martínez Musiño

Dokumenta Consultoría e Integraciones, México

ORIGINAL

## Resumen

**Objetivos.** Investigar si los teléfonos y los Smartphones se encuentran presentes en las obras de arte, y vincular esos hallazgos a partir de la Ciencia de la Información.

**Método.** Investigación documental y de campo. En la investigación documental, se consultaron las bases de datos: LISA, LISTA, Web of Science, Scopus y Scholar Google. En tanto que, para el trabajo de campo, se visitaron 289 museos, galerías de arte y centros culturales de España, Francia y, principalmente, la Ciudad de México, en el periodo 2011 a abril de 2021.

**Resultados.** Se localizaron y analizaron 19 obras de 15 artistas, de las cuales 8 son pinturas, 8 dibujos, 2 fotos y 1 instalación. La pieza de Claire Becker es la más antigua, data del año 2007, mientras que la obra más reciente es de Mayra León, elaborada en el año 2021. Ambos, el teléfono y el Smartphone se encuentran en las obras de arte como imagen y como arte objeto.

**Conclusiones.** El teléfono como el Smartphone son elementos que se insertan en las Tecnologías de la Información y la Comunicación por su penetración en la vida cotidiana. Esos objetos son, también, motivo de inclusión en las obras de arte, ya sea como imagen u objeto. Como objetos e imágenes, por su uso, y por ser portadores de datos e información se incrustan perfectamente en la fenomenología de la Ciencia de la Información.

## Palabras clave

*Arte; Arte objeto; Ciencia de la información; Smartphone; Teléfono.*

## The telephone and smartphones as representation, and object, in works of art

## Abstract

**Objectives.** To research whether the telephones and Smartphones are present in works of art, and to link these findings from the Information Science.

**Method.** Documentary and field studies. In the documentary research, the databases were consulted: LISA, LISTA, Web of Science, Scopus and Scholar Google. For the field research, 289 museums, art galleries and cultural centers in Spain, France and, mainly, Mexico City were visited in the period 2011-April 2021.

**Results.** 19 works by 15 artists were located and analyzed, of which 8 are paintings, 8 drawings, 2 photos and 1 installation, Claire Becker's piece is the oldest, dating from 2007, while the most recent work is Mayra León, made in 2021. Both, the telephone and the Smartphone are found in works of art as image and as object art.

**Conclusions.** The telephone and the Smartphone are elements that are inserted in the Information and Communication Technologies due to their penetration into everyday life. These objects are included in works of art, either as an image or an object. As objects and images, because of their use, and because they are carriers of data and information, they are perfectly embedded in the phenomenology of Information Science.

## Keywords

*Art; Information science; Object art; Smartphone; Telephone.*

## 1. Introducción

El proceso de comunicación, desde la prehistoria, dio origen al desarrollo de las sociedades, para esto, el ser humano utilizó desde los recursos y potencialidades corporales propias (señas, sonidos guturales, voz articulada, etc.), o bien del uso, por ejemplo, de señales de humo o sonidos para transmitir mensajes, y más recientemente, particularmente desde el siglo XIX, objetos para la comunicación no presencial (telégrafo, correo tradicional, teléfono, videoconferencia, por mencionar algunos. En nuestros días, es decir en el siglo XXI, el teléfono ha transformado y cambiado su forma, ha mutado y se ha insertado en los servicios de los *Smartphones*, ante esta situación nos planteamos algunos cuestionamientos.

¿Es posible encontrar los teléfonos y los *Smartphones*, como objetos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las obras de arte? Si es así, ¿esos elementos son objeto de análisis de la Ciencia de la Información? Al buscar antecedentes de investigaciones académicas en bases de datos de las humanidades y las ciencias sociales, acerca de la presencia del teléfono o los *Smartphones* en el arte, no los encontramos. Sí se localizaron documentos que tratan al *Smartphones* y el arte como herramienta, una tesis que analiza el uso de los *Smartphones* para estimular la expresión creativa en los adolescentes coreanos (Kim, 2019), otro estudio que investiga la aplicación de los *Smartphones* para la alfabetización en arte digital de los estudiantes (Paramitha, 2019), y un artículo que se enfoca en el Aprendizaje móvil (M-learning) para el arte del dibujo en la era digital (Yuktirat, Sindhuphak & Kiddee, 2018).

Entonces, partiendo del hecho de la ausencia en el tratamiento de las presencias del teléfono o del *Smartphone* en investigaciones académicas, y desde la perspectiva de la Ciencia de la Información, se asume tanto un interés y motivación por el tema, por una parte; y por otro lado, se atiende un problema de vacío investigativo. Con este estudio, se atiende el hecho de que cada vez es evidente que los *Smartphones* tienen mayor presencia en la vida cotidiana de las personas y la sociedad en general. Los colectivos o creadores del arte no son la excepción, el teléfono como antecedente del *Smartphone* y este tipo de dispositivos también, como se leerá en los resultados de la investigación, se encuentran presentes en las obras de arte.

Entonces, traducidas las preguntas de investigación en objetivos, nos proponemos: a) Inquirir si los teléfonos y los *Smartphones* se encuentran presentes en las obras de arte; y b) Vincular esos hallazgos a partir de la Ciencia de la Información. Para cumplir con las metas propuestas, el artículo se estructura de la siguiente manera: Notas conceptuales de la Ciencia de la información; El teléfono y el *Smartphone* como referentes sociales; Método; resultados; Discusión, y; Conclusiones.

## 2. Notas conceptuales de la Ciencia de la información

La Ciencia de la Información es un área de conocimiento relativamente reciente y desde sus primeras definiciones hay investigadores que aún analizan, desde su historia (Buckland & Liu, 1995), su origen y evolución (Saracevic, 1996), hasta los campos de acción, desde el estudio de su naturaleza interdisciplinar (Saracevic, 1995), intra o transdisciplinar; o bien, tratan 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, los debates, actualizaciones y definiciones recurrentes de la Ciencia de la Información, para fines de esta investigación recurrimos a los orígenes conceptuales. Consideramos las siguientes definiciones: 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* (CI) es la disciplina que investiga las propiedades y el comportamiento de la información [...] (Borko, 1968, p. 3). En resumen, la ciencia de la información se encarga del estudio de la fenomenología de la información, desde su producción, organización y su uso.

Así, la Ciencia de la Información en una de sus vertientes estudia aquellos elementos que contienen información o que se sistematizan y representan objetos de conocimiento, por ejemplo, libros, revistas, enciclopedias, fotografías, posters, mapas, entre otros, y que se organizan en bibliotecas, mediatecas, centros de documentación e información, por mencionar algunos. Los elementos descritos, tradicionalmente, son

considerados como contenedores de datos e información que han sido insertados en las obras de arte o se consideran como arte objeto. Asimismo, podemos listar un dispositivo que busca, despliega, guarda y puede compartir esos contenedores, nos referimos al *Smartphone*, el cual, dado su uso cotidiano, se representa también en las piezas de arte.

### 3. El teléfono y el *Smartphone* como referentes sociales

Por mucho tiempo el servicio telefónico en los hogares, y otros indicadores tecnológicos, fueron un parámetro de medición del bienestar humano. Actualmente la telefonía aún se ofrece para fines domésticos y de negocios, o bien en casetas en el interior de locales o en las calles. Sin embargo, este servicio también se ha insertado en la telefonía móvil, tanto en aparatos celulares básicos, tanto como en los *Smartphones*. Este dispositivo incide en los negocios, la educación, la salud, además, impacta psicológica y socialmente (Sarwar y Soomro, 2013, pp. 218-222), y como se leerá en los resultados de este artículo, el *Smartphone* también se refleja en las comunidades y las obras artísticas.

Por otro lado, para que los *Smartphones* funcionen se requieren, no solo de una serie de requerimientos técnicos y programas, sino también de los servicios de Internet. Al respecto, según Hootsuite en su *Digital 2021 Executive Summary Report*, actualmente hay 4.66 billones de dispositivos que usan Internet, los cuales se incrementaron con un billón de usuarios los cuales además accedieron a las redes sociales en los últimos tres años, es decir casi un veinte por ciento del total reportado. De las redes sociales, aquellas que ocupan las preferencias son *Facebook*, *YouTube*, *WhatsApp*, *FB Messenger*, *Instagram*, *Weixin/WeChat*, *TikTok*, *QQ*, *Douyin*, *Sina Weibo*, *Telegram*, *Snapchat*, *Kuaishou*, *Pinterest*, *Reddit*, *Twitter* y *Quora* (Hootsuite, 2021, pp. 5-8). El acceso a la amplia gama de plataformas o redes sociales, y otros servicios lo facilitan en gran medida los *Smartphones*.

El *Smartphone* como objeto de comunicación tiene sus antecedentes desde la década de 1930 como un radioteléfono, con un servicio privado (Farley, 2005, pp. 20-27). La misma fuente documental indica que el primer sistema de radio celular fue comercializado en 1969 y los sistemas celulares analógicos aparecieron en 1978. Así, Farley continúa describiendo los modelos y empresas ofertantes de servicios telefónicos, principalmente. En la actualidad, el *Smartphone* no solo ha cambiado de formato físico, aunque ha mutado transformando su diseño, ha mantenido una figura rectangular compacta que lo hace fácilmente manejable y transportable.

Además de servicios telefónicos, con un *Smartphone* se mantiene comunicación de mensajería escrita o con voz (*chat*, *msn*) y videoconferencia, también se accede, por ejemplo, a la radio, o al reloj lo que permite consultar los usos horarios; es también grabadora; captura imágenes fijas (fotografía o captura de pantalla); es posible videograbar; contiene servicios de GPS y acceso a mapas; puede contener, si así se desea, todas las aplicaciones que un usuario elija necesita o desea tener: como los servicios de taxi; una guía o ayuda para elegir los itinerarios geográficamente con la mejor transitabilidad urbana; y muchos más que permanentemente aparecen, se actualizan, o desplazan a aplicaciones obsoletas.

Asimismo, un *Smartphone* contiene, por decisión propia de cada usuario, lectores de libros, e-books, mismos que se pueden editar, subrayar, marcar, copiar, pegar, y si se cuenta con acceso a Internet, buscar herramientas del lenguaje para identificar sinónimos, antónimos, o bien traducir a casi cualquier idioma; convirtiéndose en dispositivo de lectura y en un editor del lenguaje. Por otra parte, con el *Smartphone* si se tiene la capacidad de un procesador adecuado, es posible contar con programas, como hojas de cálculo, o para elaborar presentaciones con diapositivas. Y así, podríamos enumerar casi una lista interminable de posibilidades y funciones tecnológicas para cada *Smartphone*.

Por otro lado, apuntando a las obras de arte, éstas son piezas en las cuales se representa la realidad o la imaginación, el campo o las ciudades, la naturaleza y sus entornos, la vida cotidiana, retratos y autorretratos, objetos preciados o mascotas, actos heroicos o históricos, situaciones reales o ficciones, y así podríamos seguir enumerando las representaciones trasladadas a cualquier soporte como un lienzo, papel, muros, por mencionar algunas superficies donde se plasma el ingenio, la creatividad y las habilidades del artista. La creatividad y la innovación en el uso de los materiales, también es motivo del creador para elaborar sus piezas. En la sección de resultados se abunda al respecto.

## 4. Método

*Tipo de investigación.* Estudio de campo e investigación documental de carácter exploratorio y de primera aproximación en la fusión temática: el teléfono y el *Smartphone* en la Ciencia de la Información.

*Procedimiento.* A) Se buscó información mediante la configuración: “art telephone smartphone information science” y los equivalentes de estos términos en idioma español en las bases de datos *Library and Information Science Abstracts* (LISA), *Library, Information Science and Technology Abstracts* (LISTA) y en las secciones de humanidades y ciencias sociales en *Web of Science* y *Scopus*, y en *Scholar Google*. B) Se visitaron 289 museos, galerías de arte y centros culturales en el periodo 2011-abril de 2021. C) Se identificaron las piezas de arte cuyo contenido de los dos elementos seleccionados para la investigación, imagen u objeto. D) Posteriormente, se procedió a la complementación de datos para su análisis. E) Enseguida, se procedió a redacción de los resultados, la discusión y las conclusiones.

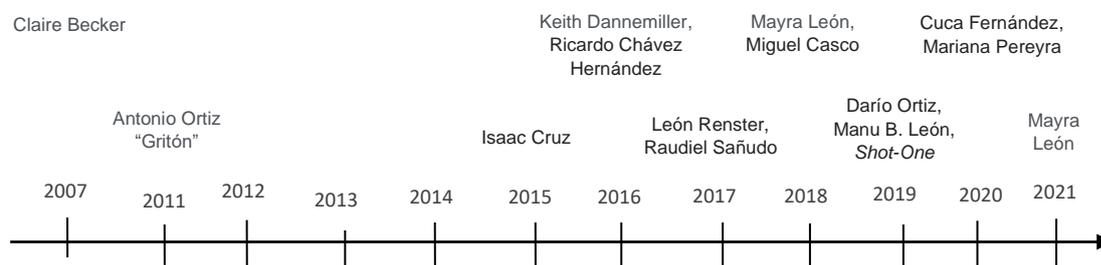
*Limitaciones y alcances de la investigación.* Las visitas a museos y galerías de arte no tuvieron un muestreo específico, sin embargo, dada su especificidad temática, el teléfono y el *Smartphone* y el vínculo con la Ciencia de la Información, se espera pueda detonar el desarrollo de otros estudios con estos mismos elementos u otros asociados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

## 5. Resultados

Como resultado de la investigación se tiene lo siguiente: se localizaron 19 obras de arte, de las cuales 8 son pinturas, 8 dibujos, 2 fotos y 1 instalación. En tanto que el teléfono como imagen o como objeto se encontró en 4 piezas: 2 dibujos, 1 pintura y 1 instalación. Por su lado, el *Smartphone* se ubica en 15 obras: 6 dibujos, 7 pinturas, 2 fotografías. En los 19 trabajos participan 15 artistas, en los cuales Manu B. León elaboró 3 piezas, Mayra León tiene 2 obras y Keith Dannemiller 2 fotos; los demás cuentan con un trabajo cada uno (Anexo 2).

Según la participación cronológica de los artistas, cabe mencionar que la pieza de Claire Becker es la más antigua, data de 2007, mientras que la obra más reciente es de Mayra León, elaborada en 2021. Por otra parte, 2019 es la fecha de mayor cantidad de artistas identificados, en ese año participaron Darío Ortiz, Manu B. León y Shot-One. En tanto que los años 2016, 2017, 2018 y 2020 participaron dos artistas: Keith Dannemiller y Ricardo Chávez Hernández; León Renster y Raudiel Sañudo; Mayra León y Miguel Casco, y; Cuca Fernández y Mariana Pereyra, respectivamente. También hay que observar que Mayra León participó en dos años diferentes: 2018 y 2021 (Figura 1). En general podemos observar que la participación de los artistas para incluir el *Smartphone* en las obras de arte es reciente.

**Figura 1. Distribución cronológica de la elaboración de obras y sus artistas**

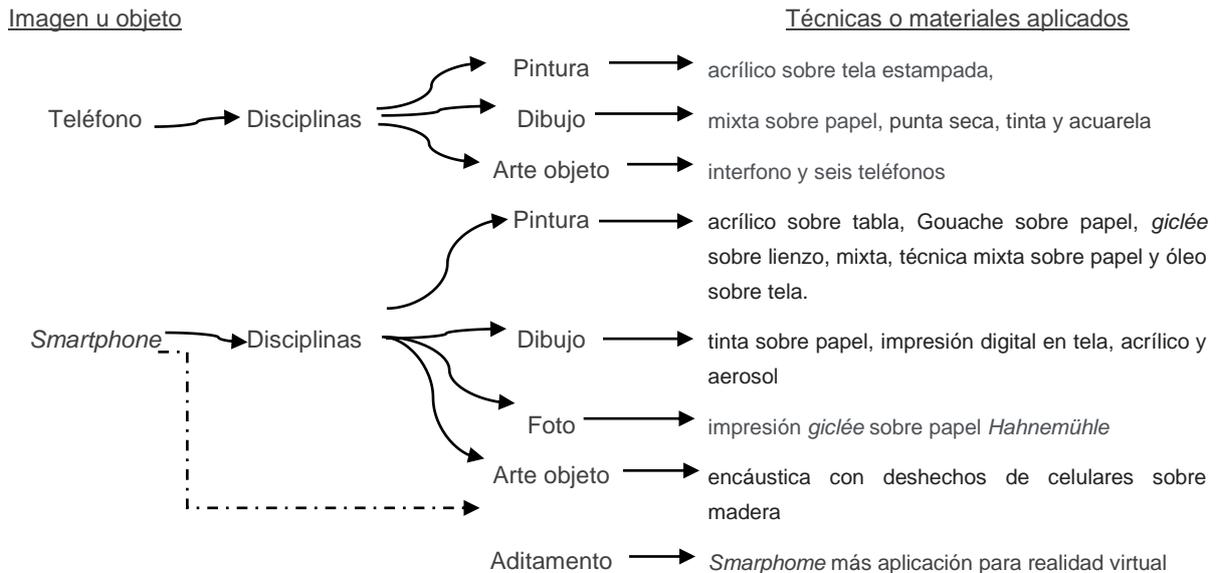


Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, al observar las cédulas de identificación de las obras, específicamente en la sección de la técnica o los materiales utilizados, encontramos lo siguiente. Para el teléfono como imagen, los artistas seleccionaron para elaborar sus obras: pintura, acrílico sobre tela estampada, la acuarela; para el dibujo, técnicas de grabado como la punta seca, o la tinta. Y, para el arte objeto, se utilizaron los mismos teléfonos con interfono. Por otra parte, para el *Smartphone* como imagen se utilizaron: el acrílico, el gouache, el giclée y el óleo; en el dibujo, se

prefirieron la tinta, el acrílico, el aerosol y la impresión digital. Para el *Smartphone* como objeto se incluyó técnica mixta, como encáustica con desechos de equipos celulares sobre madera. En general, se observa que el *Smartphone*, tuvo mayor diversidad de técnicas plásticas y mayor cantidad de materiales que el teléfono, ya sea como imagen u objeto. Al *Smartphone*, también, se le identificó como un aditamento para intermediar entre el observador y la obra de arte, es decir que se utiliza para potenciar la obra de arte mediante la realidad virtual, añadiendo, movimiento, sonido, o ambos elementos (Figura 2).

**Figura 2. Las técnicas o materiales aplicados en las obras de arte**



Fuente: Elaboración propia.

Enseguida se hace una mejor descripción de las obras de arte localizadas. De la exposición *Breve diccionario de la lengua náhuatl*, Antonio Ortiz "Gritón" presentó en el año 2020 en el Centro Cultural Juan Rulfo, su pieza *Mecatlanonotzqui=Teléfono*, la cual representa un aparato telefónico, de aquellos modelos que utilizaban un disco para marcar los números requeridos y un auricular enlazado con un cordón expandible. En el mismo sentido de utilización de parte del teléfono como ícono, Mayra León, elaboró la pieza *Llamar*, la cual es un retrato en la que la artista sujeta un auricular del cual su cordón está conectado a un corazón. Finalmente, el teléfono tradicional es utilizado como instalación por parte de Claire Becker en su obra *Todos llegamos al cielo*, compuesta de seis piezas y un interfono y presentada en el año 2020 en el Museo de Historia de Tlalpan. La obra de Becker tiene la característica de interactividad, los asistentes a la exhibición podían escuchar algunos mensajes pregrabados.

En dos de las tres piezas, *Todos llegamos al cielo* y *Mecatlanonotzqui=Teléfono*, se percibe la univocidad y centralidad del objeto, el teléfono. En tanto que en la obra *Llamar*, con una presencia humana femenina, uno de los posibles mensajes metafóricos podría ser mensajes del, o al, corazón (Tabla 1).

**Tabla 1. El teléfono como antecedente iconográfico de comunicación en los Smartphones**



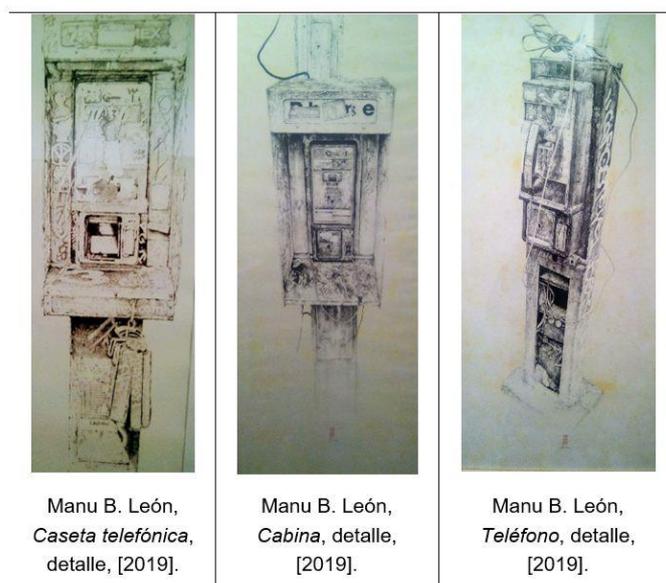
Fuentes: Fotos de las piezas de Antonio Ortiz "Gritón" y Claire Becker, C. Martínez Musiño. La foto de la obra de Mayra León es cortesía de la artista.

Por algún tiempo y principalmente en espacios privados eran utilizados los modelos de teléfono arriba descritos, pero, en espacios exteriores se ofrecían servicios telefónicos al público mediante el pago respectivo mediante casetas. Éstas han sido dibujadas por Manu B. León y exhibidas en la Galería Vórtice en 2019. Los títulos del artista son bastante explícitos y sugerentes: *Caseta telefónica*, *Cabina* y *Teléfono* (Tabla 2). Cabe señalar que tanto los teléfonos tradicionales, aquellos con auricular sujetos por un cordón y marcador de teléfono mediante un disco, y las cabinas telefónicas están condicionadas por el desuso.

Esta situación de desaparición es posiblemente una de las razones por las que la comunidad de artistas, retoman, o bien en imagen, o bien físicamente a los teléfonos tradicionales. Y, para el caso de las cabinas, aún en uso parcial porque ya tienen un contendiente en el mercado, la telefonía móvil, los artistas se muestran interesados en elaborar crónicas visuales de su desaparición, vandalización e inclusión del grafiti, así como lo demuestra Manu B. León en sus obras.

Por otra parte, no hay que dejar de observar que, aunque el teléfono tradicional, y en un futuro las casetas telefónicas, tienden a desaparecer, uno de sus elementos más representativos es el auricular, parte que ha sido sustituida desde hace varios años. Es de observarse que esta pieza es ya un ícono, pues se ha trasladado a los elementos gráficos de los *Smartphones*, otros objetos y espacios para simbolizar el servicio telefónico en sí: un auricular verde para llamar, rojo para terminar la comunicación.

**Tabla 2. El servicio telefónico público como antecedente de uno de los servicios de los Smartphones**



Fotos: C. Martínez Musiño.

Otros artistas, utilizando la pintura para elaborar sus piezas reflejan explícitamente los *Smartphones*, las obras son: a) *Coqueteo a la indiferencia* de Isaac Cruz, presentada en Galería de la Alianza Francesa Polanco en 2018: *Expo Masculinidad, se vale sentir*; b) *A.A.*, de la serie *Nudes* de Miguel Casco, pieza exhibida en Morton Subastas e incluida en uno de sus catálogos en 2019; c) *No molestar* de Raudiel Sañudo, presentada el Centro Cultural del México Contemporáneo, en 2017; d) *Elastic girl sobre sillón de Warhol* de Margarita Botello, mostrada en la Galería Yuri López Kuri en 2020 (Tabla 3), y; e) *Postmortem* de Ricardo Chávez Hernández incluida en la Exposición “*Párametro 02*” en el Museo de la Ciudad de México, en 2016 . En los casos de las propuestas de Cruz, Casco, Botello Chávez se muestran personas sujetando con su mano, cada cual, su respectivo equipo. En tanto que Sañudo muestra un esqueleto, también, tomando su celular y montado sobre una tortuga.

**Tabla 3. La individualidad y Smartphones**

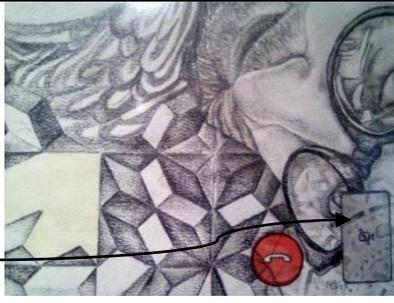
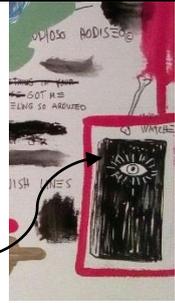
			
Isaac Cruz, <i>Coqueteo a la indiferencia</i> , detalle, 2015.	Miguel Casco, <i>A.A.</i> , de la serie <i>Nudes</i> , detalle, 2018.	Margarita Botello, <i>Elastic girl sobre sillón de Warhol</i> , [2019]	Raudiel Sañudo, <i>No molestar</i> , 2017.

Fotos de los artistas Isaac Cruz, Raudel Sañudo y Margarita Botello, C. Martínez Musiño.

La imagen de Miguel Casco se obtuvo mediante la captura de pantalla del *Catálogo Morton Subastas*, de marzo de 2019, p. 64.

Hay otras dos piezas de arte en las que no necesariamente el *Smartphone* está sujeto por persona alguna, nos referimos a *My favorite avatar* de Mariana Pereyra, exhibida para subasta en la Galería Oscar Roman, en 2020 y también *Bestias* firmada por Shot-One y presentada en la Galería DLongi ART, en 2019. Tanto en la obra de Pereyra como la de Shot-One la figura rectangular del *Smartphone* se encuentran alejadas, en la parte inferior del recuadro de las piezas de arte (Tabla 4).

**Tabla 4. La técnica mixta en el arte y los Smartphones**

			
Mariana Pereyra, <i>My favorite avatar</i> , 2020.		Shot-One. <i>Bestias</i> , [2019].	

Fotos: C. Martínez Musiño.

Los dispositivos de comunicación no son la centralidad física en la obra de arte, pero sí es un indicativo del cual se desprende sí, la atención de una persona. Así, encontramos dos piezas: *Shangai Dreams* de León Renster exhibida en la Galería Oscar Román, en 2019 y *El moralista* de Darío Ortiz, presentada en el Salón de la Plástica Mexicana, en 2018 (Tabla 5). En el trabajo de Renster, en el contexto de multiplicidad de imágenes hay dos adolescentes, tal vez viajeros, uno de ellos observa su equipo de comunicación móvil y la otra observa un texto, posiblemente una guía o mapa. En la otra pieza, la de Ortiz, hay un grupo de personas, dialogando o tal vez discutiendo, una de ellas sin aparente interés en la contienda observa su *Smartphone*, y otra, en el extremo inferior izquierdo del cuadro, sujeta una *tablet*. La composición nos remite a las que hacían algunos maestros del Renacimiento italiano en el Cinquecento.

**Tabla 5. La colectividad y el Smartphone en el arte**



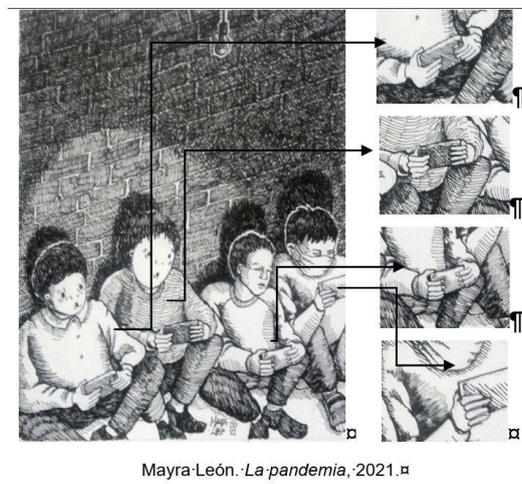
León Renster. *Shangai Dreams*, detalles, 2017.

Darío Ortiz. *El moralista*, 2017.

Fotos: C. Martínez Musiño.

En los años 2020 y 2021 las sociedades, en general, debido a la aparición y dispersión del virus Covid-19 tomaron medidas para evitad mayor letalidad de la pandemia, una de ellas fue el confinamiento y el distanciamiento social, en algunos casos obligatorio, y en otras, como medida sanitaria sugerida. Ese encierro o aislamiento también son motivo de los artistas para plasmar su creatividad. Mayra León ofrece el dibujo *La pandemia* en el cual muestra un grupo de adolescentes en el cual cada uno de sus miembros sujeta su respectivo *Smartphone* (Tabla 6).

**Tabla 6. El Smartphone en la cotidianidad de la pandemia provocada por el Covid-19**



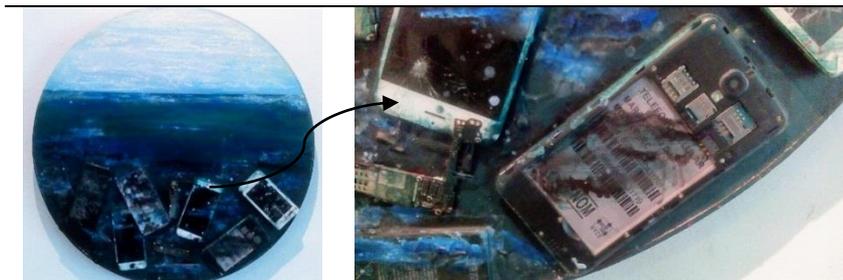
Mayra León. *La pandemia*, 2021. □

Foto: Cortesía de la artista.

Los equipos de comunicación celulares también aparecen en la cotidianidad capturadas fotográficamente por Keith Dannemiller en sus dos piezas: *Metro Bellas Artes, calle Juárez* y *Mercado Abelardo L. Rodríguez, calle República de Venezuela*. Ambas fotos exhibidas en el Museo Archivo de la Fotografía en 2017. En las fotografías de Dannemiller se observan lo que pudiera ser un equipo celular *Smartphone* manipulado por personas del género femenino.

El *Smartphone* en su forma e imagen no son exclusivos para integrarse a una obra de arte, el objeto, o una parte de lo que queda de estos, como desechos, es materia prima para conformar una pieza; así lo hace Cuca Sánchez en su obra *Navegando en la red.*, exhibida en la Galería Torre del Reloj. La artista recupera partes de celulares y los incrusta en la parte inferior de su pieza (Tabla 7).

**Tabla 7. Los Smartphones, o partes de éstos, en las piezas de arte**



Cuca Fernández, *Navegando en la red*, 2019.

Fotos: C. Martínez Musiño

El teléfono, de instrumento de comunicación pasa a formar parte de la multifuncionalidad de los *Smartphones*. Ambos, en el ámbito del arte, se configuran como símbolo u objeto en la obra (arte objeto). Además, con el auxilio del *Smartphone* y la selección de las aplicaciones adecuadas, de la realidad virtual, por ejemplo, la obra de arte adquiere otras posibilidades que combinan los sentidos de la audición y la vista frente a imágenes proyectadas, entre otros (Tabla 8).

**Tabla 8. El Smartphone como potenciador o acompañante de la obra de arte**



Fotos: C. Martínez Musiño.

## 6. Discusión

Después de la obtención de los resultados nos surgen algunas condicionantes respecto al vínculo de la Ciencia de la Información. Si los *Smartphones* son contenedores de datos e información y objetos que facilitan la comunicación, son también organizadores para las actividades personales o laborales; en los ámbitos del arte, esos dispositivos también son íconos u objetos que se insertan en las obras de arte.

En otra secuencia de ideas, si la información se conforma de los datos analizados, entonces en las obras de arte, estos (los datos e información representados en imágenes, colores, aromas, entre otros elementos), son motivo de estudio, descripción, organización y puesta en circulación en un sistema por la Ciencia de la Información. Por otra parte, si la información, previo análisis, genera conocimiento, además, en las obras de arte, conduce a la percepción de sensaciones, como el disfrute, la negación o la indiferencia frente al objeto o acto artístico, incluso se admite la combinación de estas emociones y otras más.

Respecto a los marcos referenciales en los que se circunscribe la investigación se puede decir lo siguiente. Según el periodo, las modas o las corrientes artísticas, los creadores retrataban, dibujaban o pintaban objetos, o personas con objetos con contenidos escriturales: hojas, cartas, libros, bibliotecas, entre otros. Actualmente, un objeto, el *Smartphone*, el cual compila o agrupa estos elementos de manera digital, comienza a integrarse en las obras de arte. Cabe entonces preguntar: ¿Acaso estos artefactos aglutinadores desplazarán aquellos objetos que contienen datos, información o conocimiento? Particularmente se considera que no, tal como se combinaban hojas en los escritorios con libros de fondo, los *Smartphones* interactúan, y lo seguirán haciendo quizás, fusionándose con otros objetos.

Los libros, las cartas, las hojas de papel, los periódicos o revistas, entre otros elementos con contenidos escriturales, así como se integraron a las piezas de arte, también, en la actualidad se integran en los *Smartphones*, y estos a su vez como representación visual forman parte de la obra arte. Finalmente, en un contexto de la masificación del uso de los *Smartphones* con el acceso a múltiples servicios y su adopción como una prenda más en la vida cotidiana del ser humano, se augura una mayor frecuencia en el mundo de arte, tanto simbólica como conceptualmente.

## 7. Conclusiones

### A. El teléfono y los *Smartphones* en las obras de arte:

Las obras de arte son piezas en las que común y generalmente se representan situaciones reales o ficticias, o la combinación de ambas. El artista representa hechos que podemos denominar históricos o simbólicos, o de la vida cotidiana; o bien, trasladan con su talento al lienzo, el papel u otros materiales, elementos de la naturaleza o el mundo animal, el universo u otros espacios. El virtuoso del arte selecciona la temática, pero también piensa en los materiales, y las técnicas de representación, como los colores y las texturas de las piezas terminadas. El arte requiere particularmente de la creatividad y la innovación para ofrecernos resultados; en ocasiones selecciona, por ejemplo, personas u objetos, o personas y objetos que circundan su realidad o los contextos sociales; el teléfono y los *Smartphones* no son la excepción.

El teléfono y los *Smartphones* han impactado en variadas actividades del ser humano. Son objetos que permiten comunicarse entre los seres humanos y también piezas que se muestran en obras de arte. El teléfono y los *Smartphones*, en las obras de arte no solo son un elemento de representación iconográfica, sino que se han seleccionado, preparado como integrantes del arte objeto.

### B. Vinculación de los hallazgos investigativos en la Ciencia de la Información:

Las obras de arte en tanto objetos son motivo de análisis de la Ciencia de la Información. Pueden ser catalogadas, conformar referencias documentales, formar parte de repertorios o catálogos-inventarios de arte. Los trabajos, productos del artista, se conforman por materiales diversos y elaborados con técnicas variadas, para esto, hay creadores que buscarán innovar tanto en el uso de materiales, o también y quizás en el uso de técnicas y métodos.

El teléfono analógico, el teléfono celular y los *Smartphones* son productos tecnológicos de la necesidad de comunicación, en un primer momento. Sin embargo, los servicios telefónicos han sido cooptados por el *Smartphone* con múltiples capacidades y desarrollos tecnológicos, de almacenamiento, interacción entre programas y un uso obligado del Internet.

No obstante, las diferencias entre el teléfono analógico y los *Smartphones*, ambos como objetos físicos o su respectiva representación en imágenes, son motivo de inserción en la obra plástica u objeto de arte. Las piezas de arte contienen símbolos o conjuntos de símbolos, los cuales después de análisis se conforman en información, la cual en contextos de los circuitos del arte adquieren valor, como el de la sublimación y la interpretación; elementos susceptibles de estudio y análisis por la Ciencia de la Información

Propuestas para futuras investigaciones:

Los resultados obtenidos en esta investigación se obtuvieron, principalmente, por las visitas a museos y galerías de arte, sin embargo, los artistas, los gestores culturales y los comercializadores de arte se están mudando, por distintos motivos, a las redes sociales, tanto para promocionar el arte como para mantener vivo el mercado. Entonces, una de las propuestas sería ampliar la búsqueda de aquellos objetos del arte que contienen las piezas tratadas en esta investigación, el teléfono y el *Smartphone*, en distintas plataformas de Internet.

Tanto el teléfono y el *Smartphone* son componentes de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como tales es posible incursionar en los estudios transdisciplinarios, es decir, identificar los aspectos que intersectan las obras de arte entre la Ciencia de la Información y la Teoría de los usos sociales de las TIC.

Además, aplicando metodología cualitativa, es posible indagar las motivaciones de los artistas por integrar los íconos de las TIC en las piezas de arte. O bien, investigar por qué el consumidor final en la cadena de los entornos del arte, es decir, el comprador, adquiere tal o cual obra con contenidos icónicos de las TIC.

## Referencias

- Borko, H. (1968). Information Science: What is it? *American Documentation*, January, 3-5.
- Buckland, M. K., & Liu, Z. (1995). History of information science. *Annual review of information science and technology*, 30, 385-416.
- Fabisoff, S., & Ely, D. P. (1976), *Information and Information Needs*. *Information Reports and Bibliographies*, 5, 3-16.
- Hootsuite (2021). *Digital 2021 Executive Summary Report*
- 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).
- 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.
- 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.
- Saracevic, T. (1995). Interdisciplinary nature of information science. *Ciência da informação*, 24(1), 36-41.
- Saracevic, T. (1996). *Ciência da informação: origem, evolução e relações*. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, 1(1), n. 1, 41-62.
- Sarwar, M., & Soomro, T. R. (2013). Impact of smartphone's on society. *European journal of scientific research*, 98(2), 216-226.
- 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*, 12(5).
- Zins, C. (2007). Conceptions of information science. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 58(3), 335-350.

## Datos del autor

### Celso Martínez Musiño

Doctor, Universidad de Zaragoza, España. Consultor/investigador, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México.

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

**Received-Recibido-Recibido:** 2021-06-01

**Accepted-Aceptado-Aceitado:** 2022-12-09



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 United States License.



This journal is published by the [University Library System](#) of the [University of Pittsburgh](#) as part of its [D-Scribe Digital Publishing Program](#) and is cosponsored by the [University of Pittsburgh Press](#).