

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
MAESTRIA EN ARTE LATINOAMERICANO**

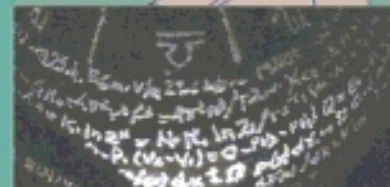
Procesos de producción artística con herramientas digitales en Mendoza (1995-2007)

Esp. LELIA ROCO

Directora: Dra. ELIDA TESSLER

Co-directora: Dra. M. DEL CARMEN SCHILARDI

MENDOZA - 2011



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
TESIS DE MAESTRÍA EN ARTE LATINOAMERICANO

Procesos de producción artística con herramientas digitales en Mendoza (1995 al 2007)

Esp. LELIA GRACIELA ROCO

Directora Dra. Élida Tessler

Co-Directora Dra. María del Carmen Schilardi

Mendoza – 2011

Agradecimientos

Decidir un tiempo para observar, reflexionar y luego hablar de ello, requiere no sólo la voluntad de hacerlo. En mi caso se necesitó de todo un séquito de valiosas personas que supieron acompañarme, contenerme y sufrirme. Que creyeron en mí, me respetaron y me brindaron su tiempo, sabiduría y paciencia.

No hay primeros ni segundos, porque los lazos creados no lo permiten. Así como en el cuento, Alicia se encontró con encrucijadas en las que pequeños avisos, pistas o indicios, le anunciaban cosas como *“un lado te hará crecer y el otro empequeñecer”* y ella necesitó tomar un poco de cada cosa para poder seguir avanzando, este trabajo no podría haberse concretado sin las agudas lecturas y valiosas sugerencias de mis orientadoras Élida y María del Carmen, de las discusiones cotidianas con los integrantes del equipo “eraparayer” (esposo e hijo) o de todos los artistas y hacedores de imágenes tecnológicas que participaron generosamente brindándome su tiempo, aportando datos, obras o pareceres.

Para todos, mi cariño y agradecimiento

INTRODUCCIÓN	4
1. Primer Capítulo: APARICIÓN Proceso de gestación	19
¿Cómo abordar lo que sucede?	19
Lisonjeo y descendencia	27
- Mendoza no era ni es...	28
Interdependencia	39
-Entorno político-social, educativo, empresarial.	42
2. Segundo Capítulo: CONSISTENCIA. Proceso de aglutinamiento	55
Mendoza informática y coloidal	56
Huella digital	57
- Tener computadora/saber usar programas de tratamiento de imagen	65
- Aprendizaje mediado/aprendizaje autodidacta/tiempo dedicado	67
- Creatividad/ estudios superiores	68
- Inclinação generacional	69
- Relación con instituciones educativas	71
- Relaciones con instituciones de difusión, circulación..mercado	72
- Relaciones entre artistas	76
Percepción del espacio	77
Ventana	78
Estructura Reticular	86
Bifurcación: Los artistas y las imágenes tecnológicas	96
Nuestro lugar: Mendoza Argentina	107
deacadigital_mza@....	110
3. Tercer Capítulo: INMERSIÓN. Procesos de creación	121
Con las manos en la corriente de agua	122
- Criterios en la selección de artistas	122
- Criterio de abordaje a los procesos creativos	127
- Dilucidación de problemas de producción	132
Fernando Hocevar	132
María Inés Zaragoza	141
Emiliano Dalmau	145
Martino Neglia	150
Inti Pujol	156
- Reflexiones de un conejo	160
- Jugando al huevo podrido	164
Dino Andrada	170

- Limpiando la casa-----	174
- Registrando un transcurso-----	179
CONCLUSIÓN-----	182
BIBLIOGRAFÍA-----	190
INDICE DE IMÁGENES-----	196
ANEXO -----	200

INTRODUCCIÓN

Una nueva forma de realización y espacio de creación

Para escribir esta introducción, que en definitiva abre la puerta a una posible forma de ver un transcurrir, he revisado todo el proceso que realicé hasta llegar aquí. Fue entonces que comprendí que este estudio no comenzó con el tema de esta Tesis, sino mucho tiempo antes. Un día en que estaba viendo Holograma, un programa en el canal “a” de la televisión por cable¹. Fritjof Capra, Dr en física y estudioso de los sistemas de pensamiento y la ecología, estaba exponiendo los nuevos paradigmas de la ciencia y las nuevas formas de abordaje de los objetos de estudio, de manera sistémica y contextual. Explicaba que se estaba abandonando un pensamiento asertivo, determinista, basado en análisis de cantidades, para pensar en totalidades, a través de un sistema de relaciones cualitativas, que debían ser mapeadas para entender sus complejidades. *Sistema, totalidad, mapa, complejidad*, fueron para mí, en el fin de siglo, en el año 2000, palabras claves, porque las intuía estrechamente vinculadas a los procesos artísticos contemporáneos.

Más adelante, buscando renovar la propuesta teórica de las materias Análisis de las Formas y Visión que tengo a mi cargo en la Facultad de Artes y Diseño², compré su libro *“La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas*

¹ *Arte, ciencia y espiritualidad en una economía cambiante* es el título de una serie de videos que se pasaron en el programa: “**Artistas**, científicos, líderes espirituales y economistas se reunieron en el Museo Stedelijk de Amsterdam en septiembre de 1990 para explorar el paradigma emergente de una visión holística del mundo y las implicancias que acarrea para una economía global. Los cinco días de conferencias -Arte, Ciencia y Espiritualidad en una Economía cambiante- se deben a la inspiración del influyente artista alemán Joseph Beuys y a Robert Filliou, artista francés del movimiento Fluxus, que sintieron que los artistas tienen la responsabilidad de inspirar una visión más amplia de nuestro mundo cambiante. Tras la muerte de Beuys y Filliou, la artista y escritora holandesa Louwrien Wijers organizó este evento extraordinario, al que llamó “una escultura mental”. Esta serie de videos se basa en las conferencias y entrevistas con los participantes en sus hogares y lugares de trabajo alrededor del mundo” www.hologram.com

²La materia Análisis de las formas, pertenece a primer año de las carreras de Artes visuales y Cerámica basa su enfoque, en la comprensión de los sistemas de organización de las formas naturales y su correspondencia con las producciones artísticas. Las materias Visión 1 y 2 son materias correlativas de ésta, pertenecen a las carreras de Artes visuales, Cerámica y Diseño escenográfico y tratan de que se comprenda y se experimente con los modos de hacer visible con que cuenta el arte

vivos”³. El modo en que el autor, recorre y vincula las distintas teorías científicas precursoras de su planteo, me dieron pie a profundizar en aquellas que consideraba, eran los estudios más interesantes para pensar el quehacer artístico actual, ya que sentía que no podíamos asirlo, analizarlo o interpretarlo adecuadamente o, en todo caso, nuestros modos de análisis resultaban incompletos. Lo que me motivaba profundamente, era leer esas propuestas teórico-científicas y sentir que parecían explicaciones de un objeto del campo artístico, en lugar de uno del entorno científico. También me impulsaba, considerar la apertura que se estaba produciendo en las ciencias a reconocer un modo de conocimiento más incierto, impreciso y creativo, situación que no nos desplazaba de la producción científica, sino que nos integraba. Y la idea de ser integrados, caminar en conjunto, no era lo mismo que solo ser aceptados en la comunidad de investigadores.

Una de las teorías que consideré como apropiada fué la Teoría general de los Sistemas de Ludwig Von Bertalanffy⁴, que nos propone encontrar confluencias entre distintas teorías, a partir de vinculaciones conceptuales y relacionales entre las mismas, enunciándose como una teoría de la Totalidad. La idea de totalidad, también está vinculada a la Teoría psicológica Gestalt o Teoría de la Forma, que desde hace muchos años, está incorporada en las currículas de las carreras de artes y diseño, para los estudios de la percepción y su aplicación a la estructura y lectura de la imagen. El postulado más difundido de esta teoría es que “El todo es mucho más que la sumatoria de sus partes”. Este postulado es retomado por la teoría de sistemas para integrar otras disciplinas al estudio de casos y no manejarse solamente desde un marco teórico disciplinar. Además, esta teoría, completamente vinculada a la ecología, propone introducir o abrir las interconexiones hacia el contexto o entorno en un constante fluir.

La perspectiva sistémica, nos proporciona un acercamiento menos condicionado y más amplio, frente a hechos artísticos tales como intervenciones en el espacio público, performances u obras en las que confluyen arte y tecnología, ya que en estas propuestas, nos encontramos con situaciones en las que predomina el concepto, la interactividad, son dinámicas y están en constante transformación por el intercambio con el medio en el que se originan, provocando límites permeables, intersecciones disciplinares o trabajo ínter-género.

³ CAPRA, Fritjof; *La trama de la vida*; 2003

⁴ BERTALANFFY, Ludwig Von; *Teoría general de los sistemas*; 1976. Esta teoría fue enunciada alrededor de los años cincuenta pero completada después de la guerra hacia finales de 1960.

Otro estudio teórico al que me acerqué por su vinculación al anterior, fue la Teoría autopoietica de Humberto Maturana y Francisco Varela.⁵ En ella, los autores consideran a los sistemas vivos como autoorganizados y en una interdependencia con su entorno. Estos sistemas se auto crean y a su vez, en su constante proceso de relación con el medio, desechan elementos que luego reutilizarán transformados y transformándolos, mediante un proceso que denominan “*enacción*”. Además, estos sistemas, responden a situaciones nuevas, con respuestas adecuadas y novedosas, llamando a este circuito: “*cognición creativa*”⁶. Esta idea, me pareció muy apropiada para pensar el modo en que por ejemplo, surgen grupos de artistas que se van filtrando en la sociedad con acciones en la calle, confluyen o coinciden en sus acciones en algún lugar fortuito o institución y/o abren sitios en Internet desde donde comienzan a interactuar en el medio, situados muchas veces, en la periferia del campo artístico. No solo los vemos aparecer, sino que ellos comienzan a realizar acciones comunicacionales que explican su proceder, abriendo espacios y por lo tanto, asegurando su permanencia o visibilidad.

Así como la organización viviente, surge espontáneamente ante nuestros ojos según una *historia co-dependiente* y trata de no desaparecer en el entorno mediante sus acciones o expresiones, los autores, explican que para ver aparecer el sistema, hay que estar dispuesto y/o prevenido para ello y en ese punto, Varela dice sentirse vinculado a la filosofía de Merleau Ponty.

Fue recién un año después, en un seminario de esta Maestría⁷, en que tuve un contacto más concreto con la Fenomenología de la percepción o de la experiencia. En ese momento, comprendí la idea de Varela al decir que el que mira, tiene que tener la disposición para ver aparecer el/los fenómeno/s, ya que si no los ve, será debido a su impericia. Para la fenomenología de la percepción, la observación se dará *en la confluencia* y *en la relación entre*⁸ el que percibe y el fenómeno. Asimismo, ese *acto cognoscitivo* será *corporizado*, ya no hay un mundo pre- dado, sino un yo, que con el cuerpo hace emerger. La posición del científico que mira, del que interpreta, será entonces análoga a la del observador crítico, historiador, sociólogo o

⁵ MATURANA, H. y Varela, F. *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis la organización de lo vivo*; 2003

⁶ Estos conceptos iniciados en *De máquinas y seres vivos*, Francisco Varela los retoma y amplía conjuntamente con Thompson y Rorsch, en el libro *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (2005); en el que abordan los modos de conocimiento, la conciencia y la experiencia tratando de generar una metodología de la experiencia, tomando además la meditación budista como antiguo conocimiento de conciencia y experiencia.

⁷ Seminario Teoría de la Cultura dictado por María del Carmen Schilardi

⁸ MERLEAU PONTY, Maurice; *Fenomenología de la percepción*; 1975.

antropólogo. O visto desde la perspectiva del artista, es el modo en que éste se relaciona con las cosas que lo rodean, con las cosas que le interesan o lo motivan a la acción, a la producción. Es también, la mirada atenta, perspicaz, que debía tener yo misma al determinar mi objeto de estudio para esta Tesis.

A esas alturas, era obvio mi interés por la relación arte-ciencia por un lado y los acontecimientos, obras o hechos artísticos contemporáneos por otro. Pensé que no debía alejarme mucho del entorno local ya que tomar cierta distancia y mirar lo que normalmente desatendemos por estar inmersos en ello, era un buen ejercicio para *ver emerger*. En Mendoza, no encontramos demasiada actividad artística de grupos interesados en problemáticas político-sociales⁹, la infraestructura de galerías o museos no está muy bien dispuesta para albergar instalaciones o muestras que requieran artefactos tecnológicos¹⁰ y las acciones performáticas se presentan en forma esporádica. Los mendocinos, en general, no están muy preparados o interesados en las propuestas del arte no convencional y no se dan muchos ejemplos de producciones con características del todo análogas a las que se producen y muestran a nivel internacional, ni siquiera a nivel nacional. No obstante, la producción artística está activa. Ajustando solo un poco el foco de observación, pueden encontrarse procesos que reflejan nuestra rica realidad.

Por diversas razones que no voy a detallar aquí, me encontré en lo cotidiano, en el entorno familiar y en los espacios de docencia, observando y reflexionando sobre el modo en que se fue incorporando a todas las actividades, el trabajo computarizado. Fue en la observación de ese *proceso*, que percibí que estaba produciéndose un cambio en la forma de actuar, pensar y crear. Obviamente que no es un cambio que se ha dado en Mendoza solamente, pero no he encontrado que se haya escrito sobre *este proceso* en su especificidad y localización.

Mis cuestionamientos fueron entonces ¿quiénes están produciendo trabajos con intención artística, es decir posicionándose como artistas visuales y mediados por pantallas? ¿Qué lugar ocupan en el “espacio de juego”, o sea en la escena artística local? ¿Cómo podemos visualizar esta producción? ¿Cómo se mueve?

⁹ Hay algunos colectivos que comenzaron a trabajar “en la calle” en el período temporal acotado para esta tesis y que cobran mayor solidez hacia el final de este período como “La partida”, “Periferia” o “La araña galponera”. Se manifiestan de diversos modos con posicionamientos y/o participación en eventos político-sociales mediante intervención gráfica de cartelera callejera, estenciles, publicaciones o acciones.

¹⁰ Las instalaciones eléctricas suelen ser muy básicas y generalmente no disponen de tecnología informática que de ser necesaria, se alquila por el tiempo requerido.

Las pocas investigaciones locales realizadas sobre el tema, se han interesado en el funcionamiento de los sistemas informáticos y sus posibilidades de aplicabilidad a la producción artística¹¹, proponen experimentaciones mediante software con la imagen de grabado, para su multiplicación y difusión¹² o se reflexiona y muestra un proceso de producción artística, que utiliza estas herramientas para la concreción de una idea¹³. También encontramos reflexiones teóricas acerca de la consideración de estas producciones dentro del concepto: Arte digital¹⁴. Además, existe un grupo interdisciplinario que investiga sobre Arte digital, con subsidio de la Secretaría de ciencia y técnica de la UNCuyo, produciendo obra y reflexionando en búsqueda de confluencias y nuevas categorías artísticas surgidas de la incorporación de los procedimientos tecnológicos actuales a los analógicos tradicionales¹⁵. Esta investigación, lleva ya, tres renovaciones consecutivas con cambios en los objetivos propuestos, lo que indica que existe interés en la comunidad educativa, científica y artística por esta temática.

En las distintas universidades del país, recién hace muy pocos años que se está trabajando en estos contenidos, en tesis o proyectos de investigación, derivados de la implementación de algunas carreras con orientación hacia las nuevas tecnologías¹⁶. En Mendoza, la Especialización en Diseño multimedial lanzada por la FADUNCuyo o las carreras en Diseño multimedial de la Fundación Gutemberg, entre muy pocas otras, han favorecido el desarrollo de otro tipo de visibilidad, por la utilización de tecnología digital aplicada al diseño gráfico y de animación. Pero los estudios de investigación que teorizan, analicen y acompañen la producción práctica son escasos y en estos casos, no se vinculan a las Artes visuales y plásticas, sino al Diseño. De todos modos, hay que tener en cuenta, que estas investigaciones, incluso el trabajo que presento aquí, por su vinculación con la tecnología que se actualiza constantemente, perderán vigencia rápidamente.

No puedo decir que en el país y el mundo, los artículos, monografías, publicaciones etc. revistan la misma condición de escasez, de hecho, se puede encontrar muchísima información sobre arte o producciones digitales especialmente en Internet, muchas de ellas pueden encontrarse en la bibliografía consignada.

¹¹ Perlbach, Noemí; Informática aplicada a las Artes Plásticas, 1994

¹² Gerardi, Liliana; Tecnología informática como soporte para la difusión del grabado, 1993

¹³ Pujol, Aixa; Reflexiones de un conejo, Arte digital como herramienta de diseño, 2007

¹⁴ Amico, Ana; Infografía. Un acercamiento desde la teoría del Arte, 1993

¹⁵ Zaragoza, María Inés y Bartolucci, G.; "La imagen Digital" en revista Huellas N°6, 2008.

¹⁶ Como ejemplo puede ser el Instituto Universitario Nacional de Arte (IUNA-1994) con las Licenciaturas en Artes Audiovisuales o Multimedial y especializaciones en las mismas áreas, o la Universidad Nacional Tres de Febrero (UNTREF-1995) con la carrera en Artes Electrónicas

Entonces, consideré viable como hipótesis de trabajo que: Se estaría constituyendo en Mendoza, una nueva forma de realización y espacio de creación de imágenes visuales mediante el apoyo de procesos digitales, los que evidenciarían características complejas, variables y en transcurso, que deberían hacerse visibles mediante una perspectiva metodológica acorde a ese suceder.

Para apreciar ese transcurrir, seleccioné el período comprendido entre 1995 y 2007, ya que se podía constatar, a través de encuestas a distintos hacedores vinculados al campo artístico o del diseño, una efectiva actividad con la incorporación de estas herramientas desde mediados de la década del '90.

En nuestra provincia, a partir de 1990 se puede observar cómo, en forma creciente, se ha producido una interdependencia entre la oferta de mercado de productos tecnológico–digitales por un lado, la oferta educativa (que intenta responder a las expectativas de la provincia y el país, de insertarse en el espacio internacional global) por otro y el uso experimental que cada usuario tiene con los distintos objetos de tecnología digital. Esta situación resulta el sustrato de una nueva forma de visibilidad en la producción de imagen, que nos permite asistir a un movimiento de creación que no es materialmente perceptible en primera instancia, ya que se manifiesta, en distintos momentos de su realización, a través de monitores de computadoras. En Mendoza, no encontramos net.art, web art o arte electrónico interactivo¹⁷, sino una imagen que pretende la interactividad desde el punto de vista de la circulación y comunicación en espacios virtuales, con un acaecer cambiante, en el que se observa un persistente vaivén entre materialización, para su introducción en espacios de difusión y circulación tradicionales, e inmaterialidad con recorridos virtuales en Internet. Cabe destacar, que no se aprecia un evidente despegue de las formas de producción tradicionales, sino una mixtura de procedimientos, entre los que se incluyen procedimientos tecnológico-digitales con mayor o menor incidencia en la obra definitiva. Por estas razones, es importante resaltar que esta tesis no se centrará en lo que generalmente denominamos arte digital, ya que deberíamos confrontar cuestiones prácticas y conceptuales aún no resueltas o en discusión y más importante aún, nos centraríamos en los objetos y no en los procesos, perdiendo la oportunidad de encontrar, mediante el descentramiento, otras formas de pensar las producciones arte contemporáneo.

¹⁷ Estoy refiriéndome a la actividad registrada hasta el 2007. Quizás, lo más cercano a la dinámica virtual serían algunas páginas Web construidas por diseñadores gráficos que tienen una historia vinculada a las Artes plásticas.

La curiosidad que se manifestara tímidamente en los artistas visuales, hace una década atrás, por la experimentación con distintos softwares en la PC, hoy se constituye poco a poco en una necesidad. Pero considero que no sólo por la inquietud de incluirse en circuitos alternativos de producción, circulación y mercado, sino también, porque nuestro sistema perceptual y de relación con el otro, se ha acostumbrado a sus efectos complejos, fragmentados, interactivos y comunicacionales, propios de las propuestas visuales en pantallas. La obra o hecho artístico, ya no volverá a ser como antes. Aunque se relacione con una imagen tradicional, ésta sentirá la necesidad de circular de otra manera y comunicarse de otra manera con el espectador o lector de la misma, acentuando su forma *inacabada* y proceso de multiplicación de sentidos.

Mi interés se centró entonces, en vislumbrar la densidad de este movimiento creador y momento de producción, atendiendo y entendiendo que es en el o los procesos, donde se manifiesta lo que consideramos como *una producción digital*¹⁸ y precisamente en ese quehacer, es donde se originan las posibles y continuas semiosis.

¿Cómo se mueven o se hacen visibles estos artistas en el contexto mendocino, cómo se está configurando este proceso creativo? Otro autor me proporcionó recursos teóricos adecuados para este acercamiento. Pierre Bourdieu, en su Teoría de los campos, propone identificar aspectos característicos o modos de ser o de comportarse de los individuos o *agentes* de distintos estratos sociales y/o profesiones, los que debido a su formación, presentan algunos *habitus* o *disposiciones* por los que pueden agruparse. Además, según su ubicación cercana o lejana al poder social y sus posibilidades de adquirir bienes simbólicos, podemos *mapear* las *relaciones* entre ellos¹⁹. Suponiendo la existencia de un posible campo artístico ya existente y bien configurado, se pensaron aspectos que mostraran el acercamiento o alejamiento de los productores entre sí, entre las instituciones formadoras y entre las instituciones dedicadas a mostrar o hacer circular la obra. En ese quehacer, advertimos la actual permeabilidad de los límites y la movilidad de las producciones artísticas corroborando las cualidades de inestabilidad del proceso temporal estudiado.

¹⁸ Utilizo el término *Producción digital* y no Arte digital porque es un término más amplio que no entra en discusiones de género, ni de su valoración dentro de lo que podríamos entender por Arte. En todo caso, quizás podríamos completarlo diciendo *Producción artístico-digital* para dar cuenta de procesos creativos destinados a generar obras artísticas o con la intención de moverse dentro del campo artístico.

¹⁹ BOURDIEU, Pierre y Wacquant; *Respuestas por una antropología reflexiva*, 1995 y otros textos que se consignan en la bibliografía.

Las asociaciones o correspondencias conceptuales que pudieron hacerse dieron pie a avanzar en el recorrido, ya que la noción de “*relación entre*” que encontramos presente en las propuestas teóricas seleccionadas (aunque enunciadas desde distintas perspectivas o campos disciplinares), dan importancia a la posición adoptada por el observador del objeto de estudio, que deberá prestar atención a la dinámica manifestada entre los componentes o agentes del sistema, en el momento temporal de la observación. Como idea sintética, habría que decir que las posiciones relativas entre los componentes o agentes del sistema, campo o espacio estudiado, configuran una estructura que los mantiene cohesionados y que, asimismo, ésta configuración general percibida, se auto mantiene produciendo y/o reproduciendo constantemente sus singularidades.

Al estudiar el modo relacional, se consideró la red como la estructura cohesionadora, ya que este patrón estructural es propio de los sistemas vivientes. Precisamente es el conectarse reticularmente lo que permite la movilidad constante, la apertura, las relaciones no jerárquicas, la difusión de los límites y la continua interconexión local y/o global.

Una particularidad inherente a este suceder de paulatina incorporación tecnológica, es la dificultad para asirlo, debido a que nos encontramos insertos en él y éste, no se detiene, está permanente y simultáneamente creciendo y mutando. Ser observadores de un proceso, o dicho de otra manera, considerar como objeto de estudio un proceso, necesitó de un posicionamiento en alerta, en vigilia, en tensión. La continua incorporación de herramientas digitales al quehacer creativo se consideró *un transcurso* y conjuntamente o superpuestos al mismo, se pensaron los modos o *procesos* en que los distintos artistas y creativos generan sus producciones, configurando así el total.

Dos nuevas palabras claves: *procesos y relaciones*, se aunaron como fuertes principios a seguir, organizando una perspectiva coherente de los hechos y el modo en que podrían ser interpretados.

Al conocer los estudios teóricos de Crítica genética, aplicados a los *procesos de creación* realizados por Cecilia Almeida Salles²⁰, advertí gratamente la concordancia de estos, con el posicionamiento que había decidido para estudiar este suceder creativo y artístico. La Crítica de procesos, considera que una obra es su *proceso* y lo que se muestra, exhibe o entrega al público interlocutor, es una posibilidad dentro del quehacer en transcurso. Por lo tanto, la idea de *inacabamiento*

²⁰ SALLES, Cecilia; *El gesto inacabado*, 1999 y *Redes de creación* 2006

es inherente a ese suceder, a la obra misma y por ende a su análisis crítico. Si desplazamos la mirada a los procesos, nos encontramos con características que están transformándose todo el tiempo. La ambigüedad es parte y las decisiones y posicionamientos artísticos, se van ajustando en las experiencias de construcción o configuración de los conceptos, las formas, los materiales, los procedimientos técnicos, los acontecimientos, las lecturas, la historia personal o contextual. Todo ello, no es fácilmente perceptible en una sola obra y por ello, se hizo necesario un acercamiento a los artistas y a su producción.

En este caso, nos enfrentamos a *un proceso constituido de procesos* y visto así, responde a la *complejidad*²¹. Desde la mitad del siglo pasado este término ha invadido cada vez más las preocupaciones de ciencias duras y blandas, alejándolas de determinismos y recorridos lineales, acercándolas a la comprensión de situaciones impredecibles y caóticas. Estos términos, propios de sistemas complejos lejos del equilibrio, ya tienen un espacio en la realización de cálculos matemáticos y en los procesos de pensamiento o modos de abordar una realidad cambiante. El arte, como la realidad que transitamos, está lleno de incertezas y los artistas, como algunos científicos, están acostumbrados a trabajar en esa impredecibilidad y a correr riesgos en continua tensión hacia lo desconocido. Por lo tanto, incorporar la complejidad a este estudio, implica no ceñirse a un solo autor de referencia, ni a un solo artista, implica arriesgarse a comprender el hecho con todas las herramientas teóricas que resulten pertinentes de asociar al mismo.

Tuve que enfrentar en ese momento la idea de que, como dice Edgard Morin *“la dificultad no está solamente en la renovación de la concepción del objeto, sino que está en revertir las perspectivas epistemológicas del sujeto, es decir, el observador científico; lo propiamente científico era, hasta el presente, eliminar la imprecisión, la ambigüedad, la contradicción.”*²² Aunque se puede decir que ya hace tiempo que estas problemáticas están siendo consideradas por las ciencias, no hay demasiada aceptación o formación con estas características en nuestra universidad y es más posible que los artistas nos “encajemos” en las premisas metodológicas de una investigación científica, a que intentemos hacer una investigación artística defendiendo su especificidad. Fue entonces, muy pertinente trabajar con la Metodología de investigación artística propuesta por Élide Tessler *“centrada en las relaciones entre la producción artística y sus procesos de instauración, con*

²¹ MORÍN, Edgard; *Introducción al pensamiento complejo*, 1996

²² *Ibid*; p. 60

*articulaciones que incluyen reflexiones críticas y teóricas devenidas de las mismas*²³. Precisamente, una postura que observa la continuidad y complejidad asociativa originada en los procesos creativos e íntimamente vinculada a la Crítica de procesos.

Preparada con estos recorridos teóricos, encaminé mi investigación, buscando un acercamiento a los hacedores de imagen con herramientas digitales.

Los creativos que utilizan softwares para tratamiento de imágenes y se desempeñan en el medio, tienen orígenes de formación muy diferentes; los hay autodidactas, diseñadores gráficos y multimediales, arquitectos, fotógrafos, técnicos etc. Por la diversidad de las proposiciones halladas, decidí tomar solamente el proceso acontecido en las artes visuales, teniendo en cuenta producciones artísticas que utilizan herramientas tecnológico-informáticas en su proceso de creación, pero que no en todos los casos, llegan necesariamente a generar obras completamente digitales.

El objeto de estudio seleccionado para esta Tesis, no es una obra artística, pero sí un acontecer artístico cuyas características, son análogas a las de una producción artística contemporánea en cuanto a movilidad, complejidad, tendencia a la interactividad, articulación reticular e interés comunicacional, permitiendo aplicar prácticamente la misma mirada metodológica, tanto en lo particular como en el total. Es decir, si nos enfocamos en procesos y relaciones, podemos revisar e interpretar por igual, tanto una obra, los procesos de producción de cada artista o el proceso de las artes visuales mendocinas en general, ya que se encuentran en una interdependencia o co-dependencia.

Debo resaltar, que a través de intercambios de opinión con distintos artistas del medio, estos insisten en destacar que utilizan los programas informáticos, como una herramienta entre otras posibles para la creación y como medio para desarrollar ideas que no podrían resolverse de otro modo. Es decir, que es *en los procesos creativos*, donde se manifiesta *una disposición diferente* frente a la ideación y resolución de las obras y donde los procesos de conocimiento y los procesos computarizados, se desarrollan en constante interrelación.

Frente a estas reflexiones, aparecieron nuevas problemáticas relacionales referidas al hacer con la máquina y a la manera en que debía situarme temporalmente para observar el transcurrir. Otros autores enmarcaron mis cavilaciones.

²³ TESSLER, Élida; Seminario Metodología de la investigación artística orientada a la Plástica; dictado para la Maestría en arte latinoamericano; FADUNCuyo, 2007.

Mi primer acercamiento a pensar un arte realizado con el apoyo de la informática, fue hace tiempo, a través de los estudios de Margarita Schultz²⁴. Ella destaca algunas características que parecieran propias del trabajo creativo con la tecnología como la actitud lúdica, el azar y el uso del pensamiento lateral. En el diálogo con los artistas y en la observación de los procesos, retomé estos temas comprobando que, efectivamente están presentes. Si bien podemos decir que en la creación artística, de alguna manera, ya trabajábamos de esa forma, hoy esos modos se encuentran potenciados por las posibilidades que brindan los procedimientos tecnológicos y el trabajo abierto en la red de Internet. En varias oportunidades, la autora cita a Arlindo Machado. La curiosidad por su trabajo me llevó a un cierto seguimiento de su producción teórica, que se interesa por la reflexión crítica frente al uso que se hace de los medios audiovisuales. En sus últimos trabajos, se destaca el interés por la relación entre sujeto y pantallas. Reflexiona acerca del modo en que se presentan las imágenes o los relatos, incorporando a ese sujeto que se encuentra del otro lado, proponiéndole situaciones cada vez más interactivas. Estos, fueron planteos que revisamos en forma conjunta con los artistas, al pensar el modo en que cada uno se relacionaba con la máquina y los programas utilizados.

Con respecto a la relación entablada con las imágenes, con las que trabaja el creador y con las cuales nosotros compartimos nuestro tiempo y espacio, tuve que pensar acerca de su condición de inmaterialidad o materialidad, de la pureza de su creación única, o su impureza dada por la mixtura o convivencia de técnicas, trozos, retazos, géneros artísticos, o tiempos compartidos. Como dice George Didi Huberman *“La imagen es una mariposa. [por ende] Una imagen es algo que vive y que sólo nos muestra su capacidad de verdad en un destello”*²⁵. Este concepto de fugacidad, fue un planteo adecuado a la idea de lo inestable, pasajero y mutante, propio de un proceso en el que las imágenes pasan gran parte del tiempo en estado inmaterial y quizás nunca lleguen a concretarse. Era ilógico detenerse en todas las imágenes producidas en el período acotado, ya que *“se trata de buscar aquellas que nos ayudan a pensar”*²⁶ y además, hay que tomar cada imagen, como derivada de un proceso de transformaciones, que por su condición de inacabamiento, más adelante, sería posible que produjese nuevas variantes de ella misma.

Otro aspecto importante en el modo de trabajar de los artistas, es entender que no se atan a un proceso lineal y continuo. Son procesos que avanzan y

²⁴ SCHLITZ, Margarita; *El Golem informático*, 1998

²⁵ ROMERO, Pedro G.; entrevista a Didi Huberman,
www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Didi-Huberman.htm

²⁶ Ibid

retroceden y que no respetan tiempos históricos. Si pudiésemos adentrarnos en la memoria de sus máquinas, encontraríamos carpetas de imágenes no precisamente clasificadas y seguramente, éstas poseen nombres que se vinculan a pequeñas historias compartidas con aquel que las manipuló, porque una imagen es “*lo que ocurre entre el mundo de los signos y el mundo del cuerpo*”²⁷. Ante estas particularidades, Didi Huberman sugiere un posicionamiento crítico frente a las imágenes que considere su anacronismo como un cruce de tiempos compartidos. Esta perspectiva, se condice con la de Paolo Virno²⁸ al detenerse en revisar el presente como un lugar en que confluyen potencia y acto y donde el pasado convive con el presente en una latencia. Estos conceptos, nos colocan en una perspectiva temporal acorde con el estudio de procesos que transcurren y cambian junto a nosotros.

Una nueva etapa de meditaciones, apareció al tener que analizar obras que en su complejidad, incluyen objetos de uso cotidiano. Estos, en muchos casos, no tienen exactamente las características de un *objet trouvé* o *Ready made* y obviamente en la mayoría de los casos, el lenguaje visual no resultaba pertinente para hacer una interpretación. El aspecto semiótico generado en la configuración de la obra no podía soslayarse, pero intuía que una perspectiva centrada en *procesos y relaciones* podría ser más fructífera y aplicarse de manera más natural en la práctica. En esta instancia, haciendo un seguimiento de los escritos de Fernando Martín Juez²⁹, encontré un marco conceptual muy oportuno ya que, precisamente el autor, se acerca al estudio de los objetos, utilizando el pensamiento complejo, aunando Antropología y Diseño. En esta confluencia, entiende a los mismos como un *área de pautas* con límites o contornos indefinidos ya que éstos se funden en la interrelación con el usuario. La traslación de esta perspectiva a las producciones artísticas, se continúa conceptualmente sin inconvenientes, completando la propuesta metodológica que estoy tratando de afianzar.

Una vez comprendido el entorno, seleccioné cinco artistas que, siendo coetáneos, han trabajado en el período temporal seleccionado para esta Tesis: Fernando Hoces, María Inés Zaragoza, Dino Andrada, Emiliano Dalmau, Martín Neglia e Inti Pujol. Si bien conocí a muchos y muy valiosos, me decidí por aquellos que hubiesen comenzado a trabajar con procedimientos digitales en distintos momentos en el transcurso de los doce años acotados, tuvieran distintas edades,

²⁷ Ibid

²⁸ VIRNO, Paolo; *El recuerdo del presente* 2003

²⁹ MARTÍN JUEZ, Fernando; *Antropología del diseño*; 2002

distinta formación, distintos procesos de producción o intereses, obra asociada a distintos géneros artísticos, tuvieran una experiencia mínima de diez años en el uso de tecnología informática y se hubiese analizado o escrito poco acerca de sus realizaciones. No obstante, me hubiese gustado acercarme y profundizar más en la obra de algunos otros artistas, que proponen alternativas creativas relacionadas a dinámicas de animación multimedia y/o electrónica, pero este trabajo debe verse como un comienzo. Mi interés es presentar distintos modos posibles de trabajo creativo con herramientas digitales y advertir que el uso de la computadora en estos procesos, modifica el comportamiento cognoscitivo y la actitud creativa, frente a las posibilidades que les brindan estos recursos tecnológicos. Precisamente, esa actitud o disposición, les permite la libertad de multiplicar y hacer variantes de la obra sin prejuicios, cambiar de tamaño y soporte según les parezca conveniente, vincular o moverse entre géneros y procedimientos artísticos, guardar, recuperar, transformar y hacer circular información visual en varios espacios al mismo tiempo y fundamentalmente achicar su espacio de taller.

Tránsito del escrito

Para organizar el trabajo de esta Tesis, decidí separar el recorrido en tres procesos que se desarrollan en tres capítulos: Aparición, Consistencia e Inmersión, los que, como se verá, también implican un proceso relacional a través de los autores seleccionados; la búsqueda de antecedentes históricos en la provincia; la posición de los artistas con la idea vanguardista de progreso a través de la tecnología; la exploración del entorno e identificación de los productores de imágenes que hubiesen incorporado las herramientas informáticas en el momento temporal acotado y el diálogo e intercambio directo con los artistas, a través de Internet o mediante entrevistas. De esta interacción surge el siguiente desarrollo de contenidos:

APARICIÓN: En este capítulo, se estudia el proceso de gestación. Cómo nos disponemos a observar el proceso. Cómo tomamos posición frente a este suceso homologándolo con un sistema vivo, rescatando y entendiendo las vicisitudes históricas, sociales y económicas que propiciaron este emerger.

CONSISTENCIA: Se reflexiona aquí, acerca del proceso que se está configurando y proporcionando viabilidad a este espacio de creación, tratando de comprender los modos como se sitúan los hacedores artístico-informáticos en relación al interior y hacia el exterior del campo artístico. Se revisa el modo en que se mantienen conectados y porqué la estructura reticular es el sistema más propicio para mantener la cohesión.

INMERSIÓN: Finalmente accedemos a los procesos de creación que se ponen en juego. Se seleccionan como ejemplos para el estudio, artistas mendocinos que trabajan con herramientas digitales en distintos momentos del proceso de producción, atendiendo a las características o cualidades distintivas de los recorridos individuales y se hace un acercamiento al modo en que éstos se relacionan con la máquina y los programas, para pensar, idear o resolver las problemáticas de creación. Para ello, se acude a la reflexión, interpretación y análisis derivados de la puesta en relación de conceptualizaciones, entrevistas e imágenes de obras.

1.

Primer capítulo

APARICIÓN

PROCESO DE GESTACIÓN

Primer capítulo - APARICIÓN

¿CÓMO ABORDAR LO QUE SUCEDE?

Los habitantes de Mendoza, un centro de la periferia, nos encontramos transitando constantemente recuerdos de una modernidad confusa ¿híbrida o típica?, que afloran en una nueva visión de temporalidad cíclica que hoy podríamos llamar “remixazada”¹.

Pero hay grandes diferencias con nuestra época sesentista o setentista; en primera instancia, las luchas ecológicas fueron tomando dimensión planetaria y los daños son enormes como se suponía. La tecnología y la cibernética avanzaron prácticamente sin impedimentos, desmesurada, temible y maravillosamente, aunque no exactamente como creíamos. Le temíamos a la falta de control, a la alienación, a la sustitución del hombre por la máquina, a las mega-ciudades distantes y gélidas por el uso del acero y el vidrio, pero no todo fue tan apocalíptico, ya nos estamos acostumbrando a ello. Hoy, los avances genéticos nos proponen discusiones éticas y sus usos, ya no son de ciencia ficción. Las máquinas, tienen “nano tamaños”, forman parte de nuestro entorno y de nuestros organismos. Nuestros sentidos se extienden como lo planteaba McLuhan, pero a través de complejos y precisos aparatos electrónicos que nos permiten adentrarnos en espacios micro, macrocósmicos o virtuales como nunca lo habíamos hecho.

La espiritualidad ha sido diversificada, no hay líderes confiables y todo se convirtió en objeto de mercado. La violencia a la que nos oponíamos, se nos impuso casi cotidianamente, hoy consumimos violencia casi sin espantarnos. La imagen nos muestra descarnadas prácticas científicas, con la pulcritud del microscopio o la endoscopia, sazonada con efectos especiales aquí y allá. Una

¹ **Remixar**: término actual referido a la música. Propone una versión nueva de un tema musical conocido. El cambio debe producirse sin que se pierda la esencia del tema principal; para ello se intercala, por medio de un programa informático “un golpe” (o ritmo de percusión) “robado” de otro tema.

imagen visual manipulada tecnológicamente, igual que la imagen corporal que se modela "a piacere".

La historia es contada de nuevo muchas veces. Tenemos necesidad de adentrarnos en lo oculto y en los misterios de la humanidad de todos los tiempos. Todo parece ser develado y la pregunta es ¿Todo esto nos pertenece como vivido, o lo compartimos sin querer a través de las pantallas, donde el limbo entre conciencia e inconsciencia no es fácil de definir?

Estando insertos en este proceso, es complicado tomar distancia para analizar lo que se quiere mirar.

Primeramente, habría que tomar conciencia del momento temporal en que nos encontramos. Estamos incluidos en un transcurrir, el objeto de estudio es fluido, a veces mas viscoso y otras mas escurridizo. Lo que podemos visualizar, aquello que constituye lo que vemos, lo que amarra nuestra vista para generar sentido, tiene también las mismas cualidades.

¿Cómo puedo ver lo que está sobre mí y estar preparado para el evento? Para ello, habría que estar ejercitado en dar rápidas y posibles respuestas en la incertidumbre y la complejidad. Esto, tiene que ver con el modo en que percibimos los acontecimientos que consideramos importantes ¿o son los acontecimientos los que llaman nuestra atención? Deberíamos decir con mas propiedad, que son las interacciones, las relaciones, las que co-producen los hechos que recordamos y compartimos.

Vemos un momento previo al disparo, al golpe y pre-suponemos cómo será el impacto o las consecuencias. En esa nimiedad temporal, decidimos enfrentarlo o esquivarlo con pericia y agilidad o con lo que llamaremos una "suerte azarosa"². Lo importante está en considerar que vemos debido a la interconexión de nuestros sistemas de cognición y percepción, actuando al mismo tiempo y no solamente abriendo los ojos.

Desde este lugar, necesito aclarar cómo miraré este fenómeno tecnológico informático local, que va haciéndose uno con la actividad artística. Un proceso que muestra cómo ésta se ha mantenido unida a ciertas prácticas pre informáticas, cómo se fue apropiando de ciertos procedimientos digitales y cómo se han complejizado los procesos de creación, materialización y circulación de las obras, objetos o hechos realizados.

² Azar, caos, catástrofe, ya son términos analizados teórica y científicamente y han dejado de ser situaciones totalmente fortuitas e inmanejables en ciertas escalas de cálculo.

“Mi primer acercamiento a herramientas digitales fue en el año 1999, hice varios trabajos de pintura digital en PhotoShop para una publicación infantil de un periódico de la provincia de San Juan. Trabajo básico para editorial: pintura digital de dibujos entintados a mano (...) preparación de la imagen, escaneo, limpieza, etc. y algo para armado de página (agregado de bocadillos y tipografía). Elegí la herramienta digital porque permite un trabajo limpio y rápido, es absolutamente controlable al imprimir y tiene características expresivas propias muy adecuadas para el uso en medios gráficos” (Helena Bosco Haussler-02-07)	“Empecé a trabajar con programas de imágenes a los 8 años (1992). El primero fue el News y luego el Banner que corrían en DOS (el que existía antes de Windows). Con el tiempo fui aprendiendo algunas cuestiones y actualizándome (siempre onda hobby) y utilizando herramientas diferentes, siguió el Paintbrush y ahí nomás empecé con Draw y Photo Paint de Corel. Incursioné en la animación 3D con el TOPAS VGA y ahí se empezó a soltar el tren (...) Empecé a trabajar con imágenes porque me parecía interesante, porque me gustaba dibujar (...) y porque la idea de trucar imágenes me divertía... Luego se transformó en una herramienta...” (Pablo Lozano 02-07)	“Comencé a trabajar con herramientas digitales a los 9 años (...) pero mi contacto primogénito fue anterior a esa edad, cuando mi hermano tuvo su primera Atari. A partir del 2000 comencé a tener conciencia de lo que podía generar si anexaba las herramientas digitales a mi obra escénica y/o plástica (que hoy por hoy son un poco la misma cosa) Desde junio del 2006 realizo los diseños lumínicos digitales para las performances escénico /festival del grupo de Light performers “electroarte”. (...) Tuve mi primer sitio (fotolog) a principios de 2006. (...) Expectativas de mi blog, que sirva a quien lo visite para que vea lo que hago y quizá pueda servirle como disparador para nuevas creaciones...” (Agustín Pecchia-02-07)	“Comencé a investigar en arte-tecnología, específicamente en imagen digital en el último año de cursado de la carrera. En ese año me interesé por herramientas creativas que propiciasen mi trabajo y estuviese en una nueva búsqueda que resultó ser muy motivadora, no solo para crear obras, sino para investigar desde la teoría del arte (...) Fue en el 2001. En Mendoza era muy poca la movida al respecto y además el material de consulta es nulo o casi nulo (...) La motivación tiene varios aspectos, mi necesidad de búsqueda, la idea de valorar la obra de arte no en función de su “factura técnica” o género y sobre todo aprovechar la posibilidad de crear a la velocidad de la luz, o de la idea ...” (Ana Amico 03-07)
---	--	--	--

3

¿Cómo acercarse teóricamente este proceso? Desde ya que sería un despropósito hacerlo de manera tradicional, por ello necesitaré dejarme llevar por asociaciones entre propuestas teóricas, aunque provengan de distintos campos

³ ROCO, Lelia; Fragmentos extraídos de respuestas a encuesta realizada por Internet a productores de imágenes visuales que trabajan con herramientas digitales

disciplinarios, pero que parecieran adecuadas para describir los procesos artísticos por los que estamos atravesando, ya que intuyo que subyacen en ellas, coincidencias en la observación de distintos fenómenos. Es decir, estamos mirando las mismas situaciones pero desde distintas posiciones y con distintos *habitus* pero las descripciones que elaboramos se parecen cada vez más.

Como primera aproximación, considero posible concebir la idea de que hay que “atrapar” el fenómeno, el acontecimiento. Esto consiste en percibirlo, sentir cómo se mueve, como se hace evidente. Implica un proceso de intencionalidad y de experiencia desde el punto de vista de Maurice Merleau Ponty. En este caso, mi edad me permite visualizar un transcurrir cambiante y tener conciencia de ese cambio. Mi conexión con las artes visuales como artista y docente y la incorporación de la PC a mi entorno familiar como herramienta de trabajo⁴, me ha permitido percibir cómo la imagen visual y nuestro comportamiento han ido cambiando a medida que se ha facilitado la manipulación de los instrumentos digitales y con ello la forma de percepción y producción de las imágenes, ya sean televisivas, publicitarias, de comic y obviamente la imagen artística.

También debería decir que no puedo mirar sino desde el campo artístico, debido a que mayormente me formé y actúo en él; pero también desde el campo de las ciencias, ya que ésta fue mi formación antes de decidir mi carrera universitaria. Considerando las reflexiones de Pierre Bourdieu con respecto a los campos, no podré evitar mi historia y formación al analizar mi objeto de estudio, en una “doble y oscura relación” entre *habitus* y campo, como él diría⁵, y en ese cruce, no puedo menos que concebir una permeabilidad entre ambos, especialmente frente a un proceso que conjuga arte y tecnología.

Además, debo expresar que tendré en cuenta que el concepto de proceso involucra el transcurrir de lo vital. En todo caso, habría que decir que lo vital debe considerarse procesual. En el pensamiento procesual, considerado una rama del

⁴ Nos dedicamos a la Arquitectura, Artes y Servicios Informáticos. Cada uno en su profesión pero compartiendo el espacio familiar, donde es inevitable el cruce de actividades y conocimientos, que tienen que ver con el uso de hardware y software, la creatividad y la producción de imágenes.

⁵ “La relación entre el *habitus* y el campo es, ante todo, una relación de condicionamiento: el campo estructura el *habitus*, que es producto de la incorporación de la necesidad inmanente de ese campo o de un conjunto de campos más o menos concordantes...” “Pero también es una relación de conocimiento o construcción cognoscitiva: el *habitus* contribuye a constituir el campo como mundo signifiante, dotado de sentido y de valía...” (Bourdieu y W.; *Respuestas por una antropología reflexiva*; pág.88; 1995)

pensamiento sistémico⁶, siempre se manifiesta esta idea de proceso, vinculada a las ciencias biológicas y cognitivas, e incluso a teorías filosóficas. En general, éstas consideran que los procesos presentan características de *autorregulación entre orden y actividad*, produciéndose un *equilibrio dinámico* propio de *sistemas abiertos*⁷. ¿Es válido hablar de procesos, sistemas abiertos o vida cuando hablamos de realizaciones o hechos artísticos?

Podríamos hablar de vida si estamos de acuerdo en observar esta dinámica de constante movilidad y renovación en las distintas instancias de la creación y su inserción en el medio, produciéndose y produciendo en una continuidad que permite su existencia y renovación, mediante soluciones adecuadas y novedosas. Estos procesos, tienen características análogas a las de los sistemas vivos ya que “*los sistemas vivos son sistemas cognitivos y el proceso de vivir es un proceso de cognición. Esta afirmación es válida para todos los organismos, tengan o no sistema nervioso*”⁸. Pero, en la definición anterior, aparece también la palabra organismo. ¿Podemos llamar organismo a una obra artística, o considerarla con características análogas a las de un organismo? Para esta idea, podríamos encontrar un acercamiento a la respuesta, en un texto de Susanne Langer que ya hablaba de la obra de arte como forma viva en los sesentas:

⁶ Especialmente me interesa la teoría general de los sistemas propuesta por Bertalanfy ya que ésta busca encontrar modos de integración transdisciplinaria, abriéndose a las posibilidades de relaciones entre los distintos campos mediante procesos comunes para su descripción. Basados en esta concepción relacional y no determinista es que se habla de pensamiento sistémico, que puede explicarse sintéticamente, como un pensamiento de totalidades y no de suma de propiedades de sus componentes y que es apropiado a sistemas complejos como los biológicos o los sociológicos y que en los años 80's se nombró como teoría de sistemas vivos, momento en que se pudieron estudiar sistemas no-lineales en distintas ciencias, con la ayuda de las nuevas computadoras.

⁷ Los sistemas abiertos, no lineales o complejos, propios de los organismos vivos, se mueven lejos del equilibrio pero manteniéndose estables necesitando de un constante flujo de energía e intercambios constantes con el entorno o contexto para poder vivir. (CAPRA, Fritjof; *La trama de la vida, Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*; 2003)

⁸ Se entiende como proceso de cognición la aptitud de “resolver problemas”, donde se pone en juego (en los humanos) el “sentido común” que implica una disposición o puesta en práctica a partir de una experiencia acumulada de un gran número de casos. La relación de los seres vivos con su entorno, se explica como “cognición creativa” que implica la interdependencia de los factores actuantes donde uno produce lo que el otro necesita, ayudándose mutuamente a mantener su estructura relacional interna y contextual. Esta relación de patrón circular, se entiende como un proceso idéntico al de cognición. Al intentar mantener estructural y relacionalmente el sistema, los procesos no son siempre e indefectiblemente los mismos, sino que se manifiestan creativos en las soluciones a las que se llega, para lograr estabilidad lejos del equilibrio. (Se pueden ampliar estos conceptos en Varela, F.; *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas*; 1990.- Varela, Thompson y Rosch; *De cuerpo presente*; 2005 y Maturana y Varela; *De máquinas y seres vivos*; 2003)

*"... la forma viva es, en primer lugar, forma dinámica (...) constituye (...) una pauta de cambios. En segundo lugar, está constituida orgánicamente; sus elementos no son partes independientes sino relaciones entre sí (...). En tercer lugar, el sistema entero se mantiene unido mediante procesos rítmicos; y esto constituye la característica unidad de la vida (...). En consecuencia, la forma viva es inviolable. Y por último, la ley de la forma viva es la dialéctica del crecimiento y la decadencia..."*⁹

O sea, que el concepto de forma viva y organismo entendido como un sistema de partes componentes que se interrelacionan entre sí, están bastante cercanos y también mas o menos aceptados en el modo de ver una obra artística¹⁰. Pero, será más adecuado y conveniente hablar de *sistema vivo*¹¹ si en algún momento vamos a relacionarlo con la noción de vida artificial, una problemática cada vez más en auge cuando se trata de acercar arte, tecnología e interactividad.¹²

Entonces, hablar de vida en relación con la producción artística no pareciera descabellado ni novedoso. Ahora, con respecto a la aplicabilidad o no del concepto de sistema, podemos encontrar todas las posibilidades en la obra de Juan Acha a partir de los setentas, que considera el arte como actividad laboral dentro de un sistema de producción ya que *"El hecho mismo de referirnos a sistemas de producción, amplía el concepto de arte, pues no solo implica tener en cuenta productos, productores y el acto mismo de producir. Significa también tener que ver necesariamente con la distribución y el consumo del producto como un mismo todo."*¹³ Además, Acha habla de un sistema abierto y multiestable que relaciona con conceptos de cibernética para referirse a la adaptabilidad del mismo a los cambios ambientales o histórico-sociales. Entonces, tampoco es desatinado hablar de sistemas en el circuito

⁹ LANGER, Susan; Los problemas del Arte, 1966. p.59.

¹⁰ Vitalismo u organicismo son teorías que Herbert Read toma para referirse a una "imagen vital" de la escultura en su libro La Escultura Moderna, cap. V; 1964.

¹¹ En este concepto, la palabra sistema, se vincula rápidamente a los sistemas informáticos que implican una estructura u organización lógica de funcionamiento en el que al gestionar una parte componente, esta se relaciona con todas las demás de un modo muy parecido al modo humano.

¹² Como ejemplo podemos observar la actividad de la FUNDACIÓN TELEFÓNICA DE ARGENTINA que "...ha apostado por la innovación tecnológica relacionada con el arte como eje central de sus actividades. En este marco encontramos el concurso VIDA. Se trata de un certamen internacional que premia obras de arte electrónico realizadas con tecnologías de vida artificial. La vida artificial es una ciencia interdisciplinar que crea sistemas artificiales imitando las propiedades de sistemas vivos....A través de estas obras de arte, los creadores están planteándose importantes interrogantes sobre nuestra promiscua relación con las tecnologías y nuestra futura identidad como seres humanos. Estos artistas no pretenden crear artefactos con una funcionalidad específica, sino que trabajan de forma conceptual, utilizando el arte para reflexionar sobre como en nuestra cultura lo tecnológico y lo biológico se hacen cada vez más indistinguibles" <http://www.fundacion.telefonica.com> - 2008

¹³ ACHA, Juan; Arte y Sociedad. Latinoamérica; 1979 p.25 y 27

artístico, inclusive de ecología. Pero, si hablamos de lo que llamamos campo artístico, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu, él señala que el concepto de campo, puede tener puntos de contacto con el concepto de sistema al hablar de autorreferencialidad u autoorganización¹⁴, pero aclara que un campo, no debe considerarse un organismo, ya que no tiene partes componentes. Además, la reproducción de la estructura es el resultado del conflicto y la competencia “mas no de una suerte de autodesarrollo inmanente de esa estructura”¹⁵.

Tenemos aquí cierto conflicto conceptual por lo que en adelante hablaré de *pensamiento sistémico*¹⁶ y no de teoría de sistemas y de *sistema vivo* en cuanto proceso cognitivo creativo. Haré hincapié en *procesos y relaciones*, dos conceptos presentes en las distintas teorías, que resultarán más adecuados al revisar los movimientos y vinculaciones que cohesionan esta corriente “entrecampos” que está aconteciendo. Si nos referimos a las características de las obras producidas nos encontramos con una dinámica que presenta algunos desfasajes con respecto la obra tradicional, como las nociones de representación, materialidad, relación con el que mira o participa, etc. y si nos situamos en la escena artística mendocina, tampoco podemos analizarlas con una perspectiva tradicional, ya que estas obras y sus creadores entran y salen del campo abriendo la circulación a través de las redes virtuales.

Es en la red de Internet que comencé a encontrar cada vez más participación de artistas desde aproximadamente el año 2000. Sabía, que varios estaban tratando de trabajar con la informática y algunos programas de imagen, pero la mayoría de los usuarios de estos softwares, tenían que ver con diseño, arquitectura o fotografía. Sólo los artistas visuales relacionados con estas carreras o interesados por la tecnología, intentaban trabajar con estos programas. Esta situación ha ido

¹⁴ Según estudios realizados desde los setentas, se entiende como autoorganización en un sistema aleatorio o lejos del equilibrio, a aquella conectividad que mediante un flujo constante de energía, comienza a generar un espontáneo y creciente orden en el mismo. A partir de los ochentas, es que se estudian con mas propiedad modelos de comportamiento en los procesos de desarrollo, aprendizaje y evolución en sistemas abiertos.

¹⁵ BOURDIEU y W.; Respuestas por una antropología reflexiva; 1995. p. 69.

Se agrega además que sólo comparando “los objetos empíricos” producidos por ambos análisis, se mostrarán las diferencias. Desde mi punto de vista, las dos metodologías necesitan del mapeo de relaciones para mostrar en uno, los distintos niveles o la red que constituye el sistema y en otro, las posiciones relativas en relación a los grupos de poder dentro del “campo de juego”. Si nos posicionamos en este espacio fluctuante de creación con herramientas digitales, precisamente, la posibilidad de entender estas pautas de movilidad y cambio presentes, es lo que nos debe interesar.

¹⁶ Como ya se dijo, una nueva manera de pensar en términos de conectividad, relaciones, contexto y totalidad.

creciendo desde aproximadamente el año 2007 donde el aumento de blogs y páginas Web pertenecientes a artistas mendocinos, se ha ido ampliando considerablemente y hoy ya es casi imposible de abarcar con pocas horas de navegación¹⁷. Tampoco creo que sería útil tratar de fichar y archivar esos datos, ya que tanto aparecen como desaparecen o desactualizan. Lo que sí es importante destacar, es que no todas las imágenes que circulan en la red son producciones digitales o han utilizado procesos digitales en algún momento de su producción, muchas, solo han sido digitalizadas para hacerlas circular.

Estamos inmersos en un acontecer y la idea de proceso viene adosada al de creación artística desde hace mucho tiempo. Podríamos decir que el abordaje teórico más cercano a esta tendencia, son los estudios de Crítica genética. Éstos, se iniciaron entre los sesenta y setenta con trabajos dedicados a los procesos de creación de escritores y obras literarias, pero desde los noventa, se abren transdisciplinariamente a otro tipo de investigaciones, permitiendo discutir el proceso creador en otras manifestaciones artísticas.¹⁸ Desde esta perspectiva, es apropiado revisar el proceso de irrupción de la tecnología informática en la escena artística mendocina y las transformaciones que presentan las obras, al incluir procedimientos digitales. Si bien los estudios realizados por Cecilia Almeida Salles con respecto a los procesos de creación artística, están dedicados al estudio de casos particulares, creo que no sería inadecuado extender el estudio a este proceso de producción, ya que podríamos entenderlo como la actividad de un colectivo artístico, y posiblemente aplicable a otros casos de creación grupal, haciendo visibles o identificando procesos dentro de procesos¹⁹.

“Se trata de una visión, por lo tanto, que pone en cuestión el concepto de obra acabada, esto es, la obra como una forma final y definitiva. Estamos siempre delante de una realidad en movilidad... (...) se podría decir que el movimiento creativo es la convivencia de mundos posibles. El artista va levantando hipótesis y las testea permanentemente (...) Es la estética de la continuidad, que viene a dialogar con la estética del objeto estático, (...) Se admite, por lo tanto, la imposibilidad de determinarse con nitidez el primer instante que desencadenó el proceso o el momento de su punto final. Es un proceso continuo, en que regresión y progresión infinita son innegables (...).

¹⁷ Por otra parte, al contactar nuevamente a los productores visuales en este 2010, vemos que su trabajo se va diversificando, complejizando y se libera cada vez más de ataduras conceptuales y técnicas como por ejemplo, limitarse a un solo género artístico.

¹⁸ SALLES A., C.; Crítica Genética; 2008.

¹⁹ Al contactarme con la investigadora, ésta dijo que de entre los estudios que había dirigido, los que podrían acercarse a esta perspectiva, serían algunos procesos teatrales en que se estudiaba la acción de un grupo o algunos trabajos sobre periodismo.

*La propia idea de creación implica desenvolvimiento, crecimiento y vida; consecuentemente, no hay lugar para metas establecidas a priori y alcances mecanicistas*²⁰

Podemos observar en los relatos de los productores visuales que antes vimos como ejemplos, la existencia de muchas coincidencias entre ellos al explicar cómo comenzaron a trabajar con la informática, incorporándola paulatinamente a su producción, cómo comenzaron a trabajar con diferencias de no más de cinco años, cómo están vinculados a cierta producción artística tradicional, cómo han sentido la necesidad de transformar la imagen y afrontar nuevos cuestionamientos al respecto y cómo se han apasionado durante los avatares de la creación.

Todo proceso no puede menos que incluir la temporalidad, una cadena de relaciones, un cruce de acontecimientos, una historia. Es posible también pensar en términos de filiación en este contexto. Incluso en la espontánea aparición de vida biológica se habla de co-origen dependiente. No podemos ver situaciones aisladas y esta suerte de coincidencias detectadas, no hace sino cohesionar y hacer visible un *proceso de gestación*. Entonces ¿qué acontecimientos permitieron esta aparición?

LISONJEO Y DESCENDENCIA (antecedentes)

*“Vamos a usar todas las herramientas y materiales mecánicos modernos susceptibles de ser empleados en la producción plástica...La premisa fundamental de que todo movimiento en el arte debe ineludiblemente marchar paralelamente con la técnica de la época correspondiente en su conjunto”*²¹

Sería ingenuo abordar las últimas décadas en el cambio de siglo, sin hacer un breve retroceso temporal y así entender los anuncios vanguardistas que pretendían la superación del pasado con ansias de progreso, de perfeccionamiento y experimentación. Desde el corazón de los individuos se abrieron con esperanza las puertas a la tecnologización y comunicación, se intentaba una superación mediante el

²⁰ SALLES, Cecilia; *Gesto inacabado*; p.p. 26 y 27; 2004. Aclaración mía con respecto a la traducción del último párrafo que dice “no hay lugar para....y alcances mecanicistas”. En el original aparece como “alcances mecánicos” pero se explica mejor como “deterministas o mecanicistas” ya que está hablando de una no-linealidad en la creación. De acuerdo a como se entiende en la continuidad del texto, se refiere a la falta de fines establecidos a priori, falta de una ontología. En el original se expresa “não envolve uma visão teleológica baseada em progresso linear”.

²¹ SIQUEIROS, *Documentos del muralismo mejicano*; 1934, p. 26.

acceso al conocimiento técnico-científico y nuestros gobiernos, en cierto sentido, siempre tendieron al mismo criterio de avance e inclusión en el mundo.

Sin alejarse de aquellas proposiciones sociales y estéticas que los artistas del '20 embanderaron, nuestros artistas lograron trabajar las ideas nuevas con herramientas nuevas, podemos notar una producción activa y respondiendo a los hechos de su entorno y asimismo, evidenciando una continuidad con los sucesos que veremos en los años posteriores. En este sentido, son comprobables las observaciones de Mari Carmen Ramírez cuando plantea que se constituyó *“un modelo de asimilación/conversión (...) guiado por la dinámica interna y las contradicciones del contexto local”*²². Desde ese punto de vista, el trabajo con las tecnologías y los medios de comunicación como paradigmas de desarrollo cultural o social, se muestra solo como un “coqueteo”, ya que poco accedimos y accedemos a las tecnologías de punta. También podemos advertir que ese proyecto cultural, es hoy para algunos un inevitable desencanto, ya que se ha convertido en cierto sentido, en uno de los signos de nuestra dependencia.

- **Mendoza, no era ni es...**

...una gran metrópolis y se mantiene en cierta medida, conservadora...*“En síntesis, identificamos la provincia y la capital con dos fases evolutivas distintas, dos desniveles culturales o dos modos o ritmos diferentes de modernización, respecto a la producción, distribución y consumo de los adelantos culturales de los países desarrollados”*²³

Hacia los '50, la producción y las ideas artísticas mostraban temáticas sociales reflejadas en imágenes testimoniales y cierta tendencia expresionista. Se desarrolla la técnica del grabado y el mural. Se mezcla lo regional con la realidad social americana, lo mítico, filosófico, simbólico y las ideas de las vanguardias. Se instala el debate entre figuración y no figuración, que se convertirá más adelante, en una querella *“entre antiguos y modernos y, ya en la década del '70, de antítesis rabiosa entre arte cosmopolita y figuración expresionista en la que se busca la imagen estética de un arte nacional”*²⁴

²² RAMÍREZ, Maricarmen y otros; *Heterotopías. Medio siglo sin lugar: 1918-1968*; 2000, p. 374.

²³ ACHA, Juan; *Modernidad y provincia*, 1993, p. 30

²⁴ BENCHIMOL; *Breve cronología del arte en Cuyo en Arte de Cuyo*; 1999, p. 27

*“El arte de Mendoza tiene como impronta identificatoria a la calidad y a la multiculturalidad – que no es solo eclecticismo, es decir, no una elección de lo de afuera, según la etimología de la palabra, ni tampoco la adopción de un temperamento intermedio-. Desde el realismo de **Fader** al cinetismo de **Le Parc**; desde los retratos indígenas de **Subirats** a los multimedia de **Santángelo**, y desde los paisajes digitales de **Fernando Hocevar** a las innovaciones tridimensionales de los tapices de **Nora Correas**, hay un registro propio otorgado a la calidad –entendida en el sentido que le da Rafael Squirru de sustancia noble, digna de admiración- que le es inherente.” (...).……*

Somos multiculturales y somos incluyentes - a pesar de cierto conservadorismo y algunos brotes xenofóbicos -...²⁵

Como en el resto del país, la década del '60 fue muy propicia para el desenvolvimiento de la actividad artística, debido al entorno político y cultural existente. Aunque, no todos los artistas se lanzaron al cambio y la experimentación del mismo modo, especialmente en lo que se refiere al uso de las nuevas tecnologías, la inestabilidad visual, la interdisciplinariedad y/o la interactividad con el espectador, tema específico de este trabajo.

El arte de ese momento, se había vuelto internacional y la comunicación a través de los mass-media colaboraba con esta situación. Nuestros artistas se encontraban trabajando análoga y simultáneamente a otros, en el país y en el mundo.

El interés por el sonido puro, la palabra pura, el color y la forma pura, llevaba indefectiblemente a una desmaterialización. La inclusión del tiempo y el espacio iría abrazando al espectador, buscando la interactividad y el feed-back.

Los artistas latinoamericanos triunfan afuera, La obra de Jesús Soto o de Julio Le Parc (por ejemplo), muestran una visión de la contemporaneidad y una inclusión en el mundo apoyada con recursos económicos que permiten un acceso a la tecnología “en grande”. Las propuestas eran audaces, novedosas, divertidas. Obras transitables, multiplicables, anteojos, espejos, luces, movimiento...Una pintura en la que se podía ser parte con nuevos medios tecnológicos, utilizados para despertar al hombre masificado.

En Mendoza, edificios públicos como el de Casa de Gobierno o la construcción de galerías comerciales, como la Galería Tonsa por ejemplo, generarán ámbitos arquitectónicos modernos, incorporando a sus espacios, grandes murales de nuestros artistas²⁶.

²⁵ CÁCERES; Artes plásticas en Mendoza en *Arte de Cuyo*; 1999, p.36

²⁶ En los '60 se había constituido el “primer Taller de Murales de Mendoza” que si bien en sus comienzos se referenciaba en la actividad política –cultural que desempeñaron los muralistas mejicanos, en este momento, con su último trabajo en la Galería Tonsa, comienzan un despegue del figurativismo y una mejor articulación con el espacio arquitectónico con características propias de la modernidad

En 1963 la Fiesta de la Vendimia, se realiza por primera vez en el Anfiteatro Frank Romero Day con un gran espectáculo que incluirá la confluencia de música, luz y teatralización. En la misma década, comienzan las transmisiones televisivas (1960) pudiendo verse tanto la televisación en diferido de la Fiesta del '66, como la llegada del hombre a la luna en 1969, aunque aún no había una difusión masiva de aparatos de TV en la población. Paralelamente, la industria gráfica sigue creciendo y en los '70 se comienza a rodar en Offset.

Hacia finales del '60 y principios del '70, en la Argentina, podemos hablar de una tercera vanguardia, que ya encuentra un camino mas propicio para desenvolverse. *"...movilización a un nivel económico de primer plano de una clase industrial mas alerta, que se interesa por realizar la promoción de los nuevos artistas (especialmente a través del Instituto Di Tella y de Industrias Káiser Argentina)... (Y)...la posición favorable a las vanguardias de los directores de museos..."*²⁷

Observamos un arte presentativo, con la intención de lo impersonal, rompiendo los límites entre pintura y escultura y, la aparición de una nueva figuración, rescatando la expresión matérica y emocional. Habría que destacar también, la difusión del Arte de los medios de comunicación de masas, que presentaría características muy diferentes. Como ejemplo, podemos encontrar las propuestas artísticas y declaraciones de Oscar Masotta y Roberto Jacoby²⁸, (especialmente si nos referimos a las realizaciones de anti-happenings), donde se intenta un juego que acude al desconcierto de un espectador desprevenido que confía en aquello que se difunde por los mass- media. El significativo manipulado es inmaterial (la idea es convertida en mensaje/noticia) y, podríamos agregar, que el espectador (en alguna forma), también es manipulado, aunque con cierta connivencia del mismo.

Como expresa Maricarmen Ramírez *"...lo que condujo a difundir la idea de un arte de los medios fue la temprana asimilación de teorías estructuralistas, semióticas y de la comunicación"*²⁹

Un artista se destacaba en el medio mendocino, por su propuesta no convencional, no-objetualista según la distinción de J. Acha, integradora de las artes, participativa, con uso de nuevos materiales, distintos medios expresivos y tecnológicos: Marcelo Santángelo³⁰

Considero, como testigo y participante de sus experiencias desde mediados de los '70, que el mayor aporte que Santángelo hizo a la actividad artística

²⁷ PELLEGRINI, Aldo; *Panorama de la pintura argentina contemporánea*, 1967, p. 20.

²⁸ MASOTTA, Oscar; *Revolución en el arte. Pop art, happenings y arte de los medios*; Estudio preliminar; 2004. pp.349 - 352

²⁹ RAMÍREZ, Mari Carmen Op. Cit

³⁰ SANTÁNGELO, Marcelo: Nace en Entre Ríos en 1924; estudia en Mendoza en la Escuela de Bellas Artes de la UNC, egresa como profesor en 1951 y muere en el año 2007, su última producción la realizó en formato digital. (Puede buscarse su biografía completa en el apartado final)

mendocina, fue la apertura al conocimiento e incorporación de los medios audiovisuales³¹.

Divulgó su pensamiento conjuntamente con su esposa María Filomena, como una alternativa de educación de la sociedad mendocina. La intención era formar un nuevo espectador más permeable, con una crítica más positiva y abierta con respecto a los cambios y con ello, una aceptación de los mass-media, especialmente de la televisión que estaba en auge. Sus reflexiones teóricas, están vinculadas a los medios de comunicación y difusión, incorporando conceptos de la semiótica.

Marcelo realizó esta actividad en todos los niveles, utilizando todos los medios comunicacionales a los que tuvo acceso, como publicaciones en diarios y revistas, televisión, sus cátedras de enseñanza media y universitaria, sus expresiones artísticas, charlas, cursos y conferencias en diversas instituciones del medio.

Quizás, la síntesis de ese trabajo, que movilizó a muchos jóvenes a mediados de los '70 fueron sus "multimedias": expresiones de integración artística que incluían diversos géneros artísticos que combinaban imágenes visuales, teatro, danza, música y poesía. El multimedia como práctica, estaba en contra de la obra única tradicional y en todo caso del estilo narrativo de los mass-media. No obstante, defendía fuertemente la inclusión y aceptación de las nuevas tecnologías y los medios audiovisuales. Se proponía plantear un aspecto mágico y surrealista, a partir de las visiones y evocaciones provocadas en el espectador. Santángelo, siempre se presentó como pintor surrealista y podríamos agregar, que fue un verdadero vanguardista.

Su producción, se presenta como una práctica multidisciplinaria que, como hecho artístico, tiene una nueva expresión resultante, que participa de todas las disciplinas pero en la que no domina ninguna. Este concepto es, creo yo, la base de sus reflexiones en torno a los medios: Cada uno tiene su respectivo lenguaje, cada uno debe ser aprovechado en su especificidad y desde allí encontrar nuevas posibilidades de vinculación y expresión³².

³¹ Edgardo Robert, fue otro artista que trabajó en experiencias dinámicas con luz, holografías y la incorporación de rayo láser entre finales de los '60 y los '70, como así también Leonor Rigau.

³² El matrimonio Santángelo se dedicó entre otras cosas, a la educación en medios audiovisuales y su aplicación en la enseñanza. Uno de sus referentes teóricos fue Marshall Mac Luhan, su libro "El medio es el mensaje" estaba presente en la bibliografía que sugerían. Como concepto importante, rescataban que los medios audiovisuales debían entenderse como una extensión de nuestros sentidos, además, reiteraban que las propuestas a realizar, debían

Desde la óptica de las artes visuales-plásticas, la pintura tradicional no podía incluirse en estos trabajos en su condición matérica bidimensional, (formulada en comunión con la danza por ejemplo) por lo que en este caso, mutó a proyecciones con transparencias multifocales dinámicas. Para ello, el medio técnico (proyector de diapositivas), fue adaptado para proyectar este tipo de imágenes. Se anexó un sistema que soportara un dispositivo circular con varias capas de vidrio, que contenían entre sí colores semi-líquidos y transparentes. Los colores se activaban volviéndose fluidos por la exposición al calor de la lámpara y por los movimientos de rotación que se les podían imprimir y además, generaban sensaciones de movimiento delante-atrás, por el cambio en los enfoques realizados con la lente del proyector. Las proyecciones de estas formas abstractas, orgánicas y dinámicas, se hacían sobre superficies corporales y/o muros.

Podríamos decir que sus “multimedias”, se vincularían directamente con el Arte de los medios, pero su gran diferencia, reside en una clara intención estético- formal que se emparenta más con la pintura, la danza, el teatro y/o la música, aunque se presenta interdisciplinaria (todo en una comunidad única) y performática.

Actores, bailarines, músicos, se interesaron en estas experiencias, como así también psicólogos que consideraron a las mismas como desencadenantes del inconsciente y susceptibles de ser utilizadas con otros fines. Conozco artistas sanjuaninos que capitalizaron estas experiencias y les dieron continuidad en la provincia vecina³³.

34



condecirse con el medio en que se realizarían Ej. Una clase con tiza y pizarrón, no sería adecuada al formato televisivo.

³³La obra de Marcelo Santángelo, tuvo una continuidad lógica en las producciones digitales que realizó en los '90 hasta que falleció.

³⁴ Acción Multimedia

Ahora ¿qué otros mendocinos utilizaron las nuevas tecnologías en este mismo sentido?, Es decir, como una prolongación de los postulados de divulgación, participación y ruptura con las propuestas tradicionales del arte; como herramientas nuevas para ideas nuevas, acordes al momento histórico que se atravesaba. No todos trabajaron del mismo modo, ni adhirieron a los nuevos postulados con las mismas propuestas formales o utilizaron y experimentaron con las mismas herramientas.

Trabajaban ópticos geométricos e informalistas³⁵, sus experiencias, se concentraban en la realización de la obra única multiplicable por la geometría y la reflexión con espejos, con tensión dinámica perceptual dada por el proceso gestual, o con calidad textural dada por la abundancia del relieve matérico. Las experimentaciones se dirigían precisamente a los materiales nuevos, usados como soporte o como materia pictórica (texturas reales incluidas o producidas, materiales sintéticos etc.). Asimismo, era un grupo que actuaba en constantes debates entre figuración y no figuración, la obra única o multiplicable etc.

Los escultores comenzaban a plantearse nuevas cuestiones como la inclusión o no de color³⁶, el concepto de módulo como propuesta geométrica, o la incorporación de agujeros que suponían un espacio contenido con densidad formal³⁷. La multiplicación de la imagen bajo la idea de mayor difusión de la obra, trajo aparejado también un renovado interés en las técnicas de fundición³⁸ y los materiales, fueron reconsiderados por sus cualidades expresivas puras³⁹.

El grabado, tomaba posición equiparándose con la pintura o la escultura y la serigrafía, cobraba valor por su seriación, como así también el offset, redescubierto como técnica de multiplicación mecánica de la imagen artística⁴⁰. En esta época, también se realizaron experiencias de grabado en calles y plazas. Otra discusión instalada, era la inclusión o no del color, y cuántos colores podían participar de la imagen sin que se constituyera en pintura, apareciendo entonces la disquisición entre el carácter gráfico o pictórico de la imagen.

³⁵ Como ejemplo podemos nombrar a Abdulio Giúdice, Angel Oliveros, Julio Ochoa entre otros

³⁶ María Inés Rotella por ej. trabajó en escultura abstracta con color

³⁷ Héctor Nieto trabajó una escultura abstracta orgánica y oradada

³⁸ Recordemos que las ideas socialistas que ponderaban la posibilidad de que la obra llegara a más gente o fuese más popular, buscó esa posibilidad en técnicas como fundición, calcos, grabado o pintura mural

³⁹ Eliana Molinelli y Roberto Rosas, trabajaron el hierro con esta intención.

⁴⁰ La litografía en piedra tuvo su continuidad lógica en la técnica de reproducción en Offset.

La problemática espacio-tiempo, no participó en los cuestionamientos de ésta época, aunque era un recurso de experimentación con los medios audiovisuales. Dinámica, luz, espacio y temporalidad no se analizaban en relación con las artes plásticas sino que aún eran conceptos relativos a las artes temporales como la música, la danza o el teatro, el cine y la incipiente televisión. El trabajo en audiovisualismo, con un sentido puramente artístico, no era demasiado difundido o ejercitado, pero sí fue, un recurso muy utilizado en la enseñanza y en la difusión cultural.

En este punto, correspondería con toda propiedad, efectuar una bifurcación, para analizar más adecuadamente estos procesos que interesan por su persistencia transformada hasta el presente⁴¹. Sería apropiado además, hablar de “filiación y transferencia”⁴², ya que es evidente que los desarrollos acaecidos son lógicos, aunque no directos y fluyen a través de los caminos abiertos por las experiencias realizadas por sus predecesores.

La participación activa del espectador, incluso la producción de acciones o eventos con gran aceptación popular, son conceptos que deberían contemplarse dentro de las ideologías sociales y políticas del arte. No podemos dejar de recordar, que durante la revolución mejicana, se trabajó en este campo con los proyectos culturales de Vasconcelos que, en esta década, cobraban nueva vigencia, como también aquellas ideas que se difundían en relación a los medios de comunicación masiva.

Podríamos decir que las prácticas con las “nuevas tecnologías” en Mendoza, también derivaron en una nueva posibilidad de aplicación o construcción de sentido artístico con aceptación y apoyo popular: Las Fiestas de la Vendimia ⁴³ “...en

⁴¹ La posibilidad de bifurcaciones, entendidas en un sentido reticular y en relación a la teoría del caos, es decir, con un pensamiento no-lineal, nos permite hacer distintas asociaciones teóricas o visuales, con otro tipo de producciones culturales que no pertenecen al campo de las artes plásticas.

⁴² PASTOR MELLADO, Justo; Plantea que es conveniente repensar como filiación y transferencia las relaciones entre producciones artísticas locales y no como dependientes de otras que se realizan o realizaron en otros espacios geográficos o temporales tratando de hacer analogías con ellas, para describir o analizar sus procesos *Seminario: Crítica de las Artes en Maestría de Arte Latinoamericano FADUNCuyo*, 2007

⁴³ En este caso, resulta oportuno analizar las fiestas de la vendimia como un “lugar” para lo artístico que implicó e implica, la utilización de recursos como interactividad, juego, fragmentación y simultaneidad, multiplicidad de medios creativos y tecnológicos etc. ya que hoy estos se encuentran revitalizados o resignificados en las obras o productos informático-digitales.

FIESTAS NACIONALES DE LA VENDIMIA: La escala de las fiestas ha ido creciendo paulatinamente desde 1936 (1ª fiesta) agregándosele distintos eventos y rituales (religiosos, civiles, sociales, folclóricos y urbanos), con una congregación multitudinaria de espectadores.

ellas, no sólo no hay aislamiento, sino que todo está congregado."⁴⁴ Además, la dimensión temporal se hace patente en estas celebraciones por su recurrencia cíclica con un "permanente retorno".

Éstas, encauzan las necesidades colectivas de expresión y mantienen el carácter de tradición *"tradición no quiere decir mera conservación, sino transmisión. Pero la transmisión no implica dejar lo antiguo intacto, limitándose a conservarlo, sino a aprender a concebirlo y decirlo de nuevo.*"⁴⁵ Este último recorrido, resulta muy cercano al pensamiento de Ana Longoni al referirse al estudio que podemos hacer hoy de las vanguardias, como "legado en disputa" entendiendo a las mismas, como un espacio donde pueden rastrearse las huellas de las experiencias actuales⁴⁶.

Hans Gadamer en el libro "La actualidad de lo bello" analiza los conceptos de juego y fiesta como ingredientes en las propuestas artísticas contemporáneas. El ritmo y el "jugar-con" presentes en estas experiencias, aparecen como un hacer comunicativo que anula la distancia entre el que juega y el que mira el juego. Importa en ello, un proceso de reflexión y desafío, que se vuelve significativo y simbólico, ya que es el referente de experiencias personales pasadas, que se deben interpretar, construir o reinterpretar. Esta característica lúdica y festiva, está presente en nuestra mayor fiesta popular, convirtiéndola en una propuesta muy conectada con el público, que tiene una participación activa en la misma, cualidad importante en una época, en que la abstracción, desmaterialización, la hermeticidad conceptual o una estética del deterioro, han alejado al público de las propuestas artísticas, perdiendo éstas, capacidad de significar.⁴⁷

Las fiestas evolucionaron desde simples Shows con canto y baile, a fiestas con argumento. Desde montajes en espacios libres con escenarios con tabladitos, a grandes estructuras de escenarios con distintos niveles; para finalmente instalarse en el Anfiteatro Frank Romero Day con una boca de escena de 120 metros, un respaldo de 2 kilómetros de cerros, y capacidad de 21.500 butacas. Habría que agregar que los cerros aledaños, amplían esa capacidad debido a que los grupos populares se instalan en ellos participando del espectáculo. Algunos de estos cerros, están preparados con instalaciones eléctricas y estructuras para juegos pirotécnicos. (Para apreciar un desarrollo de los avances tecnológicos año a año, se puede buscar en el apartado final).

⁴⁴ GADAMER, Hans; *La actualidad de lo bello*; p.100 (concepto de fiesta incorporado en las prácticas artísticas como happenings)

⁴⁵ Op.cit.,p.116

⁴⁶ LONGONI, Ana; ponencia en el ciclo de mesas redondas interdisciplinarias del Centro Cultural Rojas, en relación a las vanguardias artísticas

⁴⁷ TRABA, Marta; *Dos décadas vulnerables en las Artes Plásticas Latinoamericanas. 1950-1970*; 1973.

Esta noción de juego, se ha mantenido y potenciado en la relación del hombre con los medios de comunicación, los productos tecnológicos como Internet y videojuegos en el cambio de siglo.⁴⁸

Aún en épocas del proceso militar, no se dejaron de realizar las fiestas de la vendimia. En un espacio limitado ideológicamente, con un sustrato violento, temeroso e impotente, la posible salida que canalizó la expresión artística reprimida, encontró un lugar donde construir sentido sin violencia y con conciencia de grupo. En estas producciones, nos encontramos con el manejo del espacio escénico, luz, música y color.⁴⁹ Una imagen propia de espectáculos masivos, con los cuales estamos familiarizados a través de presentaciones musicales o por imágenes del cine y transmisiones de televisión.

La imagen fragmentada de los escenarios ubicados en los cerros, la propuesta de un espectáculo multidisciplinario y participativo, multiplicado luego en las pantallas que hoy se transmiten simultáneamente al mundo, nos acerca claramente a una nueva estética cada vez más tecnologizada. Precisamente, una de las tantas imágenes que responderían a lo que Maricarmen Ramírez nombra como modelo de asimilación/conversión.



50

⁴⁸ El carácter fragmentario y lúdico en la imagen informática, ha sido muy bien analizado por Margarita Schultz en sus estudios sobre el tema en: *“El Gólem Informático”* y *“La creación interactiva en informática. Consecuencias epistemológicas”* en Primer Foro Latinoamericano de Arte Emergente; 2005.

⁴⁹ El espectáculo central implica una visión múltiple. El espectador es obligado a estar atento a los distintos espacios visuales activados por bailarines, actores, reinas, locutores, músicos, pirotecnia o efectos lumínicos. Esto sucede en el escenario central, escenarios secundarios, pantallas, cerros aledaños y/o el cielo.

⁵⁰ Acto central de la fiesta de la Vendimia año 2001



¿Qué pasó con el auge tecnológico y su incorporación a la obra artístico-plástica? *"...si tuvimos fe en la modernidad "civilizadora", creyendo que su modelo de sociedad nos alcanzaría con su racionalidad productiva y distributiva, la lógica de los mercados del Primer Mundo nos excluyó antes aún de haber ingresado plenamente"*⁵²

Los procesos acaecidos en América desde los '60 a los '80, no son de ninguna manera lineales, precisamente están plagados de avances y retrocesos, amores y odios, que implicaron distintos alineamientos políticos y un desarrollo desigual Norte – Sur.

Estados Unidos se erigió como región de la tecnología, y en ello sustenta su poderío; su producción industrial y artística es un ejemplo de una sociedad altamente tecnificada y consumista. América Latina devino en admiradora, invadida, dependiente y consumidora de productos. Argentina no escapa a esta realidad.

Mendoza, como provincia, recibe "los coletazos". Más bien se presenta cauta, observadora, crítica. Como en el resto del país, tiene progresos, momentos de deterioro y ocultamiento. Durante los procesos militares se desenvuelve como una buena alumna, está acostumbrada al sacrificio del desierto y a la lucha callada del esfuerzo. La imponentia geográfica de Los Andes, le recuerda al hombre su pequeñez. Otro aspecto destacable y que no siempre se tiene en cuenta, es que Mendoza ha tenido que lidiar con desastres naturales como terremotos propios o de sus vecinos y aluviones, que afectaron el desenvolvimiento social, económico y geográfico, ocasionando desvíos de atención de los recursos económicos y humanos, provocando atrasos o estancamientos.

⁵¹ Escenario central de la Vendimia del 2004

⁵² BALLESTEROS, Elsa; En torno a la problemática del arte latinoamericano; 1993, p.11

Durante el proceso militar, perdimos un trozo de historia y ejercicio en una educación artístico-visual crítica, que hoy nos cuesta remontar. En este camino, se han hecho diversos recorridos. Los artistas mendocinos nunca tomaron modelos tal cual llegaron hasta nosotros, tampoco me atrevería a decir que éstos fueron vaciadas de contenido; estaría mas de acuerdo en hablar de una apropiación de ciertos elementos o contenidos ideológicos, que fueron adaptados a las necesidades de subsistencia o resistencia, en un entorno no siempre propicio para su desarrollo. O habría que decir que, precisamente ese modo de desarrollo, es el desarrollo acorde a las circunstancias que le dieron su razón de ser.

La necesidad de incorporar las tecnologías de punta en la expresión plástico-visual, siempre apareció y aparece como algo inalcanzable para la mayoría. Recién a mitad de la década del '90 podríamos estudiar la aparición de la informática. El ingreso al "primer mundo" que propondrá el presidente Menem con el peso equiparado al dólar, nos permitirá acceder a la compra de computadoras o video-filmadoras. Pero el aprendizaje se manifestará lento y bastante idealizado, en todo caso, se evidenciará como una práctica doméstica, sin una verdadera utilización con sentido artístico, no obstante, habría que destacar la intención de incorporar la informática en las escuelas desde 1986, la creación de la Escuela Regional Cuyo de Cine y Video en el año 1990⁵³ o la aparición del Instituto Gutemberg, fundado por la Cámara Gráfica de Mendoza, que aborda la enseñanza del manejo de software y tecnología para gráfica desde 1993.

A partir de la década de los '90, muchas instituciones de trayectoria en el medio y otras emergentes, abrieron carreras en Diseño gráfico y publicitario: Tecnicaturas y/o Licenciaturas en Diseño informático y multimedial, Manejo de software y Armado y reparación de computadoras⁵⁴. El uso de video y fotografía digital, también fue y es un espacio en desarrollo, pero por la amplitud del tema, me limitaré al estudio de las producciones relacionadas con las Artes visuales y en menor medida con el Diseño y la incidencia de instituciones públicas y/o privadas, que fueron iniciadoras o referenciales en este tipo de producción.

⁵³ La creación de la escuela de cine y video, fue como un renacer o renovación del interés que existió en la provincia por la industria fílmica. *"Entre 1944 y 1957 Mendoza fue escenario de una experiencia inédita en el interior del país: la empresa Film Andes, de capitales locales, realizó 16 largometrajes en un proceso único en el campo de las industrias culturales regionales"*. (Ozollo Javier; La California Argentina en Revista Universum N° 19 Vol.2 :126 - 137, 2004)

⁵⁴ En el anexo, se puede ver la aparición de estas carreras en el período temporal acotado para este trabajo

INTERDEPENDENCIA



55

- **L.R** ¿Vos crees que cuando empezaste había una situación política, social, económica que favoreció a que empezaras a trabajar con la computadora?

- **EMILIANO** No, para mí no, creo que se relaciona mas bien con las tecnologías del arte... es que inevitablemente llegan herramientas que cambian la manera de trabajar y la percepción sobre las cosas, los estilos de vida... ojo que tampoco es que estamos viviendo en un lugar que esté aislado del resto del mundo... (y) por decir algo que puede cambiar la cabeza, Internet es más (...) un cambio tecnológico social que político social. Se impone lo tecnológico y eso hace que haya un cambio en las relaciones, en lo político, en la información y en todas las cuestiones que están alrededor...o sea que no es una cuestión económica o política, la que hace que hayan crecido las cuestiones digitales o el arte (...) Es que cuando los sistemas operativos se hacen más accesibles hay herramientas que se hacen más accesibles al usuario común y no es algo que haya pasado acá únicamente en la Argentina. En todos lados pasó que las herramientas eran más accesibles (...) Por eso, para mí es un factor mas tecnológico... que la tecnología se hace más accesible. Más de que justo haya estado el tema de los '90 y Menem y la apertura del mercado...⁵⁶

Si recordamos las apreciaciones de Mari Carmen Ramírez, cuando plantea que el Arte de los medios se difundió rápidamente a través de la asimilación de distintas teorías o corrientes de pensamiento⁵⁷, es válido aquí, hacer un correlato con el modo en que las nuevas teorías científicas y tecnológicas difundidas en el

⁵⁵ DALMAU, Emiliano; "Chat" dibujo con Mouse; 2006

⁵⁶ ROCO, Lelia; Fragmento de entrevista personal realizada al artista visual Emiliano Dalmau diciembre del 2008

⁵⁷ Op.cit

cambio de siglo, comienzan a vincularse al arte. Éstas pueden escudriñarse en los trabajos e investigaciones sobre arte digital o informático, incluidos en la red de Internet⁵⁸.

En los últimos cuarenta años del siglo XX, sobrevino el cambio de paradigmas científicos, cayendo en desuso algunas teorías y surgiendo nuevas, éstas, intentan dar explicación a este mundo cambiante, acelerado e inestable. En este proceso, tuvo que ver el desarrollo de la tecnología, que permitió hacer cálculos antes imposibles y el estudio de los procesos cognitivos desde la cibernética y la neurofisiología.

El cambio en la visión material del mundo ocasionado por la física cuántica, la revalorización de la experiencia perceptual fenomenológica, la percepción por totalidades, los procesos azarosos y abductivos, el pensamiento sistémico, el pensamiento complejo etc., produjeron un acercamiento entre las ciencias físico naturales y las ciencias sociales, generando intercambios conceptuales y modos de conocimiento. La definición de los límites se diluye, como la linealidad causa-efecto. Hablar de tecnología relacionada con el arte, implica indefectiblemente, cruces de sentido, usos o traspaso de léxico, o modos semejantes en el abordaje de los objetos de conocimiento.

Como dije con anterioridad, voy a considerar este movimiento de creación artística, primero como proceso y segundo como sistema vivo y para ello será necesario atender el modo en que se van produciendo las relaciones que le dan estructura, cohesión y sentido.

Ya he puesto de manifiesto además, que en Mendoza, no hay un desarrollo y acceso tecnológico que permita económicamente realizar obras que requieran de grandes movimientos o instalaciones de equipos, excepto aquellas relacionadas con espectáculos, que implican una inversión que será recobrada. Por ende, nos encontramos en un proceso de asimilación de las herramientas tecnológico-informáticas con una elaboración más modesta, pero consecuente con sus antecedentes locales y vinculados en cierto sentido, a la producción nacional o global

⁵⁸ Puede verse como ejemplo, la página de Santiago Ortiz, www.moebio.com (artista, matemático e investigador colombiano), que trabaja en arte digital o electrónico interactivo. Uno de sus ensayos por ejemplo: Narrativa, arte y código , trata de la vinculación de lenguajes a través de una estructura triangular que relaciona al código (centro del triángulo) con términos como genético, informático, lengua , vida, narrativa y arte digital (en los vértices). También la obra de Eduardo Kac, www.ekac.org (artista brasileño, realiza estudios sobre teoría de la comunicación, lingüística, filosofía y semiótica) explora y se apropia de los desarrollos tecnocientíficos para generar cuestionamientos sociales y proponer interconexiones entre campos y disciplinas.

actual. La obra del artista visual Héctor Romero, podría ser uno de los pocos ejemplos de nuestro entorno, que ha realizado producción digital y objetos contruidos con luces, materiales plásticos y electrónicos, vinculando Arte y ciencia y tratando de hacer visibles algunos conceptos de teorías como la física cuántica⁵⁹. Sus referentes mendocinos, podrían ser entre otros, los trabajos de Marcelo Santángelo y Julio Le Parc.

Lo que podemos observar y obviamente que no es sólo un fenómeno local, es la rápida expansión del uso de la informática y utilización de la red de Internet por los artistas visuales⁶⁰. Como veremos, los modos de uso de los softwares, mezclándose con procedimientos tradicionales, van produciendo una constante mixtura, que tiene que ver con los intereses particulares y las posibilidades de experimentación que tiene cada artista.

Este proceso de creación, se manifiesta con características vitales, dinámicas y complejas. Se observa un surgimiento compartido de diversos objetos visibles y actores o agentes involucrados en un hacer común, que le dan sentido, existencia o cohesión, al transcurso que estamos tratando de observar. Podemos agregar además, que este proceso estaría dotado de cognición creativa y esto implica, considerar que las relaciones integradoras que vemos producirse hacia el interior, producen a su vez relaciones con su entorno, que les permitirán también, dar respuestas siempre cambiantes o novedosas en correspondencia a los estímulos que provoca el contexto, que a su vez se irá acondicionando a recibir esas nuevas proposiciones. En este caso, ser integrantes del campo artístico por ejemplo o mantenerse activos en la red de Internet. Los artistas, están trabajando con estas nuevas posibilidades que brinda lo digital, pero también están reflexionando o por lo menos discutiendo, acerca de las posibilidades de exposición, circulación y mercado de estas producciones artísticas, que ya no se mantienen “puras” en relación a los medios tradicionales. Este proceso de continuo intercambio transformador y creador, es interdependiente y en él actúan numerosos factores que han posibilitado su formación y continuidad.

¿Quién forma a quién? ¿Podemos acaso pensar que con solo el ingreso de computadoras al país se creó la necesidad de aprender a manejarlas? ¿Podemos pensar que el aprendizaje fue solo instrucción necesaria? ¿Podemos pensar que las nuevas herramientas no nos

⁵⁹ www.romerohectorabel.blogspot.com

⁶⁰ Destaquemos que los diseñadores comenzaron a utilizar estos medios, antes que los artistas plásticos o visuales.

propondrían una forma de juego? ¿Acaso los juegos, no aparecieron conjuntamente con los softwares?..Y los softwares, ¿no nos proponían una nueva imagen, y por ende una relación cognitiva distinta frente a ella, una nueva forma de hacer o de lectura?

- **Entorno político-social, educativo, empresarial**

Detendré mi observación, en los procesos de desarrollo tecnológico informático producidos entre 1990 y 2007 en Mendoza como provincia dentro de su país, Argentina.

Habiendo realizado ya, un recorrido general por épocas previas como antecedentes y referentes del espacio temporal que será analizado en este trabajo, me acercaré a los sucesos producidos a nivel nacional y especialmente provincial, en las dimensiones política, educativa y empresarial, relacionadas con el rubro de las tecnologías informáticas, desarrollando una síntesis de los acontecimientos producidos e intentando manifestar su interdependencia con la actividad artística.

Podríamos decir, que fue y es evidente, la intención de nuestros gobiernos de insertarse o posicionarse dentro del movimiento del mercado internacional global, inclusive, sin atender verdaderas necesidades sociales básicas internas⁶¹

Según esta idea, es clara la decisión de preparar educativamente a los jóvenes en el manejo de la informática, ya que se obtendrá mano de obra calificada y también se podrá intervenir en el mercado externo. En este contexto, todos apostamos en el juego, aunque no todos tenemos las mismas posiciones dentro del campo. A

⁶¹ NOVICK, Marta: *Nuevas reglas de juego en la Argentina competitiva y actores sindicales* “La década del ’90 se inaugura con un cambio de escenario para los actores del mundo productivo: el modelo de crecimiento de la economía basado en el dinamismo de un sector industrial protegido y orientado al mercado interno estaba definitivamente quebrado. La internacionalización de los mercados y de las economías establece nuevos parámetros para la competitividad de las empresas. Se incorporan nuevos métodos de producción así como nuevas modalidades de vinculación entre firmas. Simultáneamente, cambia el mercado de trabajo, que acompañado por institutos desreguladores, registra un aumento considerable de la desocupación, así como distintas formas de subocupación y de trabajo precario. En resumen, el cambio en las condiciones de la competencia genera nuevas presiones sobre las formas de contratación y uso de la fuerza del trabajo. Se transforman así las oportunidades de empleo, las condiciones de contratación, las calificaciones requeridas y el nivel y la modalidad de los sistemas de remuneraciones. (...) Finalmente, la mayor presencia de IED (inversión extranjera directa) y la privatización de empresas públicas nacionales y provinciales constituyen dimensiones que también se agregan al escenario y lo transforman, hecho que se produce de manera simultánea a la importante mortandad de pequeñas y medianas empresas de capital nacional.” p.26 bibliotecavirtual.clacso.org.ar

estas alturas, si bien debemos reconocer nuestra dependencia de los fabricantes multinacionales de productos tecnológicos de última generación, accediendo la mayoría de las veces a productos caros y no de avanzada, apostamos de todos modos en el mercado, aunque jugando con herramientas más precarias y/o “ilegales”.⁶² También debemos reconocer que la apertura al mundo a través de la red de Internet, nos ha permitido participar o por lo menos “ser visibles”, sin engorrosos procesos intermediarios y de dudoso éxito, donde antes no hubiéramos soñado hacerlo.

“...se puede comparar el campo a un juego (...) Así tenemos apuestas que son en lo esencial, resultado de la competición entre los jugadores; (...) los jugadores aceptan, por el hecho de participar en el juego, y no por “contrato”, que dicho juego es digno de ser jugado, que vale la pena (...) Un capital o una especie de capital (económico, social, cultural, simbólico) es el factor eficiente en un campo dado, como arma y como apuesta; permite a su poseedor ejercer un poder, una influencia, por tanto, existir en un determinado campo...”⁶³

Con respecto a la actividad específica de la oferta educativa en tecnología informática y diseño, observamos su continuo crecimiento, debido a que estas especialidades resultan importantes en el juego que convenimos tener en el mercado interno y externo. La implementación de la Ley Federal de Educación en 1993, muestra esta evidente intención, aunque esto no esté especificado directamente⁶⁴.

En Mendoza, uno de los cambios fundamentales, fue extender el ciclo primario general básico a 9 años (EGB1, EGB2 y EGB3) y concentrar en un ciclo Polimodal de 3 años las especialidades. Fue notable la desarticulación sufrida en los colegios técnicos al incorporar el ciclo básico (EGB3), ya que fue en desmedro de contenidos curriculares específicos de las tecnicaturas formadoras de oficios, produciendo sobrecargas horarias y bajando la calidad de la enseñanza. Como resultado, se produjo el desaliento de los jóvenes interesados en esas especialidades, por la consiguiente densidad curricular y la falta de práctica en taller.

⁶² “El 77% de los programas que están instalados en computadoras personales de nuestro país son “piratas”. Esto significa que **casi ocho de cada diez** sistemas operativos, bases de datos, paquetes de seguridad, aplicaciones comerciales, juegos y hasta software para finanzas personales que se usan en las máquinas de las casas de familia, universidades y empresas (grandes o pequeñas) **no pagaron derechos de propiedad intelectual.**” Clarín.com 19/12/2006

⁶³ Bourdieu y W.; *Respuestas por una Antropología reflexiva*; 1995, p.65

⁶⁴ Tenemos que recordar que esta ley tuvo muchísima resistencia y las reformas propuestas no se implementaron en todas las provincias.

Consecuentemente, se abrieron numerosos institutos de educación privada proponiendo carreras cortas de rápida salida laboral, que privilegiaron las especialidades de manejo de software informático y gestión empresarial, sobre todo a nivel terciario y universitario. Fueron muchas menos, por el costo de mantenimiento e inversión, las instituciones dedicadas a la informática con armado y reparación de PC (hardware). Este rubro, se fue incrementando hacia finales del siglo XX, especialmente por el ingreso de equipos e insumos importados y la creciente necesidad de satisfacer la demanda interna de mantenimiento de las máquinas en circulación.

Actualmente, como consecuencia de las decisiones políticas antes mencionadas, se evidencia la falta de mano de obra técnica especializada para trabajar en la construcción y la industria y el egreso de Ingenieros del nivel universitario. Recién alrededor del 2006, esta preocupación insistente de las empresas es tenida en cuenta por el gobierno, que ha enfatizado los esfuerzos para revertir esta situación, aunque se estima que hasta dentro de cinco o seis años no se verán resultados⁶⁵.

En el año 2005, el Gobierno de Mendoza lanzó un proyecto de capacitación para jóvenes en inglés e informática (software y hardware) por medio de un sistema de educación no formal con distintos tipos de becas incluida su gratuidad. Sus objetivos eran “facilitar el acceso a la educación a la mayor cantidad de personas que no puedan acceder por sus propios medios”⁶⁶. Este proyecto continúa hasta hoy (cada vez más deteriorado), con otros sistemas de validación de los cursos a nivel nacional y siendo muy difícil conseguir su gratuidad (aunque continúan algunos sistemas de becas).

Por otro lado, se pierden las escuelas con orientación artesanal y aparecen numerosas con la especialidad Arte, Comunicación y Diseño. El área de comunicación invade espacios en todos los niveles y especialidades, y se hace más

⁶⁵ Para el ministro de educación Daniel Filmus”...en un seminario sobre educación y trabajo, (...) el país no está en condiciones de responder a la demandas de profesionales calificados, especialmente en rubros como técnicos e ingenieros...La falta de técnicos e ingenieros se debe tanto a una tradición cultural que privilegia las carreras humanísticas como al escaso dinamismo de la industria argentina a través de su historia. Más aún, a partir de la desindustrialización iniciada a mediados de los setenta y profundizada en los noventa...”Clarín.com 24/10/06

Desde el año 2008, el gobierno de C. Kirchner, se ha propuesto hacer hincapié en esta falencia ofreciendo las becas Bicentenario para carreras científicas y técnicas www.becasbicentenario.gov.ar

⁶⁶ www.juventud.mendoza.gov.ar y programa nacional de educación en informática con entrenamiento laboral (asociación mutual de trabajadores y afines de la UTN) . Realiza convenios con el Centro de Estudios de Tecnología Informática de Mendoza.

fuerte al intensificarse su vinculación con el diseño gráfico. El Arte, pareciera perder terreno, supeditándose a los anteriores como realizador de una imagen propicia para insertarse en el mercado. No obstante, su fortaleza se mantiene en la enseñanza del lenguaje visual como generador de sentido. La mayor concentración de horas se encuentra en el nivel polimodal específico y va desapareciendo prácticamente de los demás niveles y especialidades. Paradójicamente, los currículos requieren acercarse a prácticas contemporáneas con cruce de lenguajes y uso de tecnologías, pero, hasta hace no más de cinco o seis años, prácticamente no había docentes preparados para dictar estos espacios, como tampoco había demasiada disponibilidad de material didáctico técnico-informático⁶⁷. Recién a partir de 1998 comienzan a formarse los talleres de informática en EGB y Polimodal, como así también los docentes preparados para utilizar estas tecnologías. Recordemos, además, que se estuvo privilegiando el manejo de software Basic, especial para producción de textos y planillas (luego aparecería Word y Exel) y no habían máquinas que estuvieran preparadas adecuadamente para el tratamiento de imagen, ni especialistas suficientes para enseñar su manejo.

- **EMILIANO** *En esa época lo que hay creo... que era el Windows 95 ó 97 no me acuerdo...antes de ese creo que estaba el 3.1 que era inviable, tenía un Paint y era una cuestión mas como un procesador de texto ampliado con una o dos cosas más, después vienen las Mac⁶⁸ que eran inalcanzables ...*⁶⁹

El congreso de la Nación, había propuesto en 1986 incluir informática en las escuelas y el Plan Informático Educativo (PIE), comienza en Mendoza antes de que la Ley Federal de Educación estuviera en vigencia. Esto colocaría a la provincia en una situación de avanzada con respecto al tema⁷⁰.

¿Cómo respondieron las universidades, a este requerimiento del Congreso? En principio, a partir de 1986 y 1987 la UTN y el CRICYT lanzan cursos para la preparación de docentes en sistema Basic. Recién en 1991 se creará el Ministerio de Cultura Ciencia y Tecnología de la Nación y el programa de desarrollo tecnológico⁷¹. La UNCuyo no comenzó decididamente la capacitación en este sentido, recién en 1991 incorporará Internet al predio y lo hará en forma paulatina. La Facultad de Artes y Diseño será de las últimas en recibir conexión.

⁶⁷ La UNCuyo no ha actualizado el perfil del egresado en Artes Plásticas en estos aspectos, o en todo caso, aún es débil; no sucede igual con el Diseño Gráfico que está más atento a estos cambios para insertarse en el mercado y va ganando espacios.

⁶⁸ Se refiere a una máquina Macintosh especializada en programas para gráfica.

⁶⁹ ROCO, Lelia; Entrevista a Emiliano Dalmau (2009)

⁷⁰ Algunos datos comparativos pueden encontrarse en el Anexo de este trabajo.

⁷¹ Los fondos para estos emprendimientos provienen de acuerdos con el Banco Mundial

- **L.R.**...me interesaba saber si vos recordabas cuándo se implementa en Diseño el taller de informática. O el trabajo en informática.

- **EDGARDO** Bueno, eso fue obra mía. ... mirá, cuando yo tomé la dirección de la carrera fue en el año '92. Había en ese momento una computadora, una Macintosh, la 512 ... una maquinita chiquitita así, que tenía un monitor que parecía esos visores de portero eléctrico...yo la recuerdo ahora y es increíble.(...) se usaba muy poco pero la usaban para hacer tipografía que después recortaban y pegaban para hacer un impreso (habían unas cinco o seis fuentes tipográficas nada más) entonces hacían el título en eso, lo recortaban y pegaban y con eso se armaba el original (...)y al poquito tiempo, En esa época ya las PC o las Macintosh más grandes ya empezaban a tener más desarrollo y en la facultad en ese momento tenían 2 ó 3 computadoras en la parte de contaduría(...) Nosotros empezamos a ver que era imprescindible que en Diseño hubieran computadoras para trabajar y cuando vino la primer distribución presupuestaria (...)Bueno, siempre habían miles de necesidades, sillas, mesas...de todo... Bueno yo resolví todos los recursos ponerlos para comprar máquinas y logramos comprar 3 máquinas: tres PC 486 que en ese momento eran máquinas importantes (...) y logré un acuerdo con la contaduría que me pasaran al Fabio para que las atendiera porque el tema era que nadie sabía manejarlas, atenderlas y que estuvieran en funcionamiento(...)además era imprescindible comprar software. (...) conseguimos software educativo: compramos el Window que era para que funcionara el sistema, compramos cuatro Page marker4 que era una de las primeras versiones y un Corel 3 (...)

Hicimos un acuerdo en el que nos capacitaban a los profesores gratis. Entonces todos los profesores íbamos a tomar los cursos que eran súper elementales, empezando de cómo se prende la computadora y cómo se abre un programa.

- **L. R.** ¿Y en Diseño hay una materia en la currícula?

- **EDGARDO** Ahora, en el plan de estudio nuevo

- **L.R.** ¿Y cuando empezó?

- **EDGARDO** Empezó este año 2007⁷²

Entonces, ¿quiénes han ocupado y ocupan los espacios destinados al trabajo informático con la imagen? Los primeros en hacerlo, fueron los medios de comunicación gráfica⁷³.

En este punto, se hace importante destacar la acción de La Cámara de Industriales Gráficos de Mendoza. Ésta, está instalada en la provincia desde 1926, su campo de acción abarca los medios gráficos impresos y la producción comercial e industrial, especialmente vitivinícola, mediante la impresión de etiquetas y packaging. Una decisión importante para el medio, fue la de crear la Fundación e Instituto Juan Gutenberg en 1993. Éste, se ha convertido en un sitio de educación alternativo con respecto a las tradicionales carreras de Diseño impartidas por la UNCuyo y ha

⁷² ROCO, Lelia; Entrevista realizada al Diseñador gráfico Edgardo Castro en el año 2007

⁷³ Según el Diseñador Gráfico Luis Sarale la primer Mac en Mza. fue incorporada al taller gráfico del diario Mendoza en el que trabajó hasta que fue cerrado.

alcanzado cierto prestigio dentro de la educación en diseño de Tecnología Gráfica y Multimedial, es decir, con preparación en el área tecnológica específica para trabajar en este rubro.

- **MARÍA INÉS** ...pero yo creo que el primero (que comenzó a trabajar con la informática) antes que cualquier otro fue el Toni⁷⁴, ...

- **L.R** Con la litografía

- **MARÍA INÉS** Con los fotocromos...claro, al conocer la herramienta él la incorporaba, (a la obra artística) lo que pasa es que él es muy inconstante en su trabajo (...) Escaneaba cosas, les daba tres dimensiones..."ese" es el precursor, lo que pasa es que se conocen obras aisladas de él y él incorpora (la informática) a la litografía...Si vos ponés litografía, nadie sabe que vos la estás armando digitalmente...

- **L.R** Bueno, lo que pasa es que los diseñadores empezaron primero, llevaban la delantera dentro de lo que es la enseñanza...después vino "la Gutenberg"

- **MARÍA INÉS** ¡Pero mucho después...! Por eso, como el Toni la necesitaba para su trabajo...tenía una Mac...el hacía los fotocromos con una pantalla así (hace gestos con la mano) en blanco y negro, sin memoria, sin... ¡y vos decís cómo!, si vos con... cada vez más grande, cada vez más memoria, más velocidad y él con esa cosita así...y no sabés los años que hace...⁷⁵

Entonces podemos considerar un ejemplo adecuado de interdependencia de los ejes estudiados (político, empresarial y educativo) al posicionamiento adoptado por la industria gráfica, que realizó un gran esfuerzo económico empresarial en actualización tecnológica y de recursos humanos para poder lidiar en el mercado compitiendo con el aumento de fotocopadoras, plotters, impresoras familiares y el desarrollo de nuevas lecturas en Internet.

En el año 2006 publica un Plan Estratégico para el sector, que ya venía estudiando años antes, cuando lanzó en el '94 los primeros cursos de Photoshop. En él, especifica esta misión: "Asegurar la calidad de los productos y servicios gráficos, adaptándolos a las nuevas tendencias tecnológicas y a las necesidades de los clientes, recurriendo a la permanente capacitación de los recursos humanos del sector"⁷⁶. Asimismo, debemos destacar que en este plan, se involucró a organismos como el Ministerio de Economía, el Instituto de desarrollo industrial y de servicios y se realizaron convenios de articulación con distintos sectores empresariales y educativos.

Como respuesta a estas exigencias, el Instituto superior Juan Gutenberg, decide re-lanzar en el 2006, la carrera de Tecnología gráfica que "ofrece

⁷⁴ Se refiere al artista plástico, docente en el taller de grabado de la FADUNCuyo y empresario de la industria gráfica, Antonio Alterio. Empezó a trabajar con producción de imágenes en su Macintosh en 1986

⁷⁵ ROCO, Lelia; Entrevista realizada a la artista visual María Inés Zaragoza (2009)

⁷⁶ Plan Estratégico del Sector Gráfico de Mendoza- [www.idits.org.ar\(pdf.\)](http://www.idits.org.ar(pdf.))

*un egresado que interviene y da respuesta a las nuevas exigencias de una industria en permanente desarrollo tecnológico. La capacitación profesional planificada, tanto teórica como práctica permite al egresado interactuar en el campo del negocio gráfico como en la generación de nuevas competencias y ámbitos laborales*⁷⁷. La institución tiene su propio taller de impresión y los alumnos realizan prácticas en diferentes empresas del sector gráfico⁷⁸.

En la Facultad de Artes y Diseño las respuestas son lentas, debido a las decisiones políticas internas. La carrera de Artes Plásticas, no accedió a estas herramientas con facilidad y agilidad ¿por cierta negación y aferramiento a prácticas tradicionales de producción de la imagen y la creencia de que se perdería la impronta del gesto y la expresión, propia de los procedimientos y materiales? ¿Por inercia y entropía institucional? Aproximadamente en el año 1999, se incorporó una PC en cada uno de los talleres de Artes Plásticas⁷⁹, no fueron máquinas veloces y se usaron escasamente para aprendizaje o experimentación con algún software de tratamiento de imagen. En pintura y escultura fueron usadas prácticamente como procesador de texto y más tarde se conectaron a Internet. No obstante, en el taller de pintura se trabajó con el programa Paint (procesador de gráficos de Windows) y luego por falta de mantenimiento y actualización diríamos que se volvieron obsoletas. El taller de grabado fue el primero que decidió trabajar con la imagen en forma digital. Su primer y principal uso, fue esencialmente en la preparación de fotocromos para Offset, mediante programas Macintosh. Fue también ahí que se inicia una investigación sobre arte digital, aunque las experiencias artísticas de cada uno de los integrantes del equipo de investigación, no fueron realizadas en el taller⁸⁰. En estos momentos, el taller ya cuenta con máquinas preparadas para este tipo de trabajo con la imagen, pero solo las manejan los docentes de la cátedra y algunos adscriptos.

- **EMILIANO** “... Me acuerdo que con Delhez⁸¹, en el taller de grabado, hace un montón ya... en el 98 habrá sido. Yo le propuse (...) que la mera impresión digital fuera como un analógico, no tuvo drama en ese momento, por esa época, no habían impresoras láser, ni tampoco había tecnología de plotters como ahora, pasaba mucho que las tintas de

⁷⁷ SIVERA, Marcelo; “La Industria gráfica pide mas personal calificado” www.losandes.com.ar
- Entrevista a S. Simmons directora del Instituto 2/11/06

⁷⁸ ROCO, Lelia; Entrevista a la Rectora del Instituto J. Gutemberg Susana Simmons. 2007

⁷⁹ Estas máquinas, fueron compradas con subsidios para la investigación.

⁸⁰ ROCO, Lelia; Entrevista a la directora del equipo M. Inés Zaragoza-(2007). El grupo de investigación sobre Arte Digital (primer período 2002/2004), se propone la búsqueda de una experimentación que mantenga la impronta personal de cada artista; mas tarde, en nuevos períodos, la búsqueda intenta establecer nuevas categorías, reflexión y trabajo interdisciplinario desde un enfoque semiótico pragmático.)

⁸¹ Se refiere a Cristian Delhez profesor titular de la cátedra de grabado de la FAD UNCuyo

*impresión eran muy alcalinas ¿no?, muy ácidas y se quemaban mucho con el sol, se velaban en dos patadas, entonces había un problema como grande con el tema del tiempo que podía tener la obra, la calidad del material... yo me puse a hacer un par de investigaciones (me ayudaba la "Fer"⁸²) con impresiones sobre tela. (...) ella las planchaba con apresto hasta que quedaban como papel entonces pasaban por la impresora y quedaban impresas y después arriba se laqueaban con una laca 3M que era en aerosol... y quedaban bien, fueron las primeras obras (digitales) que hice fue en el '98, '99...*⁸³

Varios artistas plásticos, deciden por su cuenta ampliar o completar su formación personal, aprendiendo a trabajar con estas herramientas. Porque es una actividad que puede desarrollarse con cierta comodidad (espacio reducido), por las facilidades que brindan estos procedimientos para la realización heurística de la obra, por la desenvoltura que permite experimentar sin límites, archivando múltiples resultados que se pueden transformar cuando se quiera y por las cualidades otorgadas a la imagen que no son fáciles de lograr mediante otros procedimientos tradicionales (como la reproducción infinita que mantiene siempre la misma calidad, o el envío virtual al instante a cualquier parte del mundo)... también, porque se ingresa a un espacio de comunicación con el otro, que permite interactuar en red abriendo el campo de la imagen y/o por la necesidad de manejarse fuera del circuito de las galerías haciendo circular su obra en Internet⁸⁴.

- **INTI** "...primero, me compré una computadora, una 486, una compact y la usé y ahí empecé a investigar con el Photoshop 4.2, el primero, sola. Iba a la facultad, todo, pero en mi casa hacía pruebas...

- **L.R** ¿y cómo conseguiste el programa?

- **INTI** Vino por parte de Pablo Chiavazza⁸⁵ que él lo tenía para otras cosas, para arqueología en realidad, ¿viste que él hace animaciones?...bueno, lo tenía....y ahí lo usé y lo investigué hasta que entendí la lógica del programa y ahí (te sentís) como mucho mas libre, porque sabés cómo funciona, cuáles son las herramientas...pero eso me llevó muchos años.

- **L.R** ¿Y eso mas o menos en qué época era?

- **INTI** Y mas o menos como en el '97, '98, '99...creo que en el '99 entré en el taller de grabado. Cuando entré, estaba de vuelta metida en lo artesanal, con las manos, pero cuando lo conocí al Toni, y fui al taller de fotocromía que él tiene, ahí fue como que me puse en contacto otra

⁸² Se refiere a Fernanda, su esposa, que es Diseñadora escenográfica.

⁸³ ROCO; continuación entrevista E. Dalmau

⁸⁴ Los artistas con cierta trayectoria, circulan en Internet por medio de las páginas de galerías, son escasos los que tienen su página personal (hará unos dos o tres años que se observan algunas más). Los artistas jóvenes han tomado los Blogs como forma de circulación, comunicación y resistencia al mercado de arte (su expansión se da a partir del comienzo del siglo XXI). En las páginas de Bibliografía, se puede encontrar un listado de sitios que muestran obras de artistas mendocinos en Internet.

⁸⁵ Se refiere a un amigo y compañero de estudios en la facultad, aunque él estudió la carrera de Historia del Arte

vez, porque me di cuenta que esos trabajos digitales que yo hacía, los podía sacar en offett y ahí fue como una salida, porque nunca los bajaba yo de la máquina (...), en el taller teníamos charlas sobre arte digital, sobre las planográficas, sobre los plotters...entonces empecé a pensar en cosas supergigantes ...⁸⁶

Si buscamos en la Facultad, en el registro de las temáticas investigadas en las tesinas de Licenciatura en Artes, nos encontramos sólo con cuatro ejemplares que abordan la creación con herramientas digitales en el área de las Artes plásticas. La más antigua, corresponde al año 1994, presentando un esfuerzo por acercar, de modo didáctico, el lenguaje tecnológico utilizado en los programas informáticos y agregando una experimentación creativa con la imagen (muy sencilla e impresa en matriz de puntos)⁸⁷. Las otras, también presentan una experimentación artística con las herramientas tecnológicas y alguna, intenta incursionar en el abordaje teórico de la imagen digital. El último registro es del 2007.

En la misma institución, la perspectiva es diferente para el Diseño, ya que es donde más se observa un manejo efectivo en el tratamiento de la imagen con herramientas digitales. En 1992, se decide comprar una máquina Macintosh para tratamiento de imagen, aunque al comienzo es utilizada principalmente para el manejo de tipografías y dos PC. Paulatinamente los conocimientos y exigencias del trabajo gráfico hicieron imprescindible que en las diversas cátedras, se fueran incorporando trabajos que exigían del alumno preparación tecnológico-informática, aunque ésta, debía hacerla por su cuenta fuera de la facultad. En el año 1997 se crea el taller de informática y se comienzan a dictar cursos para capacitar a los docentes de la casa.

Desde el 2001, se dictan cursos extracurriculares en el manejo de programas específicos para el tratamiento de imagen, en dos y tres dimensiones (Photoshop y CAD) con docentes especializados de la propia institución y aproximadamente en el 2005 se establece un funcionamiento integral del taller para toda la facultad con aulas de consulta, de docencia y de servicios.⁸⁸

Se ha trabajado en la actualización de la currícula de las carreras desde el 2004 y recién este año 2007, se inicia el nuevo plan de estudio que incorpora como materias específicas Tecnología para gráfica I y II con diseño multimedia.

⁸⁶ ROCO, Lelia, Entrevista realizada a la artista visual Inti Pujol (2009)

⁸⁷ Es interesante ver que esta tesina pertenece a B. Perlbach, actual Docente en el Taller de Informática de la FAD dedicada al apoyo académico de las cátedras y al dictado de cursos de manejo de softwares para el tratamiento de imagen.

⁸⁸ Roco, Lelia.; conversaciones realizadas con los Diseñadores Gráficos Edgardo Castro, Tina Portalupi y Luis Sarale, que ocuparon y ocupan cargos directivos y de relevancia en la institución desde el '94. (2007)

La FADUNCuyo ha lanzado un programa de Licenciaturas extraordinarias semi-presenciales (desde el 2002) para alumnos egresados de carreras no universitarias que quieran una titulación de grado. Entre ellas, cabe destacar la Licenciatura en Gestión y Comunicación Gráfica (2004) que presenta un perfil muy actualizado con inclusión de conocimientos sobre tecnología y multimedia aplicadas al diseño.

Con respecto al movimiento empresarial dedicado a la comercialización de productos informáticos, podemos observar un constante aumento en la circulación de productos relacionados con este rubro aproximadamente desde 1980. La década del '90 fue, (debido a la apertura de la importación, la paridad del peso con el dólar, la disminución en la producción industrial nacional y la necesidad de apostar a la tecnologización en las producciones para competir en el mercado global) el momento de eclosión de la informática en el país. La aparición de Internet obligó a una actualización en el manejo del lenguaje informático en todos los niveles.

Como dato visible podría citar los avisos clasificados del diario Los Andes donde recién en el comienzo de la década del '90, puede observarse la aparición de un artículo en el que se ofrecen becas rentadas para estudiantes en computación (peritos especializados en sistema DOS, Lotus, D Base). Es curioso, que en la misma década, se encontraran muy pocos avisos ofreciéndose técnicos para reparación de televisores y videocaseteras⁸⁹ ya que eran los artículos tecnológicos mas vendidos en ese momento. Las computadoras, prácticamente no se nombran y eran artículos adquiridos solo por algunas empresas. Esta situación irá cambiando aceleradamente al acercarnos al fin de siglo.

Otra indagación que podría hacerse para observar este surgir tecnológico, podría ser el seguimiento del ingreso de camiones con partes de computación al puerto seco de Mendoza⁹⁰. Por dar sólo un ejemplo de ello: en marzo de 1998 ingresan 9,22 toneladas y en setiembre del mismo año ingresan 24,11 t. En cambio en 1999 se nota el comienzo de la crisis y se registra en marzo sólo 1,46 t. y en setiembre 4,78 t. Pero, en en marzo del año 2000, sube a 22,23 t. registradas.

La oferta de computadoras aumenta, así como el armado y reparación de las mismas (también la venta de "clones"). Una eclosión importante en esta década, fueron los Ciber-café con máquinas instaladas en red. A estas alturas, la

⁸⁹ Diario Los Andes; 3-1-90 pág. 13

⁹⁰ Registro en la Bolsa de valores de Mendoza www.bolsamendoza.com (Desde el 2005 ya no existe este tipo de seguimiento económico, el seguimiento lo hace el Gobierno de Mendoza que ocupa un sistema estadístico mas general para observar el desarrollo de las variables económicas).

compra de PC por particulares comienza a ser un esfuerzo económico que hacen las familias para uso laboral o “para la escuela”. También se extiende la red de Internet en forma domiciliaria, en el año 2001 hacen su aparición los módem de conexión a Internet que están a la venta en comercios especializados en informática⁹¹

Un dato sintomático importante es, que también en el 2001, se constituye la Cámara de Informática del Interior Regional Cuyo (CIDI) que agrupa a este sector empresario.

“...Este era un anhelo largamente esperado por todos los empresarios del sector. Hoy contamos ya con más de 50 asociados y pensamos antes de fin de año tener la representación de absolutamente todas las empresas del canal de informática, desde las más grandes a las más pequeñas, señalaron las autoridades”⁹².

Para el 2003 se hacía evidente lo que se denominó la “brecha digital” entre los países de gran desarrollo tecnológico y aquellos que estaban rezagados. América Latina marcaba esa dependencia y tendía a acortar esa distancia para “apostar mejor en el juego”. Hacia marzo del 2004 un evento importante nos muestra el interés y crecimiento en la actividad del sector: se organiza el Primer Congreso Internacional de Informática CIDI- CUYO en Mendoza

“...se analizará el impacto de la informática en la sociedad a través de una puesta en común de las últimas experiencias e investigaciones sobre la aplicación de las nuevas tecnologías a diferentes campos (...) La idea de darle forma de Congreso se basa en la necesidad de ampliar nuestro escenario de discusión acerca del uso y las proyecciones sobre las innovaciones tecnológicas, con la intención de juntar en un proyecto común al sector privado, público, gubernamental y educativo.”⁹³

Estas declaraciones, nos muestran adecuadamente, la interdependencia de los factores de desarrollo de la actividad informática en la provincia.

Aunque no todos parecen tener las mismas intenciones. En diciembre de ese mismo año, IBM Argentina (que presta servicios de atención al cliente en almacenamiento de datos y fabricación de software) anuncia que invertirá 25 millones de dólares en el parque tecnológico instalado en el país *...“tiene como objetivo seguir creciendo en la Argentina, capturando nuevos clientes y abriendo nuevos mercados”* *Estamos comprometidos con el país, en el cual llevamos más de 80 años, y donde*

⁹¹ Diario Los Andes 2- 5- 01 “Hola, llegaron los módems”

⁹² Diario Los Andes 21-11- 01 “Las empresas informáticas mendocinas se agrupan”

⁹³ Posicionar a Mendoza en el mapa tecnológico – www.canal-ar.com.ar

*queremos seguir creciendo y ayudando a crear empleo y crecimiento económico*⁹⁴
Con estas declaraciones, se apreciaba una fuerte intención de cambiar la imagen provocada por el escándalo producido en 1995⁹⁵.

En el 2005 el Banco Nación Argentina, anuncia el plan “MI PC” por medio del cual se abre una línea de crédito mediante convenios con empresas del medio, para la compra de computadoras con grandes facilidades de pago. Éste impulso al mercado, generó una venta mucho mayor de lo esperado, promoviendo la compra de equipos no solo en los comercios del convenio, sino también en otros y generando también el desarrollo de marcas locales⁹⁶. Al respecto CIDI Cuyo, en vísperas del 2° Congreso internacional de informática, se pronuncia diciendo *“De ninguna manera creemos que la sola presencia de recursos tecnológicos sea la solución; creemos que se necesita educación, se necesita electricidad, profesores, programas, técnicos, mantenimiento y actualización.”*⁹⁷.

En el 2006 se amplió la oferta de modelos con más prestaciones. Como dato curioso, se vendieron máquinas con periféricos como escáner e impresora, pero la mayoría no le dio el uso esperable ya que no conocían los softwares y no tenían la intención, o no sabían cómo trabajar imágenes. No era común disponer de cámaras digitales o Internet que motivaran el uso de imágenes en color por ejemplo y fueron muy pocos, los que se tomaron el trabajo de aprender a escanear. Las impresoras se convirtieron en una especie de “descartable” ya que se utilizaron para imprimir principalmente archivos de texto; la falta de uso, secaba la tinta inutilizándolas. Si alguno decidía experimentar con el color, el recambio de cartuchos era algo carísimo que no podía reponerse y las recargas de los mismos, muchas veces, arruinaban toda la máquina. Aún hoy, los nuevos modelos compactos de impresoras, se ofrecen en menor costo con muchas funciones, pero los cartuchos de tinta siguen siendo muy costosos.

Si en años anteriores la demanda de tecnología informática era para requerimientos laborales y/o de apoyo escolar, considero que en esta etapa, la necesidad del mercado es más doméstica, las máquinas se compran principalmente

⁹⁴ Gobierno Digital. Publicado por Yahoo Noticias- fuente EFE – “IBM invertirá 25 millones de dólares en Argentina”

⁹⁵ Se produjo un escándalo que terminó con el despido del presidente y ejecutivos de la empresa por el anuncio de sobornos al Banco de la Nación Argentina para la compra de máquinas y sistema operativo.

⁹⁶ Gobierno Digital “Pronostican, finalmente, que se venderán casi 1 millón de PC este año” 24- 6- 05- Diario UNO; “Aumentaron las compras de PC” 12- 09- 06.

⁹⁷ Gobierno Digital “La cámara de informática del interior (CIDI), regional cuyo, comprometida con la disminución de la brecha digital” 1-4-05

como “obsequio para los chicos”⁹⁸ y éstos, quieren la computadora *para jugar*. Este tópico, resulta muy importante a la hora de elegir prestaciones de la PC ya que ésta, debe poder soportar la calidad y rapidez de imagen que requieren los videojuegos.

*Juan Cuello, gerente regional de Carrefour, (...) coincide con otros (...) en que el plan (mi PC) jamás fue un boom, en particular porque las casas de electrodomésticos venden equipos de computación más modernos –la diferencia generalmente está en el procesador - en valores no muy superiores a los del plan estatal y que además tienen el mismo interés y una financiación de hasta 24 cuotas*⁹⁹.

Es decir, la incidencia de la imagen que inunda todo se comienza a hacer notar: dinamismo, color, fragmentación y velocidad. Las necesidades del perceptor y usuario ya son otras. No solo texto o planillas gráficas. Para estar en la red hay que actuar distinto y para jugar en el mercado o en los videojuegos, necesitamos una visión 3D y una gráfica cada vez más realista; también necesitaremos pericias que deberemos obtener en la misma experimentación con las herramientas y con los demás actores del campo.

Es interesante entender que en este momento, ha comenzado otra forma de aprender tecnología informática y ésta es en forma personal y en casa. Para ello, se publican cursos de entrega semanal, se ofrecen manuales o se usa la ayuda de los programas que cada vez se simplifica más. El usuario ya está más familiarizado con la pantalla y el manejo de las interfaces. Éstas presentan diseños atractivos, interactivos y con ventanas de diálogo que pueden abrirse simultáneamente, ofreciendo información más completa a través de infografías con un lenguaje visual claro y sencillo, que puede extenderse en la red de Internet.

⁹⁸ hay ofertas para el día del niño de PC, como de play stations

⁹⁹ Diario UNO; “Aumentaron las compras de PC” 12-9-06

2.

Segundo Capítulo

CONSISTENCIA

PROCESO DE AGLUTINAMIENTO

Segundo Capítulo - CONSISTENCIA

MENDOZA INFORMÁTICA Y COLOIDAL¹

En Mendoza, los hechos llevan otro ritmo. Hace sólo unos escasos diez años, que algunas prácticas artísticas contemporáneas han logrado visibilidad y cierta persistencia, como los estenciles o intervenciones en el espacio público y en los museos, nos encontramos con objetos, instalaciones y algunas performances con más normalidad. Antes de eso, sólo aparecen experiencias esporádicas como emergentes sin demasiada continuidad y difusión².

Aunque las actividades relacionadas con el desarrollo de la informática comenzaron a mediados de los '80, ésta aparecerá incipiente en la provincia a principios de los '90. El auge y desarrollo, se dará primero y principalmente en el Diseño y podría decirse además, que no es utilizada por los artistas visuales hasta casi terminar el siglo XX, se manifestará fundamentalmente como una herramienta del grabado y por su versatilidad también se irá asociando a la pintura. Esta realidad que avanza callada y rápidamente, nos pone frente a nuevas formas de generar procesos creativos de todo tipo e imágenes, por lo que nos encontraremos con algunas muy vinculadas al hacer tradicional con apoyo tecnológico digital y otras completamente informáticas, que de a poco se van volviendo más interactivas y multimediales.

En síntesis, el entorno socio político, económico y cultural nos muestra que el avance en tecnología informática se visualiza fuertemente desde 1995. La alfabetización digital fue poniendo el acento en capacidades de conocimiento y manejo de herramientas propicias para insertarse en un mercado laboral global. En los colegios, se trabajó primero con sistema Basic y después con Word y Exel, el armado y reparación de computadoras y el dibujo realizado en lenguajes CAD. El manejo de la imagen y el desarrollo de la creatividad, están casi exclusivamente

¹ Un coloide, es un estado de la materia que no es líquido ni sólido, es de tipo gelatinoso. En él, las partículas de la fase dispersa, se mueven de manera aleatoria, no pueden verse directamente sino con una luz oblicua, que al ser reflejada por las mismas, se presentan a nuestra percepción, como estrellas en un fondo oscuro.

² El Museo de Arte Moderno, realizó (por inquietud de varios artistas animados por Marcelo Santángelo) varias reuniones de discusión y reflexión en torno al arte contemporáneo que derivaron en tres muestras de arte “no-convencional” entre 1985 y 1994.

conectados con el diseño gráfico publicitario y la comunicación, que tendrá mayor desarrollo incluida la FADUncuyo, recién a partir del 2003/04. Solo aquellos que tenían interés y que ya disponían o tuvieron acceso a medios tecnológicos que les permitieron experimentar con la imagen,³ produjeron trabajos con estos procedimientos.

Esto último pone de manifiesto, que las ventajas producidas en la posible adquisición de productos tecnológico-informáticos en el mercado local, como la apertura de numerosos Cibers, favoreció el manejo y uso de estas herramientas con sentido creativo. Aspectos que no dejaron pasar por alto los comerciantes y empresarios mendocinos, convirtiéndose en un círculo motivador y movilizador, en continuo desarrollo y cambio.

Además, la falta de conocimientos en tecnologías y softwares especializados en la gráfica o los multimedios, abre un campo educativo privado que comienza a tener éxito en el medio y al que acuden personas de todo tipo como diseñadores, artistas plásticos, fotógrafos, comunicadores, cineastas, publicistas etc., para completar, actualizar o perfeccionar conocimientos o simplemente jóvenes que emprenden ésta vía por ser carreras actuales y de corta duración.

Los interesados en la producción creativa de imagen por medios informáticos, ya no son solo aquellos profesionales de formación tradicional en artes o diseño y el "juego" se abre con otros actores, instalando a Mendoza como la segunda provincia con mejor desarrollo de la industria gráfica⁴.

HUELLA DIGITAL

*"El progreso de las ideas nace casi siempre del descubrimiento de relaciones insospechadas, de uniones inauditas, de redes inimaginadas. Un descubrimiento es, usualmente, descubrimiento de sentido allá donde antes pareciera reinar no ya la insensatez, sino la ausencia de sentido"*⁵

³ Programas para retoque digital, que venían con escáneres o máquinas fotográficas o algún software como Photoshop o Flash. Aunque éstos eran poco difundidos.

⁴ PIMIENTA, Norma, Entrevista a integrantes de la Industria Gráfica en Proyecto Mendoza, programa de Radio Nihuil 10-10-07. Si nos centramos en la Facultad de Artes y Diseño, se repite hacia adentro el mismo proceso: Las carreras de Diseño toman auge y en las carreras de A. visuales, el Taller de grabado es el que impulsa la investigación con herramientas digitales.

⁵ CALABRESE, Omar, *La Era Neobarroca*; 1994, p.25

Retomando la posición de ver o entrever, los cambios en la producción artística mendocina, relacionados con la creciente informatización, tenemos que identificar los movimientos que se están produciendo en la escena artística local. ¿Quiénes están produciendo trabajos con intención artística, es decir posicionándose como artistas visuales y mediados por pantallas? ¿Qué lugar ocupan en el “espacio de juego”? ¿Cómo podemos visualizar esta producción? ¿Cómo se mueve?

“Fue cuando me di cuenta el potencial que poseía la plataforma digital y el modo de comunicación que brindaba (...) como el hipertexto imponía una nueva forma de interacción entre los seres humanos(...) Gracias a las herramientas digitales actualmente me desempeño como creativo de efectos especiales para cine...”(Sebastián Berlanga)	“Las herramientas digitales llegaron a mí por una necesidad básica, totalmente relacionada con el retoque fotográfico, (...) Yo nunca pensé en hacer arte digital ni encasillar lo mío en esa corriente. Me interesa el medio digital simplemente como herramienta práctica para resolver ideas que de otra manera no serían posibles de llevar a cabo...” (Ramiro Quesada Pons)	“... comencé haciendo algunos dibujos en Corel 4 (aquellas épocas)... Yo comenzaba a estudiar Comunicación Social, e intenté diseñar algunas revistas y afiches (...) En el 2002 lanzamos junto a algunos compañeros, un sitio Web de noticias culturales (...) fue allí donde comencé a conocer el software de edición ...También allí comencé a trabajar con Flash...”(Juano Groisman)	“Comencé desde muy chica, mi papá fue de las primeras personas que comenzó con la informática en Mza., (...) entré en contacto con un grupo de músicos integrantes de bandas locales (...) La idea era crear un espacio alternativo para la difusión del arte y otras expresiones a nivel provincial (...) lo llamamos bioalternativo.com. (...) aprendí mucho de desarrollo de págs. Web, programas de animación, etc. (...) Ahora publiqué mi sitio en Internet porque creo que ya tengo una producción suficiente y coherente como para comenzar a mostrarla...” (Angie Villé)
--	--	--	---

6

Estoy hablando de escena artística y no de campo artístico, aunque tomaré conceptos de Pierre Bourdieu acerca de lo que considera un campo, para poder responder cómo se hace visible este proceso, entendido aquí como lugar o

⁶ ROCO, Lelia; Fragmentos de respuestas a encuesta enviada por Internet a distintos realizadores, 2007. El resaltado en negrita es propio.

espacio de acción, producción y transformación vital, en el momento histórico seleccionado.

“En términos analíticos, un campo puede definirse como una red o configuración de relaciones objetivas entre posiciones. Estas posiciones se definen objetivamente en su existencia y en las determinaciones que imponen a sus ocupantes, ya sean agentes o instituciones, por su situación (sitios) actual y potencial en la estructura de la distribución de las diferentes especies de poder (o capital) –cuya posesión implica el acceso a las ganancias específicas que están en juego dentro del campo– y, de paso, por sus relaciones objetivas con las demás posiciones (dominación, subordinación, homología, etc.)”⁷

Entonces, propongo entender clausura, aglutinamiento o cohesión, al proceso de interacciones hacia el interior del campo. Estas interacciones, nos llevan a reconocer espacios de mayor densidad en este proceso, aunque no podamos precisar sus límites. Como en muchos procesos artísticos emergentes, la percepción del fenómeno presenta un contorno difuso. El concepto de difusión es muy apropiado en este caso, ya que la mayoría de los artistas, trabajan a través de pantallas desmaterializando la imagen y, por ese medio, también ingresan a la red de Internet provocándose la difusión/dilución del contorno.

Ahora, así como distinguimos un límite indefinido, éste se entiende en contraposición a la densidad advertida hacia el interior. Entonces, ¿Cómo evidenciar la densidad? Ésta, se produce debido a que podemos identificar ciertas situaciones de proximidad entre los hacedores o entre sus obras, que nos estimulan perceptualmente a dar una explicación de su espontánea coherencia⁸. En este caso, tenemos que preguntarnos ¿qué aspectos “anclan” a este tipo de producción en nuestro espacio socio-cultural? ¿Qué aspectos acercan y cuáles separan en el acontecer que se está dando, ya sea en la producción de las obras o en las relaciones que éstas y los artistas tienen con el medio, las instituciones formadoras o de difusión y circulación y/ o la relación entre los propios artistas?

⁷ BOURDIEU y W.; *Respuestas por una antropología reflexiva*; página 64; 1995

⁸ Quise considerar la experiencia de percibir el acontecimiento en el suceder, del mismo modo que Maturana y Varela hablan de poder advertir el surgimiento espontáneo de un sistema vivo donde aparecería una dinámica entre sistema y medio que no preexistía y que el observador no podía prever “El fenómeno histórico es un continuo surgir del caos en tanto el presente es sólo comprensible *a posteriori* en relación con el pasado, y la relación generativa que le da origen surge como una relación explicativa que el observador propone para relacionar dos dominios disjuntos ...”(De máquinas y seres vivos, pág.27, 2003)

“...Desde el 2003... por inquietud, curiosidad, como un desafío (...) instalé en mi computadora el Corel 10, (he instalado otros programas de gráfica pero me siento más cómoda con el Corel, trabajo específicamente con el Photopaint) Compré un escáner, después una cámara digital...y empecé a hacer cosas en pequeñas dimensiones... después...” (Daniela Romero)	“Nos especializamos en el campo de la multimedia y audiovisual en Mza. (...) Empezamos a trabajar con herramientas digitales al ingresar al Instituto Gutenberg...la creatividad fue fundamental ya que no somos ejecutores de software sino que nos definimos como creativos en el campo de la comunicación” (Simbiosis)	“En 1994 (...) Comencé a usar Corel Draw y Photopaint (...) para canalizar mis inquietudes respecto al diseño gráfico, también para (...) los talleres de Plástica. En 2002 aprendí photoshop, Firework, Dreamweaver y Flash (...) Necesitaba adentrarme en Internet, tratar de sacarme las telarañas de la cabeza y perder el miedo a las nuevas tecnologías...” (Diego Matta)	“(...) Fundamentalmente porque sentí la necesidad de trabajar gráfica con otras herramientas que no fueran las tradicionales de gubia y ácido, tratando de darle un aire más de contemporaneidad a mi trabajo...” (Alejandro Iglesias)
---	---	---	--

9

Según expliqué anteriormente, cuando hablé de la interdependencia de factores que propiciaron el desarrollo de la informática, pudimos notar que el surgimiento y apropiación de los medios tecnológicos se ha ido extendiendo y asentando de tal manera, que su uso se ha convertido en una necesidad social que progresa y se mantiene, reproduciéndose hacia el interior y expandiéndose hacia el exterior por el sistema reticular de Internet. También se ha hecho evidente que mantenemos una gran distancia con los países desarrollados por un lado, pero por otro, la red nos ha abierto una puerta de acceso al mundo que antes hubiese sido casi imposible de alcanzar por la mayoría.

La inserción en el mundo global, involucra nuevos posicionamientos dentro de ese sistema, pero también implica negociar dentro del mismo, según los *“condicionantes económicos y sociales que determinan el acceso de los creadores visuales a esas nuevas redes de intercambio artístico global”*¹⁰, que establecerán el modo de acomodamiento, rechazo y/o legitimación de las obras dentro de ese espacio ampliado. También habría que decir que hay preferencias en el orden internacional por un tipo de producción conectada al conceptualismo y las nuevas tecnologías que abre las puertas de la “aldea global”, aunque sabemos también que el arte de las periferias no tiene libre acceso a las tecnologías de punta. Una idea ha cambiado, ya

⁹ ROCO, Lelia; fragmentos de respuestas a encuesta realizada por Internet en 2007. El resaltado en negrita es propio.

¹⁰ RAMIREZ, Maricarmen; *Contexturas: Lo Global a partir de lo local*; p. 70

no hay un posicionamiento de oposición norte-sur, la distribución en red o rizomática habla de conexismo, relaciones, ambigüedades, fragmentaciones y ya no hay situaciones espaciales estables. La hegemonía, ya no es pensada según referencias geográficas y *“los mismos circuitos del arte actúan en gran parte a través de redes trasnacionales: las galerías, ferias y bienales aspiran a convertirse en vitrinas mundiales¹¹ y los grandes eventos y las curadurías invocan la hibridez y la trashumancia intercultural como argumentos en pro de la apertura de nuevas escenas desterritorializadas”¹²*

“Hacia fines de los años ochenta y hasta mediados de los noventa se puede observar un fenómeno en el entramado institucional de las artes visuales que posibilitó la tímida emergencia de un circuito alternativo a Buenos Aires. Se verificó en los hechos que era posible diagramar una alternativa al centralismo críptico del sistema porteño a la vez que se ex – pusieron en la vidriera las estéticas que operaban en cada provincia así como las disputas por el poder simbólico de ellas

El sistema del arte permitió también conocer y acercarse de otra manera, (en el transcurso de pocos años) a nuevas modalidades del hacer y fisuró las hegemonías tradicionalistas estéticas de cada una de las provincias, aunque no sin agudas fricciones. (...) el espejismo de la renovación menemista, su caída, los vaivenes sociales, la paradoja globalización - regionalismo, y los intentos de redefinir las raíces indigenistas en pos de la identidad, son algunos de los contrastes de este período.”¹³

La primera mitad de la década de los '90, se caracterizó por la aparición de nuevos salones nacionales, (aunque se encontraban direccionados a la selección de obras conectadas con procedimientos y formas tradicionales) nuevas salas de exhibición, bastante actividad por las convocatorias de nuevas fundaciones, clínicas para artistas, etc. Hacia finales de la década, el circuito Buenos Aires/interior

¹¹ Desde este escrito de Ticio Escobar realizado en el '97, se han sucedido numerosas bienales. Actualmente, los comentarios recibidos y observados, nos van avisando de un proceso que está “igualando” aquello que se está mostrando en los distintos eventos del circuito del arte a nivel internacional, como si nos costara ver diferencias o aportes o nuevas miradas. Dentro de los últimos eventos podemos citar la 28 Bienal de Sao Paulo (“Em vivo contato”2008) que se posicionó fuertemente en un “detenimiento reflexivo” acerca de los verdaderos aportes producidos por las bienales del mundo, la inversión económica requerida y las obras en ellas mostradas. Además de apostar a una sorprendente reducción de obras haciendo visible esta intención, propuso una serie de conferencias que repensaban las bienales del mundo (Bienais, bienais, bienais). En general, los distintos curadores que expusieron, dejaron entrever la intención de abrir las bienales a una acción puesta fuera de la misma muestra, buscando una especie de “activismo” en escenarios geográficos expandidos, que trabajaran con la gente (no específicamente formada en artes), los procesos, la historia, el archivo, la memoria y la educación. Esta propuesta se pudo ver también en la primera Trienal de Chile en el 2009.

¹² ESCOBAR, Ticio; *El arte en los tiempos globales*; 1997, p.24.

¹³ FORCADA, María; *Arte en Mendoza después de los '80*; Ponencia presentada en el Tercer Coloquio Latinoamericano de Artes y Diseño; 2006

se paralizó, los artistas de Buenos Aires, advirtiendo que su propio sistema de mercado se iba volviendo más lento, se volcaron al interior presentándose en salones y ocupando espacios que antes hubiesen considerado de poca valía. *“...de forma paulatina las expectativas van decreciendo, se acentúa la búsqueda de salidas pero en forma individual, las iniciativas son sustentadas con demasiado esfuerzo, el rédito es muy costoso... (En Mendoza)... El ambiente social no siempre es permeable, es más, es impermeable y tradicionalista, no está educado para la interrogación. (...) El campo de tensiones nunca alcanzó a conformar un mercado de arte en serio, en nuestro medio, ya porque no hubo iniciativa privada sustentable o porque la política cultural mendocina siempre miró hacia afuera como referente”...*¹⁴ Acercándonos al 2000/01 muchos artistas se desplazan geográficamente, hacia Buenos Aires o hacia otros países...

“...me defino como artista independiente.

Muchas veces me ofrecí a la Sociedad de Artistas Plásticos de Mendoza, siendo yo mendocino y residiendo en Bs. As., como enlace o para trámites etc. que hagan falta, jamás recibí respuestas ni contestación alguna.

(...) Instituciones públicas, muy obsoletas y a desgano, jamás han podido proyectar a artistas de Mendoza al País, siempre a contrapelo...”

*Para algo cambiar algún día...por favor fijate, en la ley promulgada y jamás aplicada: Ley condición del artista 24.269. Una joya, aún en la ostra del cajón*¹⁵

Si intentamos, entonces, entender las posiciones que los artistas visuales comienzan a tener en este espacio de juego: la escena artística mendocina, observaremos numerosos desplazamientos con respecto a los procedimientos y estrategias del hacer en el mismo. Con respecto a los recursos tecnológico-digitales incorporados a la producción, diría que son los que mayores cuestionamientos han producido en este cambio de siglo, especialmente entre los mismos artistas, aunque no son exclusivos de nuestro medio¹⁶.

¹⁴ Op.cit

¹⁵ ROCO, Lelia; encuesta realizada a varios artistas visuales por Internet, con respecto a su relación con instituciones formadoras o de difusión y circulación de obras. En este caso, respuesta de Hugo Martí ; 2008 (es probable, según notaría Bourdieu, que la falta de respuesta a la que hace referencia Hugo, se deba a un prejuicio instalado que lo invalida tácitamente, por no provenir de instituciones formadoras tradicionales en el campo artístico. Él se excluye de éstas diciendo “no tuve relación con ninguna” “no me interesa”).

¹⁶ Obviamente que también las acciones como prácticas colectivas en la calle o en espacios alternativos y/o las performances, todavía no se arriman a una existencia cotidiana -mas bien intervienen, irrumpen- y tampoco están incorporadas a una percepción decodificadora o interpretativa del común de la gente

“...me vinculo (a las instituciones de difusión del arte) a veces, con la exposición de mis obras en muestras y algún salón (verdad es que todavía en Mendoza el arte digital no tiene cabida en la mayoría de las convocatorias a salones) y estoy armando una página Web de mi obra y publicar algo de teoría.....”

Me encantaría que en Mendoza se cree una convocatoria de artistas (de los) que “andamos por estos caminos” para propiciar debates, intercambios y proyectos en común, sería una manera interesante de validar posturas y promover “este nuevo código visual en el arte”¹⁷

Lo que a mi entender ha ocurrido, es que el uso de estas herramientas, se ha ido permeando en otras prácticas que ya tenían un espacio ganado en las artes visuales como la fotografía o la pintura, pero también esta utilización, ha generado la posibilidad de producir vínculos con otros campos como por ejemplo con el diseño. Es decir, tiene movilidad relacional, no es estable con respecto a las relaciones que existían en el campo y por ello, se producen cuestionamientos en el hacer o en la inserción o puesta en circulación de las obras.

“...Tenía cuestionamientos por cambiar ese instrumento emblemático (óleo)... Encontrar y descubrir que sigue manteniendo el espíritu de lo que yo ya había hecho...”

(...)Tenía conflictos con este proceso por lo que consulté con otros artistas” y amigos mostrándoles lo que hacía (Sarelli, Angel Gil) y ellos también se asombraron de lo que se podía hacer...

Me presenté a un concurso de Arte digital en Florencia en 1999 y gané el Fiorino de Argento que es la máxima distinción... pensé que si la propia Academia de Florencia avalaba el procedimiento técnico con una distinción en un concurso y si después gané el Premio de Honor en Japón en el 2001, que es la cuna de la tecnología ya no tenía que seguir cuestionándome...”¹⁸

Además, estas imágenes presentan para “el que mira”, cierta ambigüedad en su presentación a la percepción, ya que parecen estar más vinculadas a aquellas provenientes del cine, la televisión o la publicidad, con las que está más familiarizado ya que convive con ellas. Éstas, se mueven en un circuito distinto al de la musealidad, provocándole confusión y desconfianza a la hora de considerar su valoración. Como expresa Bourdieu, estas obras, acuden a prácticas visuales que no están codificadas de la misma manera a la que se estaba acostumbrado para su interpretación, provocando escozor¹⁹. Desde el punto de vista semiótico se está en

¹⁷ Op. Cit Encuesta respondida por Ana Amico; 2008

¹⁸ ROCO, Lelia; entrevista realizada al artista digital Fernando Hoces; 2008

¹⁹ “El consumo es, en este caso, un momento de un proceso de comunicación, es decir, un acto de desciframiento, de decodificación, que supone el dominio práctico o explícito de una cifra o un código. En un sentido, se puede decir que la capacidad de ver pertenece a la medida del saber o, si se quiere, de los conceptos, es decir, de las *palabras* de las cuales se dispone para

conjunción o en disyunción con este conocimiento tecnológico y como en todo relato, este “objeto del deseo” es el que moviliza, genera dinámica y tensión en todos los que se ven involucrados: los que producen y muestran, los que miran, disfrutan, compran o venden.

“...mostrar mi trabajo y ayudar a que la gente cambie su idea de que el arte digital no es arte, la cual está muy metida en la gente, por lo que yo he podido apreciar en mis muestras (...) Los invito a mi muestra de arte digital (...), creo que será la última, porque yo ya me estoy creyendo como todos que eso no es arte...”una pintura es otra cosa !!!!”...²⁰

La escena del arte entendida como un campo de juego y por lo tanto un espacio de relaciones, presupone identificar el tipo de capital que se va a disputar. En este caso, estaría enmarcado dentro de lo que Bourdieu estudia como capital cultural. *“...la posesión de un gran capital cultural es concebida como “algo especial”, que por tanto sirve de base para ulteriores beneficios materiales y simbólicos”²¹* Si nos interesamos en la producción artística que incluye la digitalización en algún momento de su producción o circulación, estaríamos en presencia de un capital cultural y simbólico que se hallaría objetivado en las obras producidas (más adelante, veremos la dificultad de considerar la situación de obras que tienen existencia virtual). Pero por otra parte, habría que decir, que existe otro tipo de capital implicado en el juego y que permite la posibilidad de posicionarse tanto en el campo artístico, como en otros campos: esto es, tener una computadora con las prestaciones necesarias como para soportar el trabajo con la imagen (capital cultural objetivado) y el conocimiento y manejo de softwares informáticos (capital incorporado, interiorizado o corporizado).

“El capital cultural en estado objetivado posee una serie de propiedades que sólo son determinables en relación con el capital cultural incorporado o interiorizado.....”

“....el capital cultural objetivado subsiste como capital simbólica y materialmente activo y efectivo sólo en la medida en que el agente se haya apropiado de él y lo utilice como arma o aparejo en las disputas que tienen lugar en el campo de la producción cultural (...) y, más allá de éste, en el campo de las clases sociales.”²²

nombrar las cosas visibles y que son como programas de percepción. La obra de arte no toma sentido y no reviste un interés sino para el que está provisto de la cultura, es decir, del código según el cual está codificado” (Bourdieu; Creencia artística y bienes simbólicos; pág. 230; 2003)

²⁰ Op. Cit pág. 7. Respuesta de Daniela Romero

²¹ BOURDIEU, Pierre; Poder, derecho y clases sociales, p. 142, 2000

²² Op. Cit p. 144 y 146

Sucede, que este capital que se podría esgrimir en el campo, no es lo suficientemente bien valorado, ya que nos encontramos con que el común de la gente, incluidos algunos artistas, desconocen el trabajo que implica el procedimiento digital, tiene una idea muy vaga del mismo y *“creen que el arte digital se hace solo. Es cuestión de apretar teclas aleatoriamente y está todo hecho”*²³. Esta situación ha provocado algunos alejamientos o discontinuidades, pero como estamos frente a un proceso en transformación, vemos que esto ya ha ido cambiando en los últimos años.

Si bien se explicó que actualmente hay mayores posibilidades de obtener estos bienes informáticos, todavía no son adquisiciones masivas, lo que involucra distintos posicionamientos dentro del campo. Asimismo, como estos conocimientos no son exclusivos del campo artístico, sino que los artistas los han incorporado, resulta que los que poseen este capital, pueden desplazarse a otros campos y agentes de otros campos, pueden ingresar al campo artístico.

En virtud de estas observaciones, podemos ver cómo se producen distintas relaciones de acercamiento y/o alejamiento entre productores y sus obras, de éstos con las instituciones formadoras o de gestión cultural, o de éstos con otros campos y también, cómo se producen acercamientos o alejamientos con respecto al sistema tradicional del arte que estaba o está instalado en el medio.

*“...en Mendoza no se puede generar constantemente los artistas trabajan como luces de navidad...(...) y creo que lamentablemente o por suerte actualmente todos los diálogos y expresiones son posibles y hay que defender esa diversidad y compartir, abrir el juego...antes de que Mendoza desaparezca...es triste ver artistas viejos destrozados por el alcohol y la mierda...de no pertenecer...”*²⁴

o Tener computadora /saber usar programas para tratamiento de Imagen

Según como venimos analizando, tener alfabetización informática, o sea, poder manejar adecuadamente una computadora, hoy ya es considerado como estrictamente necesario para desenvolverse en muchos ámbitos sociales y económicos.

Pero, conocer y manejar apropiadamente por lo menos un programa de tratamiento de imagen, se ha convertido en un bien muypreciado, porque todavía

²³ Extracto de respuesta de M. I. Zaragoza a encuesta vía Internet; mayo 2007.

²⁴ Extracto de respuesta de Sebastián Gonzalez a encuesta vía Internet.

tiene valor de escasez en algunos espacios. La apropiación de estos bienes, es entonces suficientemente valorada en:

- Los ámbitos educativos, ya que permite preparar material visual o audiovisual con bastante agilidad y es fácil de transportar (aunque no siempre fácil de proyectar, porque la mayoría de las escuelas no posee proyector multimedia).
- El medio laboral, ya que la imagen de empresa, por más pequeña que sea, se ve necesitada de difundirse por este medio. Muchos pequeños emprendimientos se realizan porque “un conocido sabe manejar algún programa de imagen” y presta la ayuda necesaria para el diseño o la impresión. Es difícil que se pague adecuadamente este trabajo cuando se esta comenzando.
- La industria gráfica, ya que muchos trabajos hoy son realizados con esta tecnología, o sea combinando el diseño de imagen en pantalla, con tecnologías de impresión como impresoras y plotters. Esto ha ido desplazando métodos tradicionales como la imprenta, incluso la serigrafía, según los costos en tirajes pequeños. Este sistema ha permitido también que muchos difundan y hagan circular sus productos o producciones a través de pequeños afiches, gacetillas, invitaciones, tarjetería etc. que pueden imprimirse en casa a muy bajo costo, aunque no todos tienen impresoras.
- El ámbito artístico, ya que esto permite un acceso a un archivo de imágenes que amplía horizontes y también propone la posibilidad de ver o crear alternativas de una imagen propia, sin tanta pérdida de tiempo o desperdicio de materiales.

Hay que destacar que en la mayoría de los casos, el desarrollo en cualquier creación de imagen, se ve necesariamente ligado a la posibilidad de tener conexión a Internet y a la posesión de un escáner y/o una cámara digital, aparatos que aún no todos pueden adquirir y es por estas razones, que entre otras cosas, se volvieron tan valiosos los Ciber-café.

Aún hoy en la Facultad de Artes, especialmente en las carreras de artes visuales, sabemos que muchos alumnos no disponen de estas herramientas o conocimientos, lo que les crea dificultades para la preparación de diversos trabajos. Están obligados a trabajar en cibernets, “en la casa de”, o viajar e instalarse a trabajar en las escasas máquinas que hay en la facultad.

Según estas referencias, nos encontramos muchas veces con artistas visuales que no terminaron sus estudios universitarios en artes, pero realizan trabajos particulares relacionados con la comunicación y/o la publicidad y podríamos decir que en muchos casos, los recursos económicos para la realización de producciones artísticas, los obtienen de ese trabajo. Otros, dejaron el campo del arte para dedicarse al diseño y la creatividad la encauzan en ese campo.

o Aprendizaje mediado /aprendizaje autodidacta /tiempo dedicado

“Quién se esfuerza por adquirir cultura, trabaja sobre sí mismo, “se está formando” (...) Lo cual quiere decir, ante todo, que uno invierte tiempo, pero invierte también una forma de afán (lóbido) socialmente constituido, el afán de saber (...), con todas las privaciones, renunciaciones y sacrificios que pueda comportar.”²⁵

¿Cómo se realiza este aprendizaje? De muy diversas formas. En talleres de informática de colegios con alguna orientación técnica con distinto nivel de complejidad y profundidad o en alguna institución dedicada a la educación informática. Pero otros, la mayoría, aprendieron con la ayuda que trae el mismo software, prácticamente como jugando. Este conocimiento requiere tiempo, un tiempo no solo dedicado a aprender el o los programas en su manejo técnico, se requiere tiempo de experimentación personal con la computadora.

Esto, nos lleva directamente a poner en evidencia que no todos están en la misma posición, o pueden alcanzar posiciones análogas, puesto que además de tener recursos de tiempo y dinero para realizar un curso de software, también hay que tener horas de tiempo extra para la práctica y el “ocio creador” en la PC. Lógicamente, si se posee una máquina, pero no se tienen recursos económicos o interés en realizar un aprendizaje formal, todo se hará con “horas en la silla” y el programa “conseguido a través de un amigo”, que en realidad es lo mas frecuente.

“Trascurriendo los fines del 2001, a la edad de 17 años recibo la sorpresa de que mi viejo (pese a nuestro mal momento económico) decide “invertir” y no gastar en una PC (...) un tal Luis G. (el hoy es fotógrafo, mi amigo...) me da por equivocación un CD con algo que se llamaba Corel 8 (software no original...con su nombre mal escrito en la tapa: “Korel”) + Luis no lo sabía usar, él lo tenía por su abuelo...que tampoco se daba maña! Un misterio su origen. Me gustaban mucho las computadoras de modo que en mis ratos libres (mucho) toqueteaba todo...”²⁶

²⁵ Bourdieu, Pierre; Op cit pág. 139

²⁶ Fragmento de respuesta de Davo Soriano a encuesta realizada por Internet; 2007

o Creatividad /estudios superiores

Como es bien sabido en el medio, aunque se maneje excelentemente bien la tecnología, no siempre se arriba a una producción creativa de calidad. Esta consideración propone nuevas distinciones y preferencias a la hora de ocupar espacios más valorados.

La creatividad, no se adquiere si no se estimula adecuadamente o se respalda con una educación especializada en la producción de imágenes. Obviamente, un ámbito familiar constituido por creativos y/o con profesionales vinculados con el arte, tenderá a favorecer estas inclinaciones.

Desde este punto de vista, los artistas, diseñadores gráficos, escenógrafos o arquitectos que manejan herramientas digitales, se encontrarían mas favorecidos en relación a aquellos que no tienen formación visual. No obstante en muchos casos, si se debe elegir entre ellos a alguien capacitado para trabajar como creativo, se suele preferir a un artista debido a que su imaginación y creatividad se encontrarían más libres o menos condicionadas por un comitente o por el cumplimiento de necesidades de funcionamiento o presupuesto.²⁷

En principio, las aptitudes innatas del creador se destacarán en cualquier actividad que realice, pero pareciera que algunos procedimientos académicos terminan estructurando modos de trabajo que interfieren en su desarrollo. Siguiendo el mismo pensamiento, puede ser posible que se haga diferencia en favor de un creativo autodidacta que posee conocimientos adquiridos en una serie de cursos cortos y variados en formación digital, por sobre uno formado en la Universidad, entendiendo que esa formación coarta la creatividad. Por lo tanto, en este campo de acción, no estaría todo sobreentendido o establecido; no se demostraría la capacidad para ocupar puestos destacados solamente por portar certificaciones o títulos. Las instituciones de enseñanza solo avalan conocimientos teóricos y algunas horas de práctica, pero el capital real está incorporado y solo puede demostrarse en la acción y en la producción.

Podría agregarse como un dato curioso, que una gran parte de los artistas visuales que comenzaron sus estudios superiores en artes y agregaron

²⁷ Esta afirmación es absolutamente relativa en estos días, el artista contemporáneo, se encuentra respondiendo también a todos estos requerimientos. Lo que aquí se expone, es un saber popular que está en cierta forma instalado en el medio y está más relacionado con una producción de imágenes de tipo tradicional. Actualmente la producción gráfica diríamos que busca específicamente aquello que necesita para incorporarse en el mercado pudiendo hacer disquisiciones de distinto tipo.

procesos tecnológicos, no han concluido los mismos, los han interrumpido, los están haciendo más lentamente, o bien cambiaron a una carrera más afín al diseño creativo informático. A su vez, muchos de estos productores ya no realizan una obra encerrada en un género, sino que utilizan todo tipo de posibilidades de expresión y producción y consideran la tecnología informática, como una posibilidad más. Por otro lado, los que se formaron en Diseño, generalmente terminaron sus estudios superiores, agregaron más estrategias de producción tecnológica incorporando diseño de páginas Web y multimedia y en cierta medida se acercaron al campo de las artes visuales incursionado en el arte electrónico como Video Jokeys

“...supongo que los '90 fueron importantes ...estaba el menemismo...y la plata dulce esa, hizo que todo el mundo –bueno no todo el mundo porque no todo el mundo tiene- pero a una cantidad de gente le empezó a llegar eso, (poder) comprar computadoras, actualizar los programas, pero también creo que tuvo que ver mucho la moda...el tema de la música electrónica, las fiestas electrónicas...como que el lenguaje se puso de moda, pero lo que más vi, que se puso de moda finalmente, fue el tema del lenguaje vectorial, yo entré con el photoshop y fue una herramienta de retoque o una herramienta para trabajar en la fotografía, pero yo el Illustrator lo conocí al final, (...) y eso fue como en el 2005, fue muy adelante de cuando yo había empezado...para mí que tiene que ver con eso... con el acceso económico y por otro lado, que acá en Mendoza influye mucho la moda estéticamente...entonces muchos diseñadores pasaron a ser artistas o hacer arte como Federico Calandria, que vienen de otros lados...”²⁸

o Inclinación generacional

Se presenta otra diferenciación entre los hacedores del campo, ya que esta interiorización de conocimientos y aptitudes se ha realizado en forma diferente entre generaciones. La gran mayoría de los que trabajan de esta manera, se contactaron con las herramientas digitales desde su juventud, y su formación en informática no fue precisamente incluida o simultánea con la educación general básica. Nos encontramos entonces con diferentes edades y orígenes en la formación; situación que incide en los modos de producción, ya que como dijimos, el tiempo dedicado a trabajar en la PC es lo que brinda mejores resultados. En consecuencia, los que comenzaron jugando desde chicos (entre 8 y 12 años) son los que dominan mejor los softwares, conocen más programas, producen con más soltura y se acercan más a lo que llamaríamos arte digital entendido como propuesta mas interactiva e interdisciplinaria. Los que comenzaron desde mayores, podríamos decir

²⁸ ROCO, Lelia; entrevista realizada a la artista visual Inti Pujol. En la misma, ésta nombra a Federico Calandria, Diseñador Industrial que actualmente se dedica al arte, realiza ilustraciones y arte callejero con stikers y pintadas entre otros.

que usan los softwares con un pensamiento moderno y crean imágenes más vinculadas a formas artísticas tradicionales. Además, no podemos dejar de advertir que los artistas de edad media o mayores, ya tienen un lugar ganado en el circuito artístico, por lo que incursionar o experimentar con otros medios, se acepta dentro de su propio proceso creativo. En cambio los jóvenes, obviamente, tienen que ganar el espacio y les es un poco más difícil, si quieren hacerse conocer comenzando con procedimientos no tan convencionales.

Los artistas plásticos tardaron bastante en decidirse a trabajar con la informática, una de las objeciones o reticencias era considerar que estas herramientas “enfriaban” o distanciaban al productor de la obra. Se perdía el gesto, la inmediatez, la espontaneidad, incluso parte del estilo.

“...al principio escaneaba mis trabajos, después empecé con el photoshop y actualmente hago todo en la computadora, así parezca pintura, así parezca grabado...y lo que por ahí me trastorna (es pensar): qué hago yo, hago arte digital, hago grabado...ahora ya no me interesa, hago lo que me sale, me sale y me es práctico y me divierte, digamos la paso bien...agarro la pantalla y me pongo a trabajar (...) hago el trabajo en la pantalla y ahí decido si lo voy a hacer digital o litográfico y ahí sí (si decido el procedimiento litográfico) trabajo con el material, con la mano..., con la cantidad de tinta que pongo...”²⁹

No hay muchos artistas que realicen arte digital³⁰ en Mendoza, aunque cada vez son más los que usan herramientas digitales, y creo por lo que he estado investigando hasta ahora, que no hacen Net Art (arte interactivo de existencia solamente virtual), lo que sí se hace, cercano a esta dinámica de pantalla, son producciones de Video Jokey (Vj) o Light Jokey (Lj) para espectáculos y fiestas electrónicas, diseño multimedia para páginas Web o animaciones. Los que en su mayoría trabajan en estas producciones están vinculados al diseño.

Muchos artistas visuales que trabajan con una producción que podríamos considerar de tipo tradicional, también tienen expectativas en el sistema de comunicación y circulación de la obra en Internet y es por ello que se interesan en las posibilidades tecnológico-informáticas; pero no es que trabajen digitalmente.

²⁹ ROCO, Lelia; entrevista realizada a la artista visual María Inés Zaragoza, 2008

³⁰ El concepto Arte Digital es todavía cuestionado y/o analizado, encontrándose numerosos abordajes teóricos e intentos de encontrar categorías que ordenen su estudio. No es el tema principal de esta tesis considerar especificidades del género, pero expreso como posición personal, que una de las características que considero distintivas, es la producción y construcción digital de la obra en pantalla. Idealmente, esta imagen debería mostrarse en su propio medio electrónico, pero asumo que en el medio socioeconómico mendocino, se necesita “bajar” (imprimir) la imagen para que pueda existir, circular y entrar en el mercado. Digamos que por esta acción, también el artista toma existencia y en todo caso, reconocimiento.

Según encuestas realizadas, puedo arribar a ciertas conclusiones:

- La mayoría comenzó a trabajar con la computadora alrededor de fines de los '90/ 2000. Es decir, que los que pudieron comprarse una computadora antes de la crisis del 2001 se lograron perfeccionar y los otros, recién están en etapa de aprendizaje y experimentación.
- Los artistas mayores de 50 años, si no están incluidos en catálogos de galerías virtuales, están tratando de ingresar de algún modo al circuito de Internet.
- Podría decirse que en los últimos 3 ó 4 años se han abierto numerosas páginas Web, especialmente por aquellos que pueden hacerse cargo de los costos, que estarían en la franja de alrededor de los 50 años. Pero no significa que la mayoría utilice herramientas digitales en la creación, en todo caso, digitalizan la imagen de su obra por medio de fotografía para incluirla en la red.
- La mayoría de los artistas que han iniciado su propio sitio, se encuentran en la franja de los 20 a los 30/35 años y éstos son blogs más que páginas Web. Además, tratan de activar el sitio con otros medios o acciones como difusión con tarjetería personal, inclusión de la dirección de página en catálogos de exposiciones o intervenciones etc. Por lo que se deduce, que no se dedican a la creación digital exclusivamente, pero sí es para ellos, una de las posibilidades de expresión y creación.
- Los jóvenes que tienen sus propios sitios, o trabajo que circula o ha circulado en la red, han comenzado a trabajar con herramientas digitales, prácticamente desde niños. Generalmente, son sitios diseñados y mantenidos por ellos mismos.

Después de la crisis del 2001, muchos artistas se replegaron y otros emigraron. Sus búsquedas ya no fueron mediante grandes despliegues. Se refugiaron en el hacer, destacándose en los oficios relacionados con la realización artística, la producción artesanal, una búsqueda y experimentación con materiales y objetos relacionados con el consumo urbano, y una incursión más definida en el uso de las tecnologías digitales. Hay que tener en cuenta que trabajar digitalmente, ahorra tiempo y espacio, dos cosas muy valiosas hoy en día, aunque muchos no llegan a la etapa de impresión, porque todavía es muy onerosa.

o Relaciones con instituciones educativas

Como dije anteriormente, la mayoría de los artistas visuales, hizo su conocimiento y práctica por su cuenta y casi siempre alejados de las instituciones formales. La mayoría de los encuestados, se quejó mucho porque les costó armarse de ese conocimiento y estaban molestos o decepcionados de que no les fuera procurado por las instituciones educativas especialmente de nivel superior. En esta última idea, subyace la noción de desactualización del conocimiento que recibieron y por lo tanto de desilusión y desinterés por los estudios universitarios. Pero al mismo tiempo, el haberlo logrado por otros medios, ya sea personalmente o con cursos complementarios, les brinda un perfil más fuerte, con posicionamientos sociales mas definidos, que van conformando la diferenciación entre los productores. Recordemos que también este conocimiento, incorpora al juego a jóvenes que no vienen del campo artístico pero que están actuando dentro del mismo.

Según las encuestas realizadas, muchos mantienen una lucha, intentando que las instituciones educativas incorporen este capital y están dispuestos a proporcionarlo de diferentes maneras: dando clases en educación formal y no formal, o cursos, o apoyando investigaciones. Al mismo tiempo, es una forma de captar más adeptos al juego, educando a potenciales consumidores y generar corrientes críticas positivas al trabajo artístico digital, que en general, no está todavía bien valorado o posicionado en el campo artístico. Estamos en presencia de un espacio que se auto crea. No obstante, también hay quiénes son más celosos de su conocimiento ya que este representa transformación en capital económico y se presentan más enfrentados o cautelosos a la hora de aportar estos conocimientos a las instituciones sin recibir algo a cambio³¹.

o Relaciones con instituciones de difusión y circulación...mercado

Las instituciones como museos, galerías o espacios de exposición que están instalados en el medio y que constituyen una posible escena artística mendocina, resultan anclajes de la producción, especialmente de una producción artística mas vinculada a la producción tradicional³². Estos espacios que exponen las

³¹ Convengamos que hoy en día, atravesando ya casi una década desde el cambio de siglo, encontramos variaciones con respecto a esta situación que se describe, especialmente en las carreras de Diseño, que ha revisado y está iniciando la implementación de las nuevas currículas. No sucede lo mismo en las carreras de Artes visuales, en todo caso son esfuerzos de algunas cátedras que se han abierto a esta posibilidad.

³² No es que no se valoren las propuestas no convencionales o contemporáneas, de hecho, se realizaron varias muestras de estas características, pero la infraestructura de que se dispone, no es adecuada o adaptada para recibir obras que necesiten de instalaciones tecnológicas y/o eléctricas particulares y no hay inversión económica para tal fin. Las galerías pequeñas, tienden

obras al público, están conectados entre sí³³ y están al tanto de las actividades que el otro realiza, posicionándose de distinta forma en el medio según la oferta y la curaduría realizada.

L.R- ¿Cómo te relacionás con las instituciones?, con las instituciones de formación, las instituciones de difusión como las galerías, los museos etc., con los otros artistas... Tenés una relación fácil o no,...

EMILIANO- *no he tenido mucha relación...*

L.R- pero te interesaba o no...

EMILIANO -... *de momento sí, pero como que me he frustrado desde el inicio...no hay muchos lugares tampoco..., no hay muchos lugares que a mi me resulten interesantes...después con gente, me he empezado a relacionar ahora, con gente mas joven... No soy un tipo muy sociable en realidad...Como para mi es un tema muy importante el tema de la creación artística o será que le doy una relevancia muy elevada (que no creo que sea así)...termino enojándome con las instituciones, con el resto de los artistas y los medios y todo lo demás y digo no quiero, no quiero ya nada y ni me interesa y listo, chau...Y le he puesto ganas, he tratado de hacer varias cosas..., creo que hay gente interesada, que no se encuentra relacionada con el mundo del arte porque no encuentra la manera de llegar y creo que sobre todo las instituciones son el cáncer de lo que pasa en el arte...No hay un medio cultural que marque, que ayude...no creo que haga falta una relación paternalista de Cultura de la provincia ni mucho menos, pero tampoco hay un tipo de iniciativa que invite a..." (...) igual antes había algo de interés (o por lo menos no era tan decadente)...hacia la cultura, o esa es mi sensación, como que había lugares mas decentes... te daba un poco mas de ganas de ir...El ECA un desastre, el Museo de arte moderno otro desastre, el área fundacional nunca fue un lugar para exponer, el Museo de Chacras...yo estuve haciendo dos o tres cosas ahí y...hay buena intención pero...*

L.R-¿Lo cerraron, viste?

EMILIANO- *¡¿Lo cerraron en serio?!*

L.R- De verdad

EMILIANO- *Buhé, mirá, lo cerraron (...)...Después he trabajado con la gente de ED³⁴, pero tampoco me ha resultado bueno, son demasiado mercenarios...evidentemente no soy un tipo simpático, a la larga siempre termino teniendo problemas con ellos...no problemas de plata puntualmente, sino de carácter,...yo digo las cosas son así y los tipos las hacen de otra manera y buhé, terminamos mal (...) Yo apunto más afuera de Mendoza³⁵*

a mostrar obras que puedan ser comercializables, prefiriendo obras de dimensiones acotadas a espacios controlables como el de una vivienda u oficina por ejemplo. ED contemporáneo como galería independiente, es un caso distinto, ya que trabaja con obras de arte y diseño que mueve en espacios fuera de la provincia.

³³ Existe lo que se denomina Red de museos de Mendoza como programa de la Dirección de patrimonio cultural

³⁴ Se refiere a ED contemporáneo, un grupo de gestión artística en Arte y Diseño con apoyo de Fundación del Interior, que tiene una galería en Mendoza y gestiona en Buenos Aires, obra de artistas mendocinos jóvenes y de aquellos que comúnmente no están relacionados con el arte tradicional y/o con los circuitos institucionales más conocidos.

³⁵ ROCO,Lelia; entrevista realizada a Emiliano Dalmau; 2008

Generalmente, la forma de hacerse visible es mostrando la obra en lugares destinados a este fin. Para cualquier artista, hacer circular su obra es un desafío no siempre cumplido y conseguir que su obra logre transcurrir por algunas galerías y algún museo, no deja de ser un capital importante. Pero para poder hacer esto, la imagen debe materializarse, es decir, debe salir de la pantalla y esto, genera controversias. Es un costo económico importante y también un costo ideológico, ya que algunos piensan que el verdadero soporte de la obra es la pantalla, siendo principalmente esta característica, lo que la aleja de la producción tradicional. Si se piensa así, es claro que no hay en Mendoza lugares suficientemente preparados para afrontar un tipo de muestra de este tipo, por lo que esto provoca alejamiento. Pero es importante destacar, que no estamos en presencia de artistas dedicados exclusivamente a la producción digital y en todo caso, no hay parámetros establecidos, ni discusiones amplias acerca de las particularidades que debiéramos considerar a nivel crítico, en una imagen que incorpora procedimientos tecnológicos en menor o mayor medida y si esto influencia o significa algo para el resultado final. En verdad, creo que las cosas simplemente suceden y estamos aceptando esa permeabilidad de los límites a la que el mundo global nos ha acostumbrado, sin demasiados cuestionamientos. No hay purismos.

La imagen digital impresa, presenta un distanciamiento con el realizador por parte del que observa, porque no se perciben rastros o huellas del gesto o trabajo del artista o de los procedimientos tecnológico-mecánicos utilizados o del oficio, ya que los procedimientos electrónicos previos, no son fácilmente perceptibles. Presenta una superficie homogénea que la acerca a la fotografía, o la imagen de diseño gráfico y/o publicitario y estos géneros, no son tan valorados en el mercado como la pintura por ejemplo. Se teme a la copia y a una versión con poca originalidad. Asusta desconocer el origen y reutilización de las imágenes puestas en juego ¿cuál es el alcance de una cita visual? Aparecen problemas conceptuales de representación y de referencialidad, aunque no podría afirmar que los artistas se cuestionen al respecto cuando deciden utilizar uno u otro procedimiento. En la versión digital no hay número de copias o impresiones límite, como en el grabado por ejemplo ¿cómo dar valor a la repetición? Ésta ya fue una lucha ganada por las artes gráficas en el siglo XX que hoy aparece de nuevo. Además, lo que se expone puede ser un estado de un proceso que puede continuar, o sea que puede ser una de tantas otras posibilidades. La alteración en cualquiera de sus significantes, provocaría una nueva versión y por ende, otra obra.

Es obvio que el capital cultural teórico crítico que sustenta las prácticas no se desarrolla, generaliza y apropia con los mismos tiempos. Por estas causas, los hacedores que manejan la informática y que están más conectados con los espacios de circulación, son los artistas de mayor edad, que ya tenían reconocimiento por su trabajo anterior pre-digital y son también aquellos en los que se evidencia mayor cercanía a la imagen artística tradicional.

Los artistas más jóvenes, están mas alejados, protestan más acerca de las curadurías y sus escasas posibilidades de acceder a estos espacios y se conectan más con galerías y sitios pequeños. A su vez, apuestan a trabajar con una multiplicidad de herramientas y no se encasillan en ningún género. Su fuerte es Internet.

Pero al hablar del circuito de exposición y circulación, aparece encadenado a ello, la relación que tenemos con el consumo de arte.

“Las cosas pueden entrar y salir del estado mercantil. Una pintura o una escultura pueden haber sido concebidas por su autor sin intencionalidad comercial, pero si están expuestas en una galería para su venta, son mercancías. En consecuencia, la mercantilización descansa en la compleja intersección de factores temporales, culturales y sociales”.³⁶

Ya sabemos que no es el fin último de una obra ser mercancía, pero ¿que más quisiera un artista que vivir de su trabajo, o sea, vender su obra? También sabemos que algunos artistas suelen “donar” obra sin esperar más que la buena acogida a la misma o solo pretenden que ésta circule, para que pueda ser vista por la mayor cantidad de gente posible. Una obra o hecho artístico, no existe si no se manifiesta de algún modo perceptible que de cuenta de su existencia, pero el proceso completo que comprende desde la realización hasta el consumo, está lleno de contradicciones *“en un doble error de apreciación: uno, el “desinterés del arte”, y otro el mito del mercado”*. Graciela Distéfano, en relación con el mercado de Arte mendocino en la década de los '60, ya nos hacía notar que en nuestra provincia, sería difícil hablar de mercado, en el sentido estricto de una transacción con precios elevados. Aquí, en todo caso, se produjo y produce, un intrincado juego de intercambios, más parecido a lo que llamaríamos *“una economía tipo bazar”*, con negociaciones diversas en las que también participa el *“trueque y el obsequio”*. Hoy en día, son escasos los artistas que viven de su obra exclusivamente y colocar la obra a circular es importante, ya que como dije antes, permite tener visibilidad.

³⁶ DISTÉFANO, M.Graciela; Laberintos de una relación censurada: el mercado de arte en la Mendoza de los '60 en Revista Huellas...Nº2; 2002, p. 88.

“...no es algo en un punto que nosotros podamos manejar, entonces es triste...por ahí quedamos en cosas limitadas, pero hay también muchas cosas de fondo...los artistas no se vinculan, no se sindicán, no se nuclean, no tienen nada, ...Si vos querés dedicarte al arte solamente y querés tener una mutual no podés, si querés tener un aporte jubilatorio no tenés y todas esas falencias ocurren porque el artista no tienen un lugar social donde exigir: yo soy esto y sirvo para esto, que es una cosa que ya está clarísima.....

Si nos situáramos socialmente como trabajadores... punto. Trabajamos con la estética, nuestra misión es comunicar (a través de lo visual) a otros, cosas varias...Por eso te cobro, obvio”³⁷.

o Relaciones entre artistas

La relación entre los distintos artistas, es fluida, pero no es que participen mucho en reuniones, en discusiones, en política etc. Los lugares de encuentro suelen ser las inauguraciones de muestras, algún curso o clínica con algún artista invitado. El artista visual en su mayoría, suele trabajar solo³⁸. Las diversas ocupaciones que implican el trabajo para sobrevivir, mantenerse en familia y realizar producción artística, favorecen el repliegue y el trabajo en la computadora. Por ello es también un recurso que se utiliza cada vez más.

Me atrevo a decir que la mayor conexión se tiene a través de Internet: Visitar sitios del mundo, ver e intercambiar obras de otros artistas y conectarse en el espacio virtual es el modo más utilizado.

La red, es un lugar de comunicación, circulación y mercado cada vez más importante para la producción artística local, incluso para aquellos que ya están posicionados en el medio, ya que es obvia la conexión con el mundo. Si no tienen página Web, seguramente su obra es expuesta en las páginas de sus galeristas. No obstante, es conocido también que algunos artistas son reacios a colocar imágenes en el espacio virtual, ya que se teme el robo o manipulación de las mismas, poniéndose en tela de juicio el concepto de autoría. También es cierto, que los artistas jóvenes, no tienen tantos reparos y se sumergen al ciberespacio aceptando sus reglas “recibiendo y aportando”.

³⁷ ROCO, Lelia; Entrevista realizada a Inti Pujol; 2008

³⁸ Hay algunos colectivos artísticos que trabajan en la calle y/o exponen, pero no son muchos.

PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

Entonces, podemos decir que existe un movimiento que nos permite visualizar cierta densidad dentro de la escena artística mendocina. Éste, es un espacio relacional, dinámico, lleno de tensiones, inquietudes, desilusiones, aceptaciones y rechazos. El uso de nuevos procedimientos, aparece vinculado a un avance tecnológico que nos sobrepasa, ya que es de índole global y ha atravesado el cambio de siglo. Precisamente y como en toda intersección, la revisión de lo andado y la potencialidad de lo que será posible, conviven. Los pensadores de esta posmodernidad, notan que a diferencia de otras épocas, ésta se reconoce en un transcurrir no muy comprometido con los cambios, no hay premisas ni posibles jerarquías, todo es posible, por lo tanto, no pareciera haber grandes controversias sino aceptación. Por otra parte, nuestro país tuvo que atravesar también una crisis socioeconómica que ocasionó grandes movimientos sociales que produjeron la emigración de numerosos jóvenes y entre ellos, obviamente, muchos artistas. Los que se quedaron, tuvieron que re- pensar las estrategias de supervivencia en este espacio hostil. ¿Cómo avanzar o por lo menos no dejar de existir como artistas?

La fluidez en las comunicaciones a través de la red, marcarán la estructura de este movimiento, de este proceso de creación y acción, que transcurre en los intersticios y se mantiene por las vinculaciones establecidas.

Esta sección, intenta funcionar como una abertura desde el trayecto conceptual hacia el entorno perceptual, pretendiendo que se pueda entrever someramente, este acontecer creativo que atraviesa el período comprendido entre 1995 y 2007, detenernos y evidenciar lo que en principio pareciera una obviedad y es que las imágenes que nos rodean ya no son como las que antes veíamos. Hace falta tomar conciencia de ello para poder ver cómo está sucediendo.

Para esta constatación, he querido acercar algunas de las tantas producciones visuales, de mendocinos que incorporan herramientas digitales en distintos momentos de sus procesos creativos y que fui descubriendo o contactando a través de esta investigación. Algunos adentrándose en blogs y páginas Web, otros porque respondieron a mis cuestionamientos, me contactaron con otros, tuvieron la generosidad de brindarme entrevistas, comentarios, ideas, imágenes o tuve la oportunidad de seguir sus avatares creativos desde sus inicios, cuando recién comenzaron a realizar sus primeros intentos de trabajo con la máquina. Varios ya no viven en Mendoza, pero circulan como compatriotas y comprovincianos en la red de Internet.

Por lo tanto, se podrá observar que hay imágenes de productores con trayectoria y otros noveles. Algunos se vinculan más a las Artes visuales y otros al Diseño. Unos tienen estudios superiores y otros son autodidactas o han recorrido sus propios caminos de formación.

Con respecto a las obras, la gran mayoría fue realizada en el período acotado de este estudio, pero no pude controlar el desborde del límite temporal y algunos me enviaron obras posteriores, en las que se evidencia el cambio, madurez y afianzamiento, en relación a trabajos anteriores que conocía, demostrando precisamente la dinámica de este proceso.

Esta recopilación, no tiene la ambición de constituirse en un registro completo, ya que esto por ahora sería imposible, tampoco supone un intento clasificatorio ya que esta acción, se volvería contradictoria para entender un proceso en movilidad y transformación. No obstante, puede ser un portal abierto que se podría atravesar en el futuro.

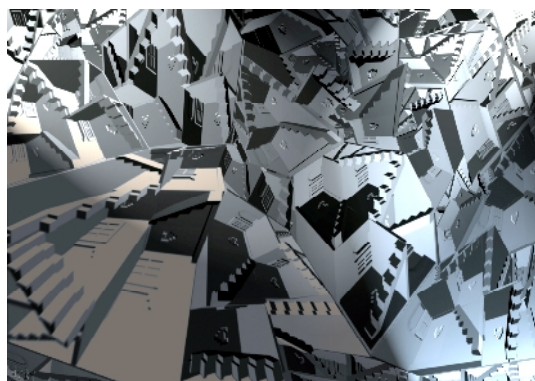
Ana Amico Poder sólo poder



Helena Bosco Haeuessler- Sexi pig



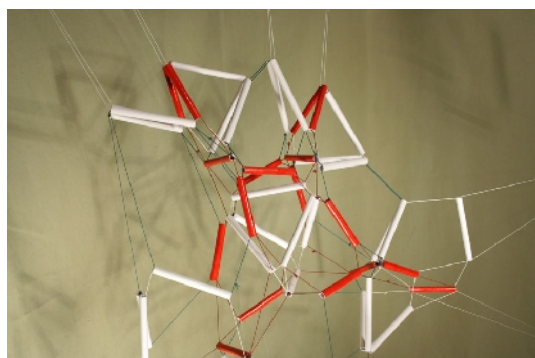
Daiana Lazzarín- Realidad



Hugo Martí- La poda



Agustín Pecchia- Mandala 02



Mariela Lotfi- Ex libris Walter Bhular



Marcelo Santángelo- Regalo flor



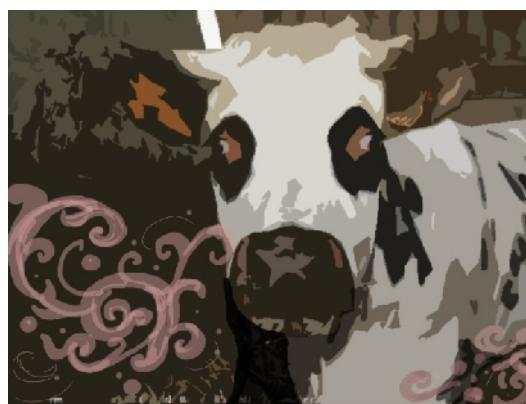
Silvana Valdivia- Autor retrato



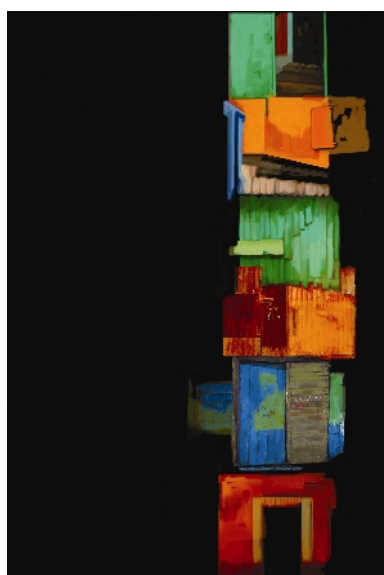
Kaín- Car estéreo



Angie Villé- Buey



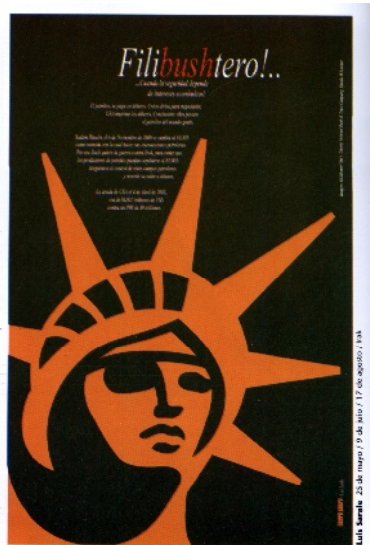
María Inés Zaragoza- Una abertura, una puerta, un resquicio



Juampa Camarda- El sindetalle



Luis Sarale- FiliBushtero- Grupo Grapo



Edgardo Castro -Viene clareando - Grupo Grapo



Federico Calandria- Arty, Arty, Arty



Alejandra Cabeza- Arrancados del cielo



Lorena Zanón- Transporte San Agustín



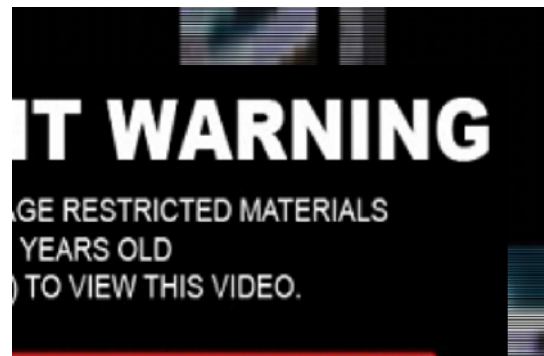
Vero Argüello- Ensayo general



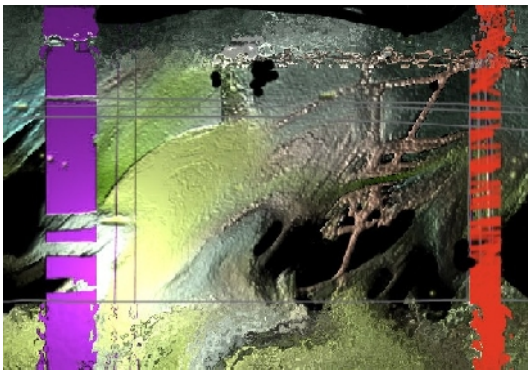
Lili Fiallo- Acá Toy



Sebastián Gonzalez- YonosoyvJ Cíclica



Alejandro Iglesias-Tras un vidrio frío y húmedo



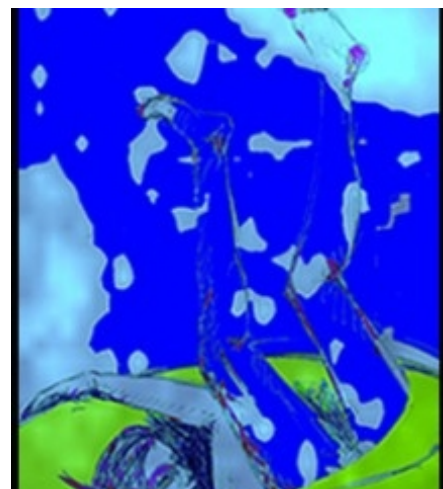
Sr. Gato curchunflo- Revista N°2 PPP



Dino Andrada- casa



Daniela Romero- Nada



Sebastián Berlanga– Oh-fx-Arte diseño tecnología



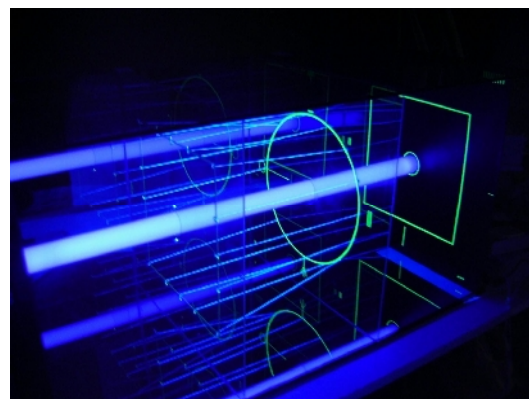
Mauco Sosa- Poeta gráfico- Libro 4 - Laberintos



Juano Groisman- Las ciencias sociales y humanas en la dictadura



Héctor Romero- Materia oscura



Fabiana Pereira- Serie Máscaras



Inti Pujol (Asociación performance) – Guacha



Fernando Hocesvar- Costa Cachahua



Angel La Rossa- Cuarzo



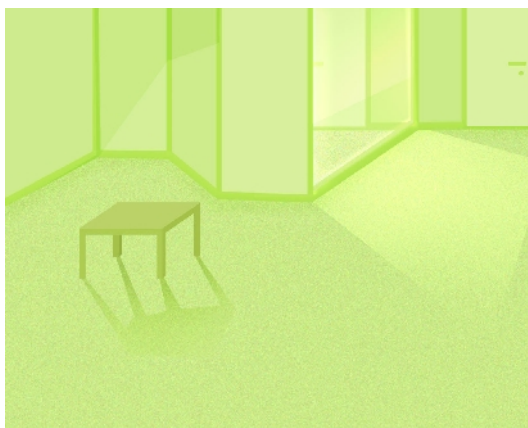
Diego Matta- collage digital



Emiliano Dalmau- Australia



Martino Neglia- Espacios reflejos



Ramiro Quesada Pons- Sin título



Sin título - Fotografía - 2007 - 0.40 x 0.50 mts.

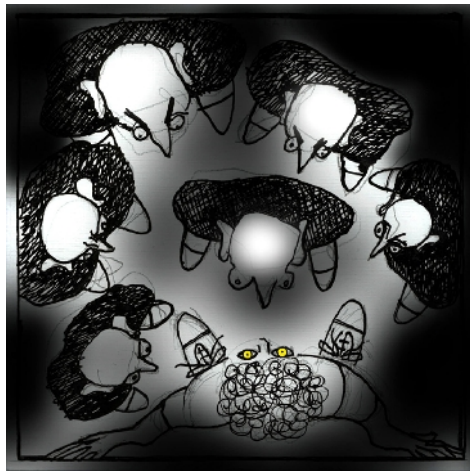
Amery Sarmiento- Retrato



Ramiro Prado- Packaging Barbie o marrano



Ramiro Quesada- Andan sólo sé que andan



Toni Alterio- Barrera

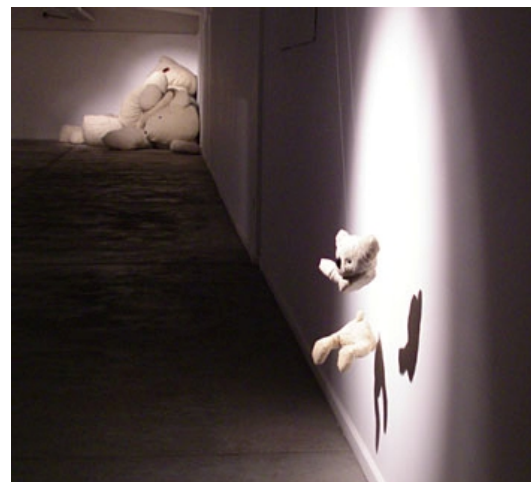


Proyecto de investigación Arte a la mano
FADUNCuyo. Sistema de adaptación y
circulación de producciones artísticas
digitales en pantallas de telefonía móvil



F. Calandria

Mariela E. Leal- Deseos



ESTRUCTURA RETICULAR

*“Es necesario aprender a navegar
en un océano de incertidumbres a través de
archipiélagos de certezas”³⁹*

Como vimos, los acercamientos o alejamientos entre los hacedores artísticos, entre estos y las instituciones formadoras o entre ambos y las instituciones de exposición, difusión o circulación, van configurando el espacio de producción creativa con herramientas digitales, mostrando que éste se mantiene en tensión, lejos del equilibrio y en constante renovación. En este espacio dinámico, la red de comunicación y circulación, aparece como sistema estructural. Un espacio de relaciones que se mantiene activo y fluido y que hace perceptible el/los procesos de creación. También hemos visto, que esta dinámica es difícil de asir desde una perspectiva teórica tradicional, o en todo caso, este acercamiento nos resulta incompleto. Por esto mismo, trataremos de generar un pequeño espacio vinculante entre arte, ciencia y tecnología, que permita considerar este tipo de producción artística dentro de una red vital, un concepto que viaja y/o se trasvasa entre distintos recorridos teóricos. Por otra parte, si estamos tratando de confinar este movimiento, necesitamos considerar sus límites o aquello que entendamos como frontera y en todo caso, su permeabilidad o labilidad.

El concepto de red, es inherente a los sistemas vivos⁴⁰, es su patrón de organización. Es lo que les permite mantenerse interconectados, en producción constante y en un continuo intercambio de energía hacia su interior y hacia su entorno y es la red, lo que permite considerar al sistema como abierto y complejo.

Para situarnos en el concepto que hoy tenemos de red, tenemos que retroceder y reconocerlo dentro de un transcurso que va vinculando conceptualmente distintas teorías. Para ello, nos acercaremos a nociones sobre Ecología, Teoría

³⁹ MORÍN, Edgard; *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*; 2002 p. 17

⁴⁰ Ya habíamos considerado que podíamos entender una obra o hecho artístico como sistema vivo debido a los procesos implicados en la producción, en sí misma y de ésta en relación a su entorno o contexto. También habíamos entendido que el proceso de producción artística con herramientas digitales en Mendoza, se manifiesta con estas características.

general de sistemas y Cibernética. Además, tomaremos el concepto de complejidad desarrollado por Edgard Morin que también nos resultará pertinente en este caso.

Es interesante realizar el recorrido teórico que sigue, imaginando que las descripciones realizadas por las distintas teorías pueden aplicarse análogamente a hechos artísticos. Es curioso descubrir cómo en muchos casos, resultan observaciones muy adecuadas e incluso familiares, cuando intentamos comprender los procesos que emprenden las producciones artísticas contemporáneas.

Ecología⁴¹, proveniente del griego oikos (casa), es el estudio del Hogar Tierra. Más concretamente, es el estudio de las relaciones que vinculan a todos los miembros de este Hogar Tierra. Hacia los años '20, los ecólogos hablaron de comunidades y más adelante, de superorganismos, término que más tarde fue cambiado por el de ecosistema. Este último, fue el que aproximó la teoría de sistemas a la ecología.

Sabemos hoy, que *“hay tres clases de sistemas vivos: organismos, partes de organismos y comunidades de organismos; todos ellos totalidades integradas cuyas propiedades esenciales surgen de las interacciones e interdependencia de sus partes”*⁴² Durante años, se consideró que los organismos integrantes de comunidades, estaban relacionados entre sí en forma de redes; es decir redes dentro de redes, generando una trama: la trama de la vida. Este último concepto, se volvió clave del pensamiento científico en la segunda mitad del siglo XX y en los avances científicos más recientes. Otro concepto vinculado a estos, es el de entorno que hoy usamos corrientemente como contexto. Además, es importante destacar que en este modo de pensar, no existe la idea de jerarquía entendida como orden, ya que en las redes podemos encontrar nodos en ciertos niveles, pero si se analizan más profundamente, se verá que también son redes más pequeñas y que están todas interconectadas⁴³.

El concepto de totalidad, comenzó a invadirlo todo, la teoría psicológica de la percepción: Gestalt, también proponía a principios del siglo XX, su postulado de que “el todo es más que la sumatoria de sus partes” para referirse a los modos en que

⁴¹ La ecología, tiene como antecesora a la biología organicista, que surgió a principios del siglo XX (antes que ella, -siglo XIX-, la corriente era “vitalista”). Los organicistas, ya planteaban que *“el comportamiento de un organismo como un todo integrado no puede ser comprendido únicamente desde el estudio de sus partes”*, negaban la *“existencia de cualquier entidad no física separada de la comprensión de la vida”* y exponían que estos organismos, debían comprenderse por su *“organización”* y por sus *“relaciones organizadoras”* (CAPRA, Fritjof; La trama de la vida; p.52)

⁴² Op Cit p. 53

⁴³ En discursos más actuales, se acuñó la idea de rizoma.

reconocemos o identificamos elementos de nuestro entorno, mediante totalidades integradas, partiendo de la estructura más simple⁴⁴. La misma idea totalizadora resurgiría más tarde, en la Teoría de sistemas. De esta manera, el pensamiento científico fue cambiando paulatinamente desde estudios que consideraban el análisis de partes y cantidades, a estudios de cualidades y totalidades.

La Teoría general de los sistemas, surge como un nuevo modelo aplicable a distintas disciplinas y apropiado para interpretar situaciones complejas observables como procesos y no como objetos entendidos analíticamente; uno de sus propósitos consistía precisamente, en constituir un espacio vinculante entre ciencias naturales y ciencias sociales. La palabra sistema, fue tomada consecuentemente desde entonces, para definir un todo integrado cuyas propiedades no surgen de sus partes, sino de las relaciones de sus partes entendidas como totalidad.

Hacia el final de los '60, Ludwig Von Bertalanffy enunció la Teoría General de los Sistemas, expresando que *"es una ciencia general de la "totalidad", concepto tenido hasta hace poco por vago, nebuloso y semi metafísico."*⁴⁵ Por otra parte, Bertalanffy nos advierte que hay varios modelos físico-matemáticos a los que podría asociarse la teoría de sistemas, pero que es especialmente apropiada para el estudio de sistemas abiertos y no cerrados como aquellos que estudia la física clásica⁴⁶.

Habría que agregar que en esta visión, aparece la expresión muy utilizada hoy en día, de propiedades emergentes. Estas se refieren a aquellas que surgen como cualidades propias del nivel sistémico observado y cuya graficación es análoga a la de las partes componentes. También es importante destacar que esta graficación topológica o mapeo, es adecuada y/o específica para señalar, describir o hacer visibles, las relaciones del sistema⁴⁷.

Paralelamente al desarrollo que comenzaba a tener la Teoría de sistemas, en las Conferencias de Macy de 1946, se producen encuentros de intelectuales que estaban interesados en encontrar vinculaciones entre diferentes

⁴⁴ Forma o estructura se entiende como una configuración de relaciones entre partes.

⁴⁵ BERTALANFFY, Ludwig; *Teoría general de los sistemas*, p.37, 1976

⁴⁶ "Todo organismo viviente es ante todo un sistema abierto. Se mantiene en continua incorporación y eliminación de materia, constituyendo y demoliendo componentes, sin alcanzar, mientras la vida dure, un estado de equilibrio químico y termodinámico, sino manteniéndose en un estado llamado uniforme (steady) que difiere de aquel. (...) es obvio que las formulaciones habituales de la física no son en principio aplicables al organismo vivo que es sistema abierto y en estado uniforme..." (Op cit pagina 39)

⁴⁷ Desde los '80, varios artistas visuales, han incluido decididamente en sus obras sistemas gráficos topográficos o sistemas de ordenamiento reticulares o relacionales como mapas.

campos. Estos asistentes, no eran ni biólogos ni ecólogos, sino matemáticos, ingenieros y neurocientíficos por un lado y científicos de las humanidades por otro, que *“Trataban con un nivel distinto de descripción, que se concentraba en patrones de comunicación, especialmente en redes y bucles cerrados. Sus investigaciones les condujeron a los conceptos de retroalimentación y autorregulación y, mas adelante al de autoorganización”*⁴⁸.

Norbert Weiner, matemático y filósofo, fue el que acuñó el término Cibernética. Estaba interesado en pautas o patrones de organización y control en máquinas y seres vivos. John Von Newmann por otra parte, buscaba analogías entre ordenador y cerebro. En el libro *“Cibernética y sociedad”*, Weiner expresaba: *“... en lo que respecta a las máquinas, diremos que no hay ninguna razón para que no se asemejen a los seres humanos.”* en esta analogía, explicaba como los seres deben estar relacionados con el mundo exterior y del mismo modo, deben poder reaccionar, dar respuesta a las circunstancias a las que están expuestos. A esta función se la llama *“retroalimentación, o sea la propiedad de ajustar la conducta a hechos pasados...”*⁴⁹

Energía e información son dos conceptos que se encuentran unidos a los avances tecnológicos y en consecuencia, también se vinculan con la Teoría de la información.

Cualquier sistema abierto, emitirá o recibirá información. Esto, está íntimamente vinculado al traspaso de energía y al concepto de retroalimentación, es decir, existe comunicación en sistemas dinámicos. La cibernética, plantea que *“estos mecanismos de naturaleza retroalimentadora fundamentan el comportamiento teleológico o intencionado en las máquinas construidas por el hombre, así como en los organismos vivos y en los sistemas sociales”*⁵⁰

Hablar de organismos vivos y sistemas sociales, nos señala, que no estamos frente a situaciones simples, sino complejas. En estos sistemas con tendencia a la entropía comunicacional⁵¹, las relaciones de comunicación se vuelven

⁴⁸ CAPRA, Fritjof; *La trama de la vida*, p. 70, 2001.

⁴⁹ WEINER, Norbert; *Cibernetica y sociedad*, p. 31 ,1989.

⁵⁰ BERTALANFY, Ludwig; *Teoria General de los sistemas*;1976 p. 44

⁵¹ El concepto de entropía corresponde al segundo postulado de la termodinámica, que plantea una mayor tendencia al desorden, hasta llegar a un estado de equilibrio en que la actividad se encontraría detenida. Este concepto fue utilizado por las teorías de la información y comunicación como analogía para explicar fenómenos complejos con tendencia al desorden y por ende a la falta de comunicación en sistemas sociales. De todos modos, este desorden fue estudiado luego por las leyes del caos encontrando un orden fractal en esas estructuras disipativas.

no-lineales. Aparecen aquí los conceptos de input (entrada de energía/información) y output (salida de energía/información) que se asocian a conceptos como el de retroalimentación y bucles cerrados. Éstos, van definiendo las fronteras o límites del sistema y comprende la idea de que la energía, no se introduce en un solo sentido y lo que se introduce, se suma a la energía existente.

Los organismos vivos, tienen como característica, mantenerse estables en situaciones lejos del equilibrio. Ésta, también es una característica propia de los sistemas culturales y obviamente de los procesos artísticos.

Llegados a este punto, deberíamos aclarar o ampliar la noción de complejidad. Para ello, tomaremos los estudios de Edgar Morin ya que para su explicación, considera la no linealidad en los fenómenos o procesos vinculados al pensamiento y con ello, nos introduce en la posibilidad de comprender el modo en que se desenvuelve el mundo contemporáneo.

“El conocimiento pertinente debe enfrentar la complejidad. Complexus significa lo que está tejido junto; en efecto, hay complejidad cuando son inseparables los elementos diferentes que constituyen un todo (como el económico, el político, el sociológico, el afectivo, el mitológico) y que existe un tejido interdependiente, interactivo e inter-retroactivo entre el objeto de conocimiento y su contexto, las partes y el todo, el todo y las partes, las partes entre ellas. Por esto, la complejidad es la unión entre la unidad y la multiplicidad.”⁵²

“Pero la complejidad no comprende solamente cantidades de unidades e interacciones que desafían nuestras posibilidades de calculo; comprende también incertidumbres, indeterminaciones, fenómenos aleatorios. En un sentido, la complejidad siempre está relacionada con el azar”⁵³.

Entonces, Morin nos hace notar que los estudios del cerebro humano revelan que *“una de sus superioridades sobre la computadora es la de poder trabajar con lo insuficiente y lo impreciso”* y entre esas cualidades se encontraría la creatividad. Aunque, hay que considerar, que desde el momento en que Morin escribió ese libro, los avances tecnológicos derivados de la posibilidad de realizar cálculos con estructuras disipativas o caóticas, ya están mas cerca de posibilitar que las maquinas robóticas generen respuestas azarosas, imprevisibles y creativas, como los organismos vivientes. Esto implica la incorporación del error y la perturbación, dos aspectos considerados atributos del sujeto y por los cuales, éste era separado de las consideraciones objetivas científicas.

⁵² MORIN, Edgard; *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*; 2002, p. 38

⁵³ Op cit p. 60

En los sistemas culturales, la comunicación es multidimensional y reticular; en consecuencia, no podemos analizarla desde un solo aspecto, sino que tendremos que tener en cuenta emisor, medios, mensajes, percepción de los mensajes, momento socio histórico, usos de la información y comunicación, etc.

“Los procesos de comunicación ocupan cada día un lugar más estratégico en nuestra sociedad” (...) “en la redefinición de la cultura es clave la comprensión de su naturaleza comunicativa. Esto es, su carácter de proceso productor de significaciones y no de mera circulación de informaciones y por tanto, en el que el receptor no es un mero decodificador de lo que en el mensaje puso el emisor, sino un productor también.”⁵⁴(...) “.en el interior mismo de esa cultura coexisten productos heterogéneos, unos que corresponden a la lógica del arbitrario cultural dominante y otro a demandas simbólicas que vienen del espacio cultural dominado.”⁵⁵

Como se puede observar en este recorrido, existen numerosas analogías en los modos de comprensión de los distintos objetos de estudio y podríamos decir que existen préstamos de léxico, que entonces, dejan de ser específicos de una especialidad.

La creciente aceptación de que nos movemos en sistemas dinámicos, complejos y no-lineales, hace crecer el interés en comprender y utilizar los modos de conocimiento y producción creativa de que dispone el arte, para la solución de problemas y la explicación de la realidad⁵⁶

Abraham Moles en su libro Teoría de la información estética, se encuentra interesado en los modos de percepción con que los individuos recibirán los mensajes producidos y se dedicará especialmente a los mensajes de naturaleza estética o con carga estética. En esta percepción, él distingue un aspecto semántico y uno estético; es en este último donde se detiene, ya que es ahí donde se produce el sentido, aquel que conmueve, repercute y se vuelve productivo o transformador. En sus palabras *“esos mensajes mas útiles que no solo poseen un valor gracias a la historia contada, sino también gracias al conjunto de resonancias que provocan en el receptor”*⁵⁷

Es evidente que ya nada está aislado, entendemos entonces, que debemos volver a conceptos unificadores que expliquen nuestra realidad. Los análisis

⁵⁴ BARBERO, Jesus; *De los medios a las mediaciones*; p. 228; 1987

⁵⁵ Op cit, p. 249

⁵⁶ MOLES, Abraham; *“Una teoría científica es un mecanismo del intelecto, un punto de vista, un sistema integrador, y, finalmente un sistema de comunicación (...) su fuerza explicativa se verá disminuida de manera proporcional al residuo de hechos que no consigue explicar (Teoría de la información estética, 1972. pp. 34 y 35)*

⁵⁷ Op cit p.286

solo deben entrar en ciertos niveles de comprensión. Así lo hace el artista, produce un todo único, unido a las circunstancias que lo han provocado, es por ello, que se le dificulta muchas veces explicar o separar los procesos y momentos de creación. La obra o producto artístico, tampoco es un ente cerrado sino abierto, ya que no existe sin esa instancia de comunicación con el que se relaciona con ella, la percibe, la subjetiva, la consume, la transforma etc.

Los modos de conocimiento debieron revisarse, como así también el lenguaje utilizado, ya que los métodos tradicionales, parecieran no ser suficientes o apropiados. La semiótica y la fenomenología aportaron lo suyo. El proceso de abducción formulado por Charles Sanders Peirce resultó ser una alternativa conceptual adecuada para aquellos procesos de interpretación que los científicos manejaban y que no podían aceptar como lógicos. Precisamente, esos procesos son los que frecuentemente usan los artistas, para incursionar en esos “lugares desconocidos”, lidiar con la incertidumbre y generar luego un producto conmovionador o develador de nuevos significados, que nos asombra por la forma con que nos interpela o por la forma en que logra generar un todo único de entre la multiplicidad. Es indudable, el interés creciente en los distintos campos, por alcanzar ese lugar de comunicación tanpreciado, que intenta hacer vibrar esa parte de los individuos que los conecta con lo inmaterial, para explicarlo o hacerlo visible.

Juan Acha, teórico y crítico de arte, ha realizado muchos estudios sobre Arte desde una realidad latinoamericana, utilizando una óptica sistémica y ecológica, dejando traslucir el uso de términos propios de la teoría de la información y comunicación. La suya, se nos presenta como una propuesta de encuentro entre comunicación, arte y ciencia.

El acercamiento que hace al Arte, lo hace considerando al mismo, como un trabajo o actividad humana por excelencia. Esto, le permite introducirse en la dinámica de la cultura y hablar de sistemas de producción. Ampliando así “...el concepto de arte, pues no solo implica tener en cuenta productos, productores y el acto mismo de producir. Significa también tener que ver necesariamente con la distribución y el consumo del producto como partes de un mismo todo, que es el arte, el cual, a su vez, forma parte de la cultura.”⁵⁸

En sus estudios, identifica variadas relaciones del hombre con la naturaleza y de éste con el sistema de la cultura, explicando que estamos ante un “sistema abierto y multiestable” donde las partes se “correlacionan con el todo

⁵⁸ ACHA, Juan; Arte y Sociedad Latinoamérica; 1979. p. 25.

resultando este más que la suma de sus partes”, y agrega que el mismo, se adaptará a las condiciones socio-históricas que le toque atravesar. Estos procesos no son estables, sino que provocan el desarrollo de la cultura y este “progreso” se produce, por la combinación de situaciones históricas (del pasado) y la inclusión de situaciones nuevas (del presente) donde toda producción de productos responde a una fluctuación entre estados de *“permanencia”* y de *“cambio”*.

Otro aspecto que J. Acha desarrolla, es la presencia de objetos producidos en el sistema; unos de carácter funcional-utilitario y otros artísticos. Nos aclara, que ambos responden a las necesidades de la cultura, nos recuerda que históricamente se encontraron unidos, luego se diferenciaron y que hoy vuelven a confluir. Que los objetos de diseño industrial hoy tienden a predominar sobre los artísticos, pero que ya no pueden despegarse del aspecto estético. Además, que ambos responden a operaciones de innovación, que les vinculan con objetos/obras anteriores y que rompen con su tradición mediante una *“subversión renovadora”*. Su permanencia en el sistema, responde a que el objeto adquiera su razón de ser, o sea, cuando se convierta en *“materia de recepción y consumo”*. Entonces los individuos y los objetos constituirán una *“suerte de ecología, cuyas variantes internas corporizan los accidentes de la topología social y cuyos cambios nos remiten a otros componentes que, aunque intangibles, permiten descubrir, comprender y describir las intimidades de la dinámica social”*.⁵⁹

En este marco, distingue una *“ecología objetual”* que comprende todas las relaciones sensitivo-perceptuales de los individuos con los objetos naturales y producidos en su sistema cultural (producción, distribución y consumo) y una *“demoecología”* que comprende las relaciones de los individuos como respuesta a las diferencias entre grupos, profesiones, sexos, razas, que podrían graficarse en una topología que respondería a relaciones de dominio de unos sobre otros⁶⁰.

La obra artística entonces, se verá relacionada a todos estos aspectos pero ¿qué la diferencia de los demás objetos de consumo? El autor nos propone algunas características o cualidades diferenciadoras, considerando entonces que: *“Los objetos artísticos, sean útiles o no, en la medida en que no queden definidos de una vez por un tema o un destino únicos, sino que puedan desatar significados plurales, connotaciones complejas que escapan ya del cerco cerrado de su propio*

⁵⁹ Op cit p. 183

⁶⁰ Habría que señalar que estos conceptos de J.Acha, tienen también puntos de contacto con reflexiones teóricas realizadas por Pierre Bourdieu y Néstor García Canclini que contemporáneamente han realizado producciones teóricas en el fin de siglo, aunque con mayor incidencia en el campo de la sociología.

sistema de producción estética y repercuten sobre el conjunto social, expresándolo o anticipándolo⁶¹,” serán aquellos que podremos segregar de lo cotidiano para elevarlos a la esfera de lo simbólico cambiando su valoración.

En esta perspectiva, pareciera difícil que un artista pueda conseguir estos logros, pero un artista, simplemente hace lo que siente que debe hacer porque trabaja dentro del sistema de su cultura y por ello, decidirá distintos posicionamientos para trabajar dentro o fuera del circuito tradicional artístico, elegirá trabajar con objetos o conceptos y decidirá a quiénes seleccionará como interlocutores válidos para su trabajo.

La dilución de fronteras en los diversos campos o géneros y el desarrollo vertiginoso en las comunicaciones, producido en los últimos años, se advierte en todos los aspectos de la cultura. En las propuestas artísticas, encontramos que se mueven marginalmente en la calle, se apoyan en circuitos alternativos y se apropian de todo tipo de objetos e imágenes, generando nuevas situaciones de diálogo mediante constantes y fructíferas asociaciones conceptuales, miméticas, sensoriales, etc.

Es en ese espacio fluido, que aparece el uso de herramientas digitales, ya que facilitan esa creación reticular y dinámica, precisamente, son los medios adecuados a la creciente complejidad.

Es valioso aquí, acercarnos nuevamente a los estudios realizados por Cecilia Almeida Salles, que transcurren por un camino conceptual similar, entendiendo el concepto de creación como *“red en proceso”*, siendo esta, una idea apropiada para realizar un abordaje crítico de obras artísticas actuales, marcadas por su *“dinamicidad”* y un *“ambiente que se caracteriza por la flexibilidad, falta de rigidez, movilidad y plasticidad”*. Esta perspectiva teórica, nos permite considerar todo el proceso de creación, que estará conformado por las constantes asociaciones realizadas, que pueden incluir esbozos, itinerarios, bocetos, *“partes de una obra reapareciendo en otras del propio artista; o también hechos recordados o libros leídos, llevados a la obra en construcción. Una memoria creadora en acción que también debe ser vista en esa perspectiva de movilidad: no como un lugar de almacenamiento de informaciones, sino como un proceso dinámico que se modifica con el tiempo”⁶².*

⁶¹ ACHA, Juan; *Hacia una teoría latinoamericana del arte*; 1991, p. 113,

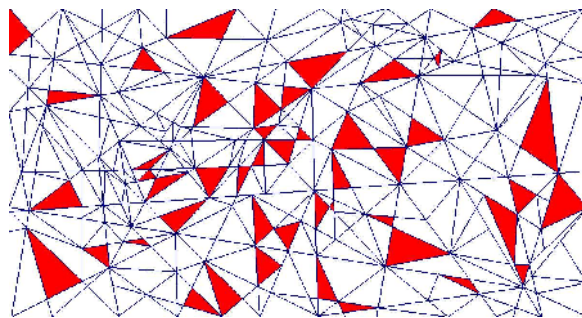
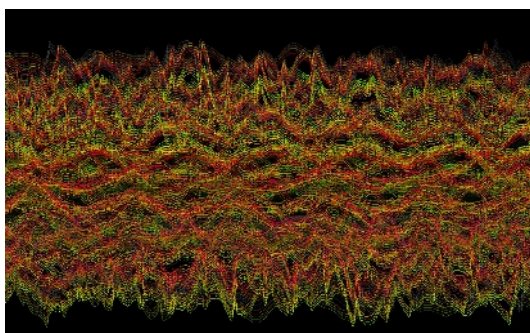
⁶² ALMEIDA SALLES, Cecilia; *Redes da criação. Construção da obra de arte*; 2006, p.19

“...Ligada desde sus inicios a la escenografía, mi obra plástica se desarrolla en función de una búsqueda espacial y una necesidad por la activación del espectador...”⁶³



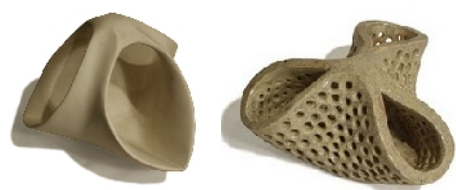
“...Los módulos triangulares surgen por la reducción al mínimo plano bidimensional posible de la figura del hexágono y este a su vez como un derivado del traspaso del módulo píxel del arte electrónico al espacio físico en tridimensión...”

64

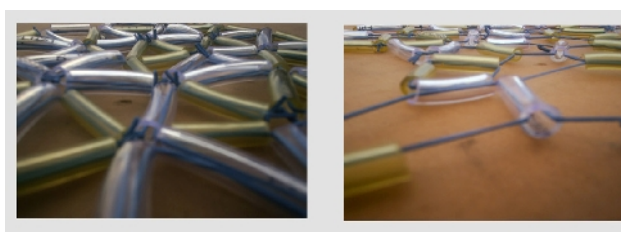


65

Surgidas de la forma triangular (...) la forma estructuralmente más estable (...) se asocian al concepto de obra abierta (U. Eco), al de obra viviente (J. Beuys) y a los parámetros rizomáticos de expansión molecular de ciertos organismos vegetales”



66



⁶³ Agustín Pecchia diseñador escenográfico y artista visual www.agustinpecchia.blogspot.com

⁶⁴ *Tronador 4145* Fotografía digital Toma directa a la salida del trabajo 2007

⁶⁵ *Naturaleza electrónica II*- imagen sonora calidad DDD (izq.) Triángulos con Paint Brush (der.) 2007

⁶⁶ *Semilla y Circular* Objetos cerámicos (izq.) Detalles de Instalación portátil manguera de PVC y cordón elástico (2008). *Obra abierta 06* utilizando varillas recicladas (abajo der.) 2010

BIFURCACIÓN

El artista y las imágenes tecnológicas

Introducimos en este recorrido reticular y complejo, que nos muestra la conexión de los artistas entre sí interactuando con un entorno cercano y lejano, nos permite también transitar simultáneamente en ramificación o en paralelo, cuestionándonos por el modo en que los hacedores se vinculan o relacionan con la máquina, los programas utilizados y las imágenes virtuales.

Desde hace algún tiempo, no he dejado de observar cómo se trabaja en la computadora o cómo la computadora genera o participa en los procesos creativos. No es de ninguna manera parecido al modo en que uno fabrica imágenes analógicas. Nuestras disposiciones son diferentes, nuestra gestualidad, el espacio que disponemos para trabajar, la forma en que miramos lo que hacemos, el modo en que archivamos material. Se me podría decir que es obvio, que al cambiar la herramienta debemos cambiar los modos de aplicación. Pero no es solamente el modo en que materialmente manipulamos, sino el modo en que pensamos las posibilidades de esa imagen que imaginamos y queremos ver en la pantalla. Podría decirse que pensamos un poco más allá del instante en que comenzamos a verla y en ese sentido, es como si la imagen que se configura en la pantalla, lo hiciera al mismo tiempo que la imaginamos pese a estar mediada tecnológicamente.

Al adoptar esta herramienta, el sentido del tacto es lo que más se ha resentido, nos hemos alejado de sensaciones de lo blando, duro, frío, caliente, áspero, húmedo o pastoso. Aquello con lo que disfrutábamos de niños como mojarse, embarrarse, pintarse y que en la manipulación del material aplastamos, deslizamos, martillamos, sobamos etc. ahora son situaciones evocadas. En este quehacer, lo lúdico es otra cosa que tiene más que ver con lo intelectual.

“Este ser humano, que está naciendo en torno a nosotros y en nuestro interior, carece en realidad de manos. Ya no maneja ninguna cosa, y por ello no se puede ya decir de él que “se maneja”, que actúa. No ha lugar hablar ya de praxis, de trabajo. Lo único que le queda de las manos son las yemas de los dedos, con las que presiona las teclas para jugar con símbolos. El nuevo ser humano ha dejado de ser actuante, para convertirse en un jugador: un homo ludens, ya no un homo faber...”⁶⁷”

⁶⁷ FLUSSER, V.; Filosofía del diseño; 1993; p. 107

No hay respuestas determinantes, datos fijos o completamente certeros. Cuando Flusser escribió estas palabras, estábamos jugando a ser con la computadora. Hoy, las interfaces son cada vez menos complejas, más amigables y las posibilidades del 'hacer con', siguen en constante transformación.

Al entrar a los procesos creativos de los distintos artistas, no podemos dejar de cuestionarnos acerca de la existencia de posibles semejanzas a la hora de trabajar con la PC. No es mi intención, en este momento, encontrar tipologías que puedan tornarse clasificatorias. Simplemente, se presenta la ocasión de considerar en esta pequeña muestra⁶⁸, si advertimos disposiciones típicas de los artistas informatizados, que nos den indicios de alguna cualidad o diferenciación, que se haga visible en los modos de creación. También revisamos conjuntamente con los artistas, si existen cualidades propias de las producciones visuales, que nos señalen perceptiblemente que éstas hayan pasado en algún momento, por un estado o proceso de digitalización.

Como es de suponer, cada uno tiene distintos modos de abordar sus problemáticas de creación. Resulta interesante señalar que aunque con ciertas diferencias, sus espacios de trabajo se han ido reduciendo considerablemente, en la medida en que se han ido alejando de los procedimientos tradicionales. Contrariamente, las pantallas de su o sus computadoras, son más grandes en relación a las de un usuario normal.

Si el trabajo artístico se realiza tradicionalmente en soledad, el trabajo en la PC favorece el ensimismamiento. La conexión con la obra, el proyecto, la imagen, cada vez es más inmaterial, por lo tanto más conceptual o intelectual. Pareciera que la pantalla y la imagen atrapan, cautivan. El proceso de inmersión provoca un vértigo placentero que necesita poner siempre a prueba la frontera entre realidad y virtualidad o representación.

- L.R. ¿Vos cómo te manejas en tu lugar de trabajo?
- *INTI Y me gusta tener todo el espacio preparado y me gusta escuchar música...en general me desconecto del mundo exterior. Me gusta armar la burbuja y ahí sí que pase lo que pase...*
- L.R. ¿Y cómo te relacionás vos con la computadora?
- *INTI Amiga viciosa (risas) (...) Es sedentario terriblemente, y absorbente, eso es lo negativo que tiene.*

⁶⁸ Para reflexionar sobre este tema, se trabajó solamente con los artistas seleccionados para analizar sus procesos creativos y fueron entrevistados

En este aspecto, es interesante el trabajo que Arlindo Machado expone en su libro “El sujeto en la pantalla”⁶⁹, en el que habla de un sujeto sujetado, expresado como un juego de palabras. El autor retoma estudios de Edmon Couchot acerca de la condición del sujeto en el ciberespacio y de la relación que éste tiene con la computadora. Plantea que al vincularse entre ambos, se produciría una especie de desdoblamiento del sujeto, donde uno estaría fuera de la máquina; sería el yo dando las órdenes y el otro, el programa, estaría dentro, agenciando o gestionando. El sujeto externo (yo) ingresa a la máquina vinculándose con el gestor y éste, actuaría a modo de un arnés o aparejo que hay que colocarse, necesariamente, para accionar dentro⁷⁰.

Esta idea, fue comentada a cada uno de los entrevistados como motivación a la reflexión en relación a sus actitudes frente la PC. Hablar de desdoblamiento de un sujeto y sugerir que existe la posibilidad de que el sujeto que se encontrara dentro de la máquina, provoque acciones que el sujeto externo desconozca, provocó en las charlas cierto escozor o rechazo.

- **FERNANDO** *Me siento muy yo al trabajar. No existe nadie que me mueva la mano* (dicho con énfasis y gesticulando como si se pensara que algo superior - desde arriba- invadiera o accionara sobre él)
- **L.R.** Pero es posible que el programa pueda ofrecer alternativas desconocidas o azarosas con las cuales interactuar...
- **FERNANDO** *No hay nada que no sea producto de lo que yo estoy haciendo...yo ya sé el resultado que voy a obtener...Puede haber resultados inesperados y el mérito está en captarlos e incorporarlos a la obra. Todo el proceso es así, incorporando y modificando, obteniendo el resultado esperado*⁷¹.

Es obvio que existe una reacción frente a un comentario descontextualizado de todo el libro y que las respuestas deben entenderse dentro de la espontaneidad que presenta el diálogo y considerando que el que responde no ha leído el texto.

⁶⁹ El libro “O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço” 2007, hoy tiene una versión española “El sujeto en la Pantalla” pero no he accedido a ella, ya que cuando estaba trabajando el tema, el autor me informó que estaba en revisión editorial, pero aún no se publicaba.

⁷⁰ Se comenta esta situación como un andamiaje tecnológico que puede mediar la ejecución de la imagen o entenderse como dispositivos para ver. Este sistema, no sería nuevo, ya que podría rastrearse en el Renacimiento con los instrumentos elaborados para la realización de la perspectiva geométrica por ejemplo. Otra etapa podría ser el comienzo del siglo XIX con la fotografía.

⁷¹ ROCO, L.; de la entrevista realizada a Fernando Hocevar

- **EMILIANO** *No entiendo porqué dice que es un sujeto en realidad⁷², tendría que leerlo, pero no sé a que se refiere, me parece que no, no tiene inteligencia la computadora. La computadora no tiene ningún tipo de inteligencia. Por lo menos en este estado, tal vez algunas por ahí puedan tenerlo, por ahí pueden haber programas que tengan inteligencia. Programas hechos para ser inteligentes, digamos. No sé vos que querés que te diga...*
- **L. R.** Para mí es un disparador para que vos reflexiones frente a eso. No sé cómo te sentís vos.
- **EMILIANO** *Para mí es una herramienta, no sé, como un pincel, una gubia o como son las manos o cualquier cosa (...)*
- **L.R.** Yo lo pregunto porque creo que no es como cualquier herramienta (...) Me parece que acá hay una interacción con el programa que es mucho más compleja en cuanto a pensamiento, acción y a su vez la respuesta frente a las posibles soluciones que aparecen...
- **EMILIANO** *Es más compleja (...) pero si vamos a un programa como el Photoshop y te dan una hoja en blanco dentro del Photoshop y vos agarrás el pincel del photoshop y hacés una línea de color roja es una línea de color roja⁷³.*

Personalmente me he sentido muy atraída por la idea del desdoblamiento del sujeto y de un sujeto sujetado, aunque debo decir que reflexionando conjuntamente con los artistas, me doy cuenta de que no es lo mismo crear la propia obra, que ser un soldado en el Counter Strike. Es cierto también que las infinitas respuestas que se pueden dar en un juego o programa, por las decisiones que tomamos, nos dan la impresión de que somos libres en las elecciones, pero también los programas están llenos de errores, que producen situaciones azarosas e inesperadas⁷⁴. Los diseñadores de juegos, los programadores, saben que trabajan con la complejidad y saben que sucederán situaciones que desconocen y no podrán controlar.

- **MARTINO...** *más que con el programa, con la computadora (...) uno puede sentir más un vínculo. Yo creo que en algunas oportunidades es como sentarse frente a una ventana, porque hay movimiento dentro de la computadora. Entonces creo que en mi caso, como te digo, ha sido más como sentirme como en una burbujita como en una nave, no sé como denominarlo pero estar como en un lugar muy hermético, muy aislado y por ahí muy*

⁷² El texto habla de “un sujeito- eu” (sujeto yo) y un “sujeito-se o sujeito-aparelho”(sujeto maquínico o software, según se entiende a lo largo del texto). Emiliano considera que dar estatuto de sujeto a algo, presupone darle actividad inteligente. Era muy complicado en los tiempos de que disponíamos para la entrevista, entrar en reflexiones conceptuales como las de “cognición creativa” o inteligencia artificial por ejemplo aunque estaban latentes en nuestros pensamientos.

⁷³ ROCO, L.; de la entrevista realizada a Emiliano Dalmau

⁷⁴ Los jugadores en red los llaman “bugs”. A veces deciden “buguear”, tomando acciones conjuntas que les permitan aprovecharse del error para obtener algún beneficio en el juego (sería como tomar por asalto al programa)

*separado de lo que está pasando alrededor. Pero la verdad yo creo que así como (...) algo que exceda los sentidos o algo por el estilo, no siento que haya un vínculo. Se podría comparar a la metamorfosis que uno tiene cuando juega un juego en computadora muy concentrado ¿no? porque es un poco eso, es como estar jugando con la computadora y es un poco el mismo proceso...*⁷⁵

En realidad, creo que la mejor forma de entender este proceso o vínculo entre artista y máquina, sería volviendo sobre el concepto de sistema vivo, planteado al principio de esta investigación. El sistema viviente se relaciona con el medio en un proceso de cognición creativa, es decir se origina una interdependencia cuidadosa, tratando de que el intercambio producido, no ponga al sistema autoorganizado, en riesgo de desaparición. Esta “enacción”⁷⁶ estaría siendo generada dialécticamente entre el artista y su computadora. El hacedor, no solo se estaría colocando un andamiaje “maquínico” que le permitiera gestionar dentro del sistema virtual, sino que también respondería a las propuestas novedosas que advierte en el sistema, capitalizándolas creativamente. En este intercambio, se pone el cuerpo, que actuaría como una “interfase *entre el sujeto, la cultura y la naturaleza*”⁷⁷. Desde el punto de vista del hombre que conoce, la relación con los nuevos medios tecnológicos, se realizaría a través de un tipo de educación cultural de convivencia y habituación con ellos.

Machado, en “El sujeto en la Pantalla” considera estos procesos de “aprendizaje” con los medios tecnológicos, como no formales y espontáneos, explicando que respondemos a los estímulos nuevos, comparándolos siempre con las experiencias previas que acumulamos. Es decir, cuando en el futuro tengamos una relación cotidiana con sistemas tecnológicos que nos brinden sensaciones preceptuales a las que hoy no estamos habituados, como el tacto o el olor, nos parecerá inexplicable o asombroso que pudiéramos interpretar como reales, las imágenes que actualmente vemos en las pantallas.⁷⁸ Esta relación emprendida es un proceso en donde el tiempo y el entorno, van generando situaciones propicias de diálogo y aprendizaje, incluso aprendizaje de las limitaciones. Al mismo tiempo, vamos acondicionando nuestros sentidos y habilidades a esa forma tecnológica que

⁷⁵ ROCO, L.; de la entrevista realizada a Martino Neglia

⁷⁶ Enacción se entiende como hacer emerger mediante un acto de cognición entendida como acción corporizada. El término enacción es “un neologismo inglés *enaction*, derivado de *enact*, ‘representar’, en el sentido de ‘desempeñar un papel, actuar’. *De cuerpo presente*, 2005, pág. 176. En este recorrido, Varela, Thompson y Rorsch, rescatan de la Fenomenología el concepto de sentido común y el término ‘hermenéutica’ entendido como fenómeno de interpretación que ‘hace emerger’ el sentido en un trasfondo de comprensión.

⁷⁷ MACHADO, A.; *O sujeito na tela*; 2007. p.207

⁷⁸ *Ibíd.* Capítulo: A emergência do corpo

vamos incorporando y de alguna manera, vamos pensando o actuando con y como ella.

Podemos decir que el trabajo creativo con la computadora es muy absorbente, pero esto sucede, porque se logra un estado emocionalmente placentero y lúdico. Los artistas insistieron mucho en que la computadora era una herramienta como cualquier otra y con esta aseveración, intentan posicionarse como seres dominadores sobre la máquina y no al revés. Aquellos que conocen varios softwares en profundidad, saben de los condicionamientos que estos les imponen y tratan de escapar a la producción exclusivamente digital, para permitirse mixturas artísticas que los distingan, o bien, comenzar a programar⁷⁹

- **L.R.** ¿cómo te sentís cuando estás frente a la pantalla?

- **DINO** *Yo creo que participamos de distintos momentos. Nosotros vivimos distintas realidades, nosotros vivimos esta realidad y una realidad virtual y en ese ir y venir, lo que (...) estamos haciendo, (es que) estamos participando de distintos momentos en un mismo momento y eso me parece bello. (...) esa sensación frente a la pantalla (...) Para mí la herramienta es una extensión, como fue el lápiz como ahora es el mouse, como será otra cosa...*⁸⁰

Hay otras confluencias en las disposiciones o hábitos de los creativos informáticos. Éstos, se hacen evidentes fundamentalmente, cuando consideramos los procesos y no las obras. Como venimos advirtiendo, en ese habituamiento con los procedimientos digitales, han surgido cambios en cuanto a su concepción del quehacer artístico. Ya no piensan exactamente como un artista tradicional, no se atan completamente a normas del campo artístico, o se condicionan a un tipo de imagen o a un género en particular. Principalmente, sus capacidades exploratorias y asociativas se han ampliado considerablemente y trabajan sin temores hacia lo incierto o indeterminado. A medida que vemos la obra y charlamos con artistas más jóvenes, encontramos que tienen la certeza de que la obra es más un proceso, que un objeto final y que lo que se muestra es solo una instancia de ese proceso. En los mayores, la obra que se muestra, es entendida como definitiva y es valorada dentro de esos parámetros, pero no la consideran la última versión posible, siempre siguen viendo la eventualidad de retomarla y transformarla.

Con respecto a la relación con las imágenes producidas en pantalla, hay que tener en cuenta que en Mendoza, los artistas no trabajan de una única manera y

⁷⁹ No he conocido artistas mendocinos que realicen sus propios programas.

⁸⁰ ROCO, L.; de la entrevista realizada a Dino Andrada.

prácticamente, no hay artistas que se dediquen a una obra exclusivamente digital⁸¹. El desarrollo del pensamiento complejo a través de procedimientos asociativos, analógicos y lógicos, frente a un despliegue de datos fragmentado, que puede ser abierto o cerrado según la necesidad⁸², ha provocado un sistema de producción con las mismas características. El juego exploratorio, la capitalización de los azares y la conciencia de infinitos posibles⁸³, el ir y venir de las tecnologías analógicas a las digitales y viceversa, el manejo de archivos en la memoria de la máquina y la permuta y permeabilidad entre ellos, la conciencia de lo efímero y transformación constante de las imágenes virtuales en imágenes y objetos materiales y viceversa. El uso de imágenes propias y ajenas, el permitir la intervención de otros en su propia obra o buscar la colaboración de otros para producir. Usar obras anteriores sin ocultamiento y mostrar, hacer visible el proceso de transformación, cita o búsqueda, trabajar hacia un punto infinitamente pequeño que no era perceptible y traerlo al plano de lo visible, son actitudes que se condicen con los nuevos entornos electrónicos y una necesidad de extensión comunicacional, que no se cierra a los espacios artísticos tradicionales.

No es suficiente considerar tal o cual obra en forma aislada de sus procesos, porque casi todas “son sus procesos” y si ese proceso ha sido digitalizado, no es demasiado importante conocer si se utilizó tal o cual programa previamente. Sigue siendo importante identificar la problemática de creación, que se trata de resolver para nosotros, los que debemos interpretarla al interactuar con ella.

Las obras no se limitan solo a la manifestación digital en pantalla, sino que se movilizan a distintas formas de materialidad y además, cuando las observamos en el estado objetual material, no hay demasiadas características que les den un estatuto diferenciado, que muestre que han tenido un proceso digital que las distinga de procedimientos tradicionales; tampoco los artistas pretenden emularlos.

⁸¹ Fernando Hoces sería un ejemplo de artista que sí se dedica con exclusividad a producir digitalmente. El trabajo de interiorismo arquitectónico que él realiza, puede hacerse en esa escala y con esa unidad de criterio y adaptación a los diferentes espacios, precisamente por el hecho de trabajar digitalmente (Se presenta y analiza su obra en el capítulo Inmersión.)

⁸² MURRAY, J.; “Los entornos digitales se caracterizan por su poder para representar espacio navegable. (...) sólo los entornos digitales presentan espacios a través de los cuales podemos movernos.” (...) “La cualidad espacial del ordenador surge gracias al proceso interactivo de navegación.” *Hamlet en la Holocubieta*; 1997. pp. 91-92

⁸³ Margarita Schultz en “*El Gólem informático*” analiza la situación lúdica en las producciones informáticas y para ello aplica la tipología de Roger Caillois : competición (del individuo con el programa); azar (que no sería real ya que las alternativas están programadas, pero el interactor como conocedor profundo del software puede considerar los resultados posibles a las alternativas que propone, aunque no puede contener en su imaginación las infinitas imágenes posibles), simulacro (porque se simula considerar la imagen numérica como real) y vértigo (ya que por la infinitud de posibilidades se destruye la estabilidad)

¿Hay alguna particularidad en la realización de imágenes digitales que les sea específica o que no se pueda lograr por otros medios? Fue la pregunta que hice en las charlas con los distintos artistas y cada uno desde su oficio o formación, aportó alguna idea al respecto:

- (María Inés) (...) es una herramienta que es mucho más amplia (...) tiene muchas más cosas en sí misma. La herramienta gubia o el pincel es una cosa más puntual. Esto te está ofreciendo muchas otras cosas. Por ejemplo el acercamiento al 300% de un pedacito así, el alejamiento inmediato, ¡qué se yo! Me parece que es mucho más complejo, es como un cúmulo de herramientas y de posibilidades. Tenés que estar en estrecha relación, digamos en contacto como en un diálogo (...) es como una cuestión intelectual, como meterte, como mirar esto con una lupa o con un zoom y separarte al mismo tiempo y ver en detalle algo que alomejor nadie lo ve, que a simple vista no se ve y que vos podés trabajar eso y escribir hasta un mensaje... (metiéndote en un píxel y leerlo solo si te introducís en la pantalla)	- (Emiliano) Por ahí la diferencia está en cómo se saca la foto digital, que me parece que puede ser uno de los cambios que pueden haber en el lenguaje que es que no tenés costo entonces no te importa la cantidad de fotos que tomaste. Entonces es como que banaliza un poco el tema de la foto en el momento perfecto en que tomés la foto, podés tomar mil fotos (...) Podés filmarlo y podés elegir una foto de la filmación total o, podés manipularla... Podés decir que la toma que hiciste no es la toma que querés pero podés llevarla al punto en que sí está (...) Y podés manipularla y bueno yo por ahí eso no lo hago te decía, pero podés hacerlo al punto de crear una obra a partir de muchas fotos digitales	(Fernando)... lo que a mí me impactó y enamoró de esta herramienta nueva fue descubrir que podía seguir haciendo lo mismo que estaba haciendo (...) en óleo, pero digitalmente, con la ventaja de que el proceso era con una herramienta que te permitía trabajar a la velocidad de la luz. Por supuesto que el proceso creativo necesita su tiempo, pero es infinitamente, pero infinitamente más rápido que cualquier otra técnica que vos utilices de las tradicionales. (...) lo vi como una herramienta fabulosa para la decoración interior. El arquitecto necesita incorporar a su interiorismo, obras que se adecuen en todo sentido al espacio. En sus dimensiones, en sus proporciones, en sus colores, en sus texturas, todo. (...) Yo llevo la obra en un disco externo de mucha capacidad y allá la ajusto a las necesidades que se plantean en la obra ...
--	--	---

Además de las posibilidades anteriores, debemos agregar que al materializar las imágenes, éstas presentan una calidad textural plana, excepto por la elección de algún material de soporte, que le otorgue algún grano particular (o sea, el grano no pertenece a la imagen en sí). Otra particularidad de los programas es el color luz. No es posible aún, conseguir algunos colores que se producen en pantalla con los materiales tradicionales, como tampoco la pulcritud y perfección en las terminaciones en cada una de las miles de copias que se pueden obtener. La

⁸⁴ ROCO, L.; de las entrevistas realizadas a María Inés Zaragoza, Emiliano Dalmau y Fernando Hocevar,

tridimensionalidad utilizando herramientas digitales, se puede realizar por la aplicación de la imagen plana a alguna estructura, o para representar formas tridimensionales que luego, serán recortadas en distintos materiales mediante plotter de corte y armadas en el espacio. Además, es posible producir la misma forma en un tamaño muy pequeño o extremadamente grande (obviamente según las posibilidades físicas del material), esto, es algo que no se podía haber hecho con anterioridad. Calcular formas monumentales curvas y poder concretarlas con perfección milimétrica también es una particularidad aportada por los softwares⁸⁵, como la posibilidad de hacer cálculos infinitamente pequeños o increíblemente grandes.

Indiscutiblemente, es una decisión del artista utilizar o no, estas cualidades de los procedimientos tecnológicos, si quiere aprender a manejar todas las posibilidades o acudir a un experto para trabajar en forma conjunta.

- **DINO** *“Los trabajos los divido. Hay trabajos que son para proyectar hay trabajos que son para imprimirlos en tela porque la trama le va a dar una seducción y hay otros trabajos que van a ser en papel fotográfico como una fotografía, porque el trabajo lo requiere. (...) yo decido de que manera tiene que ser. Hay cosas que me interesa que sean impresas en form board, otras pueden ser estampadas, hago trabajos que van en remeras o stickers o hago pin porque hay obras que me parece que son un pin...”*⁸⁶

Hay otra característica de las producciones digitales, que se filtra en las formas de ver y hacer, es la temporalidad. Además de generar muchísimas alternativas en poco tiempo, cada imagen-idea, es muchas a la vez. Ese pensar enciclopédico y asociativo que constituye el rizoma o la red, permite un ejercicio a los artistas, que los lleva a pensar numerosas formas de hacer visible una idea. No hay linealidad cronológica, se va y se viene entre las propuestas (se navega) con facilidad, se rescatan ideas viejas y se actualizan y otras permanecen archivadas hasta decidirse qué hacer con ellas. Cada imagen es, como dice Paolo Virno *“La relación entre potencia y acto, no-ya y “ahora”, inactualidad y presencia (...) Allí donde está la díada potencia/acto resulta inútil disputar acerca de si hay un simple decurso cronológico o un orden temporal inadvertido, pues sobre todo prevalece siempre una zona intermedia en la que tales ámbitos se hibridizan y, más aún, se incluyen mutuamente”*⁸⁷.

Del mismo modo en que las imágenes archivadas, colectadas, armadas, procesadas, se mueven en la pantalla con simultaneidad y en el mismo momento

⁸⁵ Pensemos en las obras arquitectónicas de Frank Gehry por ejemplo.

⁸⁶ ROCO, L.; de la entrevista realizada a Dino Andrada

⁸⁷ VIRNO, Paolo; *El recuerdo el presente*; 2003 pp. 140-141

histórico, los artistas trabajan con distintos géneros artísticos, se mueven en el espacio de la pantalla y en el ciberespacio. Asimismo, no se desprenden de los saberes previos de su formación académica, de su sentido estético y éstos no dejan de aparecer en sus producciones actuales.

El pasado en general es invasivo. Coexiste con las obras y los días que fueron, son y serán. Cada instante del devenir hospeda la asociación, y también el salto incurable, entre actualidad y presencia, “entonces” indefinido y “ahora” atestado de eventos (...) El pasado potencial es productivo. (...) La productividad del pasado potencial emerge nítidamente apenas se mira a contraluz el concepto de presente, y también el significado del adverbio ahora.⁸⁸

Este modo ambiguo, impreciso, creativo y anacrónico, es el sello del momento temporal que estamos estudiando y que se ha ido acentuando en el transcurrir del mismo. En cada obra trabajada o en realización, en cada propuesta que se pone a circular e interactuar en el entorno real o virtual, los tiempos se cruzan y toda la historia de las imágenes se hace presente. Imágenes de las artes, del cine, fotografía y televisión, la publicidad y la ciencia, irrumpen y se mezclan, o se despegan de la pantalla y salen a intervenir espacios cotidianos confundándose con objetos de consumo.

Que estos modos de trabajo, se den especialmente en el grupo de artistas visuales que utilizan concientemente medios informáticos, no significa que los artistas tradicionales no se estén actualizando en estas vicisitudes, sino que lo están haciendo más lentamente o quizás con alguna reticencia. Paulatinamente, el uso de la computadora como apoyo, se va filtrando en todo el quehacer artístico, los jóvenes ya ni siquiera se cuestionan, simplemente usan la tecnología. Pero sinceramente, son muy pocos los artistas mendocinos de formación, que se han lanzado a la creación artística con medios digitales en forma decidida y con la intención de conocer profundamente la herramienta. La mayoría tiene un conocimiento bastante superficial, se maneja con un solo programa y se queda en el escaneo, retoque, o en la producción de algún trabajo sin continuidad.

Lo que asoma con bastante claridad, es que los artistas que más utilizan la digitalización, están o han estado mayoritariamente relacionados con la gráfica. Esto no es casualidad sino un proceso con bastante lógica. En las artes visuales plásticas, el grabado es la especialidad que tiene actividades más vinculadas a la producción digital. En primer término, en el grabado tradicional, la imagen siempre es mediada por una instancia tecnológica que distancia la impronta gestual directa entre

⁸⁸ Ibíd, pp. 140-141-146-147

la materia y el soporte. Segundo, siempre se ha considerado como obra, la multiplicación producida por la impresión, por lo que no hay demasiados conflictos de producción y circulación. Por las mismas razones, pero por necesidad de incorporar a su profesión procedimientos tecnológicos más modernos y eficientes, los diseñadores gráficos, los fotógrafos y los arquitectos se vincularon a los procesos tecnológico-informáticos con bastante naturalidad y lo hicieron antes que los artistas. Todos ellos trabajan la imagen con procesos previos que incluyen máquinas o tratamientos tecnológicos antes de materializarse definitivamente. Los artistas seleccionados para el análisis de sus procesos creativos que veremos más adelante, son un ejemplo de estas relaciones ya que se encuentra en ellos una historia vinculada a estas especialidades que hoy emerge de distintos modos en su producción.

• NUESTRO LUGAR: MENDOZA – ARGENTINA

Hablar de redes, sean fisiológicas o conceptuales, terrestres o aéreas, materiales o virtuales, se corresponde con un sistema comunicacional que le es propio al ser humano, un ser que desde el punto de vista de las ciencias naturales, es multireticular.

Si seguimos en este camino de reflexión, podríamos convenir que la globalización, ese movimiento virtual y reticular de transnacionalización económica, en el que se producen transacciones comerciales entre grandes corporaciones, que ya no tienen un espacio físico definido, evidencian este sistema en que nos encontramos insertos y al cual nos conectamos y donde (...) *“La intermediación mediática contagia al plano real transmitiendo modas, pautas culturales y patrones de consumo. A su vez, el comercio y las corporaciones transnacionales difunden los bienes y servicios promovidos a través de la comunicación mediática.”*⁸⁹

En este contexto ¿Cómo se mueve el arte? ¿Cómo se las arreglan los artistas para permanecer o jugar en ese entorno?

Aquí, deberíamos tener presentes, las instancias de producción, circulación y mercado, que conforman la escena artística en cualquier lugar. Cabría recordar además, que un artista, no tiene existencia en el medio si no es visible y esta problemática, es una de las etapas de adaptación a la realidad, que debe resolver cualquier artista joven para legitimar su obra y adquirir prestigio. Este prestigio, no se lo da el público en general, sino otros agentes relacionados con las instituciones. La tarea entonces, será lograr llamar la atención de los responsables de decisión como críticos, directores de galerías, curadores de museos, historiadores, etc., acerca de tal o cuál producción para promoverla y difundirla.

¿Quieren todos los artistas entrar en este circuito? ¿Aceptar sus normas, condicionamientos, manejos o artimañas? Frente a esto, aparecen contradicciones propias del entorno en el que se hallan situados y los posicionamientos sociales o políticos con los que han decidido alinearse. Por esto mismo también, es que han surgido otros tipos de producciones artísticas fuera de lo convencional, como performances, intervenciones en el espacio público, acciones, etc. que se presentan como resistencia. Además, la red de Internet se convirtió en el

⁸⁹ FERRER, Aldo; De Cristóbal Colón a Internet; 2001, p. 15

espacio de conexión con otros artistas y el mundo, sorteando así la limitación territorial periférica y los condicionantes del sistema de galerías y museos.

A diferencia del internacional, el mundo global no está construido sobre grandes síntesis sino a partir de una proliferación hormigueante, confusa, de oposiciones simultáneas o dispersas. La modernidad elige itinerarios bifurcados: avanza por pares antinómicos, por enfrentamientos binarios (superables). La globalidad prefiere modelos ramificados, rizomáticos: puede avanzar o retroceder tanteando caminos entrecruzados, abiertos en haces o en vías paralelas; puede vacilar indefinidamente ante contradicciones múltiples (no precisamente superables)⁹⁰.

No hay grandes diferencias entre Mendoza y cualquier provincia o estado alejado de los espacios centrales en Latinoamérica.

Durante los noventa, la tecnología informática, no nos era muy factible de adquirir por sus costos y las herramientas digitales apropiadas para trabajar la imagen (software), no fueron fáciles de aprender, en todo caso no fueron difundidas a nivel masivo como el manejo de Word por ej. Tampoco se puede trabajar la imagen sin una máquina apropiada para tal fin ya que requiere más memoria, procesadores más rápidos etc. además, acceder a programas originales o el uso de Internet era bastante costoso. También tuvimos que esperar a que la tecnología de los centros de dominio y producción fuera desactualizándose, para que se “deshicieran” de sus productos, enviándonoslos a pretendidos “costos más accesibles” que en realidad no son tales, entendiendo que los equipos o partes, no son de última generación. Los comerciantes tienen “cautivos” a la mayoría de los no conocedores de la tecnología, los aparatos vienen directamente de las multinacionales y las compras se hacen sencillamente por Internet.

La irrupción tecnológica que se viene registrando desde los últimos años es impresionante. Si bien el acceso a la misma ha ido creciendo, muchos hogares mendocinos no cuentan con computadora, según estadísticas oficiales, ya que sólo el 36.5% de las familias de la provincia tienen PC. (...) ⁹¹

Hay que hacer referencia a la creación de un nuevo espacio de juego y trabajo: los Ciber o cibercafés. En ellos, las personas que no disponen de tecnología informática o conexión a Internet en sus hogares, tienen la posibilidad de trabajar allí. Además, la conexión en red de las máquinas, ha permitido generar un lugar de juego para niños y adolescentes, aunque con pros y contras. Esta actividad, movilizó

⁹⁰ ESCOBAR, Ticio; *El arte en los tiempos globales*; p. 18; 1997

⁹¹ <http://weblog.mendoza.edu.ar/jimformático/archives/013757.html> 2006

grandemente las demandas culturales y sociales, en relación a la circulación y mercado de insumos tecnológico informáticos⁹².

En los últimos años, el acceso a Internet bajó los costos por la promoción de banda ancha a través de telefonía. Se hizo creciente la demanda de máquinas adecuadas y su mantenimiento, se hizo más viable.

“La red es la mejor herramienta de difusión que se ha inventado nunca...es universal, accesible, prácticamente gratis...a pesar que de que soy conciente de que todo lo que la hace buena la hecha a perder, es decir, en la red hay DE TODO...bueno y malo. ¿Expectativas? Difusión. ¿Respuesta? Aun no lo sé porque estoy trabajando en mi página personal. Hasta ahora solo he puesto trabajos en páginas colectivas y en esos casos la respuesta es relativa ya que depende de factores ajenos a tu propio trabajo.”⁹³

Pero no nos olvidemos que, como ya lo habíamos advertido, aunque algunos hogares dispongan de PC, ésta no está preparada para trabajar con imágenes, ni tampoco para entrar a Internet y si se está alejado de los centros, no siempre se dispone de un Ciber cerca y si existe, no siempre dispone de conexión con banda ancha como para abrir ágilmente páginas con imágenes, resultando un servicio encarecido.

Después de la crisis del 2001, muchos artistas se replegaron y otros emigraron y sus búsquedas ya no fueron mediante grandes despliegues. Se refugiaron en el hacer, destacándose en los oficios y la producción artesanal, una búsqueda y experimentación con materiales y objetos relacionados con el consumo urbano, y una incursión más definida en el uso de las tecnologías digitales.

“La red como medio de comunicación y elemento de producción es algo que veo vital hoy en día. Me interesan mucho los trabajos de net art tanto a nivel nacional como internacional. Utilizar la

⁹² Del total de computadoras en los hogares mendocinos, 14.1% tiene acceso a Internet (...que) supera el promedio nacional, que es del 13% (...) la presencia de los cibercafés, (...) posibilitan el acceso a la red. Estas terminales de acceso público, junto a las computadoras que hay en los hogares, permiten que el 85,3% de los ciudadanos de toda la provincia tengan acceso a la red de redes. <http://weblog.mendoza.edu.ar> 2006

La utilidad de los Ciber para suplir la falta de tecnología en el grueso de la población, generó también un lugar de “adicción lúdica” que aún es discutida. Los chicos tienden a estar muchas horas jugando y los adolescentes participan de “Lan partys”: juegos en red que duran toda la noche. Actualmente, el furor ha decaído ya que hay mayores posibilidades de acceder a Internet con banda ancha en forma domiciliaria. Con respecto a la producción artístico digital, no fueron los Cyber lugares de trabajo o de aprendizaje de programas, fueron y son lugares de juego, experimentación y manipulación de imágenes. Las máquinas están preparadas para los videojuegos y esto las hace útiles por la rapidez con que se pueden abrir y descargar las mismas.

⁹³ Fragmento de encuesta respondida por Internet de la dibujante ilustradora Helena Bosco Häusler. 19-02-07

*red como campo de actuación y producción, no solo como elemento práctico de intercambio de información. La pasividad, los correos electrónicos en cadenas, las páginas webs, etc. son elementos que dispuestos de una forma determinada pueden llegar a tener, para mí, valores artísticos igual que una obra que transita un medio no virtual.*⁹⁴

- deacadigital_mza@...⁹⁵

Como se explicó anteriormente, el acceso a los medios tecnológicos no nos ha sido sencillo a todos. Si bien, los gobiernos de todos los signos, democráticos o de facto, siempre han ponderado el desarrollo y la necesidad de incluirnos en el espacio internacional mediante el conocimiento y manejo de la tecnología, los discursos no siempre fueron de la mano con la realidad.

Las estrategias para sobrevivir en el medio con lo que sabemos, lo que tenemos, podemos adquirir o hemos tenido que aprender en los últimos diez años, han ido configurando un espacio social con reacomodamientos o desplazamientos de los lugares o formas de acción y producción. En este proceso, los artistas debieron tomar decisiones profesionales, ideológicas, filosóficas y de vida. Los que tenían un camino recorrido, tuvieron que hacer un gran esfuerzo por mantenerse en el medio y los otros, moverse el doble y esperar a que fuesen tocados por la varita mágica que los declararía “artistas emergentes” y poder entonces salir del estancamiento y de la provincia. Otra opción, fue diluirse en acciones artísticas relacionadas a distintas problemáticas socio-culturales o bien, dedicarse a la docencia. En este ir y venir es que aquellos que aprendieron a manejarse tecnológicamente, tuvieron salidas laborales alternativas que finalmente comenzaron a borrar los límites entre diseño, arte o fotografía.⁹⁶ Además, tuvieron que compartir escenarios con otros actores que, sin ser del campo del arte comenzaron a trabajar tecnológicamente con la imagen que lo fue invadiendo todo.

“En el año 2000 lanzamos, junto a algunos compañeros, un sitio Web de noticias culturales. www.dia8.com.ar, el proyecto duró cerca de tres años, y fue allí donde comencé a conocer el software de

⁹⁴ Fragmento de encuesta respondida por Internet del artista visual Ramiro Quesada Pons

⁹⁵ Esta dirección de Internet fue y es el sitio desde donde se realizaron las encuestas que se han utilizado en esta tesis a distintos productores artísticos y donde se recopiló la información. Algunos contactos fueron nombrando a otros y de este modo se fue ampliando la comunicación.

⁹⁶ Convengamos que esta dilución o interacción, se ve más en la calle y no dentro de la universidad estatal.

edición Web y los mecanismos de Internet. También allí comencé a trabajar con Flash como software interactivo y de animación.(...)

Con el tiempo me dediqué al diseño (aunque siempre seguí estudiando comunicación social) de CD's multimedias, webs y algo de editorial y gráfica, que es lo que hago mayormente hoy.

(...) mi "obra", serían mis productos de diseño, webs.

(...) utilizo algunos sitios en los que puedo publicar mis imágenes. Esto es fotografías en flickr y fotolog.

(...) tengo dibujos en papel, que aún no he publicado en la web, pero pretendo hacerlo.

Las expectativas al respecto son simples. Mostrar lo que tengo y hago, sin intenciones de que trascienda mucho más allá de algunos comentarios de gente que las visita. No soy "fotógrafo" ni artista de imágenes digitales. Soy un aficionado y autodidacta. Ingreso a su vez en comunidades en las que los integrantes se manejan de la misma manera. Y recibo apreciaciones desde cualquier punto del grupo. He recibido comentarios de mis fotos desde Italia, la India...es en el sentido de la interacción.

Considero que estos sitios están adecuados y a la vez potencian las nuevas tecnologías ya que las posibilidades de tomar fotografías y generar imágenes se han tornado tan vastas que finalmente uno termina por guardar en la memoria de la PC una enorme cantidad de ellas que nadie ve. La web se está convirtiendo en una herramienta con una enorme cantidad de utilidades de difusión, quizá banales a veces, pero cada vez más simples, dinámicas e interactivas con respecto a todos los avances en tecnologías de la vida cotidiana. A su vez transforman el sentido de la difusión en sí misma, y quizá de la fama o el reconocimiento. No operan sobre los antiguos conceptos participando en ellos, sino más bien en una reformulación de los mismos.⁹⁷

Entendiendo que estamos frente a un proceso rico de cambios y muy significativo, podemos considerar que el espacio de Internet que se ha abierto, parecería ser un "reducto" que encierra o resguarda una brecha de interés que los artistas y hacedores de la imagen mendocinos, han encontrado y están explorando.

¿Cómo seguir la pista este proceso?

Desde la red misma, consultando por correo electrónico, entrando a blogs y páginas web mediante una red de información. Entonces, la nueva pregunta sería: ¿Cómo usan los artistas mendocinos la red de Internet?

El espacio virtual, brinda numerosas posibilidades de circulación: sitios en los que se pueden subir fotografías o animaciones, crear perfiles, compartir información u opiniones en foros y comprar o vender.

En este contexto, podemos observar que por un lado, los artistas que ya tienen cierta trayectoria, pasan a incluirse en Internet por intermedio de las

⁹⁷ Fragmento de respuesta a encuesta realizada por Internet de Juano Groisman, comunicador visual, diseñador de páginas web y productos multimedia.

estrategias de venta de las galerías, que aprovechan el sistema virtual para hacer circular las producciones sin límites territoriales. La obra tradicional, como pintura, dibujo o grabado, pasa a formato digital por medio de fotografía o escaneado y se incluye en un catálogo virtual. Se colocan una o dos obras del artista, con cierta protección que generalmente es la disminución del tamaño y definición de la imagen y éstas se acompañan de su ficha de datos y precio en algunos casos. A través de enlaces en la página de inicio (Home) se puede acceder a un currículum vitae abreviado del artista. El diseño de estas páginas web en su mayoría, está en manos de diseñadores gráficos y tienen estructuras de funcionamiento similares.⁹⁸ Lo que resulta curioso, es que aquellos artistas que tienen obras circulando de esta manera, generalmente se han desentendido de ellas, posiblemente porque no está en sus manos la responsabilidad de la circulación y venta. Por otro lado, podríamos agregar que las galerías virtuales, brindan otros servicios como informaciones de eventos relacionados con la actividad artística o del campo artístico y la idea es colocar en el ciberespacio la obra o actividad artística local, compartiendo el espacio de mercado con la producción global internacional.

Los artistas que más trabajan en la red, lo hacen desde el formato de blogs. Estos artistas, en su mayoría jóvenes, no tienen un prestigio ganado o asegurado. Los blogs deben ser mantenidos mediante entradas más o menos constantes para no desaparecer y lograr una buena comunicación. Su desventaja, es que necesitan ser difundidos para que la gente los encuentre o deben estar muy bien configurados para que la información contenida aparezca en los buscadores. En Google, por ejemplo, ya existe un espacio especial para la búsqueda de blogs al que se ingresa por temas o nombre del artista.

Algunos artistas, utilizan máquinas fotográficas digitales o escáner, sólo para introducir la obra en Internet ("colgar imágenes") y otros, usan tecnología informática como punto de partida o motivación, para la producción de obras realizadas completamente en pantalla. El resultado, se evidenciará en una imagen con vinculación a las obras tradicionales o a una imagen contemporánea, dependiendo de los softwares, la pericia que se tenga en su uso y obviamente, de acuerdo a la intencionalidad artística que tenga su productor.

La estructura del blog permite agregar links o vínculos con otros blogs o páginas Webs que permiten el acceso a información relacionada con la que se publica y que tiene que ver con el campo artístico y su sistema de circulación. Cuando

⁹⁸ Algunas direcciones de las galerías más conocidas pueden verse en la página de bibliografía.

uno ingresa en este circuito, advierte que en su mayoría, los links nos conducen a sitios de colegas, compañeros de estudio o amigos, que después de un tiempo se auto vinculan, o sea, vuelven sobre sí mismos. Según esta observación, se infiere que existe una estructura relacional que se auto mantiene y se sospecha de que no se conocen entre todos sino que existen vínculos entre unos pocos, los mismos que se conocen y se respetan en la escena artística local⁹⁹. El blog, aparte de funcionar como port folio, es el lugar donde se pueden expresar amores, odios o resquemores. Es muy probable que aquellos que mantienen una página web, también tengan un blog para introducir otras referencias o comentarios y es prácticamente improbable que aquellos que pertenecen a distintos campos se conozcan entre sí, excepto por algunos que abandonaron una actividad para dedicarse a otra y ofician de nexo, como los que estudiaron artes y luego se volcaron al diseño por ejemplo.

Si se visitan algunos blogs, se puede tener una idea del posicionamiento que estos artistas tienen frente al mercado de arte o la manipulación de la imagen en Internet. Se han seleccionado algunos como ejemplo, pero no hay demasiadas diferencias con otros artistas bloggers, aunque no todos los blogs tienen secciones de este tipo, la mayoría coloca su producción, comentarios relacionados con la obra y sus antecedentes artísticos.

“...Entre Venus y Ninfas, nos propone un consumo y apropiación del arte desde la sensibilidad, desde la necesidad espiritual, desde el impulso no consumista ni cerebral, el impulso que la obra nos produzca para el placer interno, fuera de cualquier ley del mercado.

Por ello, obras de pequeño formato, variadas, “aptas para el consumo” sin que nadie se interponga entre nuestro deseo legítimo y el deseo creado artificialmente por “los mercaderes del arte”, para las elites no siempre interesadas en el, como en su capacidad de “una buena inversión”.

Cabría acá también ver en donde centramos nuestros valores, y que significa para nosotros una buena inversión ¿Acaso perdemos el tiempo gozando de un esplendoroso ocaso, o lo ganamos en paz interior, en generar la maravilla dentro nuestro, en respirar otro mundo posible?

Esta vuelta, me referí solo a la muestra, pues la misma me dio pie a sacarle el polvo a algo que no es novedad, pero forma parte del día a día de los artistas y de nosotros que por momentos nos sentimos excluidos, ajenos al arte de museos y porque esto es precisamente uno de los motivos de In Situ¹⁰⁰.

⁹⁹ Es lógico que en una página, no existan links de contacto con artistas con los que no se comparte la forma de hacer arte por ejemplo, pero sí se encontrará un amigo o alguien a quien se admira o respeta su obra aunque no se lo conozca.

¹⁰⁰ Extractado de un comentario de Silvia San Martín, publicado en <http://dieciochoX18.blogspot.com> sobre una muestra realizada por el grupo en IN SITU- en

De esta manera, estos artistas pretenden hacerse cargo de la gestión de su propia obra y así evadir los sistemas institucionales que regulan el mercado y sus intermediarios, para lanzarse y viajar libremente por la red. Esta estrategia, les permite hacer transitar obra no tradicional por medio de fotografías o videos y asimismo, los pone en contacto directo con otros visitantes del sitio (navegadores), e interactuar con ellos.

“Hace ya algún tiempo que decidí dejar de firmar mis obras o por lo menos decidí evitar que la firma formase parte de la composición pues no lo es. Decidí en ese entonces rechazar todo derecho de autoría sobre mi propia obra, pues considero innecesario patentar algo de lo cual estoy 100% seguro que es creación personal... dicho de otro modo, considero –históricamente hablando, tomando como punto de partida el advenimiento del Capitalismo, allá por finales del siglo XVIII-, que los derechos de autor han venido a ser algo así como la ruina del avance artístico y tecnológico (...) Así las patentes contrariamente a lo que se nos predica, no contribuyen a la legitimidad de los derechos de autor, sino al mantenimiento del actual sistema económico, este mismo sistema de leyes que condena duramente la piratería, sin la cual yo hoy desconocería a gran parte de los artistas que han enriquecido profundamente mi trabajo, y con la cual estoy totalmente de acuerdo, por ello, si algo de lo que publico en mi blog te interesa y quieres utilizarlo... adelante!

Pero ojo! Sostengo también que hay 4 clases de piratas informáticos/ideológicos:

- 1) Los que descargan todo cuanto encuentran, simplemente por “cultivarse”.*
- 2) Los que descargan sólo aquellas cosas que les interesan y sirven para producir cosas nuevas... que en su mayoría guardan bajo llave o patentan.*
- 3) Los que descargan lo que les interesa, producen cosas nuevas, suben material ajeno y aun el propio.*
- 4) La lacra plagiadora carente de imaginación, creatividad y sobre todo... de identidad –lo máspreciado que un ser humano junto con su vida puede perder-, que descarga lo que encuentra, le cambia el nombre de autor y lo publica como suyo.*

De todos modos, aun cuando formases parte del 4to grupo... adelante con la piratería!¹⁰¹

Otra forma de estar en el espacio virtual es por medio de páginas Web. Este diseño, permite realizar interfaces de dialogo mas complejas y vínculos internos o externos, que posibilitan mayor interactividad con el usuario. La dinámica interna no es lineal vertical como en un blog, sino que tienen una plataforma no lineal que puede

Carrodilla Mendoza. Este espacio, fue construido para difundir la obra del grupo de artistas Entre Venus y ninfas.

¹⁰¹ Publicado por Agustin Pecchia en <http://agustinpecchia.blogspot.com> a las 6:PM, 2007

incluir ventanas de diálogo, avances, retrocesos y actividad multimedia que se activa mediante la acción de clicks en la pantalla¹⁰².

“Con respecto a mi página web...la abrí principalmente con el fin de mostrar mi obra...nada más. Espero que más gente pueda verla, gozarla, comentarla (y claro...si alguien estuviera interesado en una obra no me vendría mal, ja, ja, ja).

De la gente que la vio, recibí buenas críticas y les gustó mucho.

Sí, debo hacerle más publicidad...pero debo agregarle un nuevo link con las últimas obras,”¹⁰³

Hay muy pocos artistas visuales que realicen producciones artísticas completamente digitales en Mendoza, la mayoría utiliza procedimientos analógico-digitales y no he podido encontrar producciones interactivas totalmente creadas en pantalla (net art). En este campo, podríamos decir que lo que más se acerca a ese tipo de imagen son algunas páginas Web.

“La página la armé en junio del 2006, con ganas de experimentar el uso de los programas básicos de diseño web. Luego de hacerla realicé un curso de diseño dictado en la utn¹⁰⁴ y con el curso le arreglé un par de errores y optimicé algunas secciones...de igual manera es una versión beta y espero poder hacerme el tiempo para optimizarla por completo.

Las respuestas que he recibido han sido varias, desde gente muy interesada en conocer mis otros trabajos, hasta una invitación para formar parte de un cd compilatorio que se puso en venta en la feria del libro de Mendoza este año.”¹⁰⁵

Con respecto a las observaciones que comúnmente dan los artistas en relación a sus sitios-web, se puede decir que la mayoría pretende difusión de la obra y generar un contacto con el que la ve, digamos, tener conciencia de lo que pasa más allá de la obra. Pretende además, si fuera posible, vender y promocionar las actividades o servicios que él o el grupo realiza y en todo caso, difundir

¹⁰² El diseño de blogs, paginas web y video juegos, implica conocimientos básicos de programación más o menos similares y no es lo mismo que saber manejar programas de tratamiento de imagen como Photoshop por ej. Por ello, aquí surgen algunas diferencias entre artistas que dejan este sistema en manos de diseñadores gráficos o multimediales, o deciden integrar la tecnología como herramienta a su hacer artístico y son ellos los que disponen del sitio.

¹⁰³ ROCO, Lelia; Fragmento de respuesta a encuesta realizada por Internet de Mariela Lotfi, grabadora e ilustradora. La página web de Mariela, www.marielalotfi.com, fue realizada por el dibujante y diseñador multimedia Jaime Suárez. Como Mariela es una mendocina que vive en Nicaragua, Jaime controla la página desde Mendoza. Cabe destacar que es una página con mucho humor y juego interactivo que se trabaja recorriendo toda la pantalla. (2007)

¹⁰⁴ UTN: Universidad Tecnológica Nacional

¹⁰⁵ Fragmento de respuesta a encuesta realizada por Internet de Juan Pablo Camarda, dibujante historietista, 2007

posicionamientos ideológicos o presentar obras o acciones que promuevan la discusión o intercambio de opinión.

Los artistas o productores visuales que han armado y mantienen sus propios sitios, están más familiarizados con las herramientas tecnológicas. Es posible que además tengan en la red obras completamente digitales. Trabajan mucho con fotografía digital como medio creativo y para documentar procesos, muestras o acciones realizadas. Estos artistas, no han dejado de trabajar en el medio, sino que hacen de todo. Si pueden acceder a espacios en galerías o museos, muestran obra y si tienen obra digital, la materializan mediante la impresión para exponerla. Pero lo más probable, es que realicen trabajos en todos los géneros. Si realizan performances por ejemplo, el registro fotográfico se “sube” al sitio que se dispone en Internet. Si la noticia salió en algún medio gráfico, se busca la versión on line y también se coloca en el sitio. Si en la muestra se realiza un catálogo impreso, en él se divulga la dirección de Internet para contacto, si es una acción en la calle, se reparten tarjetas, papers o stickers con la dirección de correo electrónico.

El trabajo con herramientas tecnológicas ha producido nuevos modos de vincularse. Ha favorecido la existencia, aunque de modo virtual, de muchos artistas que naturalmente se encontrarían fuera del campo artístico por que no han encontrado los contactos adecuados, porque su obra no se condice con las expectativas del entorno, o porque se está haciendo experiencia. Pero la red funciona de diversas maneras y según como se mire, casi refleja las mismas controversias manifiestas en el circuito cotidiano de exposición y mercado. Los galeristas hacen gestión de aquellas obras que les parecen adecuadas y rechazan otras y los artistas están de acuerdo o no con esa selección. Pero la gran diferencia, radica en que si no se está con una institución, igual se puede entrar en el circuito virtual y además despotricar contra lo que se considera mal hecho. Esto sale del contexto local para insertarse en un contexto ampliado que ya no tiene los mismos intereses, no se complica y no se interesa en los problemas “del lugar”, aunque para el grupo cercano es un posible proceso de confrontación y de alineamientos en relación a una u otra opinión o simplemente un intercambio de ideas. El artista está liberado.

A continuación, extraigo de dos sitios virtuales que se abrieron en el año 2006 y aún continúan, comentarios del mismo hecho: La publicación del libro “*c/ Temp. Arte contemporáneo mendocino*”, Si bien esta promoción y publicación se produjo en el año 2008, fuera de los límites elegidos para esta tesis, son el mejor ejemplo de cómo este sistema de comunicación se ha ido afianzando en el medio.

C / Temp arte contemporáneo mendocino!!!

Ya está a la venta en Fundación del Interior

C/temp arte contemporáneo mendocino tiene su origen en la formación del archivo documental de arte mendocino perteneciente a Fundación del Interior, cuyo contenido cuenta con material inédito recuperado de la desidia, la destrucción, el ocultamiento y la dispersión. Revista casos que quedaron fuera de los circuitos oficiales de legitimación. Su estructura comprende un texto de revisión histórica, un cuerpo de fichas de artistas, grupos y sucesos artísticos presentados bajo una composición curatorial a cargo del equipo editor ED contemporáneo y un área crítica compuesta por once cuestionarios abiertos y un texto de reflexión acerca del trabajo de ED contemporáneo. C/temp se organiza de una forma dinámica que permite al lector abordar su contenido desde diferentes puntos de partida y arribar a conclusiones abiertas a su criterio. Se trata de una obra en proceso de construcción que colabora con el fortalecimiento de la escena del arte local y contribuye a la consolidación del patrimonio mendocino. Este libro se establece como la primera fuente de consulta referente a la temática (...) ¹⁰⁶

Hacer los deberes... C/ la Plata de los Padres.

(...) Al respecto, se presenta en estos días en el MMAMM un evento organizado por ED, (Fundación del Interior) para dar visibilidad a su proyecto de trabajo de estos últimos años. El mismo denominado “C/Temp”, es una puesta en escena de su trabajo de recopilación de artistas locales en el marco de la producción contemporánea local.

El evento se propone como una nueva lectura de lo que significa “Hacer los deberes” de inscripción en el mundillo del arte global visual. La posta del accidente lo “contemporáneo”, es tomada por este grupo ligado a la sensibilidad posmoderna, cuando intenta actuar en el imaginario local desde lo que podríamos denominar la ética “yuppie” o en su defecto ética burguesa border.

Esa que define no definiendo, potencia el presente y ningunea el pasado, no cita gestores ni reconoce la mucha gente que ha trabajado desde distintas ópticas por el arte local, “descubre” hitos que no conocía, se desmarca de las tradiciones negándolas, es progre porque no discute la noción de arte sino que lo instala sin concepto, mendiga obras y después dice que no hace beneficencia con el arte y vive del mundo actual, (y de la economía del artista y su trabajo) sin proponer ninguna oportunidad para pensarlo seriamente.

Re- Pensar las posibilidades de dar un paso adelante en relación a estos círculos es pensar una suerte de pragmatismo metodológico de nuestro estar situados en el sistema, es decir: saber cómo usarlo y para qué. . El desafío es algo así como: inscribirse no a costa de lo que el sistema propone sino a su pesar.

Habría que agregar una variable: usarlo con la conciencia asumida de nuestra

¹⁰⁶ Extraído de la página de www.edcontemporáneo.com espacio de una galería de arte que se propuso trabajar con arte y diseño mendocino contemporáneo y gestiona las obras en espacios de Bs.As, 12-11-08

¹⁰⁷ Extraído del blog <http://siningreso.blogspot.com> “Siningreso es un espacio de contacto de <http://www.losumbrales.com/> contiene novedades, información y actividades del ámbito cultural reciente sobre eventos relacionados a las artes en Mendoza, así como links de interés. Las notas publicadas son textos apócrifos, inestables, con carácter de ensayo, apuntes de experiencias, comentarios y notas de opinión” a diferencia de la web que aclara: “Esta página es el producto de las investigaciones en artes visuales que realiza un grupo de profesionales con el objeto de promover el arte mendocino dentro del panorama local, latinoamericano y mundial”.

libertad para hacerlo, saberse dueño de las elecciones para pensar como conseguir usar esas estrategias propias de un pragmatismo neoliberal o architradicional invirtiendo sus efectos (...). ¹⁰⁷

En conclusión, parece ser que en-redarnos, es una cualidad de nuestro tiempo, pero la naturaleza hace mucho que nos ha mostrado la versatilidad de este patrón. Hace redes de transmisión de flujos como los ríos, los árboles y los sistemas circulatorio o neuronal; construye estructuras de superficie y de sostén como cortezas, pieles, alas de insectos u hojas; elabora redes de caza como telas de araña, de protección como los nidos o de gestación como los capullos. Connaturalmente¹⁰⁸, no podemos evitarlo sino solo vivirlo, en todo caso, ser concientes de los procesos para comprenderlos y con suerte, explicarlos. La acción o estructura reticular es parte de la complejidad y la constitución de sistemas abiertos que se mantienen fuera del equilibrio.

Hacer arte hoy, es redes y en consecuencia, un proceso vital y dinámico, responde a las necesidades del artista productor, a su entorno, momento temporal y características de la cultura a la que pertenece. Un sistema de relaciones que conforman un todo que se construye y mantiene a sí mismo mediante un constante fluir comunicacional y producción de sentido.

Como dijimos, si consideramos la estructura relacional de la red, podemos visualizar este proceso de producción creativa con herramientas digitales, pero ¿podemos confinar sus límites? ¿Podemos decir dónde comienza y dónde termina? ¿Podemos hablar de un borde o contorno?

Cuando se llega a un límite, se siente que se va desdibujando lo que se estaba percibiendo como cualidades del sistema y se comienzan a distinguir alteraciones que dejan pasar o filtran o producen cualidades nuevas.

Cuando se explicó el concepto de clausura, se aclaró que este objeto de estudio se percibía dinámico y con contornos difusos debido a las relaciones producidas hacia el interior y su expansión hacia el exterior.

Estas cualidades aparecen, por la contraposición de fuerzas en lugares de intersección entre campos ya constituidos, pero también por luchas dentro del

¹⁰⁸ René Huyguè, en “Conversaciones sobre el arte” habla de la relación de connaturalidad existente entre el hombre y la Naturaleza, entendiendo que el hombre es parte de ella. Esa vinculación se daría entre lo físico: la materialidad y lo psíquico: el proceso que convierte esta relación en pensamiento.

propio campo¹⁰⁹, debido a la permanente transformación y actualización de la producción específica y la transferencia y/o migración de conceptos en forma multidisciplinar o transdisciplinariamente, situación acaecida en los últimos tiempos y no exclusiva del campo artístico¹¹⁰. La movilidad provocada por la mixtura de lenguajes y herramientas utilizadas, la producción intergénero, la digitalización e impresión de la imagen y la posibilidad de repetición o la desmaterialización de la misma, son indicios y consecuencias de esa creciente inestabilidad de los límites. Por otra parte, muchos mendocinos están trabajando con su obra en Internet pero no residen en Mendoza, sin embargo su obra circula y están conectados como si estuvieran situados aquí; la mayoría partió después de la crisis del 2001 y una de sus indiscutibles herramientas de trabajo, es la informática. Esto, nos coloca frente a un espacio de descripción procesual y compleja que debemos acompañar en sus cambios.

Finalmente, podemos agregar que el sistema reticular que presenta este proceso de producción, se condice con lo que Nicolás Bourriaud llama *estética relacional*¹¹¹. Un modo de creación producto de la posición urbana del artista, donde el interés no está centrado en el objeto que atrapa la mirada, sino en las relaciones posibles producidas. El arte se movería entonces en intersticios sociales construyendo sistemas de relaciones que implican reconocer y generar sentido en situaciones cotidianas. En estos desvíos o encuentros aleatorios entre dos cosas que antes se movían de modos paralelos, surgiría la forma, definida como un encuentro duradero y “La obra (...) como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado”¹¹² Sería entonces posible “escribir una historia del arte que sea la historia de esta producción de las relaciones con el mundo”¹¹³ “Cada obra de arte podría entonces definirse como un objeto relacional, como lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios.”¹¹⁴

¹⁰⁹ Según Anne Cauquelin en *Arte contemporânea* (2005) la constatación obvia del paso de una situación de consumo a una de comunicación, signa a la sociedad y al arte contemporáneo. En la red, lo que importa es la circulación. Los roles se intercambian constantemente artistas, gestores, curadores y consumidores pueden ser todos o una misma persona y la red no funciona si no están todos inmersos en ella.

¹¹⁰ El concepto de clausura está vinculado al de interdependencia y al de autocreación o autopoiesis que implica un crecimiento vital que permite auto mantenerse y al mismo tiempo, estimular o proveer al entorno de aquello que posibilita su propia existencia.

¹¹¹ BOURRIAUD, Nicolás; *Estética relacional*; 2006

¹¹² Op cit, p.14

¹¹³ Op cit, p. 30

¹¹⁴ Op cit, p.29

En este recorrido teórico, el proceso y el inacabamiento forman parte de la intención previa y acción del artista. ¿No es acaso un procedimiento análogo al trabajo de aquel artista que construye y mantiene vivo su sitio en Internet mientras realiza su producción artística en los espacios tradicionales o en las calles de Mendoza?

3.

Tercer capítulo

INMERSIÓN

PROCESOS DE CREACIÓN

Tercer capítulo INMERSIÓN

CON LAS MANOS EN LA CORRIENTE DE AGUA

- Criterios en la selección de artistas

Enfrentarse a un proceso implica temporalidad y cambio.

Por ello elegir, es un gesto que detiene un instante, retarda la secuencialidad o fluidez de lo observado, intentando captar algunas de las tantas imágenes que se nos muestran.

Emprendida esta acción y teniendo en cuenta que los tópicos claves de esta propuesta de trabajo son procesos y relaciones¹, emergieron como posibles, las obras de artistas visuales de distintas edades que tenían una historia vinculada con los procedimientos digitales de por lo menos diez años y una producción artística con cierta visibilidad local durante el espacio temporal seleccionado.

Como importante de destacar, es que se decidió no centrarse en producciones artísticas consideradas como Arte digital, ya que éste es continuamente discutido, debido a la gran cantidad de variables posibles en la realización de la obra. Entre otras cosas, se discute si se usa únicamente tecnología informática, la cantidad y tipo de softwares en la realización y si la circulación debe ser en pantalla o con impresión. Si bien estas son problemáticas en las que los artistas se ven involucrados no serían pertinentes a esta investigación que intenta revisar los procesos creativos producidos en Mendoza y no la valoración o clasificación de las obras estudiadas.

La tecnología informática, ha ido movilizandando la producción artística local de distintas formas y algunos artistas se han volcado a su utilización decididamente y por distintas razones, pero no se aprecia que en general se las elija con exclusividad y con la idea de incluirse en un género particular. La mayoría se vale

¹ La idea siempre es intentar una metodología de trabajo que permita revisar producciones como hechos artísticos, donde los objetos sean solo parte de un estado de visibilidad posible, producto de una red de creación dinámica que permite a las obras aparecer, relacionarse con otras pasadas o futuras, mantenerse en la memoria y/o desaparecer.

de muchas estrategias de realización de la obra, que les permiten satisfacer sus necesidades de creación y visibilidad o subsistencia en el entorno mendocino y si les fuera posible, poder circular en el exterior. Por esta razón, los artistas seleccionados, nos muestran en alguna medida, esa variedad resultante de la utilización y mixtura entre procedimientos técnicos tradicionales-analógicos y tecnológico-digitales.

Si existen relaciones de acercamiento, alejamiento o aislamiento entre ellos, puede evidenciarse a través de distintos cuestionamientos que podemos hacer a sus procesos de producción ¿Cuál es el problema plástico-visual que desencadena su trabajo? ¿Cómo describen su proceso creativo? ¿Hay historias previas que influyeron en sus elecciones o imágenes evocadoras que hoy pueden ser rastreadas? ¿Existe una transformación en la imagen desde los procedimientos analógicos a los digitales? ¿Qué se mantiene, qué se deshecha? ¿Qué cosa o procedimiento técnico-plástico ya es un despropósito en la realización o en los resultados obtenidos? ¿En que porcentaje se usa la informatización? ¿Para qué? ¿Cuál es la relación que mantienen con los aparatos o con el software? ¿Cómo se enfrentan a la pantalla? ¿Hay una disposición mental o cognitiva particular en el proceso? ¿Solo materializan por la impresión? ¿Construyen la imagen, se apropian de imágenes, escanean sus propias imágenes, mixturan? ¿Cuáles son sus referentes objetuales o artísticos? ¿Qué imágenes o detalles o técnicas se adoptan o se adaptan? ¿Cómo se vincula su hacer con la producción contemporánea nacional o internacional?²

Por otra parte, las imágenes se nos muestran con características que implican un modo de hacer visible, una intencionalidad, un carácter que surge de un hacedor que se presenta como artista y que intenta hacer circular su obra en un entorno cercano o lejano, local y/o global. En ese mostrarse, las imágenes se particularizan. Entonces ¿Cómo se manejan los signos para obtener respuesta a las problemáticas que cada uno se plantea? Y una vez que las imágenes se han liberado de su hacedor, ¿cómo dialogan con el sujeto que las mira?

No se pretende desarrollar cada interrogante, pero al abordar los procesos de creación, éstos están presentes. La mirada que recorre, relaciona, descubre o se sorprende, se encuentra en el desarrollo del diálogo con los artistas y se hará presente al vincular los casos.

² Diálogos sobre algunos de estos cuestionamientos ya se fueron desarrollando en el capítulo anterior.

FERNANDO HOCEVAR, nació en el año 1944 es de formación Arquitecto. Actualmente trabaja en actividades vinculadas a su profesión y produciendo para el estudio de arquitectura interior Bilkey Llinas Design. Podría decirse que es de los primeros que trabajó imágenes vinculadas al campo artístico con procedimientos digitales en Mendoza. De hecho, la primera muestra de este tipo fue la que él realizara en el Museo de Arte Moderno en 1999. Recibió importantes reconocimientos internacionales de esta disciplina³. Su obra actual es exclusivamente digital e impresa mediante plotter.



4

MARÍA INÉS ZARAGOZA, nació en el año 1954 es de formación Licenciada y Profesora en artes plásticas especializada en grabado. Actualmente es profesora adjunta en el Taller de grabado de la Facultad de Artes y Diseño de la UNCuyo y Coordinadora de actividades de extensión de las carreras de Artes visuales y Cerámica. Comenzó a investigar con los procedimientos digitales como una extensión de su trabajo en la facultad. El proyecto de investigación sobre el uso de tecnologías digitales que dirige, está vinculado a la creación artística y ya cuenta con tres renovaciones consecutivas subsidiado por la Secretaría de Ciencia Técnica y posgrado de la UNCuyo. Su obra actual tiene una instancia de elaboración en pantalla que luego es impresa por procedimientos analógicos (de grabado) o digitales.

³ Recibe en 1999 el “Fiorino D’Argento para Arte Digital”, en 2000 el Gran premio de honor en el “Fourth Digital Creation Awards” de Japón entre otros.

⁴ Su serie de paisajes comienza con pintura al óleo en 1977: “Paisajes en el país de la calma” y continúa hoy en formato digital en constante variación como “Paisajes bajo la luna escondida” (de la que es parte la obra impresa en esta página). Se pueden ver en el anexo, algunas secuencias de producción.



5

INTI PUJOL (Aixa) nació en 1978. Es Licenciada y Profesora en Artes plásticas especializada en grabado egresada de la FADUNCuyo. Actualmente alterna su trabajo artístico con la docencia en nivel medio. Su obra artística se desarrolla en varios géneros interesándose más por instalaciones y performances. Realizó su tesina de licenciatura investigando sobre el proceso de creación con desarrollo digital que concluiría en la elaboración de una obra gráfico-digital que se expone como instalación y circula en su página Web. Su obra actual en cualquiera de sus formatos siempre está conectada al trabajo fotográfico digital donde en la mayoría de los casos la imagen es manipulada con software.



6

EMILIANO DALMAU nació en 1976. Comenzó con el cursado de la carrera de Licenciatura en artes plásticas que no concluyó. Realizó un aprendizaje del manejo de programas digitales de diseño en forma autodidacta y actualmente trabaja en diseño de páginas Web, software on line y sistemas de geo-referenciamiento. Paralelamente, realiza obra artística especialmente pintura y fotografía digital que vincula entre sí. Mantiene uno de los primeros blogs relacionados a la producción artística que se abrieron en Mendoza desde el 2005. Allí expone su obra constituida por dibujos con mouse, fotografía digital y fotografía digital de sus pinturas.

⁵ ZARAGOZA, M. Inés; Acerca de lo inestable (obra digital) 128 x 32 cm - 2005

⁶ PUJOL, Inti; Reflexiones de un conejo (impresión digital) 20 x 100cm- 2005



7

DINO ANDRADA nació en 1969. Estudió Diseño escenográfico y algunas materias de Diseño gráfico y Artes plásticas sin concluir la carrera. Actualmente es docente en el COSE (Centro de Orientación Socio Educativo para menores privados de libertad) Conjuntamente, realiza una obra artística compleja ya que utiliza géneros y tecnologías variadas, ordenadas por una temática común: “la casa”. Se destaca el interés por acciones relacionales como performances e instalaciones. El uso de la informática y la red lo han llevado a realizar obra digital (como intervención estelar) en un sitio de Internet.



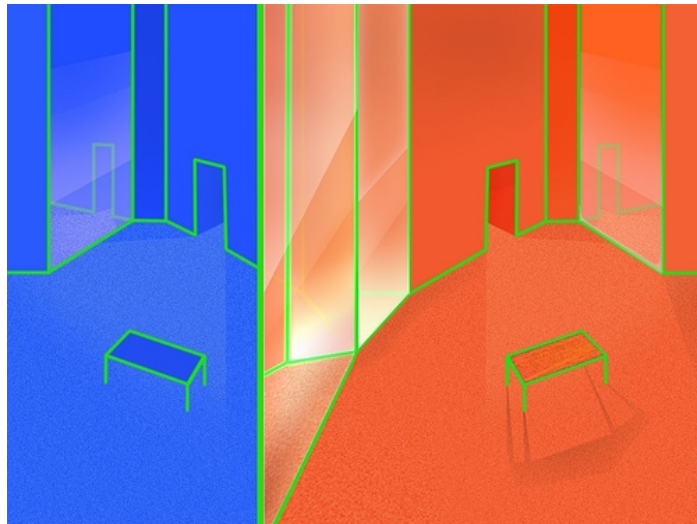
8

⁷ DALMAU, Emiliano; “Soñadora de Kubrick” 150x80cm acrílico sobre tela. Seleccionada como tapa en suplemento La Nación 2007. Entre otras distinciones 1º premio (Argentina)-2º premio (Latinoamérica) Concurso jóvenes talentos Phillips (obra digital sobre papel) Bs.As Argentina./SP Brasil, 1999

⁸ ANDRADA; Dino; Producción digital expuesta a la entrada de una playa de estacionamiento; 2007.

MARTINO NEGLIA, (Martín Emiliano José) nació en 1979. Estudió Artes Plásticas en la FadUNCuyo que no concluyó. Paralelamente comienza y continúa la carrera de Diseño gráfico en la Universidad Champagnat. Actualmente, trabaja en un estudio de Diseño gráfico.

Su obra artística se realiza mediante una mezcla de técnicas analógicas y digitales y posee obras especialmente diseñadas para verse y circular en pantallas que muestra en el evento multimedial Cíclica (2007).



9

- Criterio de abordaje de los procesos creativos

El encuentro con las imágenes con las que uno se tropieza o se detiene a mirar, sean estas bidimensionales materiales, virtuales o espaciales y corpóreas, nunca es tan sencillo como pareciera en algunos casos. Nuestra visión ha sido sorprendida por ellas pero ¿Fueron las cualidades de la imagen las que llamaron nuestra atención? ¿O fue un interés cognoscitivo previo el que nos condujo a ellas? Lo más probable es que haya sido un poco de ambas cosas.

Cuando se quiere expresar una idea o una interpretación acerca de este encuentro, cada uno tiene formas, modos o metodologías distintas de hacerlo.

⁹ NEGLIA, Martín; de la serie “Espacios detrás del espejo: Binario”2006 (no tiene materialización se expone en Flickr)

En mi criterio, no se puede obviar el fenómeno de percepción como aparición y como tal, entendemos que un percepto es una construcción de forma entendida como un mapa de relaciones estructurales entre sus constituyentes, que se hace perceptible y cognoscible en primera instancia, de la manera más simple posible y de acuerdo a experiencias previas.

Por otra parte, al hablar de encuentro, esto supone algo que surge como resultado del acercamiento entre dos cosas. Una de las cuales es aquello que percibimos y la otra, es lo construido por la interconexión entre nuestros sentidos y cerebro, acerca de eso percibido. Según estudios realizados acerca de nuestras experiencias cognitivas, éstas son corporizadas y dependen de nuestra historia biológica y cultural¹⁰. *"La cognición como acción corporizada siempre se orienta hacia algo ausente"*¹¹ Es una práctica *"inextricablemente eslabonada con historias vividas"* que hace emerger un mundo, a partir de una intencionalidad dirigida.

Por lo tanto ¿Puede quedar esa imagen resultante como inmóvil, despojada, incontaminada, suspendida? Es posible que en un esfuerzo de abstracción pudiésemos lograr esta posibilidad, pero no es el caso apropiado a la producción artística, donde hasta la pantalla o tela en blanco y el silencio, se tensionan cargándose de sentido. Precisamente, ese estado o producción de conocimiento es lo que no podemos dejar escapar y más aún, debemos ejercitarnos en encontrar¹².

Cada imagen es activada por cada mirada ¿cuántas miradas aguanta una imagen? ¿Es acaso la misma imagen la que cada uno ve?

Posiblemente, no sea adecuado pensar para esta respuesta, solamente en una imagen material, ya que como dice Oitl Aicher *"Pensamos en imágenes (...) De este modo, también los mapas deben ser vistos como imágenes. Y también nuestros trozos de reminiscencias, nuestras ilusiones, nuestros sueños. Lo decisivo es la percepción de diferentes contenidos unos al lado de los otros, que se*

¹⁰ Un estudio acerca del modo en que conocemos a través de una experiencia corporizada pero enactuada, o sea, consensuada o interactuada se puede encontrar en *"De cuerpo presente"* (The Embodied mind) de Varela, Thompson y Rosch; 2005

¹¹ *Ibíd* p. 238

¹² "...Hay pues que reconocer bajo el nombre de mirada, de mano y en general de cuerpo un sistema de sistemas consagrado a la inspección de un mundo, capaz de saltar de un paso las distancias, de atravesar el futuro perceptivo, de dibujar, en la inconcebible uniformidad del ser, unos huecos y unos relieves, unas distancias y unas separaciones, un sentido..." (Merleau Ponty; *Signos*; 1964. pág. 79)

*dejan comparar, que producen una analogía. En la posibilidad de comparar y valorar estaría aparentemente constituida nuestra libertad*¹³.

Entonces, debiéramos suponer que una imagen es una resultante temporal y mnémica, es decir, algo que acontece en un determinado momento y permanece en nuestra mente como recuerdo, como una latencia. Entonces, una imagen es o acontece varias veces; algunas está frente a nosotros compartiendo nuestro mismo tiempo y espacio y otras, solo permanece inmaterialmente, en las evocaciones íntimas o compartidas de ese encuentro. Si cada uno puede experimentar estas situaciones y la imagen no se deteriora por la acción de la visión sino por el envejecimiento y colapso de su materialidad en el transcurrir, entonces es prácticamente imposible avizorar su desaparición. Cuantas más personas la hayan visto, la hayan experimentado corporalmente, más permanecerá por su multiplicación y será potenciada. Pero también cabría pensar todo lo contrario, o sea, que el visionado de las mismas acontecerá hasta que se produzca su desgaste perdiendo intensidad, fuerza o interés, entrando en un período de olvido. En estas últimas consideraciones sobre las imágenes, se encierran las problemáticas más actuales acerca de su circulación, reproducción y saturación de los espacios comunicacionales. Por otro lado, el registro visual a través de distintos sistemas de grabación y reproducción, mantiene vigentes imágenes que muchas veces surgieron efímeras, pero se conservan circulando en las pantallas o sistemas gráficos sin su referente real, porque ya no existe materialmente.

A las imágenes, les atribuimos nombres o palabras, las asociamos con hechos o sucesos compartidos y de esa forma, la cultura en donde estamos situados, se apropia de ellas haciéndolas parte de una memoria común que activará u olvidará según las circunstancias.

*“...La imagen, en efecto, fundamentalmente vaga (vagal). Vagabundea, va y viene, de aquí para allá, se prodiga sin motivo aparente. Mariposea, como suele decirse. Pero ello no quiere decir que sea imprecisa, improbable o inconstante, sino que cualquier conocimiento general de las imágenes tiene que construirse como conocimiento de los movimientos exploratorios -de las migraciones como decía Aby Warburg- de cada imagen particular”*¹⁴

Elegir a estos artistas y las imágenes que ellos producen, para mostrar un proceso de creación en un momento temporal y un espacio geográfico acotado, es intentar atraer vuestras miradas a esas imágenes para así compartirlas, para pensar

¹³ AICHER, O.; *Analógico y digital*; 2001. p. 80

¹⁴ DIDI HUBERMAN, G.; *La imagen mariposa*; 2007. p.15

en común un suceder que quizás por ser tan cercano no hemos considerado. ¿Por qué estas y no otras? podría ser atribuible a una actitud abductiva frente a mis vivencias personales en el transcurrir de los doce años a estudiar. La elección es un muestreo posible, pero considerando la existencia de otros caminos que podrán ser recorridos más adelante. No tenemos distancia suficiente para observar el momento y por nuestras experiencias, sabemos que hay una constante transformación, por ello, la decisión de escribir posicionándose tangencialmente al mismo, permite ser concientes del transcurrir. Es allí que se puede ver el modo en que la actividad artística, estuvo y está apropiándose de los procedimientos digitales, a tal punto de pensar y crear según las posibilidades y modos propuestos por la misma tecnología¹⁵. Esta situación no es del todo conciente y puede ser observable solo atendiendo a las propuestas que se nos presentan y de las cuales he seleccionado solo algunos ejemplos. Se han contemplado producciones artísticas en las que se han incorporado estos procedimientos en distintos momentos del período acotado¹⁶ y además, se consideró que éstas mostraran distintos modos de trabajo en sus procesos creativos.

Por otro lado, siguiendo a Didi Huberman, se intentará ver cada imagen u objeto a estudiar como anacrónico y como síntoma¹⁷, esta idea nos obligará a mantener una apertura y flexibilidad interpretativa más acorde con la complejidad que implican producciones que se encuentran en situaciones intermedias de realización, utilizando procedimientos y construcciones visuales tradicionales y/o propuestas más conceptuales y procedimientos tecnológico-informáticos.

Entonces, creo que habría al menos dos primeras posibilidades de acercamiento a los procesos de producción y éstas podrían realizarse en forma paralela o interdependientemente.

¹⁵ Según las propuestas de Francisco Varela, deberíamos considerar esta dinámica como una situación enactuada (haciendo emerger un mundo), donde la habilidad cognitiva implica ver constantemente las posibilidades que el sistema ofrece planteando problemas y al mismo tiempo, avizorar los senderos que pueden conducir a su solución. Como ya se dijo, un proceso propio de los sistemas vivientes.

¹⁶ Recordemos que la introducción de la informática en la provincia, fue hacia el final de los ochentas y continuará durante toda la década de los '90 pero el conocimiento y manejo de programas de tratamiento de imagen, se conocerán y afianzarán hacia el cambio de siglo.

¹⁷ "...es necesario comprender que *en cada objeto histórico todos los tiempos se encuentran*, entran en colisión o bien se funden plásticamente los unos con los otros, se bifurcan o bien se enredan los unos en los otros."(p.46). "...un síntoma aparece, un síntoma sobreviene, irrumpe el curso normal de las cosas según una ley- tan soberana como subterránea- que resiste la observación banal. Lo que la imagen -síntoma interrumpe no es otra cosa que el curso normal en la representación (...) un síntoma jamás sobreviene en el momento correcto, aparece siempre a destiempo, como una vieja enfermedad que viene a importunar nuestro presente (...) lo que el síntoma-tiempo interrumpe no es otra cosa que el curso de la historia cronológica..." (Didi Huberman, *Ante el tiempo*, 2006. p. 44

Una, sería considerar aquello percibido como un “*espacio cualificado*”, un “*área de pautas*” según diría Fernando Martín Juez, como una “*entidad discernible, cargada de atributos, relativa, y vinculada externa e internamente, a través de sus partes o componentes, a otros objetos y eventos*”¹⁸ y entonces, revisar las relaciones dadas por la estructura de lo que vemos, aquellas que cohesionan y generan límites y aíslan unas cosas de otras, pero sobre todo, entendiéndolas como productoras de sentido. ¿Qué creo que me dice, evoca, transmite, expresa, manifiesta, provoca lo que estoy viendo? y ¿Cómo está conformado lo que veo? ¿Cómo se relacionan sus partes componentes? Esto nos centra en la obra, el objeto, la acción¹⁹. Si decidimos trabajar desde aquí, tenemos que pensar en la confluencia de factores que se cruzan en ese momento de percepción y además, abrir los confines del objeto para entenderlo “en relación a”. La otra sería aislar, reconocer, inferir el problema generador de sentido para el artista y luego ver cómo su producción se esfuerza en la solución del problema. ¿Cuál es la búsqueda del artista, su motivación, su orientación, su hipótesis de trabajo? ¿Qué elecciones de forma, materiales, conceptos, procedimientos, etc. ha realizado y realiza intentando concretar este deseo de realización, posicionamiento, comunicación? En estas indagaciones destinadas a resolver los problemas motivadores o instigadores de creación, es importante la perspectiva procesual²⁰

Es obvia la interrelación de estas dos propuestas, pero a través de la segunda, se pueden entender o interpretar además, las relaciones entre los distintos trabajos del artista y también las relaciones que éste tiene con su entorno o contexto e historia.

Por esta razón sería preferible comenzar por los problemas, ya que esto nos llevará a realizar un esfuerzo de equilibrio conceptual y emocional en el diálogo con las obras y los hacedores y en consecuencia, comprender el por qué de los procesos descriptos u observados en la red de creación.

¹⁸ Martín Juez, F. en “*Contribuciones para una antropología del diseño*”, 2002 va más allá con sus propuestas de análisis de los objetos identificando arquetipos y metáforas en los mismos. Los arquetipos estarían más vinculados a la relación forma-función propia del Diseño y no siempre aplicable a los objetos artísticos.(2002; p. 64)

¹⁹ Tengamos en cuenta, que si consideramos que la producción es inacabada, dinámica, móvil, etc. el objeto o lo visible, es una posibilidad encadenada a otras, es un momento de materialización del desarrollo de una idea que siempre tiene proyección indefinida.

²⁰ Almeida Salles, C.; en sus estudios de Crítica genética considera un acercamiento a la producción artística entendida como proceso en una red de creación en constante cambio.

- Dilucidación de problemas de producción

Existen variadas clases de problemas que no son siempre los mismos según las circunstancias o la madurez de los individuos enfrentados a ellos. Incluso hay diferentes niveles de complejidad del mismo problema. Por lo tanto deberíamos decir que en cualquiera de los casos un problema existe cuando lo reconocemos como tal y esto sucede cuando comenzamos a hacernos cuestionamientos que no tienen una clara e inmediata respuesta. Desde este punto de vista, la producción artística está cargada de incertidumbres, interrogantes y supuestos, por ende, decimos que es problemática. No obstante, es bastante difícil para el artista determinar el *problema plástico-visual*²¹ que está persiguiendo. En realidad, lo intuye y conoce, pero debe hacerlo consciente, expresarlo, verbalizarlo o fijarlo por escrito. No sucede esto en todos los casos y depende también de la metodología que éste tenga en su trabajo, por ello, las charlas personales son muy esclarecedoras y cuando no podemos contactarnos con el ideario del artista, es la observación sensible y concienzuda de las obras, de la producción en general lo que nos abre el camino.

Los artistas seleccionados para este estudio son coetáneos, se conocen entre sí, utilizan tecnologías semejantes, pero su producción es muy diferente debido principalmente a las problemáticas de realización y experimentación que los movilizan u orientan. Por ello, el uso de la tecnología informática es para ellos una herramienta entre otras posibles.

FERNANDO HOCEVAR²²

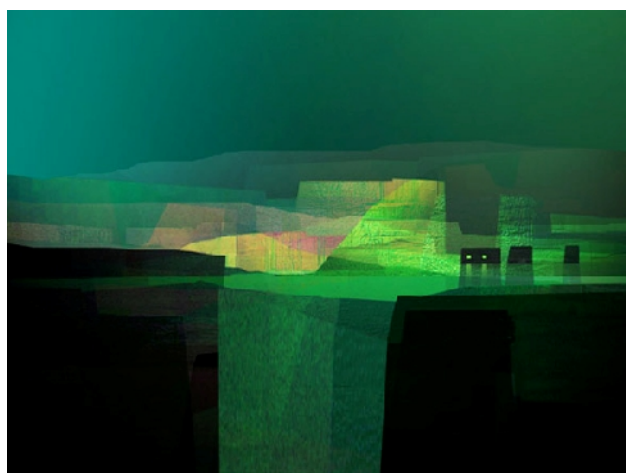
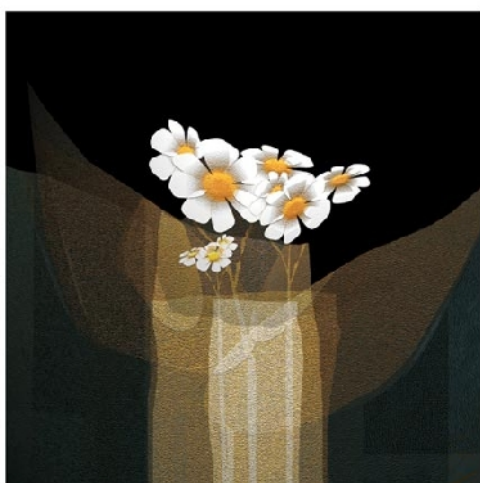
Fernando Hocevar, comienza sus incursiones en las artes visuales plásticas por medio de la fotografía, luego a través de la pintura y hoy está centrado exclusivamente en la producción con herramientas tecnológico-informáticas. Él se nombra a sí mismo como artista digital.

²¹ Roco, L, “...se elige la expresión *problema plástico-visual* para enunciar los *supuestos, proposiciones o cuestionamientos* motivadores o desencadenantes de los procesos de producción artística, provocados por la constante interacción del artista y su obra (insertos en un particular momento social, histórico, geográfico y cultural) en un diálogo constante con el espectador o lector enfrentado a estos hechos.” (El problema plástico visual en la investigación artística, 2005, p.9)

²² <http://www.fernandohocevar.com.ar/>

Si intentamos describir o enunciar el problema plástico visual que lo orienta o moviliza, éste podría ser: Producir un “servicio estético”, buscando “incorporar la obra armónicamente al espacio, intentando generar en el que mira, una sensación de placer relacionada “con un concepto de belleza, paz y tranquilidad”²³.

Su obra, se desarrolla en series que denomina: “Cuencos y copas”, “Flores del paraíso”, “Paisajes bajo la luna escondida”, “Figuras” y “Abstracciones”. En general, se aprecia un modo de composición semejante en todas: un interés por las diferentes calidades del material acentuado por la luz, simplificación de formas, iluminaciones cálidas y juegos de transparencias.



24

La observación de sus trabajos, provoca sensaciones de serenidad, orden, equilibrio, armonía; todas cualidades de una obra clásica. Y por sobre todo, una cierta sensación de detenimiento en el tiempo, como cuando se piensa en hablar pero se contiene la palabra provocando un silencio repentino incierto o dudoso. Es ahí que la obra acompaña nuestra vida sin alterarla, provocarla o cuestionarla. No hay acción sino nostalgia. Es la impresión de un recuerdo de algo que ya conocemos. La manipulación digital lo congela, lo trae a nuestro presente pero modificado, racionalizado y agradable. No obstante hay distancia. El uso de colores cálidos no siempre es garantía de calidez y vitalidad.

*“Tuve un encuentro inesperado con el proceso digital.
En 1998 yo estaba preparando una muestra de mis óleos en
el Museo de Arte moderno y comencé a preparar el diseño del catálogo*

²³ ROCO, Lelia; de la entrevista realizada a Fernando Hocevar en noviembre del 2008

²⁴ HOCEVAR; Fernando; Serie Flores del paraíso FL-004 (izquierda) y Serie Paisajes bajo la luna escondida PLE (derecha)

para la muestra en la computadora. Utilicé el programa photoshop, escaneando fotografías y texto.

Comencé a jugar con las herramientas (...) Ese proceso que duró unas dos o tres horas cambiaron mi vida.

Tenía en pantalla una nueva obra mía y fue increíble verla, había surgido de trabajarla, de las herramientas del programa.

De la noche a la mañana me había convertido en artista digital. (...) Fue un proceso apasionante (...) en tiempo a la velocidad de la luz (...). Era lo más parecido a la magia (...) era como tirar materia e ir encontrando imágenes...

En mi caso no tengo bocetos previos, me enfrento con la imagen en la pantalla, una vez que la encuentro... es hermosísimo el descubrimiento. Trabajo como arqueólogo. Escarbando sin saber de qué se trata y al encontrar el fósil, se limpia y ¡se siente un estado tan placentero!

Después aparece el boceto interno (...) y de lo que hay que cambiar o agregar. El primer estadio es la mancha y generalmente a mí, lo que obtengo, me gusta mucho. Se trabaja con el concepto que uno tiene de la estética, proporción, belleza, armonía (...) con principios íntimos de acuerdo a su sensibilidad y ahí materializo la obra".

"Estaba exponiendo en el Hayatt y pensé que podía ofrecer mi obra a los decoradores del hotel,... aquí se produjo un cambio enorme...

Siempre pensé en adecuar la obra al espacio arquitectónico (...) la herramienta permitía cambiar tamaños, colores...

Fui a mostrar los paisajes creyendo en la buena recepción por los decoradores. No se interesaron porque no se adecuaba a la estética del hotel. Esto significó un golpe muy fuerte pero me estimuló.

Hablaron de qué esperaban y que necesitaban un trabajo en formato vertical (yo siempre trabajé en formato apaisado)

Siempre quise demostrar que esta herramienta era maravillosa para el espacio... el trabajo mide 1,20 por 4,50m vertical.

Me puse 24 horas a trabajar en esa obra y al día siguiente me aparecí con una obra impresa en papel (mostró con las manos un tamaño aproximado de 40cms, supuse que fue una hoja A3)

A partir de aquí, me invitaron a la India para trabajar para el hotel de Bombay. Esto me abrió puertas inesperadas y maravillosas. Mi trabajo se hizo mas conocido"²⁵.



²⁵ ROCO, Lelia; de la entrevista a Fernando Hocesvar; 2008

²⁶ Obra instalada en el Hotel Hayatt de Mendoza (Loby)



27

Como se puede observar, esta producción está muy vinculada a una estética formal, por lo que se podría utilizar un sistema de análisis desde el lenguaje plástico sin dificultades²⁸, pero, considerando que el propósito de este trabajo de tesis, es revisar procesos dentro de procesos y sus relaciones y que los trabajos presentan una mixtura entre la imagen tradicional o pre-digital y el uso de tecnología informática, la metodología de estudio tendrá que considerar la confluencia de distintas teorías sobre la imagen²⁹.

Realizar el abordaje de esta obra con la intención de utilizar una metodología centrada en los procesos, es justificable en tanto entendemos a la misma incluida en el acontecer de las artes visuales mendocinas, a medida que fueron incorporando procedimientos digitales en la creación. Además, sería adecuado aplicar esta mirada procesual a su producción seriada, ya que en ella se percibe el juego de variables formales, como en un sistema de probabilidades. Consecuentemente, no podemos analizar obras separadas, sino entenderlas como un todo completamente vinculado a la espacialidad del edificio para el cual se han pensado.

²⁷ Obra instalada en Hotel Hayatt de Bombay.

²⁸ Acercarse a las obras empleando conceptos del lenguaje visual, sería un abordaje propio de la abstracción cercana a la mitad del siglo XX desarrollado por ejemplo en escritos de Mondrian como “*Arte Plástico y Arte Plástico puro*”, Kandinsky en “*Punto y línea frente al plano*”, Arnheim con “*Arte y percepción visual*” o Kepes en “*El lenguaje de la visión*”.

²⁹ En la cátedra de Visión de la Facultad de Artes y Diseño de la UNCuyo, en la que soy profesora Titular, hemos propuesto un acercamiento a las imágenes, esbozando una abducción interpretativa que parte de la enunciación de una propuesta hipotética de análisis. En ella incluimos el carácter expresivo, evocaciones y connotaciones con aportes de estudios ya incorporados como: fenomenología de la experiencia, psicología de la forma y semiótica. Esta proposición, será luego corroborada por medio del estudio de los signos icónicos y plásticos. El Grupo □, en su *Tratado del signo visual*, considera la existencia de signos icónicos, plásticos e icónico-plásticos. El análisis de los signos plásticos, permite la inclusión de los saberes referidos al Lenguaje visual utilizados en estudios artísticos de la imagen, pero con una perspectiva semiótica tal como lo plantea Anzorena en “*Ayer y hoy del Lenguaje visual...y un relato de yapa*”; 2005.

Por lo tanto, observaremos las estructuras relacionales que la obra de Hocevar presenta hacia su interior, la entenderemos dentro de una secuencia serial, veremos cómo se conectan con las sensaciones y evocaciones descritas con anterioridad y con su entorno arquitectónico.

Su producción, está muy ligada a su formación como arquitecto. Se construye sobre una estructura bastante rígida de verticales y horizontales, que encontramos repetida en casi todo su trabajo y que se vincula obviamente a su idea de equilibrio, armonía y belleza³⁰. Esta organización, facilita la apertura y conexión de la imagen contenida en el campo de representación, con el posible espacio arquitectónico que la albergará.

En las imágenes no hay dominio ni sumisión, hay orden. Ese orden se basa en la simplicidad de la estructura y cierto grado de fascinación logrado por la iluminación que destaca centros. No existen grandes diferencias en el modo de organizar el espacio compositivo entre las distintas series, sean abstracciones o figuraciones, bodegones o paisajes, todas se atan a esta estructura y sobre ella se realizan las variaciones. El formato del campo, se acomoda con cierto predominio de la vertical para el caso de flores o cuencos y en los paisajes, surge fuertemente la presencia de la horizontal. En la serie abstracta, solo se ha eliminado la referencia icónica, manteniéndose el mismo uso de los signos plásticos. La forma, muestra articulaciones ortogonales, simetrías, ritmos producidos por relaciones de tamaño y proporción, superposiciones de planos y transparencias. En general los centros compositivos se presentan ligeramente desfasados hacia arriba, muy posiblemente en proporción áurea, provocando una tensión opuesta al predominio de la horizontalidad, equilibrándola. Un todo articulado, constructivo, ordenado, apacible y agradable a la vista.

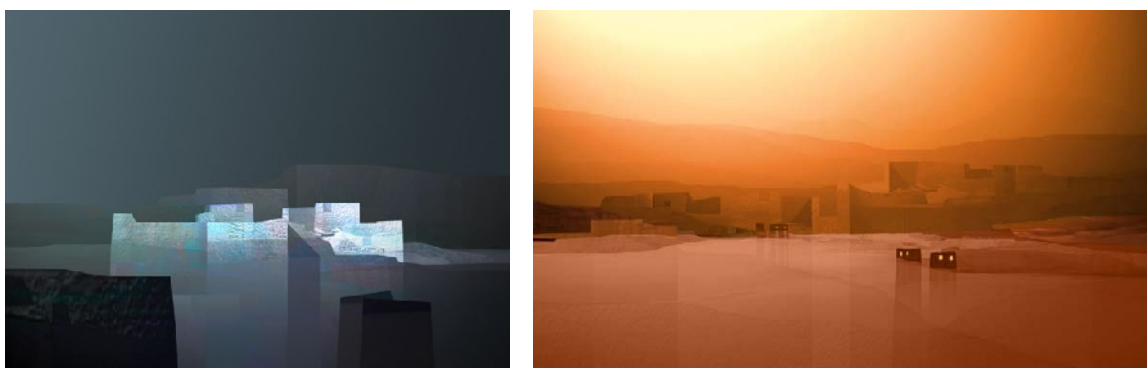
La utilización de un nivel de iconicidad medio³¹ en casi todas las series, mantiene al que mira en esa situación de conexión con aquello conocido y su carácter universal, permite ser apreciado o comprendido sin complicaciones, en cualquier

³⁰ Estamos hablando aquí de un sentido de belleza occidental y académica, que vincula la belleza al arte y que descarta lo grotesco y lo cómico como posibilidad de expresión artística. Como dice Colombres en Teoría transcultural del Arte, “La función estética conforma, (...) un tipo de función simbólica, que al añadir elementos a lo utilitario busca potenciarlo, para que cumpla mejor con su finalidad” (p.175). Estos conceptos se vuelven muy pertinentes cuando Hocevar dice que él intenta brindar un “servicio estético” con su obra.

³¹ Según Moles y Janisewsky en “Grafismo funcional”, el signo icónico puede analizarse mediante la identificación de criterios como nivel de iconicidad, complejidad, fascinación, normatividad, historicidad, universalidad.

espacio geográfico y por cualquier persona. Las evocaciones provocadas podrían pertenecer a distintos contextos geográficos, sociales o ficcionales,

El esfuerzo por lograr una compensación de fuerzas preceptuales buscando mantener un equilibrio estable, provoca un detenimiento en la escena dándole un carácter distante y sin tiempo. Existe una relación con una pintura con cierto carácter metafísico, surrealista o constructivista. El tratamiento de ambientes con contrastes de claroscuro nos evoca obras barrocas o románticas pero la idealización y control de las formas, muestra un sello más racional. No obstante, la selección y manejo del color, especialmente en los paisajes, se define dentro de una paleta de color luz, propia del software.



32

Es el color el que presenta mayor complejidad relacional. Aunque se utiliza con pocos tintes, la saturación y desaturación de los mismos, provoca espacialidad, focos de atención, contrastes de luminosidad y de calidad, aunque sin provocar dramatismo debido a las suaves gradaciones de claroscuro, utilizados en los distintos planos que fragmentan y articulan la imagen. Las tensiones cromáticas son equilibradas por convergencias o por complementariedad y generalmente, las relaciones entre las manchas de color (saturado-desaturado, luminoso-apagado), también se presentan en equilibrio. No hay un decidido uso de construcciones tridimensionales³³. Todo se realiza en planos paralelos a la pantalla. La imagen transcurre frente a nosotros como un relato lineal, la luz descubre formas o las oculta suavemente mediante transparencias. La opacidad va apareciendo hacia los bordes del campo, logrando esa atmósfera intimista que impide el recorte y se abre o continúa en el contexto. El color nos conecta con ambientes despojados, sumergidos

³² HOCEVAR, Fernando; Serie Paisajes bajo la luna escondida; PBLE-0010. 1999/ 2007

³³ Me refiero al uso de softwares que posibilitan construcciones 3D como los lenguajes CAD

en penumbras provocadas por iluminaciones de luces difusas, lejanas, no terrenales. El uso de colores aditivos en paisajes con dominancia de rojo, verde o cian secundario de luz, nos acerca a sucesos fantasmales o de ciencia ficción y en cierto modo, conectadas a escenas del cine de este género.

Es obvio que el trabajo digital se maneja con texturas visuales y muchas de éstas, son utilizadas para dar sugerencia táctil o indicar distintos tipos de materiales. El uso de textura, genera ciertas ambigüedades perceptuales y conceptuales. El carácter liso y satinado de la impresión es una marca que le es propia. Pero Hocevar imprime sobre tela, buscando la textura del soporte para producir un pequeño graneado.

Pensar las relaciones de la obra hacia su exterior nos obliga a hacer referencia al juego entre la presencia virtual inmaterial de la imagen y su materialización.

“Es una creación virtual hasta que este archivo con características específicas de formato, tamaño, peso, pasa a material en plotter o papel (...) A diferencia de la pintura no tiene textura material, si se imprime sobre tela es para dar una calidad mas fina, elegante. No hay que buscar nada distinto, es lo que es... Tiene una elaboración en la computadora que se materializa al plotearla”³⁴

Cuando vemos esa obra impresa, sabemos que tiene un referente virtual que se hace visible en la pantalla y que es el original ¿pero es esta que imprimimos, una copia? No, “es lo que es”, es distinta, es la forma material de la obra, aunque sería más apropiado decir que es una de las posibles formas materiales de la obra, ya que la imagen impresa puede variar en calidad y tamaño e incluso en color, de acuerdo a si se elige tela, papel o lona, según las características de las tintas de impresión, las configuraciones entre los periféricos conectados, o la marca del plotter utilizado.

Hocevar tiene su propio plotter, lo que garantiza una configuración del traspaso de los colores aditivos a los sustractivos, según sus propias intenciones o necesidades. En la Web, se ofrece la misma obra para ser realizada en distintos tamaños, según le convenga al consumidor, diletante o comitente. Este, es otro rasgo propio de la creación informática y que permite a la obra tener transformaciones ampliando sus posibilidades de existencia material, aún cuando se la había considerado terminada.

³⁴ ROCO, L.; Íbid



35

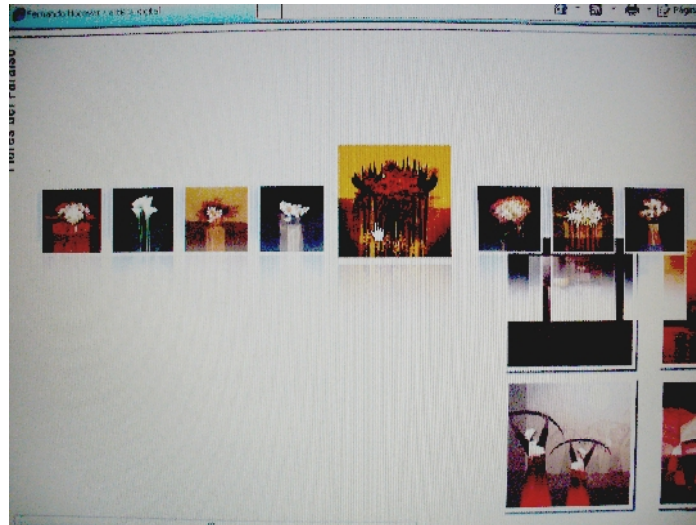
Mi interés es incorporar la obra armónicamente al espacio (...) además, los materiales de que se disponen para impresión son bastante resistentes...o si se arruina se puede imprimir nuevamente. Permite fidelidad desde la impresión número 1 al millón.

La obra que se observa (fig.35) igual que otras que se exponen virtualmente en la serie “Trabajos especiales”, no ha sido concretada en la realidad, existe como idea, como proyecto en la galería de imágenes de su página Web³⁶. El soporte tecnológico informático y la variedad de soportes materiales de impresión, son los que facilitan la intención de adaptación e integración al espacio arquitectónico, tratando de responder a las necesidades del que pretende adquirirlas y con el cual Hocevar se conecta de modo sensible. Es otra forma de mural, que incluye un concepto diferente de temporalidad y permanencia en el muro. Su duración está resguardada en un archivo digital que puede ser materializado cuantas veces se quiera y en las dimensiones que se quiera.

El manejo de las relaciones internas de cada obra y de ella como parte de series temáticas, responden a su planteo de armonía y belleza plácida, dentro de una búsqueda de variables posibles. Las series se exponen en el sitio Web. El diseño de la interfase, presenta la galería de obras a modo de catálogo, en el que podemos seleccionar de entre seis series. Al clickear en ellas, cualquier serie se despliega horizontalmente y en esa sucesión de imágenes de igual formato, tenemos a la vista las constantes estructurales y manejo de las variables del color alrededor de centros lumínicos, siendo evidente un sistema de trabajo abierto, continuo y facilitado por las herramientas digitales.

³⁵ HOCEVAR, F.; De la serie Trabajos especiales TE-001. (Diseño virtual no llevado a cabo)

³⁶ Su página Web fue realizada por un estudio de producciones visuales y de comunicación para empresas y arquitectura en el 2007



37

La obra de Fernando está realizada para ambientar grandes y lujosos hoteles con múltiples servicios, que ofrecen comodidad, descanso y relax a un cliente pasajero que no tiene problemas económicos, por lo que no necesita complicaciones, ni enfrentarse a crudas realidades sociales, sino que quiere bienestar, disfrute y servicialidad. Las series se adaptan a la funcionalidad de los espacios y los requerimientos de los arquitectos en cuanto al estilo del hotel y tamaño de los ambientes³⁸.

Estas obras son proyectos, objetos con una finalidad utilitaria, no tienen ambiciones de obra artística única. Son un conjunto diseñado por un artista en adecuación al espacio que completan o complementan y como dice Fernando Martín Juez, desde un punto de vista antropológico del diseño, los objetos con los que convivimos, *“pueden pertenecer, o permanecer temporalmente, en uno de dos circuitos diferentes: el de lo extraordinario y el de lo ordinario (que solemos llamar también “lo cotidiano”). Inscribirse en un circuito significa moverse dentro de él; es otorgarle al objeto cualidades y estatus peculiares que éste debe ser capaz de sobrellevar. El propósito general de lo que reconocemos como una obra de arte es permanecer en el circuito de lo extraordinario. El propósito general de lo que solemos llamar un producto de diseño es pertenecer al circuito de lo ordinario. Sin embargo,*

³⁷ www.fernandohoces.com.ar Serie Flores del paraíso desplegada.

³⁸ En la página Web de los hoteles Hayatt se anuncia: “Los huéspedes de Hyatt disfrutaban de un servicio personalizado y de lujosas habitaciones en cada una de las más de 400 ubicaciones en todo el mundo. Esta excelencia uniforme se ve acompañada de toques exclusivos, como la arquitectura inspirada en las características locales o la cocina que captura el sabor del lugar, que proporcionan una experiencia distintiva que difícilmente deja indiferente”. En el anexo puede verse una serie presentada a modo de catálogo.

*nada garantiza, como ocurre con cualquier creación cultural (producto de transformar la materia o de asignar a ésta un sentido), su estabilidad como significado y su conservación como un uso*³⁹ siempre pueden desatar relaciones inesperadas, dentro del sistema cultural en el que se encuentran insertos, siendo dinámicos en cuanto a la valoración que esa cultura les da.

MARÍA INÉS ZARAGOZA

La obra de M. I. Zaragoza se desarrolla entre el grabado, especialmente la litografía y la producción digital, además de su labor docente universitaria y su trabajo de investigación sobre procedimientos digitales. En esa confluencia, su problemática de producción artística se enuncia como la intención de hacer visible *“el paso del tiempo”*, a través de imágenes que evoquen *“el cambio, el deterioro”*, *“el devenir”*⁴⁰ acudiendo entre otras cosas, a la representación del movimiento como un instante de ese tiempo que transcurre.



41

³⁹ MARTÍN JUEZ, Fernando; Ordinario y extraordinario; en Arte ¿? Diseño; 2003. p. 238

⁴⁰ ROCO, Lelia; de la entrevista realizada a María Inés Zaragoza en diciembre del 2008

⁴¹ ZARAGOZA, M. Inés; 2003. Derecha : “En movimiento” (obra digital) 74x59cm, Izquierda: “Escape” (litografía) 29x 40cm 2007

“...me he dedicado a la litografía y la litografía en piedra en principio...pero la verdad es que la piedra es bastante sacrificada porque la tenés que pulir, porque para hacer una litografía en color tenés que pulir la misma piedra las veces que hagás los colores...”

(...) Primero hacía la litografía en chapa por colores igual que la litografía en piedra, pero después empecé a incorporar lo que es la cuatricromía ¿y la cuatricromía qué utiliza? utiliza programas como el Photoshop, (...) hace separación del color y te van saliendo las imágenes...Al principio escaneaba los trabajos y después empecé a meterme con el Photoshop y a trabajar directamente en la computadora. (...)

Entonces agarro la pantalla y me pongo a trabajar y lo voy dejando y lo veo en un tiempo y lo cambio, digamos, es como acercarse más al resultado final, que antes el proceso era más trabado. Trataba de imaginarme cómo iba a quedar eso, o recortaba un pedazo de color...en el armado del boceto. En cambio ahora es como que ya los tengo listos y sé si me van a gustar o no (...)

Pasa que la impresión digital es mucho más fiel aunque uno no sabe que va a pasar con eso en el tiempo. La durabilidad de la obra digital...no sé, cómo serán las tintas (...) son las cosas que uno se pregunta, lo que estoy haciendo durará un año, tres años o diez. (...) es rápida la parte de la impresión, pero no la creación de la imagen (...) podés usar lo que viene en la máquina o no, o hacerlo todo a mano como si fuera una pintura, un grabado, un rayón así...pedazo por pedazo (...) no uso los filtros, a mí no me interesan...

En la imagen, se da una superposición de cosas, de simultaneidad diría yo (...) de una enganchás otra (...) una da pie a otra y después...pero no linealmente. Porque esto puede ser así, hacia atrás, hacia delante, se van fusionando, por ahí sacás algo que estaba o trabajás algunas cosas transformándolas sin un programa, podés salir de una cosa totalmente nueva a una que ya estaba (...)

Si tomo algo lo transformo totalmente porque cuando ya está, ya está. Una vez que la imprimí (...), aunque no me convenza, la terminé...

(...) yo no soy metódica (...) todo es muy intuitivo y muy desordenado...

(Mi obra) creo que sigue siendo una imagen sumamente tradicional lo único que ha cambiado es la forma de impresión o en la elaboración, digamos no es que sean iguales a las que hacía hace quince años, porque uno va cambiando pero siguen siendo tradicionales”⁴².

En el caso de Zaragoza, se impone la temática que sugiere lo dinámico, móvil o vacilante y que se representa en la práctica a través de una variedad de posibilidades que van desde la ausencia de referentes icónicos, hasta un nivel medio de iconicidad. Nos encontramos con la aparición de la figura humana en algún proceso de evolución o cambio de estado, o la presencia de formas arquitectónicas que se manifiestan en situaciones de deterioro o equilibrio inestable. Vemos un movimiento en potencia, casi detenido.

⁴² ROCO, Lelia; de entrevista realizada a la artista María Inés Zaragoza; 02-2010

“...durante mucho tiempo leí ciencia ficción, alomejor de ahí viene mi caos de que se acaba todo...”

El dibujo objetivo o la fotografía, iniciaron el proceso creativo. Sólo algunas partes reconocibles en las obras atrapan nuestra mirada y nos dan indicios de un movimiento que fue impulsado, que sucede frente a nosotros y que detuvimos un instante sin quererlo, ya que esperábamos que se definiera como acto en el transcurrir.

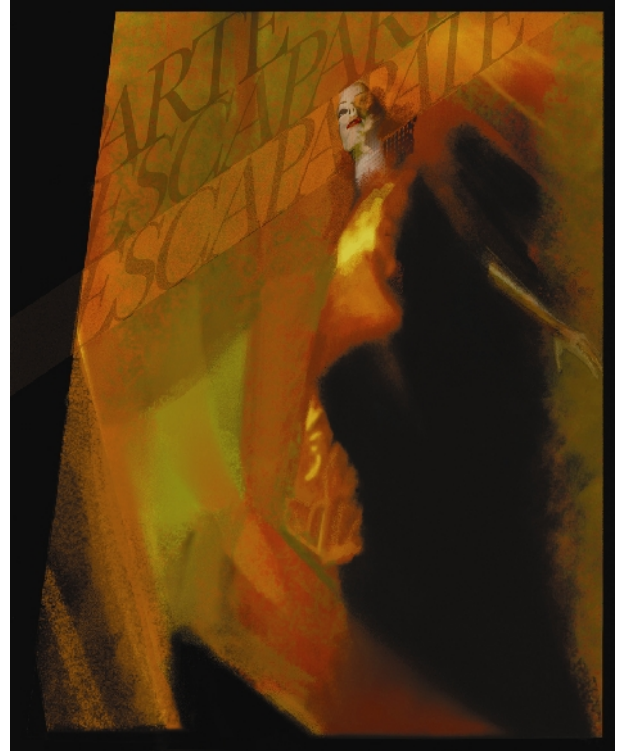
Identificamos supuestos muros y aberturas, que se vinculan en un juego de construcción del equilibrio, que parece mantenerse haciéndole frente a algo inevitable pero que no sucederá aún. Las aberturas no necesariamente invitan a atravesar los planos hacia espacios interiores, se mantienen como escenografías, pantallas, tabiques, vallas o telones. Todo acontece en forma paralela al plano, al campo de representación, a la pantalla del monitor.

Las relaciones estructurales se definen entre la actividad ascendente /descendente de la vertical y la tensión dirigida de las oblicuas. En el caso de la secuenciación con módulos, la tensión horizontal remarca la idea de relato lineal, nos obliga a caminar leyendo la totalidad, como caminando por la vereda de algún barrio.

El campo de representación se dinamiza por medio de tensiones creadas por el desplazamiento de elementos de los centros perceptuales o los ejes geométricos y estables del plano. Fundamentalmente, por la generación de alternativas rítmicas que no son aceleradas, sino suaves movimientos con continuidad visual que recorren el campo sugiriendo su apertura. No hay aceleración, sino una discontinuidad temporal que pareciera darse por la oposición entre la presencia de algún eje vertical fuerte, incluidos los bordes del campo y oblicuas que se despegan del mismo o lo atraviesan. Hay equilibrio perceptual. Casi no aparecen formas curvas, éstas asoman para sugerir estelas dejadas por el movimiento que se quiere sugerir. Los límites entre formas, se dan por el cambio de luminosidad y de color y esto permite la disolución parcial de las mismas en el fondo. Son instantáneas, el movimiento se detiene, está inconcluso, podría decirse indefinido y creando cierta incomodidad ya que se siente no resuelto. Hay una soltura controlada, retenida y en varios casos sectorizada, la acción raras veces moviliza toda la escena.

La utilización de la textura es lo que intenta acercarnos a las sensaciones provocadas por el material. Su aspereza, porosidad, plasticidad, resquebrajamiento, rusticidad, lo pastoso, ligero o fluido, brindan indicios del material vivo o inerte sometido al gesto, la herramienta, el ácido, el viento, la lluvia, los movimientos telúricos etc. En definitiva, el paso del tiempo que construye o destruye.

Los contrastes de luminosidad destacan figuras y deshacen otras, crean límites o los suavizan, provocando alternativas rítmicas que recorren la imagen intentando sugerir la dinámica del transcurrir. No pareciera estar presente un concepto como el de espacio/tiempo ya que la imagen se ve atada al plano. Del mismo modo se utiliza el color, como manchas extendidas en la superficie.



43

*“...porque yo soy de grabado y lo tengo adentro y que la obra se pueda reproducir... (Para mí) el original múltiple es valioso”
 (...) “...empiezo a poner blanco, empiezo a poner negro, los colores...En realidad creo que muchas imágenes mías son más pictóricas que gráficas, será que alomejor lo que no hice con el pincel lo hago en la computadora” (...) “Porque tampoco me resulta verlo en la pantalla es como que no lo termino de... porque estoy muy ligada a lo tradicional”⁴⁴*

En esas palabras de María Inés, parece encerrarse el intercambio que observamos entre lo pictórico y la organización plana propia de la producción gráfica más tradicional. La luz descubre detalles de las formas y no podríamos decir que tiene autonomía, sino que está ligada a ellas. Es por medio de esos toques que surgen las figuras de las sombras como en una mezzotinta, o se desintegran por destellos reflejados. Los mediostonos en la monocromaticidad se trabajan como aguafuertes.

⁴³ ZARAGOZA; Izquierda: “El espejo” (obra digital) 60x155cm -2008 y Derecha: “Cómo escaparte del escaparate” (obra digital) 80x100cm- 2009

⁴⁴ ROCO, L.; Extraído de la entrevista realizada a M. I. Zaragoza en el 2008

Las capas de color que se van superponiendo como pinceladas o grafismos generadores de textura, se trabajan como impresiones serigráficas o como transparencias creadas por veladuras, todos recursos aprendidos en una educación académica que hoy se reutilizan con una herramienta nueva.

No se pueden cambiar fácilmente nuestros hábitos o disposiciones adquiridas y ejercitadas por años.

“Yo incluso creo que soy medio manual para la computadora, que puede haber un ser más tecnológico para usarla y yo no soy muy tecnológica, yo creo que hago como me parece a mí y puede haber otras formas...como decir repetir esto mil veces y yo alomejor lo hago medio de a cinco y por ahí hay una manera en la que apretás un botón y te salen las cien al mismo tiempo. Es una boludez lo que te estoy diciendo pero (para que se entienda)...”⁴⁵

EMILIANO DALMAU ⁴⁶

La producción artística de Dalmau se desarrolla transitando por distintos géneros como fotografía, dibujo y pintura.

Si intentamos enunciar la problemática que lo orienta en su producción, podría decirse en forma general, que es lograr un “relato” o “comunicación más directa, a través de la acción o el movimiento corporal o a través de la fotografía”⁴⁷ por la selección de primeras tomas, tratando de realizar imágenes sin complejidades compositivas y experimentando con los formatos y soportes más adecuados a ese diálogo con el que mira.

“Bueno, es que siempre me gustaron las computadoras. Eso resume en principio porqué comencé con la cuestión digital (...)

“...en lo técnico empiezo siempre en fotografía, casi siempre... En el 98/99 me prestaron una Mavica que era una cámara que funcionaba con diskettes y por esa época empecé a sacar fotos digitales y ahí me enganché mucho con el tema del movimiento, porque esta cámara sacaba secuencias de fotos. Me sacaba fotos continuas como fotos de la misma persona arriba de un auto con cosas en movimiento, como tomaba todos los ángulos de la secuencia de fotos, hice un montón de fotos de esas y después bueno, enganché mucho con el tema de lo panorámico, siempre tuve una relación muy cercana

⁴⁵ Íbid

⁴⁶ <http://emilianodalmau.blogspot.com/> y www.emilianodalmau.com.

⁴⁷ ROCCO, L. Extraído de la entrevista realizada a Emiliano Dalmau en el año 2008

a lo que es el lenguaje cinematográfico, que me parece una manera más fácil de comunicar y siempre lo he tomado más por ese lado (...)

“prefiero (...) las imágenes que pueden ser más sucias en el aspecto pero que (inicialmente) han sido todas primeras tomas.

(...) siempre me interesó la toma más directa. Por eso las composiciones que hago por ahí son más bien limpias en lo compositivo.

(En) lo que vos podés hacer una diferencia, es por ahí (que igual ya podés hacerlo de la otra manera), es en el tema de los formatos, de las posibilidades de los formatos, de cómo sacás las cosas después, (...) que en vez de buscar nuevos medios, el formato es lo que me parece más interesante. De cómo trasladás lo que tenés en el programa de la computadora a que la gente lo pueda ver...a materializarlo digamos (...)

Yo he buscado soluciones en realidad...

“...no tengo una manera de trabajo muy metódica, (...) ni demasiado conciente. Conciente en el sentido de que por ahí hay gente que es más dogmática. Que para poder sacar obra se impone un montón de reglas y procesos...una vez me habrá pasado pero no es algo que trabaje de esa manera. Ni siquiera en la temática (...).

Me gusta un montón leer (...) me interesan relaciones a nivel intro si se puede decir. Persona a persona, persona entorno, a nivel espiritual. Preguntas mas a nivel existencial, religioso, o las relaciones entre los seres humanos pero a ese nivel, no a nivel social vistos desde afuera de eso. Y si fuera así, sería una cuestión más en masa que estaría por arriba de eso. Una cosa más macro todavía...como si fuéramos un hormiguero, no sé, como si viéramos por arriba un hormiguero, las hormiguitas. (...) y cine de lo que sea...o sea, desde dibujos animados a lo que sea, cine arte...

El trabajo de Emiliano, siempre es icónico, porque parte de observar la realidad concreta. Se detiene en captar pequeñas situaciones cotidianas, triviales, que transcurren. Sus dibujos de mouse, resultan divertimentos. No detienen nuestra mirada mucho tiempo, pero nos arrancan un gesto, aunque sea leve. A primera vista parecieran garabatos, un juego de líneas que luego de un pequeño esfuerzo delatan las figuras, sus actitudes, sus transformaciones en secuencia. Es como si recorriéramos los fotogramas en una cinta fílmica⁴⁸.

Cuando descubrimos la toma⁴⁹, muchas veces vemos que en ella hay bastante complejidad por el escorzo, pero está resuelto con mucha simplicidad y con escasos recursos plásticos. El humor y la intriga por la indefinición o falta de pregnancia, están presentes en las imágenes.

⁴⁸ Ayuda a esta sensación el formato del blog que encadena imágenes en sentido vertical. Se puede ver una secuencia en el anexo.

⁴⁹ Es apropiado en este caso hablar de tomas, encuadres, fotogramas, punto de vista, primeros planos, etc. porque la obra de Emiliano está mediada por el visor de la cámara e influenciada por la imagen fílmica.



50

Los recursos plásticos son escuetos, una línea monocorde que a veces se entrecorta o se re-marca volviendo sobre sus pasos para dar énfasis y continúa el recorrido sin dudar. La figura aparece por la continuidad en las fuerzas perceptuales, cerrándolas, aunque pocas veces podemos hablar de una pregnancia ya que se utilizan escorzos o visiones en perspectiva simplificados en una silueta. Las figuras flotan en un espacio que las atraviesa. Son libres.

En sus fotografías digitales, predominan los retratos, Ellos muestran la serenidad, la tensión, la suavidad, la energía contenida, la lentitud de movimientos. La mirada de Dalmau es franca, limpia, calma, en armonía con el entorno, vital y sin melodrama.

En general, la figura abarca todo el campo e incluso lo rebasa debido a las tomas de primeros y primerísimos planos. Subyace una conexión con la imagen fílmica.

La traslación de estas imágenes a la pintura, se hace imponiendo la dimensión de las figuras. Sentimos la visión de una cámara subjetiva que nos empequeñece frente a seres fuertes, inmensos y calmos o por el contrario, vemos como unos se imponen frente a otros. Picados y contrapicados provocan estas sensaciones.

Los centros de atención, no se sustentan en el mapa estructural del campo, giran alrededor del centro geométrico expandiéndolo con tensiones oblicuas,

⁵⁰ DALMAU, Emiliano; Dibujos con Mouse en Messenger *Desesperato* (izquierda) y *Nena bajo el agua* (derecha); 2006

curvas u horizontales. El eje vertical de la figura, generalmente no coincide con la vertical central del plano, debido a la inclinación provocada por la fuga en perspectiva. Éstas, nos elevan, nos obligan a levantar la mirada. El tratamiento del volumen se realiza por medio de planos que van simplificando las gradaciones de luminosidad, claroscuro y mezclas de un tinte a otro. Esta fragmentación de la superficie, da interés rítmico al recorrido perceptual del plano y al mismo tiempo, acerca la imagen a una visión gráfica y hoy tecnológica, ya que remite a la utilización del comando de software que permite una separación de tonos por selección pixelar.



51

“el problema (...) era que nadie quería comprar fotografía. (...) “No es que busqué pintar el cuadro de esa manera. O sea, llegué a pintar de esa manera, porque no sabía pintar y busqué una solución para llegar a pintar de esa manera y bueno, resultó ser una técnica que me sirvió. Yo lo único que quería hacer era pintar la fotografía que sacaba de la manera más precisa posible”⁵²

Cuando uno ve los cuadros con esa técnica y esa dimensión, no puede dejar de hacer la relación pintura analógica –imagen digital y si se es un artista digital estricto, preguntarse por qué esa necesidad de materializar de modo tradicional, es decir con pintura y no con tintas de impresión. Situar en esa dualidad o diálogo, nos incita a revisar de otro modo lo que vemos, incluso buscar referentes en pinturas o afiches de algunas décadas pasadas como en el arte pop, en que se trabajaba el claroscuro a través de manchas planas y bien delimitadas; aunque a diferencia de aquellas, las tomas y el carácter expresivo buscado en las imágenes son

⁵¹ DALMAU, Emiliano; Izquierda: “María”; acrílico sobre tela (135x70cm); 2006. Derecha: Montaje en Galería Animal -Chile. De fondo se observa la pintura “Fumadora” (195x135) acrílico sobre tela- 2007

⁵² Íbid

muy diferentes. Además, estas pinturas, presentan ese juego que propone la reconstrucción perceptual de la imagen a distancia con un mayor grado de iconicidad y volumen, en relación a cuando se está junto a ellas y se percibe la sectorización que las vuelve más planimétricas. Éste, tampoco es un recurso nuevo, ya que el pixelado en ciertos términos, puede deconstruir lo que vemos, remitiéndonos al divisionismo pictórico que de esta forma, cobra nueva vigencia.

Las relaciones que presenta la utilización del color buscan el realismo fotográfico, por ello se vale de las mezclas cromáticas para obtener variaciones de luminosidad y saturación. Las tensiones cromáticas tienden a un equilibrio armónico de convergencias entre oposiciones frío-cálidas de primarios y terciarios en luz y pigmento.



53

En la fotografía digital, aparece el apoyo del gesto dibujístico, el trazo realizado con soltura y tensión direccional, que otorga textura perceptual, energía y carácter. El uso de tipografías organizadas en bloques nos conecta con el diseño gráfico y los distintos soportes otorgan cualidades texturales diferentes especialmente en la vivencia del color, su brillo y saturación.

L.R -¿Para vos es importante el objeto materializado?

EMILIANO - ¿Vos decís sacar fotos para que se vean solamente en pantalla?

L.R -Si

EMILIANO - Bueno pero es un formato a elegir también...o sea elegir que ese sea el formato también es un formato...

Vos decís yo voy a exponer solo en monitores de LCD y no quiero que aparezcan de ninguna otra manera, fantástico, bueno. Estás colgando

⁵³ Izquierda: “Mario”, acrílico sobre tela (135x70cm) 2006 y Derecha: “Je”, Fotografía trabajada digitalmente (Publicado en blog).

el formato de lo que sería una pintura pero en un monitor o que se vea en un televisor Sony de la gran siete. Que uno elija siete cuadros y me compro el televisor con los siete cuadros adentro...Y que vaya cambiándolos con el control remoto cuando quiera... toque una tecla y vayan apareciendo, qué se yo...”⁵⁴

La problemática de los soportes, se evidencia en la migración de las imágenes de un género a otro. De imágenes digitales que viven en pantallas y que interactúan en la red a imágenes fijas materiales. Una experimentación en vaivén con las posibilidades de visibilidad.

MARTINO NEGLIA⁵⁵

La obra de Martino Neglia se nutre de las artes visuales-plásticas y el diseño gráfico, y si pudiésemos encuadrar sus trabajos en una problemática, ésta se enunciaría de la siguiente manera: Buscar “una forma de expresar”, (...) “con la fe de que eso pueda llegar a impactar de alguna manera” en un perceptor acostumbrado a la inmediatez y falta de tiempo contemplativo, por medio del “juego de lo mágico y de la ilusión”⁵⁶ reflexionando acerca de lo real y la representación.

“...En mi caso yo estaba bastante cercano a las computadoras porque siempre en el estudio de mi viejo hubieron computadoras. Estaba el Corel 4 creo y yo me metía en la computadora para jugar a los jueguitos ¿no? Cuando era chico iba a jugar a los juegos (...) traté de aprender con el Corel algunas cosas y probé y era como una cosa medio lúdica (...)

Bueno el interés básicamente surgió por intervenir los dibujos y le ví la salida por el lado de grabado (...) en la facultad rendí una materia de grabado con varios dibujos intervenidos y algunos inclusive, un par, estuvieron básicamente realizados completos en la computadora partiendo de pinceles y efectos (...)

Mi viejo me decía que según él no tenía que tocar la máquina. Yo iba los fines de semana y me decía no, vos tenés que dibujar, porque el arte es otra cosa y yo siempre lo vi como eso, como una herramienta, siempre me pareció como una herramienta (...) la posibilidad de que no tenés que hacer una inversión de dinero para poder trabajar, y la posibilidad de poder equivocarte, digamos, de no gastar material, de poder trabajar a prueba y error y de volver hacia atrás y comparar hacia atrás con lo último que hiciste, esa posibilidad

⁵⁴ ROCO, L. Extraído de la entrevista a Emiliano Dalmau en 2008

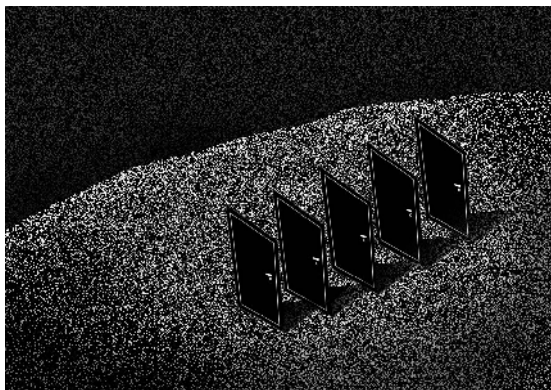
⁵⁵ www.flickr.com/unanube

⁵⁶ ROCO, L.; Extraído de la entrevista a Martino Neglia en febrero de 2010

*que tenés de experimentar. (...) yo creo que por eso siempre me interesó, porque siempre me gustó mucho experimentar...*⁵⁷

Neglia genera procesos de trabajo a partir de sus cavilaciones en torno a la representación. De allí, se desprenden cuatro series publicadas en Internet: “mil mesetas”, “mensajes a ninguna parte”, “espacios (reflejos)” y “Grisés”. Dos de ellas han sido mostradas, conjuntamente con trabajos de otros artistas, en espacios relacionados con la circulación de producciones artísticas en Mendoza.

Las series son muy diferentes entre sí en cuanto a lo que se puede experimentar o evocar frente a ellas, pero podemos decir que Martino trabaja siempre con una imagen icónica que varía en su nivel de iconicidad de acuerdo a las sugerencias de realidad, representación o ilusión que quiera lograr. En cierta forma, acude a la fascinación por la concentración de la mirada.



58

Mil mesetas, presenta un juego de ambigüedad figura fondo que varía de acuerdo al enfoque del ojo a los distintos elementos compositivos, las distintas escalas sugeridas y las diferencias texturales en las siluetas. El nivel de iconicidad en la imagen, es parte importante en la propuesta de ilusión y representación. No se busca la representación de un espacio, aunque en primera instancia así lo parece, sino que es evidente que la intención está puesta en jugar con la percepción de ese supuesto espacio montañoso, lejano, no transitado. Un espacio insondable, oscuro y sin fin que suspende la mirada y entonces, está obligada a recorrer los elementos que constituyen el total. Allí descubrimos la bidimensionalidad de las figuras recortadas y su imposibilidad de ser rocas, o el esfuerzo que hacen las puertitas para que no

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ NEGLIA, Martino; Serie “Mil mesetas”: “Cinco puertas negras” (izquierda) y “Plano de consistencia 8” (derecha) publicado en Blog

veamos paralelogramos, mantener un equilibrio ingrávito e irreal y la ilusión de que posiblemente exista otra dimensión, a la que se pudiera acceder si las abrimos. Silencio, un frío profundo y alejamiento, invaden estas imágenes.

“Creo que por un lado la situación económica influyó y también la idea de que cada vez uno está más rodeado de medios electrónicos. Yo en ese momento sentía que sí, que en ese momento era una opción moderna de reaccionar frente al arte, pero no sé si lo entendía... Socialmente no me acuerdo muy bien cómo estaban las cosas pero lo que sí por ahí tengo en cuenta, es que cuando yo me interesé en ese momento, como que no estaba muy bien visto. Es como que había una cuestión de valorar mucho tal vez, no sé si desde la facultad o desde el entorno familiar, (...) las cosas hechas a mano y bueno y de alguna manera es como que la cosas a las que se llegaba por medios digitales... no sé, había como una especie de descreimiento⁵⁹



60

En “mensajes a ninguna parte”, también el signo icónico juega el papel del sentido y de la pregunta. Lo importante en ella es el cuestionamiento que se hace al ojo-cerebro acerca de lo real, de lo material virtual o desmaterializado o lo inmaterial materializado. Lo que tengo ante mí, ¿es un collage verdadero de recortes o un collage digital de recortes realizado por la edición en pantalla? Y en el último caso, ¿son todos recortes y trozos de materiales escaneados o fueron realizados virtualmente? ¿Cuál es el referente icónico? ¿Cuál es el original? La complejidad

⁵⁹ Ibíd.

⁶⁰ NEGLIA; Serie: “Mensajes a ninguna parte” “Quejas de placer (izquierda) y Trepo (derecha). Fueron impresas para ser expuestas en el ECA en muestra colectiva 2008 (37 x 29.5)

surge del número de elementos incorporados y todos con distinto nivel de iconicidad. El dibujo objetivo de una mano que dibuja, pero construida mediante una abstracción lineal, ya es una convención para nuestra percepción y conocimiento. A su vez, esta se encuentra sobre un papel que ha sido recortado y resignificado en otro espacio: ¿papel o pantalla? Lo que era fondo indiferenciado, pasó a ser figura sostenida por pequeños planos que por nuestra experiencia con el trabajo gráfico, identificamos como cintas adhesivas transparentes u opacas removibles. Esta última sugerencia, nos advierte de su precariedad o estado de cambio o indefinición. La presencia o huellas de las cintas, nos indican el rastro de un proceso.

Cosas alejadas colocadas en proximidad, generan un diálogo que produce nuevas semiosis, un recurso del collage, montaje o edición, hoy facilitado por los programas tecnológicos. El dibujo de una mano de alguien, al ser recortada y colocada como silueta con otras, ya es una mano universal. Un dibujo con la textura propia del trazo, es la expresión del artista, la huella del movimiento, del gesto, pero al presentarse recortada, es el fragmento de un todo. Ese recorte que tiene un resabio gestual por su textura; se contrapone a otros papeles lisos, coloridos y más limpios en el trozado. Ya no vemos el cuerpo representado sino que consideramos el hecho mismo de su representación.

(...) los de las manos escribiendo, esos son trabajos que tienen que ver más con una cuestión de proceso o una idea de procedimiento que se fue dando de a poco, (...) en un principio yo hice unos dibujos en un cuadernito que tenía, hice unos dibujos a mano, en los que yo me estaba planteando la idea de la representación, qué era representar. Entonces empecé a dibujar mi mano escribiendo y un poco con lo que me encontré y (un poco), lo que yo me planteaba, era que la palabra escrita, de alguna manera pertenece directamente a la segunda dimensión, pero el dibujo, es como que está en una frontera, como que está (...) puesto en la segunda dimensión pero pretende generar una ilusión de tercera dimensión. Entonces como que esos dos elementos juntos, la mano dibujando, o sea el dibujo y el signo de las letras, ¿no? Producían como una especie de circuito, de algo (...) que tenía un movimiento dentro de sí mismo.

Y quedaron esos dibujos durante mucho tiempo, (...) y se me ocurrió escanearlos para ver qué hacía... (y) hacer reflexionar (acerca) de lo que es el dibujo en sí mismo como un acto de ilusionismo.

A mí me parecía que ese trabajo sí necesitaba imprimirse, porque es de alguna manera volver al principio (...) con todo un proceso encima (...) que pasa por lo digital, pero que finalmente tiene que estar ahí para ser palpable.”⁶¹

⁶¹ ibid

En estas series, el uso de los signos plásticos, contribuye a este juego. Las formas se organizan con equilibrios dinámicos poniendo en actividad todo el campo de representación, pero siempre moviéndose en la bidimensión. Si hay una idea de espacialidad, es producto de acudir a las convenciones de la representación visual como oblicuas, superposición, ubicación elevada en el plano o estratificación etc. La utilización de la textura se hace mediante recursos visuales en el tratamiento de superficies, destinados a la diferenciación de materiales en las figuras o formas.

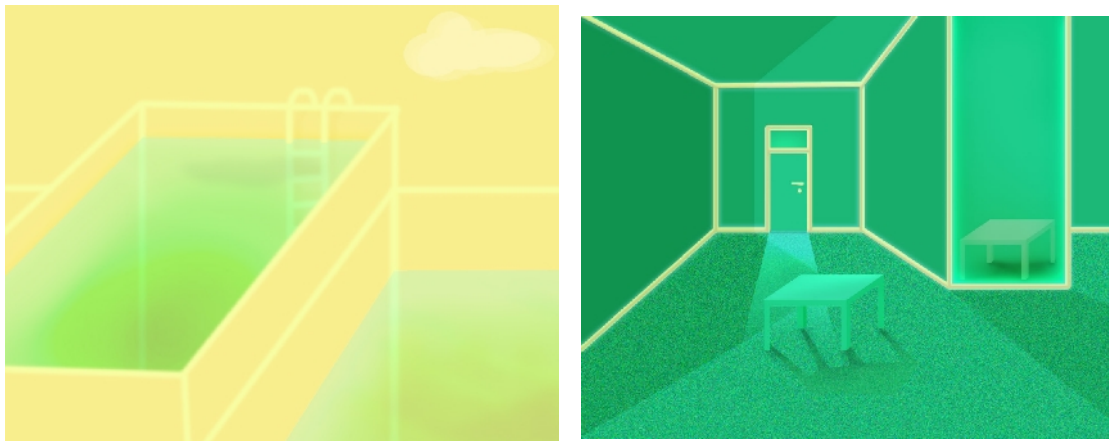
Para identificar los significantes del signo textura como soporte, materia y manera⁶², se hace necesario visualizar o tocar la microtopografía de la imagen. Ese escrutamiento, pone en evidencia el proceso de realización digital y su posterior impresión sobre papel, pero llegar a esa instancia supone que la imagen ha logrado atraernos sobre sí misma lo suficiente, como para poder hacer esa disquisición.

La relación con el diseño gráfico se evidencia entre otras cosas, por su apego a la superficie del plano, la elección del estilo de tarjeta de invitación, presentación o felicitación, su formato rectangular vertical, su tamaño manuable, el uso de las formas, la utilización del color con contrastes y desaturaciones armoniosas, que muestran formalidad, claridad, buen gusto y cierta apacible alegría. Es una imagen placentera en todo sentido, aún con ese sugerido inacabamiento, que intenta dar cuenta de un esfuerzo artesanal en su realización pero muy controlado.

“Espacios reflejos” es una producción digital-virtual de espacios ilusorios, ensoñados en los que nos podemos sumergir: Espacios interiores casi despojados con paredes opacas, transparentes o espejadas y aberturas que dejan filtrar la luz para que haga sus juegos. Piletas que se exponen al sol radiante hasta hacer reverberar la imagen y sentir que estamos por alucinar debido a la excitación de las células de la visión. El calor del sol, el frescor del agua, el sumergirse en ese espacio o el temor de caer en él, son sensaciones evocadas. Comparte con las otras series, ese afán de presentar a la percepción, alternativas de realidad e irrealdad. Se ata a la realidad utilizando el signo icónico, pero la representación acude a las convenciones de la perspectiva axonométrica alejándose de la objetividad. Los encuadres recortan las vistas y abren el campo de representación. La luz y los reflejos generan haces y vibraciones. Lo que vemos se vuelve más abstracto sugiriendo más que mostrando. Digamos que se estimula la percepción y nuestras imágenes mnémicas.

⁶² Se utilizan las disquisiciones soporte, materia y manera como significantes del signo plástico textura, tomados del estudio de texturemas que realiza el grupo μ en su Tratado del signo visual.

La línea y el color son los protagonistas de esta serie. Las líneas monocordes y continuas, distinguidas por el grosor particionan el plano. La continuidad en el tinte diferenciado por desaturaciones o mezclas del mismo, sugiere la multiplicación de espacios hacia otras dimensiones virtuales, produciendo transparencias, reflejos o espacios posibles. La línea exenta dibuja sobre el plano como si fuera un tubo de luz fluorescente o de neón. El contraste simultáneo y el uso del color luz, provocan iridiscencias que movilizan y transforman lentamente la percepción. Los diferentes sectores se tiñen, se vuelven difusos o turbios, como cuando miramos a través de cristales sucios o desenfocamos la lente de proyección. Hay ingenuidad en la simplicidad de las piscinas, la fuerza expresiva está dada en el efecto producido por la luz de la pantalla.



63

“(...) El concepto de los espacios es la virtualidad. El hecho de empezar la obra en un medio digital, digamos de que el punto de partida sea el medio digital, a mi me hace pensar en la posibilidad de plantearme qué es lo virtual.

(...) estuve leyendo algunos conceptos de Deleuze acerca de la imagen cristal y él habla sobre la virtualidad y la realidad. (...) lo que él dice conceptualmente es: si algo está reflejado en un espejo, pone en duda la realidad de lo que está siendo reflejado, entonces, de alguna manera lo que él dice, es que la realidad pasa a ser algo virtual también y ese reflejo de la realidad, vendría siendo... como explicarlo... así como una virtualidad prima digamos, como que hay un movimiento, como que no son las cosas de manera estática, como que el reflejo y lo reflejado se están moviendo permanentemente, entonces, desde ese punto de vista, me pareció que los trabajos de los espacios, que son espacios justamente por eso, porque la intención es de crear algo virtual en esencia (... y para ser vistos) de esa manera, proyectados como algo digital.

(...) En el caso de los espacios he trabajado siempre con el photoshop y un poco como un mecanismo, siempre he partido con algunos colores plenos y he tirado líneas y he buscado colores que me

⁶³ NEGLIA; Serie: “Espacios reflejos”: “Mi pileta amarilla” (izquierda) y “Espacio 2” (derecha)

agraden, siempre de manera muy intuitiva. He tirado líneas y con esas líneas he ido formando el espacio y después con muchas capas he ido formando diferentes efectos de profundidad, de luz y sombra, pero (...) como la esencia del trabajo era virtual, también la raíz, (...) parte de la imaginación si se quiere...⁶⁴

Es un error ver estos trabajos impresos y en este tamaño, Neglia los ha pensado para abarcar la pantalla completa del monitor o para ser proyectados en grandes dimensiones interviniendo espacios reales. Por eso circulan en un entorno digital de redes sociales. Allí interactúan con un público desconocido que envía sus mensajes.

La propuesta de Martino es franca, sencilla y estimula nuestros sentidos y con ello, evocamos nuestras propias imágenes, esas que guardamos en la memoria. En el ejercicio de nuestro pensar analógico y vidente, reflexionamos con el artista acerca de la representación, lo mágico y la ilusión.

“Para mí las piletas tienen eso, que representan alguna especie de interioridad”⁶⁵.

INTI PUJOL ⁶⁶

La obra de Inti Pujol no puede abarcarse de una sola vez, o en todo caso de manera simple, ya que incursiona en varios géneros que selecciona según sus intereses. Se destacan en su producción: grabados, pinturas, fotografía, instalaciones, objetos y performances.



“...según la necesidad estética voy agregando los elementos o las técnicas, entonces como que mi proceso conceptual, mi proceso de qué es lo que quiero, qué es lo que quiero decir, me va llevando en cuanto a la técnica, nunca es al revés...”⁶⁷

⁶⁴ Roco, Lelia; entrevista realizada en 2008

⁶⁵ Extraído de un comentario enviado por e-mail en un intercambio personal realizado con el artista. En este caso, vinculado a una obra de Bill Viola, 2010

⁶⁶ www.Intipujol.com

⁶⁷ ROCO, Lelia; Entrevista realizada a Inti Pujol en 2008

Observando esta diversidad, identificar tan solo un problema plástico visual orientador, es muy difícil. Especialmente si intentamos abarcar una producción cambiante, realizada con distintos propósitos y en diferentes contextos.

El trabajo más importante realizado por ella con herramientas digitales, fue una producción para su Tesina de Licenciatura llamada “Reflexiones de un conejo”, que luego se presentó en distintos lugares y con variaciones en el montaje, aunque la utilización de la informática, así como la fotografía o el dibujo, acompaña de distintas formas su producción en general. Del mismo modo encontramos ideas que se repiten o íconos que reaparecen en varios formatos o géneros. Si bien ella comenzó a usar los procedimientos digitales alrededor del año 2000, se diría que estaba en etapa de formación y experimentación y por ello, se han elegido obras del 2007/08 en las que se evidencia mejor este proceso continuo.

Entonces, podríamos decir que su problemática, podría enunciarse como la intención de comunicar claramente una idea, a través de un proceso proyectual que se nutre de una heurística y se manifiesta a través de una síntesis conceptual y visual, que incluye al otro en un acontecer de espacio- tiempo.

“...mi primer problema a resolver era saber que el arte era comunicación. Que yo estaba diciendo algo y que eso tenía como una responsabilidad interesante socialmente (...) ¿Qué es lo que nosotros tendríamos que valorar a la hora de hacer una obra de arte?... ¿qué digo? Y cuando te das cuenta de que no sabés lo que estás diciendo, te sentís un salame (...)

...siempre participaba en “el vendimia”⁶⁸. Como que el vendimia es para todos, como que es abierto para todos, todos van y participan. Y ahí una vez me eligieron, también me dieron un premio en gráfica, una mención, pero como que a mí no me interesaba eso de los premios (todavía me sigue sin interesar mucho) en realidad lo que a mí me interesaba era mostrar la obra (...)

... por ejemplo el tiempo, como cuando fue lo de los conejos, dije bueno el tiempo, ¿cómo podría trabajar yo el tiempo y la figura de este animal, el conejo? y empecé a dibujar, dibujar, dibujar no sabía bien para donde ir, sabía que iba a usar herramientas digitales porque había aprendido tanto en el taller de grabado, que lo quería volcar ahí, pero eran ideas pero todo suelto. Entonces cuando llegué a la idea de la instalación volví a lo digital porque dije ¿cómo lo saco a todo esto? ¿Cómo lo vuelco?...entonces una línea de tiempo qué podría ser...podría editarlos imprimirlos, trabajar con el color o trabajar en blanco y negro y después con el color porque de alguna manera, lo que está representado es mi tiempo creativo. Yo empecé dibujando un conejo que terminó siendo cruces, o sea terminé en una abstracción que después vino para acá (señaló los trabajos que estaban en las

⁶⁸ Se refiere al Salón Vendimia de convocatoria anual y nacional

paredes y en el suelo) *digamos a las pinturas. Es bastante vital todo, como que lo dejo fluir, soy programática en ese sentido, creo mucho en la intuición del artista. (...)¿Por qué yo llegué a la instalación? Y, porque yo quería una línea, porque yo quería que la gente recorriera, la gente mirara, que se tomara un tiempo de ver mi historia...*⁶⁹



70

Para acercarnos a la producción de Pujol, lo haremos seleccionando dos obras que pueden ejemplificar su incursión por distintos géneros y la vinculación entre ellos. Además, esto nos permitirá aplicar mejor la metodología propuesta en la interpretación de los procesos y relaciones observados.⁷¹

La utilización de la fotografía digital, nos conecta directamente con una representación muy icónica aunque connotativa. Las imágenes que se nos muestran, ya sea que surjan por medio del dibujo, el grabado, la pintura o la manipulación digital, aparecen en un proceso que muestra todas las variables que van desde un realismo hasta convertirse en pura abstracción.

La elección de un conejo blanco nos remite a las pascuas, sugiriendo el festejo ritual y cíclico, o a los actos de magia en que es sacado de una galera, o a aquel que persigue Alicia en el País de las Maravillas. Ese animalito blanco que corre atormentado por la tardanza, el retaso, el destiempo y que aquí, recorre e interviene en las obras obligándonos a perseguirlo. Hay humor e intriga en ese personaje y no precisamente alegría, sino una especie de vértigo y mansedumbre al mismo tiempo y

⁶⁹ Íbid

⁷⁰ PUJOL, Inti; *Reflexiones de un conejo; 30 rollos, instalación, 2007*

⁷¹ Se aclara que si tomáramos con exclusividad la obra de la artista, se podría extender el trabajo a toda su producción, pero en este caso, solo se pretenden mostrar aquellos procesos de creación en los que se evidencia una relación más definida con el uso de herramientas digitales y considerar que éstas, no se centran en un género particular, sino que una vez utilizadas, se filtran aplicándose en toda la producción.

quizás una multiplicación en tiempos simultáneos, si pensamos en la aparición del mismo paralelamente en obras gráficas, digitales, objetos y performances.

La utilización de la cruz, signo con muy bajo nivel de iconicidad, pero que provoca numerosas connotaciones, nos evoca los ojos de los personajes de comic cuando interrumpen sus signos vitales (mueren o desmayan), las estrellas que sugieren el dolor de un golpe, la desmaterialización en el espacio, o el bordado que a modo de píxeles cruciformes, configura imágenes en el plano de tela con paciencia artesanal. Vida y muerte del personaje, que se hacen visibles en el transcurrir temporal como puntadas de costura.

El conejo, nunca se presenta en forma real y concreta. Éste, aparece siempre representado. En sus objetos textiles, es sugerido por la aparición de trozos de piel blanca ¿una oreja, la cola? y en sus performances, es una máscara de piel que lleva puesta Pujol, encarnando al supuesto animal.

La máscara (no siempre de conejo, otras veces es un pasamontañas de colores), guante rojo incompleto y guardapolvo celeste con un bordado en la espalda que dice “operario”, son elementos utilizados en las acciones, que nos llevan a contactarnos con un personaje desconocido, que oficia de mediador, que capta nuestra mirada, nos guía, manipula objetos, ordena la lectura, genera relaciones entre las cosas que se muestran e interactúa con nosotros. Nunca es veloz ni nervioso pero provoca inquietud como todo aquello que se oculta o escapa a nuestro entendimiento. Es un operario, como dicen sus letras bordadas en la espalda y de ahí el anonimato de su trabajo y su silencio, o es el conejo furtivo, que nos da indicios y nos recuerda el tiempo transcurrido y lo absurdo de las cosas.

L.R - ¿vos creés que esa imagen es definitiva? la que colgás ¿o es un estado de un proceso?

INTI – Y, para mí siempre es un estado del proceso. O sea como que uno de los descubrimientos que tuve fue eso, fue que el arte está vivo, es un proceso que tiene sus órganos, digámoslo de alguna manera y entonces sí, todo lo que hago siempre es parte de un momento de pensamiento pero gira como en un eje sobre lo que yo pienso que es el arte, si yo tengo que decir sobre lo que yo pienso sí, nunca está definitivo. Y eso sí puede haber venido un poco de los tratamientos digitales, porque cuesta decidirse y encima como vos podés guardar todas las opciones de edición, te encontrás con mucho material...⁷²

Para mostrar el modo en que estos trabajos se organizan relacionamente, tomaré como ejemplo “Reflexiones de un conejo” libro de artista e

⁷² ibid

instalación realizado en el 2007 y “Jugando al huevo podrido” instalación y performance realizada en el 2008.

- Reflexiones de un conejo

Para hablar de este trabajo, tenemos que recordar que dentro de la problemática de producción de Inti, aparece como importante la comunicación de la idea y la relación con el otro. Entonces, en este espacio de relaciones, pareciera necesario revisar las interacciones entre relato verbal y/o visual.

La oralidad, presupone una comunicación de sonidos y gestos en los que se participa, incluso colectivamente, produciendo un imaginario compartido. *“Las palabras son manipuladas (cambios de tono, repeticiones, circunloquios) para generar el clima propicio, mensajes rítmicos al que hay que añadir los gestuales y los ya expresados por el marco natural (...)”*⁷³ En cambio con la palabra escrita, la vinculación con el sentido oculto de los significantes se produce de modo más personal y en forma audio-táctil y visual. *“Mediante la escritura el pensamiento se hace más lógico y coherente (...) El relato oral, en cambio, antepone lo sensible a lo inteligible: debe sentirse más que entenderse (...) en la escritura manuscrita se imprime la personalidad del que escribe, y esos caracteres gráficos hablan por sí mismos, añaden sentidos a las palabras...”*⁷⁴

En la obra de Pujol, el objeto artístico está conectado con su título. La elección de la palabra “reflexiones”, implica la conceptualización sobre lo transcurrido y lo transcurrido implica tiempo. Un tiempo del proceso de realización y un tiempo que dedicaremos a la lectura, o sea, una acción futura a partir de lo realizado. Reflexión también se entiende como la cualidad física que permite reflejar, desdoblar, multiplicar, en un diálogo entre lo material y lo inmaterial. ¿Qué es lo que se desdobla, multiplica o desmaterializa? En este cuestionamiento se enreda la artista, su proceso creativo y las transformaciones que sufre el conejo: el personaje que hace visible el transcurrir.

La linealidad del relato se manifiesta por medio de los rollos que se despliegan y repliegan, poniendo relevancia en su longitud en sentido horizontal, o

⁷³ ACHA; Colombres y Escobar; *Hacia una teoría americana del arte*; 1991. p. 244

Hay que agregar, que Pujol no abandona esta dinámica interpersonal totalmente y por ello recurre al formato de performance.

⁷⁴ Op cit; p. 245

sea, en el sentido occidental de lectura de la palabra escrita. El montaje de la obra varía y algunas veces se presenta como libro de artista, en ese caso, el objeto libro implica la manipulación por parte del que mira e interactúa con la obra, en un encuentro visual y táctil, acercándose a la experiencia del manuscrito.

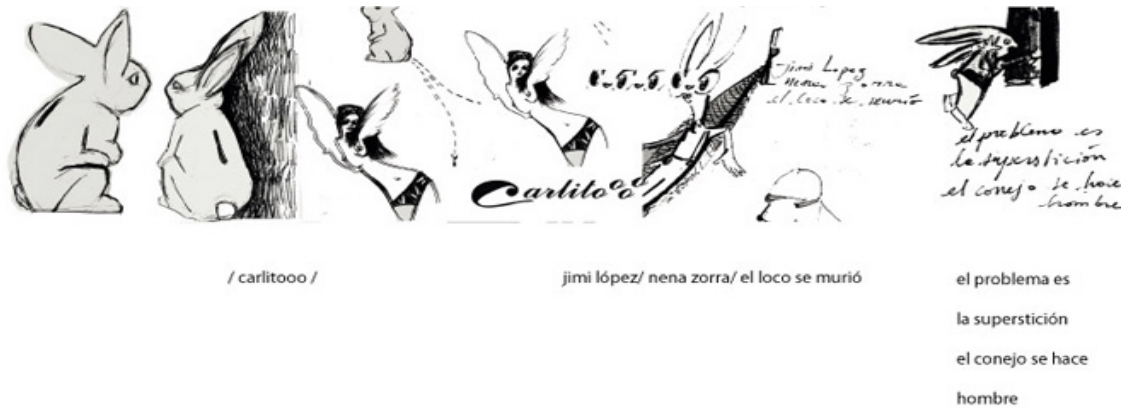
Según Cecilia Almeida Salles, podemos considerar como manuscrito no solamente aquel escrito a mano, sino todos aquellos documentos que tienen en sí una *“idea de registro”* y aparecen ante nosotros como *“vestigios vistos como testimonio material de una creación en proceso”* (...) *“retratos temporales de una génesis que actúa como índice del transcurso creativo”*⁷⁵ Así entendido, no podemos sino ampliar nuestras consideraciones acerca de ese transcurrir gráfico-verbal que materializa un proceso de conceptualizaciones alrededor de la temporalidad.

Decíamos que el relato oral presenta cualidades expresivas tales como sus ritmos, alteraciones y gestos corporales que se pierden con la palabra escrita. Algunas de estas características son recuperadas en el manuscrito y en este caso, son canalizadas mediante la expresión plástica del lenguaje visual (que será analizado mas adelante) mostrando la gestualidad o huella corporal en el dibujo y su secuencialidad.

El interactor se enfrenta al objeto que se le ofrece a la lectura y al desarrollarlo, se encuentra con grafismos dibujísticos que han sido escaneados y compuestos en pantalla antes de ser impresos y por lo tanto, lo que ve, ha perdido mucho de su textura material y gestual. La impresión implica la definición, la inmovilidad y la imposibilidad de corrección o transformación, pero igualmente, nos ofrece una dinámica perceptual que nos permite evocar otras posibilidades o conceptos imaginariamente. La imagen visual, a diferencia de la lectura literaria, se presenta como totalidad, en un acto perceptual único y de la manera más simple posible, luego recorremos los detalles, que difícilmente realizamos en forma lineal sino, en todo caso, siguiendo las tensiones dinámico-perceptuales que organizan nuestro recorrido visual.

Pujol nos ofrece la temporalidad del comic, la sucesión fragmentada del tiempo del relato, mediante múltiples imágenes que solo tienen sentido encadenadas. El objeto libro es manipulable y compuesto, permitiéndonos seleccionar los rollos sin un orden establecido y alterar el tiempo de lectura.

⁷⁵ SALLES, C.; *Gesto inacabado*; 2004. p. 77



76

Inti trabaja también la relación imagen–texto, las palabras incorporadas aparecen en distintas tipografías, a veces tienen la gestualidad del dibujo confundiéndose con él y otras son normalizadas incluyéndose como notas al pie o aclaraciones. En realidad, actúan más como indicios motivadores de conceptualizaciones. Las palabras no son atribuibles a los personajes, son generadoras de ideas que dialogan con el dibujo proponiendo nuevas semiosis. No analizaremos cada una de estas proposiciones, ya que las interpretaciones y connotaciones se presentan abiertas al que se conecta con ellas.

Es obvia la relación Arte-Diseño. Podemos apreciar estas confluencias formales en los procesos de dibujo, composición, manejo de la forma y el color. Pero prestando más atención, vemos que también las herramientas digitales utilizadas en distintos momentos de la producción, favorecen la elección de ciertos modos de trabajo que se muestran comunes.

L.R. - Me dijiste que uno de los programas que más usás es el photoshop

INTI – Y, el Illustrator, lo interesante de esos programas es que se llaman programas de plataforma cruzada. Porque uno es vectorial y el otro no. Uno es para línea y plano y forma y el otro no, es para todo lo que es luz, color (...) entonces trabajas luminancias lo hacés con el photoshop y si después necesitas alguna herramienta vectorial, pasas la imagen (los dos programas están preparados para eso) pasás la imagen al otro lado y ya tenés lo vectorial digamos las herramientas de forma...⁷⁷

⁷⁶ Reflexiones de un conejo. Uno de los rollos desplegados (20 x 100). Pueden verse otros en el Anexo

⁷⁷ Extraído de entrevista realizada a la artista



78

Con respecto a los significantes de la forma, observamos que en la estructura del campo de representación domina el relato. El concepto de línea de tiempo se visibiliza por la longitud del formato horizontal y su organización en rollos despegables, nos recuerda los antiguos rollos o volúmenes manuscritos, sin dejar de tener presente, los carros de impresión para papel continuo que se agregan a las impresoras. Esta referencia antiguo–contemporáneo, también es una relación temporal. La distribución interna de las figuras respeta la tensión dinámica horizontal y el transcurrir se hace mediante numerosos procedimientos rítmicos como distorsión, multiplicación, repetición, alternancia, modulación, serpenteos, progresiones etc. La utilización de la línea es el recurso plástico más relevante. Moduladas o monocordes, acentradas, curvas o mixtas, recorren todo el campo longitudinal. Contornean o sugieren figuras o formas y escriben letras o palabras que flotan sobre el fondo y/o se dejan atravesar por él. El lenguaje de la historieta aparece como punto de encuentro entre dibujo artístico, grabado, ilustración y quizás video de animación.

“... me gustaba eso de correr los límites que para mí no existen mucho en ese sentido”. (...)Yo veo que si es impresión, si tiene algún sistema de impresión es grabado. Punto⁷⁹.

La utilización del color se vincula a la percepción de un todo equilibrado en su dinámica. Se eligen neutros en los fondos y algunos saturados, ubicados en pequeñas cantidades para producir o equilibrar fuerzas perceptuales. Los colores elegidos son siempre sustractivos y están relacionados con los pigmentos de las tintas de impresión o la pintura; no hay primarios y todos tienen una tensión interna hacia el amarillo provocando cierta energía cálida. Domina el blanco del papel y la línea negra. No hay desaturaciones sino fuertes contrastes en luminosidad y en cantidad⁸⁰ provocando una percepción activa y con carácter.

Como recursos del diseño y facilitado por el trabajo informático, se utiliza el escaneo de imágenes, pictogramas, gráficos o íconos publicitarios,

⁷⁸ Íbid

⁷⁹ Íbid

⁸⁰ Relación entre claridad/oscuridad y Superficie Grande/pequeña abarcada por las manchas de color.

tipografías de distintas procedencias y la edición en pantalla. El resultado, una resolución cuidada, muy relacionada con las publicaciones de la industria gráfica. Onírica, mágica o fantasmagórica, pero con cierta frialdad dada por el distanciamiento producido con la manipulación digital, especialmente por la textura lisa de la impresión. Pensar sobre el tiempo que se pierde y lo cerca que está la desaparición, hace presente la idea de historia cronológica y esto es un procedimiento conceptual que inferimos de distintos modos a través del relato visual y la propuesta del objeto libro configurado por rollos.

“(...) Lo que yo veo es lo siguiente. Por eso hablo otra vez de la moda...Por ejemplo hoy es el arte digital, se hace una convocatoria, van a hacer una muestra de arte digital, yo veo que desde la dirección de los museos no se conoce exactamente de lo que se habla. El arte digital es un buen punto (ya te voy a decir después porqué creo que es algo que yo nunca hice⁸¹) y la performance...ahora todo es performance, hasta en la tele -yo me reía el otro día en el canal 7- unos que hacen una muestra y performance, todo y performance, pero en realidad si uno se pone a investigar qué es la performance, pocos hacen performance”⁸².

• Jugando al huevo podrido

Posicionándose nuevamente en la idea de observar procesos y relaciones, es necesario no perder de vista la totalidad en la producción de Pujol y la vinculación que tienen sus trabajos entendidos como proceso. La artista también considera su proceso creativo como desarrollo temporal, aunque lo ve en una línea de tiempo. Es necesario destacar que esto no es completamente así, sino que se produce de un modo más complejo y reticular.

La realización de performances, comienza en su producción paralelamente a la realización de otros géneros como instalaciones, pinturas o grabados y la utilización del registro fotográfico digital, es un recurso que vincula al total. Un claro ejemplo del modo en que Inti trabaja, es entrar en su espacio-taller donde uno se encuentra no solo con elementos propios de la plástica tradicional, sino también con una máquina de coser y una computadora con todos sus periféricos.

⁸¹ Pujol, considera que no hace un verdadero arte digital ya que para ella “...el artista que es artista digital, trabaja adentro (en la PC) en la “mortalidad virtual” digamos, es raro que salga de lo virtual...” y además, logra programar o realizar sus propias herramientas de software.

⁸² Extraído de entrevista con I. Pujol-2008

Inti comparte la idea de que la o el performance, es un género de las artes visuales vinculado al arte de acción que *“rompe con el imperio de la obra de arte como objeto, ataca al sistema establecido de mercado, no permitiendo la separación del artista de su obra. Mezclando vida y arte. Pasando el artista a ser sujeto y objeto de la obra de arte, reuniendo al artista, obra y audiencia en un mismo momento (el momento de su producción o ejecución). Introduciendo definitivamente la efimereidad y la “realidad presente” en la obra de arte”*⁸³. Entonces, incursionar en este terreno, implica la realización de una acción que se define en tiempo y espacio y que incorpora la relación comunicacional artista-público, dos aspectos ya señalados con anterioridad en los procesos creativos de Pujol.

Cabría recordar entonces, la propuesta metodológica de este trabajo de tesis que entiende al objeto de estudio como una estructura de relaciones que lo configura hacia su interior cargándolo de sentido y lo conecta al entorno cercano o lejano, con la misma dinámica de semiosis.

*Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído.
El distraído no ve y huevo podrido es*⁸⁴

El edificio del ECA (Espacio de Arte Contemporáneo de Mendoza) tiene varios espacios destinados a exposiciones de Artes visuales. Uno de ellos es el subsuelo, al que se accede por un ascensor o por una escalera de dos tramos.

Recuerdo muy bien el día que bajé a ver la muestra de arte colectivo y procesual “hacer ambulante” curado por Inti Pujol⁸⁵. Ya en el segundo tramo de la escalera y antes de entrar al pasillo que llevaba a la sala, un olor a naftalina inundaba todo. El descenso un poco oscuro en ese edificio de 1920⁸⁶, provocaba cierta

⁸³ Como fundamentación teórica, Inti hace su planteo y ofrece la dirección de esta página <http://performanceología.blogspot.com>, de donde se han extraído estos conceptos: PEIDRO, Miguel Angel; *El arte de acción*, 2007

⁸⁴ Cántico de una ronda infantil. Ésta se organiza con los niños cantando y mirando al centro del círculo. Por fuera corre un niño con un pañuelo hecho un nudo, que arrojará furtivamente en el piso detrás de algún “distraído” de la ronda. Cuando el cántico termina, se debe mirar hacia atrás para descubrir quién fue señalado y éste, debe correr alrededor de la ronda tratando de atrapar al que le tiró el atillo antes de volver al lugar que dejó vacío y convertirse en huevo podrido.

⁸⁵ La performance realizada por I. Pujol se realizó el 5 de diciembre del 2008 en Mendoza, en una muestra colectiva en la que participaron artistas de Córdoba, Buenos Aires y Mendoza.

⁸⁶ hermoso edificio de 1920 que perteneció al ex Banco de Mendoza, que fuera declarado bien patrimonial de la provincia y destinado a actividades culturales en 1997. El ECA funciona allí desde 1999

inquietud y una sensación tenebrosa y de misterio. Costó apenas un momento identificar el olor, es un químico destinado a la conservación de textiles o animales embalsamados contra la polilla. De algún modo me hizo evocar el formol usado en la conservación de cadáveres. ¿Qué es lo que se quiere mantener lejos del deterioro, la descomposición, la desaparición?

“...la performance es como ofrecer la participación en un experimento y la obra como ofrecer el resultado. De alguna manera en ese proceso de comunicación, la performance requiere una participación más activa del público, este es testigo y hasta cierto punto parte integrante, su presencia modifica el resultado. . . Podríamos decir que en una performance hasta que esta no acaba nadie sabe el final. (...), todo accidente es incluido, la enriquece, esto nos lleva a ese tema del experimento. La performance, mientras tiene lugar, produce lecturas continuas tanto para el artista como para el público”⁸⁷

Esta acción se organizó en un espacio de aproximadamente cinco metros cuadrados, tomando desde la pared y avanzando hacia el centro de la sala. Aclaremos que no era el único trabajo presentado, así que debía de configurar su propio espacio dentro del total de expositores en la sala.

Sobre la pared de fondo, una imagen fotográfica digital impresa, en un tamaño de 100 x 70cms en sentido horizontal, mostraba lo que podíamos entender como un desnudo femenino incompleto por el encuadre, en posición fetal muy contorsionado, sobre una superficie de madera entablonada y cercada por naftalinas. Una joven, con piel tersa, blanca, replegada sobre sí como resguardándose ¿o retorciéndose con dolor? mostraba indefensión. A su lado las bolitas de naftalina parecían generar un escudo ahuyenta-males. Es una imagen con una carga estética importante y cierto halo de ritual.

L.R- con respecto al proceso creativo... ya sé que ahora estás trabajando más en la pintura, pero también esta pintura ¿podría convertirse en un proceso digital en algún momento?...

INTI- yo lo utilizo siempre, es más ahora vengo de Rosario que me invitaron que van a hacer street art que es intervención urbana y sí, se utiliza como dibujar, para muchas cosas, para trasladar, por ej....siempre hablando de que yo pienso que el arte digital-digital todavía no lo he hecho nunca (eso de programar) tal vez algún día... Pero ahora que hice una instalación en el ECA que era con unas naftalinas y de fondo había una imagen. Bueno, esa imagen pasó por todo su proceso, saqué primero con una cámara digital, fui a Hocevar a imprimir...pasó por todo eso...digamos que para mí, es una herramienta más que te puede servir para, no sé, hacer un plotter de corte (que también he hecho)...uff! sirve para mucho...⁸⁸

⁸⁷ PEIDRO, M. Angel; El arte de acción, en línea, <http://performanceología.blogspot.com> 2007

⁸⁸ ROCO, L.; de la entrevista realizada a la artista

Fuera del espacio bidimensional de la fotografía, en la materialidad, en el espacio físico que compartimos con la obra, se ubicaba una mesa de madera, bastante sencilla y rústica, llena de bolitas blancas de naftalina (las culpables del olor percibido antes de entrar). Reconocemos en la mesa la superficie donde la figura de la fotografía se recuesta, hacemos la analogía y comprendemos la continuidad. En un rincón de la mesa, sentada en una silla de espaldas a la pared, se ubica una enfermera o médica con guardapolvo blanco, estetoscopio y manguito para tomar la presión arterial y enfrenteada a ella, una silla vacía de espaldas a la sala, invitaba a los asistentes al evento a realizar la acción propuesta. Un reloj despertador en la mesa, marcaba el tiempo que transcurría. La medida de lo que fluye como el tiempo o la sangre, aparece como un intento de hacer conciente el tiempo vital ¿saludable? de nuestra existencia.

La organización de los elementos de modo escenográfico, se abría hacia el público incluyéndolo como en un set de televisión. Sugería por su precariedad, un consultorio improvisado como de campaña, o una consulta médica domiciliaria. Esta imagen y los objetos presentados nos atraen hacia sí, nos invitan, nos fascinan. Las olorosas pero atractivas bolitas blancas que parecieran desprenderse desde la dimensión del cuadro hacia nosotros, nos atraen por lo hápticas, por lo simpáticas, por lo lúdico de su forma, por el contraste con el fondo oscuro, pero nos repelen por el olor y la gran cantidad (siempre las usamos en pequeñas dosis). El rincón de la mesa destinado a la toma de la presión, es muy constreñido ante la invasión del espacio por las naftalinas. Esto nos incomoda y nos hace replegar en cierto modo, como la imagen de la fotografía.

La estructura relacional del total, dibuja un movimiento circular o espiralado que se curva con la imagen de la pared, se resbala hasta la mesa por donde se dan varias vueltas en distintos sentidos y se expande hacia el público con el que se vuelve a encerrar el espacio y la acción.

L.R- vos, para trabajar, utilizás material solo imaginativo o te nutrés de materiales del contexto como objetos, noticias, libros, publicaciones...

INTI- *libros, me gusta mucho la literatura y también me gusta salir a la calle y mirar. La calle, la gente, pensar en una realidad social digamos. Me interesa la realidad social, me interesa lo que está pasando porque ahí de alguna manera te conectás. Por eso me gusta la docencia, porque vos te conectás con la necesidad del otro. Porque el otro tiene una necesidad estética, (...) y un interés en otros temas ¿no?, entonces no me gusta el lugar de ese artista que está ahí como la idea romántica de que es el artista, que es Dios. A mí me gusta juntarme con los otros. Por ejemplo, ahí en el ECA, que hice esa instalación...en el día, durante el día en que duró la inauguración, en esa mesa en que estaban las naftalinas, yo hacía una acción apilando las naftalinas, pero en la misma mesa estaba una médica que tomaba la presión. Entonces*

la gente se tomaba la presión. Y a mí me sirvió porque mientras realizaba la acción, escuchaba el discurso de las personas que se tomaban la presión. De su interés físico con eso del médico...sentí una relación con las instituciones del cuerpo por eso la naftalina que es para conservar, que no se apolille y el mérito de que si por ahí no hay nada que conservar...o sí...y hasta dónde está el límite. Y entonces leyendo un texto de Foucault que se llama El examen, yo localicé cuando te toman la presión como el examen. Como el ingreso, cómo a través del examen te entregás a la institución y listo...estás frito (risas) Pero desde el punto de vista del que toma el examen, está inconcientemente puesto en un nivel superior al otro, en el nivel de orden, ¿viste?, porque te ordena, te va ordenando...y entonces sí, yo tomo un poco de filosofía, me gusta leer, mucho me gusta leer, como que es lo que más me gusta después de hacer arte, escucho música, recopilo,...⁸⁹



90

Un personaje encapuchado y anónimo, vestido con un guardapolvo celeste, con una inscripción en la espalda que lo señala como operario⁹¹, manipula, ordena, apila, construye formas con las bolitas. Se mueve frente al público y alrededor de la mesa, ¿nos alecciona, nos da indicios, actúa como interfase, genera metáforas? La relación con el público se hace acudiendo a la experiencia que éstos puedan tener con los objetos presentados⁹².

⁸⁹ Ibid

⁹⁰ Escenas de la performance realizada en el ECA en el 2008

⁹¹ En el anexo se puede ver una fotografía de este personaje que es operario y conejo en otra performance.

⁹² Como dice Fernando Martín Juez en *Contribuciones para una antropología del Diseño*. Los objetos, pueden ser entendidos como espacios cualificados que presentan agrupamientos funcionales discernibles como áreas de pautas. “Cada área de pautas, principal o secundaria,

Nos dejamos examinar, nos brindamos a la experiencia pero no estamos del todo cómodos, el total nos cuestiona. Recordamos el título de la obra: “Jugando al huevo podrido” y cantamos mentalmente: *Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído. El distraído no ve y huevo podrido es...* ¿Qué estamos pasando por alto?⁹³

INTI- (...) *me gusta mucho ese tema de (...) recopilación de la información, la etapa de juntar* (en una investigación).

L.R - la heurística

INTI –*¡Sí!, la heurística, me parece re- copado*

L.R -¿Y como vas guardando? lo tenés fichado...amontonado...

INTI -*Internet es como muy importante y por ahí escribo mucho, me hago estos cuadernos, escribo...lo que sí coincide siempre es el dibujo. El dibujo es proyectual, a mí me interesa desde lo conceptual porque proyectás. Estás ahí, escribís, hacés un croquis, cómo voy a montar esto, si lo quiero en las paredes si lo quiero así, como que el dibujo es la parte más teórica digamos. Dibujo y escritura. ¿Viste que en los conejos hay mucha escritura?, es como un ejercicio así, para aclarar y creo que hay algo de psicoanálisis que ya no hago más...*⁹⁴

Inti, trabaja en espacios institucionales dedicados al arte y/o a la cultura. Es clara su inclusión dentro del campo artístico. Los asistentes a estos eventos están preparados para recibir este tipo de mensajes y disfrutan en su desciframiento.

La ubicación de esta performance dentro del proceso creativo de Pujol no es aislada y deviene de trabajos anteriores o paralelos. Ella misma explica que siempre utiliza alguna imagen de un proceso anterior para colocarla en la propuesta siguiente y así mantener la idea de lo dinámico e inacabado. Previamente a esta performance, en el año 2007, se había realizado una foto-performance con el mismo nombre, de aquella, se seleccionó la imagen digital que se colocó de fondo para esta ocasión.

nos indica un propósito y prescribe una relación (...) Generalmente las áreas secundarias más ligadas a la función principal son definidas formal y dimensionalmente por la parte corporal del usuario que utiliza el diseño. Son estas la interfase entre la operación prevista para el objeto y la posibilidad de manipularlo” (pág. 87). Enfrentados a los objetos propuestos como mesa, silla, reloj, naftalinas, tensiómetro etc. éstos evocan en primera instancia, nuestras relaciones con ellos en cuanto a su manipulación y recién después, podemos hacer relaciones connotativas abriendo la semiosis.

⁹³ Para completar el sistema de relaciones y procesos en una acción como esta, se haría necesario incorporar las apreciaciones de aquellos que participaron de la experiencia y revisar el video de registro de la misma. Además, sería importante considerar la foto-performance realizada con anterioridad. No se realizará en esta ocasión (aunque se deja abierta la posibilidad para una investigación futura) porque nos alejaríamos demasiado de la temática acotada para esta tesis.

⁹⁴ Íbid

Esta idea de continuidad, según también ella sugiere, podría provenir del acostumbramiento en el uso de procedimientos digitales, ya que estos nos habitúan a una mirada distinta. Dinámica, imprevisible o indeterminada, compleja y siempre con posibilidades de cambio y transformación.



95

Una vez que se aprende o se apropia el lenguaje digital ya es imposible que no se filtre en todo lo demás, su propio conocimiento acondiciona de manera diferente nuestro modo de ver, de pensar y construir imágenes. Propone nuevas alternativas de uso y facilita el acceso y comprensión de nuevas tecnologías. Asimismo, este saber, aleja mucho más a aquellos que lo desconocen ya que la brecha se hace cada vez más grande y es más difícil dar ese salto cualitativo que supone pensar según las posibilidades de los softwares y más allá.

DINO ANDRADA⁹⁶

Dino Andrada, es otro artista que trabaja en la complejidad. Está siempre en constante búsqueda, experimentación y cuestionamiento. Su

⁹⁵ Jugando al huevo podrido; foto performance 2007

⁹⁶ <http://dinoandrada.blogspot.com/>

producción recorre muchas formas de visibilidad como artes visuales plásticas, performances, intervenciones en el espacio público, diseño, escenografía, fotografía, producción digital, etc.

Andrada organiza su trabajo bajo un mismo concepto que unifica todas sus prácticas. Por lo tanto, su problema plástico visual se manifiesta como: Trabajar “*la variedad en la unidad*”, buscando todas las posibilidades de hacer visible el concepto universal “casa” y en el proceso, intentar arribar a un planteo artístico que no solo se presente como bello, sino que genere un bienestar real, sensible y concreto en el otro.

Hacer un acercamiento a su obra, resulta difícil por su diversidad y, además, sería un error tratar de aislar un trabajo de otro ya que se encuentran íntimamente relacionados por un encadenamiento procesual.

Es un entusiasta en el uso de la tecnología informática y sin embargo, no vemos una obra dominada por la digitalización, o en todo caso, no encontramos aquello que básicamente esperamos de una producción digital.

L.R - Cómo empezaste a trabajar con la PC, cuándo empezaste?

DINO - *Hace exactamente 10 años que empecé con el trabajo digital, empecé a investigar, porque básicamente los distintos estallidos en que había incursionado por el lado de la facultad me parecían interesantes pero a mí siempre me gustó la investigación y siempre me gustó empezar a ver otras cosas, y la máquina me pareció una opción interesante para ver nuevas opciones ¿sí? Y como yo venía con una formación más bien académica, nunca me desvinculé y entonces me pareció muy divertido asociarlas
¿.... de que manera yo podía poner mi impronta sin parecerme al otro y en esa medida lograr explayarme? Entonces empecé por un lado a trabajar desde adentro y por otro lado también desde afuera y esa combinación, en esa mezcla...logré cosas muy interesantes. Por ejemplo, sacaba fotos y a las fotos prácticamente las destruía y utilizaba prácticamente colores, formas, retazos y sobre eso hacía una reconstrucción. El hecho deconstructivista me sirvió mucho para luego armar una nueva propuesta y la base, el leitmotiv de toda mi obra, fue tener un concepto. El proyecto es” proyecto casa” una vez que encontré el modus operandi de la obra, empecé realmente a trabajar con una obra que tiene todo un sentido...yo tengo un concepto y lo que hago es variar. Lo puedo hacer digital, puedo hacer fotografía puedo hacer foto performance, instalaciones, intervenciones... ¿Por qué? Porque el concepto está aferrado, cuando el concepto es firme la forma sale sola. ... cuando uno trabaja con conceptos universales homologa con el otro. Y no estoy hablando solo de mi casa. La casa ya no es mi casa, es el mundo, entonces ya no es el mundo tan solo, es el universo entonces me voy ampliando y voy encontrando que es igual al otro y es la casa de nosotros que cada vez la llevamos a destruir más...”⁹⁷*

⁹⁷ ROCO, Lelia; Entrevista realizada al artista en febrero del 2010

Si el concepto ordena, los procedimientos digitales le dan sustento. La descripción que Dino hace más arriba, nos muestra su particular modo de trabajo muy posible gracias a la informática. El uso de estas herramientas, es lo que le permite probar las infinitas variables en un tiempo aceptable, sin que se considere un desperdicio del mismo, para las exigencias de subsistencia económica que impone este momento socio-histórico. La memoria de la máquina es una extensión de la suya propia, permitiéndole una “biblioteca o archivero” ordenado que se puede recorrer y correlacionar de innumerables maneras. Sus maneras y sus tiempos.



98

L.R - ...Vos guardás la información? ... O las vas tirando, desechando?

DINO - no, no, para nada, porque me parece muy interesante, porque ahí está una gran parte de la obra. Y me gusta mucho eso...

.....
.....

*Por sobre todas las cosas yo trabajo con la computadora (aparte de que porque me gusta) porque me ahorra espacio. Entonces yo tengo mil obras y no me ocupan nada más que un poco de gigas y como tengo un disco de 320 gigas me río del peligro. Lo divido, trabajo, hago carpetas, carpetas,... carpetas de trabajos, entonces me sirve. A ver, estos trabajos ahora, los voy a imprimir, a ver, estos trabajos deberían ser impresos en tal material, no, este trabajo tiene que ser de tal manera. Porque el trabajo también habla...*⁹⁹

La imagen digital no es lo imperante en su obra, pero en su proceso creativo, es ineludible el paso por la pantalla. Es factible advertir su presencia filtrándose en los diversos géneros utilizados. Andrada, apoya sus objetos con un sistema de diseño visual de identidad. En su trabajo se aprecia la mixtura de su formación y en esa impureza, su sello personal y su posicionamiento como artista

⁹⁸ Artista realizando una “estencileada” en Guaymallén 2006 (derecha) y artista con casco espejado con muestra de producción digital en el MMAMM 2006 (izquierda)

⁹⁹ Ibíd.

visual, se expresa en su logotipo o imagotipo¹⁰⁰ que irá anexando a toda su producción.

... para mí el arte era realmente un desafío. (...) yo me empecé a alejar de la escenografía porque no me resultaba un hecho complejo y el diseño me gustó porque habían ciertos elementos que eran muy pautados y realmente la libertad está en las artes visuales, donde esa libertad es un problema. Y ahí está el tema. (...) a la escenografía me parecía que le faltaban muchas cosas. Dentro de esas cosas me parecía que le faltaban cosas de diseño. No sé, rendí fotografía documentalista, rendí otras materias y siempre me pareció interesante las otras partes que le faltaban a la escenografía como los talleres, escultura... Es conocimiento lo que a uno lo hace poder defenderse a la hora del problema¹⁰¹.

Considero que la fuerte presencia de su formación en los campos del diseño - escenográfico o gráfico- es lo que le permitió abrirse sin prejuicios a la experiencia con la tecnología, ya que no es la herramienta habitual de trabajo o formación en las artes visuales plásticas en Mendoza.

El diseño gráfico de “marca”, la presentación personal por medio de stickers autoadhesivos, el uso de un blog en Internet con los fundamentos de su proyecto, el uso de estenciles, son prácticas devenidas de la comunicación visual para introducirse en un circuito de mercado con un sello de identidad y que el artista utiliza para darse a conocer, para obtener visibilidad y generar relaciones interpersonales en la red. Genera un sistema comunicacional no centrado en lo local, pero que parte de un interés por las problemáticas de nuestro medio, que resultan análogas a las de otros espacios geográficos en el país y el mundo.

El planteo de su “proyecto casa” es una síntesis de esta idea relacional. Por lo tanto, para analizar o estudiar los procesos creativos de Andrada, me centraré en una de sus obras realizada en el 2007: “Limpiando la casa” porque considero que ella es atravesada por la dinámica del proceso proyectual y ha alcanzado complejidad conceptual, con elementos sencillos. Es un ejemplo que merece analizarse o interpretarse mediante esta propuesta metodológica, ya que no tendría sentido hacerlo atendiendo al lenguaje visual tradicional. Luego, desde allí, completaré el encadenamiento que esta obra tiene con otras producciones del artista.

Hablar de relaciones y procesos en este caso, es pensar en asociaciones cognitivas. El tema casa, es hecho visible de muchas formas posibles y

¹⁰⁰ Considero que no es necesario profundizar en la obvia utilización de la tecnología informática en estos diseños.

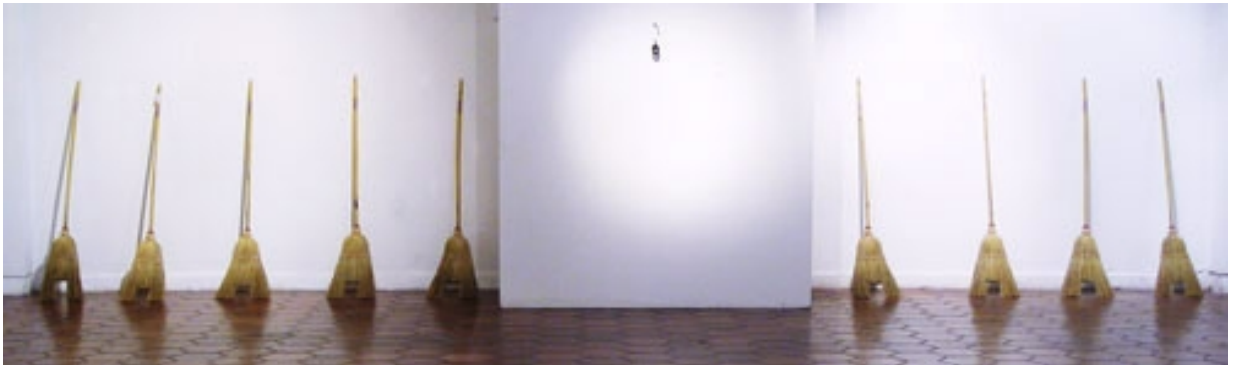
¹⁰¹ ROCO, L.; de la entrevista realizada al artista; 2010

nunca aparece como obra completamente individual o aislada. Dino siempre busca la complementación o compañía del trabajo o aportes de otros artistas o profesionales y las presenta en distintos espacios o situaciones.

- **Limpiando la casa**

En abril del año 2007, Dino Andrada junto a Kaín y Germán Álvarez expone obras en el Museo de Arte Moderno de Mendoza. La muestra con el nombre “En tu casa o en la mía” tiene la impronta del proyecto de Dino, que puede perfectamente asociarse al trabajo de otros artistas.

Uno de los trabajos presentados fue: “*Limpiando la casa*”. Una serie de diez escobas nuevas de paja con un recorte geométrico en la parte inferior central de las mismas. Se exponían apoyadas sobre la pared en una secuencia de seis y seis. En el espacio central, una cuchara sopera se sostenía separada de la pared.



102

Si comenzamos el estudio de las relaciones hacia el interior de la obra, deberíamos primero atender a uno de los objetos seleccionados por Dino: la escoba.

La escoba es un objeto doméstico de uso corriente, que se utiliza desde la antigüedad para barrer la basura o polvo en las casas. Es un objeto fuertemente reconocible que inmediatamente ofrece vinculaciones conceptuales diversas, conectadas con la generalidad o la particularidad brindada por las experiencias personales con ese objeto. Como dice Fernando Martín Juez, un objeto de diseño surge para satisfacer una necesidad. Se constituye por un área de pautas que no tiene un límite definido, ya que éste se extiende o amplía por la experiencia

¹⁰² ANDRADA, Álvarez y Kaín Muestra “En tu casa o en la mía” en el MMAMM 2007. Obra de Dino Andrada “Limpiando la casa”

sensorial o emocional que el usuario manifiesta en la manipulación del mismo mediante una historia compartida. Siguiendo este pensamiento, es lógico conectarse fuertemente con la escoba de paja. Es un objeto de fibra natural liviano y económico que todos hemos manipulado, sabemos de sus cualidades y desgaste. Por ello el dicho popular “escoba nueva barre bien”. El movimiento impuesto al objeto por la acción de barrer implica un ritmo con un gesto que dejará huella en la paja doblegándola en el sentido del uso diestro o siniestro del que la usa y por ello, la falta de esa alteración o deterioro, produce distanciamiento.



103

Las escobas que se nos presentan, están como recién salidas de fábrica, esbeltas y amarillas, con la madera del mango con un pulimento rústico sin la grasitud de las manos. Incluso un sticker recién adherido, nos propone un sello de pertenencia, son de Dino Andrada. La paja perfectamente cortada y atada por cinco hilos, formando un abanico firme, triangular y un poco redondeado en la unión con el palo.

Entonces advertimos algo que nos desconcierta, un recorte en la fibra abre un hueco estrictamente geométrico en la base, anulando o entorpeciendo la función para la que fue destinada.

Analizando la forma de presentación de la obra, cobran sentido los formemas ubicación, dimensión y orientación¹⁰⁴. Las diez escobas se muestran en su planaridad como un friso egipcio y en una secuencia regular como viñetas de una historieta. Nos recuerdan la idea de la acción de la limpieza como una constante en

¹⁰³ Íbid. Detalles de la obra

¹⁰⁴ El grupo μ en su Tratado del signo visual, propone como signos plásticos Forma, Textura y Color donde los significantes o atributos de la forma serían ubicación, dimensión y orientación.

nuestra vida, en nuestros hogares y es allí que reconocemos el ícono, el referente¹⁰⁵, el esquema de la casita tantas veces dibujado, en la triangularidad de la forma general de la escoba y el hueco como puerta abierta que no permite el cierre, el resguardo, el control. Entonces advertimos casitas repetidas como a la orilla de la calle, como en un barrio, todas iguales y sin distinción.

Por otra parte, la multiplicación de las escobas como clones, nos trae a la memoria, al ratón Mikey en la película Fantasía luchando con una multiplicación descontrolada de ayudantes de limpieza, que le permitirían desentenderse de sus “obligaciones laborales” sin medir las consecuencias. Considerando estas observaciones, surgen entonces, analogías o asociaciones con lo que sucede o sucedería en una casa más grande a la que podemos hacer referencia: la Casa de gobierno o la Casa Rosada. El concepto de casa está allí incluido y asociar la limpieza con situaciones políticas, nos trae a la memoria, entre tantas otras cosas, la frase del ex presidente Raúl Alfonsín en la semana de Pascuas de 1987 luego de controlar un alzamiento militar: *“La casa está en orden y no hay sangre en la Argentina”*¹⁰⁶

Formalmente, la disposición de las escobas no es monótona sino que alude a una simetría de reflexión debido a una mayor separación central que divide el total en dos grupos de cinco. Esa interrupción detiene perceptualmente la continuidad hacia los lados y le da importancia al eje medio, nuevamente, se hace presente una estructura que nos remite al esquema del ícono y con él, el concepto cerrado de casa.

Dino en su blog, cita un fragmento de La poética del espacio de Gastón Bachelard: *“La casa en la vida del hombre suplanta contingencias, multiplica sus consejos de continuidad. Sin ella el hombre sería un ser disperso. (..) Antes de ser lanzado al mundo, el hombre es depositado en la cuna de la casa. (...) La vida empieza bien, empieza encerrada, protegida, toda tibia en el regazo de la casa...”*¹⁰⁷

En este discurrir, nos encontramos dentro del proceso creativo del artista, que se continúa o completa con las asociaciones que cada uno de nosotros puede hacer al relacionarse con la obra. Un recorrido claramente observado por Cecilia Almeida Salles en su libro Redes de creación donde advierte que *“La capacidad de interpretación involucra el poder de establecer relaciones, pues lo que es ofrecido al usuario son sugerencias de asociaciones, que pueden ser portadoras*

¹⁰⁵ No sería fácil ese reconocimiento excepto por la repetición del mismo en varias obras de la misma muestra

¹⁰⁶ Fue el primero de una serie de alzamientos militares de un grupo llamado “carapintadas” en relación con los enjuiciamientos al ejército por su actuación antiterrorista en los gobiernos de facto

¹⁰⁷ <http://dinoandrada.blogspot.com>

*de nuevas ideas al ser incorporadas al texto*¹⁰⁸ es decir, un continuo de interacciones cognitivas.

Retomando la intención de acercarnos a la obra en sus interpretaciones posibles, no podemos dejar de notar que el Número, tiene importancia simbólica en ésta como en otras obras del artista.

El diez, es un número compuesto y abundante en ejemplos de uso en la historia. Es el número del sol y símbolo del orden. Para los mayas, el símbolo del hombre. La separación en dos grupos, pone de manifiesto la dualidad, la pareja, la presencia de los contrarios u opuestos que se corresponden entre sí, ya que no hay uno sin el otro. Nuevamente un recorrido que permite asociar unos conceptos con otros reforzando la misma idea de casa.

Como habíamos observado, la obra también incluye otro objeto en el eje central: una cuchara de metal separada de la pared, suspendida, pendiente, con un sticker del logotipo de Dino en la concavidad que se abre hacia nosotros y produciendo una silueta de sí misma, en la sombra proyectada en la pared.

Una cuchara sopera tomada del mango con el ovalo hacia abajo, con una presencia activa pero sin demasiada energía. Un objeto que se muestra por sí más que imponerse. Sencilla, estándar y limpia. Es pequeña en relación al espacio pero la duplicación umbría opuesta a su materialidad la hace más notoria y sugerente. La cuchara es el utensilio adecuado para tomar sustancias líquidas, un aporte cultural que completa las formas funcionales de nuestro cuerpo para ese menester. Cuchara y sopa son conceptos que se piensan juntos y ambos se relacionan inevitablemente con saciar el hambre. La sopa, es una comida nutritiva, reconfortante, casi medicinal y fundamentalmente un cocido muy económico ya que para prepararla, se pueden hervir restos de carnes y/o sus huesos, verduras (incluidas raíces, troncos, cáscaras, semillas etc.) y harinas o fideos. La comida más sencilla para la subsistencia de las familias más humildes. Sin olvidar, que el sabroso plato debe cocinarse lentamente en el fuego del hogar¹⁰⁹, provocando que los aromas de la cocción invadan el espacio haciéndolo más acogedor.

La cuchara exhibida con el pequeño adhesivo rojo y blanco, se balancea entre dos campos: el del mercado para los objetos de producción industrial,

¹⁰⁸ ALMEIDA.SALLES, C; Redes da Criação; 2006; p.121.En el párrafo seleccionado, se refiere a un texto literario, pero la autora estudia el proceso creativo en su complejidad asociativa en cualquier género artístico.

¹⁰⁹ Quiero usar este término en sus dos acepciones, como el fuego para calentar o cocinar y como casa familiar

al que nos refiere por el modo en que está pulcramente presentada y etiquetada y el del arte, ya que está en el espacio de un museo mostrándose como producción simbólica. Escobas y cuchara son productos industriales de consumo y por ello producidas en serie. La seriación y el etiquetado, son formas de presentación de la mercadería expuesta en el mercado, pero la marca de identidad los coloca fuera de este circuito de lo cotidiano o banal, para circular en el de lo resguardado, aislado, valorado, coleccionado.

Hogar, comida y limpieza, conceptos que se han hecho perceptibles, se interceptan, se intercambian y nos evocan sus contrarios, aquellos que gritan silenciosamente en las conciencias.

Esta obra, también fue instalada en la Plaza Independencia con motivo de la realización del seminario “Arte en la calle” dictado por el artista visual Carlos Romero en mayo del mismo año 2007. Las escobas en la plaza resultaban extrañas hasta cierto punto, ya que la misma está llena de puestos de venta de artesanías y de vendedores ambulantes. Por la forma y la cantidad en que se exhibían sugerían estar a la venta atrayendo la mirada de transeúntes y curiosos. En esa oportunidad, se ofreció a la gente que se acercaba a preguntar, que barrieran la plaza y al mismo tiempo, Dino les entregaba sus diseños de identidad autoadhesivos. Por ser invierno anocheció rápidamente y ya no había luz suficiente para ver lo que se barría. Las connotaciones fueron variadas ya que en el decir popular “solo las brujas barren de noche”.



110

Entre agosto y setiembre del 2007 la obra se expone en la UTN¹¹¹ junto a obras de otros artistas jóvenes. En la página web del Espacio de arte, Andrada

¹¹⁰ Limpiando la casa colocada fuera del museo en el marco del curso Arte en la calle” 2006

¹¹¹ Muestra n°23 en el Espacio de Arte de la Universidad Tecnológica Nacional de Mendoza. En la Web de la Facultad, la galería tiene por enlace un sitio desarrollado específicamente y en el encontramos explicada su misión: “El Espacio de Arte fue concebido con el criterio de una

expresaba” *La escoba como elemento de limpieza, nos hace reflexionar sobre cuánto debemos limpiar de nuestra vidas, para alcanzar a conocer lo esencial de cada uno de nosotros y nuestro mundo”*

En este lugar, la obra causó desconcierto. La Licenciada Socorro Cubillos, siendo en aquel momento Directora del espacio, cuenta que los directivos de la Facultad se sintieron incómodos al punto de pedirle explicaciones por la elección de la misma, pero no por los contenidos conceptuales inferidos, sino porque les resultaba incomprensible como objeto de arte, al punto de sentirse insultados.

Arte, comunicación y diseño se hallan imbricados. Dino penetra en el campo artístico mediante el uso de un sistema comunicacional en red. Redes de creación y producción, redes de comunicaciones interpersonales, redes de Internet. Su intención es que el que mira, interactúe con la obra, con su realizador, o que ingrese a su sitio en Internet para completar información o se incluya como contacto en la red virtual. Su logo impuesto a las producciones visuales las asemeja a los productos industriales y a su vez los distingue y resguarda de la tendencia a la igualación con los numerosos productos circulantes.

o Registrando un transcurso

DINO- *Entonces hacía un dibujo y lo digitalizaba y dentro de la digitalización lograba volver a manipularlo. Y esta acción: manipulación digital, me llevó a ir encontrando ciertas gracias, ¿porqué?, porque cuando uno trabaja normalmente con lo digital. Es una matriz, y más allá de lo que tome fulanito o menganito, en la máquina son los mismos, entonces es como un sellito que más allá que uno trabaje tantos y determinados componentes, ciertos y determinados elementos son los mismos*

L.R- te referís al software

DINO- *exactamente, al software, al programa en sí. Entonces ¿de que manera yo podía poner mi impronta sin parecerme al otro?*¹¹²

Escaparse de las limitaciones de los programas y ajustarse a un concepto, son las premisas orientadoras de Andrada.

Es posible seguir este recorrido a través de varias de sus obras. El trabajo con la casa se hace visible a través del ícono esquematizado y repetido de

universidad abierta y moderna, dispuesta a brindar respuestas a la sociedad más allá de lo netamente relacionado con su especialidad: la ingeniería. Este espacio pretende constituir un puente entre la sociedad y sus artistas, vinculando además la cultura con la tecnología al acercar a los futuros ingenieros al fascinante mundo de las artes visuales.

¹¹² ROCO, L. Entrevista realizada en el 2010

muchas maneras. A veces es evidente y otras lo reconocemos por la pregnancia de algunas de sus formas componentes como el triángulo del atado de la paja y el rectángulo recortado en la misma que organizan la estructura.

Su producción digital, realizada entre el año 2006 y 2007, muestra un período de destrucción y reconstrucción de la imagen, que se presenta con un predominio de la abstracción, con superposiciones de planos fragmentados, transparencias y juego de oblicuas. Entre ellos, se configuran indicios del esquema de la casa: una fachada con cumbrera a dos aguas y aberturas rectangulares a modo de puertas. Son imágenes distanciadas, un poco frías en su geometría, con un predominio de la razón en el juego compositivo que las endurece. Están más cercanas a una gráfica de diseño o arquitectura, como es la elaboración de planos de proyectos constructivos.

El uso del color acude a contrastes de luminosidad que ayudan a diferenciar planos en diferentes posiciones frente a la fuente de luz. No encontramos solo un centro compositivo iluminado, ya que la fragmentación hace aparecer zonas de luz o de sombras en distintas partes del campo.



113

“...me encuentro que como artista me resulta fácil hacer un cuadro, no resulta complejo, porque ya tenemos la idea y trabajo sobre un color, o trabajo sobre una forma, o hago una proyección o me pongo yo, o junto gente...ya está, me aburre. Entonces cómo no me puedo aburrir...”¹¹⁴

Otras formas de hacer visible el concepto, han sido acciones performáticas. Para ello, el diseño del ícono se llevó a un esténcil y con él se marcaron espacios públicos. Dino nos habla de la casa, su casa, en la calle.

Estar resguardado en la casa, pero abierta a lo que sucede en el espacio social y geográfico que la envuelve, encuentra otra forma de manifestarse

¹¹³ ANDRADA, Izquierda: Producción digital (20x 30 cm) 2006 y esténciles (derecha) 2006

¹¹⁴ Ibid

visualmente: El diseño de un casco que el artista se coloca y con el cual realiza una foto-performance. El objeto casco, comparte con la casa la idea de protección de aquello que puede violentar nuestra intimidad o integridad. La fachada de la casa, el frente, lo que se ve, lo que se abre al exterior, se adosa, se intercambia con la máscara facial protectora que resguarda la cara, lo que vemos, lo que nos mira. Al utilizar un espejo somos también lo que vemos.

Andrada, invita a la artista visual Lorena Zanón para que saque las fotografías del evento. Las secuencias se publican en el blog del artista.



115

“...desde leer un libro hasta ver la televisión. No siempre hago lo mismo y desde hace mucho tiempo trato de ver cosas más científicas que artísticas (...) particularmente, me parece más interesante adoptar cosas más hacia lo científico que es lo que más estoy investigando en este momento. Como la supersimetría, me fui a los agujeros negros, a los agujeros lombriz, estoy investigando otro lado ¿no? Que también tiene que ver con el hombre porque es la casa, es el origen. Entonces desde un lado retrocedo y retroceder también es avanzar entonces veo que pasa con el colisionador de partículas y voy asociando todo...”¹¹⁶

Por la necesidad de ajustarme al espacio temporal establecido, no seguiré avanzando en el proceso del artista. No obstante, estudiar la obra en su transcurrir, implica no cerrar o cortar abruptamente un proceso, ya que este permanece en tensión. Dino, en el 2008, es invitado a participar de un grupo de artistas que trabajarán con temáticas relacionadas al cosmos, por ello y por su nuevo interés en las ciencias, decide hacer intervenciones estelares con sus casitas, en fotografías de constelaciones. Es un nuevo viaje emprendido hacia otros espacios, hacia otras casas. Para hacer circular este trabajo, se abre un nuevo sitio en Internet¹¹⁷.

¹¹⁵ “Performer con casco espejado”. Foto performance realizada con Lorena Zanón

¹¹⁶ Ibid

¹¹⁷ Se puede ver una serie de obras del artista en el Anexo.

CONCLUSIÓN

Acorde a ese suceder

Nada concluye en un transcurrir, todo mantiene tensión e intriga acerca de lo que puede venir; no es el fin del cuento, sino que este espacio que hoy se encuentra al final, debiera ser un portal hacia otras posibilidades. Potencia y acto, pasado contenido en el presente, presente lanzado hacia el futuro. En el recorrido de este trabajo, se advierte que se hicieron numerosas preguntas, muchas de ellas fueron respondidas y algunas otras, que abrían caminos no tan pertinentes a esta investigación, necesitarán de nuevos esfuerzos para hallar sus respuestas.

En disposición de encontrar, se percibió un acontecer de cambio en el entorno mendocino. Este, ocurría y ocurre casi sin darnos cuenta, ya que estamos inmersos en ese suceder. La *tecnología informática* se fue incorporando a todos los quehaceres, notándose paulatinamente en las numerosas imágenes que proliferaban a nuestro alrededor. No todas eran o son, producciones artísticas, es decir, no siempre se realizaron dentro o desde el campo artístico y la mezcla entrecampos, principalmente Arte-Diseño se podía y se puede percibir con facilidad. Esta, es una consecuencia lógica, ya que estas carreras de grado universitario, están instaladas en la provincia desde mediados del siglo pasado y han dado numerosos y excelentes profesionales. Además, hacia el cambio de siglo, el avance socio económico local y global de productos del diseño para satisfacer las demandas de la industria y el mercado, provocó la apertura en nuestro medio de otras instituciones de distintos niveles educativos, dedicadas a la enseñanza del diseño, incorporando las nuevas herramientas digitales. Esta expansión, se ve reflejada sobre todo, en la producción de diseño gráfico y multimedial.

Frente a este suceder, se determinó que esa producción creativa en transcurso, debía hacerse visible para su estudio, pero *manteniendo su devenir*. El esfuerzo que requiere observar y analizar un objeto de estudio dinámico, plural y cambiante, es un ejercicio que necesitamos y debemos hacer, buscando las herramientas teóricas más adecuadas para conservar esa versatilidad, ya que las formas artísticas actuales, se presentan en una complejidad coherente con el momento de inestabilidad, fluctuación e incertidumbre en el que vivimos. En este

caso, observamos que conjuntamente a esa contingencia, el flujo de tecnología digital que se actualiza y caduca rápidamente en el mercado, empuja -casi sin piedad- a su manejo y utilización. Los modos de apropiación de estas herramientas, suceden de distintas formas según dónde estemos ubicados geográfica, social o económicamente. Los artistas mendocinos que decidieron usar la tecnología digital lo han hecho situados contextualmente¹ y según sus posibilidades económicas, materiales y creativas.

Se decidió acotar el espacio de reflexión al período que va desde el año 1995 al 2007 pero restringiendo el suceso a las Artes visuales. Esta fue una decisión que tuvo sus pros y contras. Retroceder más era inconducente, ya que no se percibía una incorporación y efectivo uso de tecnología digital en la Argentina y obviamente, tampoco en nuestro medio y menos aún en las Artes visuales. Con respecto al tope temporal, este ocasionó cierta impotencia y angustia, debido precisamente a la movilidad y transformación del proceso. A medida que nos acercábamos al año 2008, las producciones que se encontraban y las relaciones que se generaban, se hacían cada vez más numerosas, las prácticas de los artistas comenzaban a presentar características más interesantes o se iban afianzando en el manejo de las herramientas, por lo que detener el proceso en el 2007, dejaba trancos varios casos ejemplificadores. Por otro lado, si se hubiese abierto el espacio de estudio hasta nuestros días, hubiese sido inabarcable, porque desde fines del 2007 y principio del 2008, se produjo una eclosión de sitios en la red de Internet y los artistas visuales comenzaron a exponer tanto en museos y galerías como en galerías virtuales, blogs y páginas Web, mostrando al mismo tiempo obras de todo tipo y género, entre las que se encontraban obras realizadas parcial o totalmente mediante trabajo en software.

Se entendió que no resultaba adecuado hacer una investigación “sobre arte”² debido a la complejidad temporal, a la persistencia de formas pasadas en las

¹ Ya dijimos que estudiar sistémicamente, implicaba hacer un estudio contextual, pero conviene en este caso ampliar la idea según se entiende desde la teoría del arte como lo expresa Nelly Richard: “ *contexto* ” quiere decir *localidad de producción, sitio enunciativo, coyuntura de debate, particularidad histórico social de una trama de intereses artísticos y de luchas culturales que especifican el valor situacional y posicional de cada dinámica de arte*” en ponencia “*El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad*”; 2004

² VICENTE, Sonia “*Como investigación sobre artes vamos a entender a aquella investigación que realizan las ciencias cuando toman como objeto de estudio al arte*”. Se estudian obras o acontecimientos artísticos desde otras disciplinas como Filosofía, Historia, Antropología, Sicología, etc. “*toman como objeto al arte, pero lo analizan **desde la ciencia**. Los métodos que utilizan son los propios de cada disciplina*”. *Arte y Parte*. 2006 p.6

realizaciones presentes, a la variedad de procedimientos y principalmente, por el uso particular que los artistas hacen de las herramientas digitales. Los estados de creación se producen mediante procesos cognoscitivos que revisten complejidad, comprensión, analogía, indeterminación, la constante asociación de recursos teóricos, formales y materiales. Todos ellos, procedimientos completamente vinculados o identificables en el objeto de estudio que se trata de analizar y que se identificó e individualizó como *una creación en proceso* y por ello, se decidió trabajar desde una perspectiva metodológica de *investigación artística o desde el arte*³.

Para enfrentar esta inestabilidad hubo que tomar ciertos posicionamientos y decisiones teóricas. Primeramente, desplazar la mirada a los *procesos* y *no* a las producciones u objetos. Luego, considerar el proceso en esos doce años con la *complejidad* de un *sistema vivo*, del mismo modo que lo haríamos al enfrentarnos a una obra de arte actual o contemporánea. Esto implica, atender su movilidad o *inestabilidad*, su *transformación procesual*, su acoplamiento estructural al contexto social e histórico, su *co-dependencia* con las otras producciones del artista o grupo y su *viabilidad*, o sea la construcción de estabilidad y permanencia en el medio y al mismo tiempo, su *inacabamiento*.

En un principio, se pensó en tomar solamente la producción de imágenes generadas en computadora. Estas, de acuerdo con la generalidad observada en la provincia y en ese momento temporal, no se despegaban demasiado de un origen bidimensional atado a la pantalla. Aunque presentaban una dinámica virtual, interesante de estudiar en cuanto a su inestabilidad y fluctuación entre materialidad e inmaterialidad, era una elección que más que abrir, parecía cerrar o constreñir el objeto de estudio. El espacio de creación seleccionado, mostraba acción digital de varios tipos y en distintos momentos del procesamiento de la información visual, que se derivaba en disímiles y ricas formas materiales de realización. Acotar el estudio solo a obras artísticas totalmente producidas en pantalla, desestimaba precisamente el proceso de apropiación y manipulación de herramientas digitales, en donde se centra la riqueza creativa y producción de sentidos.

Se puso atención entonces, a la trama generada por la puesta en juego de *procesos y relaciones* y la cohesión dada por una *organización reticular*. Las vinculaciones estudiadas se situaron en varios puntos de conexión, los artistas con la máquina y los programas informáticos, los artistas y sus problemáticas de creación, las obras y sus relaciones al interior y al exterior, las obras del mismo autor entre sí y

³ “El objeto de la investigación artística es entonces: el arte mirado desde el arte” Op.cit p.8

con el contexto, los artistas con sus pares, con las instituciones formadoras, con los espacios de circulación locales y con el mundo a través de las redes de Internet.

Se pudo observar que los distintos artistas consultados y aquellos entrevistados, manifestaron haber tenido un interés creciente en la computadora y ansias de investigar o experimentar, pero la mayoría, curiosamente, no aprendió a trabajar con los programas de tratamiento de imagen en instituciones de enseñanza. El juego, el azar, la constante interacción con la máquina produjo los mejores resultados. Cada uno se zambulle, se adentra, se aísla en ese estado de producción creativa, en una *interdependencia enactiva*, en un *hacer emerger* constante y al mismo tiempo, absorbiendo nuevas formas de hacer, de pensar y actuar, encontrando recovecos en los programas que les permitan explorar nuevas posibilidades y capitalizar situaciones azarosas propias de cierta porción de ignorancia frente a los softwares utilizados. La interacción cognoscitiva y visual se resuelve conjuntamente con la PC, la memoria personal se amplía con la memoria informática, los tiempos se aprovechan mejor en los procesos experimentales de prueba y error antes de decidirse a materializar una idea. Los contactos rápidos a través de la red, proponen posibilidades de realizaciones compartidas, descubrimiento y uso de nuevos materiales, intercambios de opinión o contactos sin fronteras. Contrariamente, las relaciones personales con los artistas del medio son más escasas o no tan frecuentes.

Todos estos procesos, demostraron la actividad y *vitalidad* de este momento temporal, que hace intercambios con el contexto mediante una acción corporizada, que mantiene y crea numerosos vínculos cercanos y lejanos, busca en su interioridad o se inmiscuye en el medio. En esa oscilación recíproca, se auto mantiene y modifica su entorno, produciendo conocimiento, comentando sobre la vida, tomando posición, haciendo visible, para que este entono, a su vez, le sea propicio. Esta libertad de combinaciones conceptuales, creativas, formales, virtuales o materiales, se deriva en gran parte, de la versatilidad combinatoria del trabajo que cada artista realiza en la computadora, ya que permite discurrir con fluidez entre todo ello.

Para analizar o interpretar el detalle, objeto o hecho de nuestro interés, podemos ubicarnos en cualquier punto de la red y hacer foco, sin configuraciones jerárquicas, sabiendo que cualquier punto se encuentra ligado contextualmente al resto y que no podremos dejar de mencionarlo.

Metodológicamente, es importante destacar, que al situarse en las obras, éstas deben entenderse como *no-determinadas* y en un estado de *equilibrio*

inestable de fuerzas o relaciones hacia su interior, las que tendremos en cuenta como productoras de semiosis diversas. Esto supone, revisar las interrelaciones estructurales de cohesión o configuración compositiva y los intercambios de fuerzas perceptuales, físicas o de recorrido en el espacio utilizado. Vistas así, podremos tomar en cuenta tanto obras vinculadas a un quehacer tradicional como obras complejas e inconstantes, o expuestas a las transformaciones de un interactor. A través de estos enlaces, comenzaremos a conectarnos hacia el exterior de la misma, vislumbrando los acontecimientos que le dieron razón de ser, en relación a otras producciones del mismo artista o grupo y a su vez, se podrán avizorar los procesos artísticos, sociales, políticos, económicos, históricos etc. que motivaron, afectaron o influenciaron la percepción que el/los artistas tienen de su contexto y necesitaron o necesitan destacar.

Una vez que comprendemos e iniciamos este modo de trabajo, nos damos cuenta de la dificultad de trabajar solos en este estudio, ya que, según la obra o propuesta artística con que nos enfrentemos, la mirada única, tiende a ser incompleta o insuficiente y necesitaremos formar equipos interdisciplinarios de reflexión. Allí se encuentra un nuevo desafío pedagógico y de investigación. Todavía no estamos preparados o formados para trabajar aunando pareceres en un todo coherente, por ahora, solamente sumamos particularidades.

La constancia e insistencia en una formación centrada en la valoración de objetos fijos, problemáticas formales, clasificaciones, trazado de límites de todo tipo, ubicación de producciones en linealidad lógica, etc. nos modeló de tal modo, que desplazarse valorando los procesos, la complejidad, la indeterminación, la bifurcación, las asociaciones, connotaciones diversas y permeabilidad de límites, pareciera ser un cambio difícil de lograr. Pero no es del todo inalcanzable, la verdad, es que somos nosotros los que debemos movernos de nuestros lugares para permitir el avance y acostumbramiento en este tipo de perspectiva. Como docente de primero, segundo y tercer año en la Facultad de Artes, intenté en el 2007, trabajar de este modo en tercer año, pero resultó algo muy superficial y escasamente comprendido para su aplicación. Luego, lo reintenté en el 2008 y 2009, en primero y segundo año, proponiendo hacer un trabajo procesual que con su seguimiento, dio muy buenos resultados. Pero más importante y alentador, fue ver que la experiencia de posicionarse y pensar en un entramado variable dado por procesos y relaciones, fue mayormente mejor comprendida y asimilada por alumnos de primer año.

LA IMPORTANCIA DE MIRAR LO LOCAL

Varias preguntas se me hicieron en el transcurso de esta investigación. ¿Da el entorno mendocino para una tesis sobre uso de herramientas digitales? ¿Hay suficiente arte digital como para...? ¿Y qué pasa en Buenos Aires?

No se puede negar que cada una de estas preguntas hizo por lo menos, que agrandara los ojos antes de responder. También, gracias a ellas, hubo re planteos y ajuste de caminos.

Normalmente, los lugareños tendemos a desmerecer aquello que se hace en nuestro propio espacio. No nos atrevemos a presentar opinión frente a “los de afuera” porque suponemos que quizás estemos alejados de ciertas “verdades globales” pero cuando vamos a escucharlos, muchas de las veces, descubrimos que vinieron a decirnos lo que ya sabíamos. Por otro lado, los jóvenes, acostumbrados a no dar demasiado crédito a sus docentes por su cercanía cotidiana, creen que los que escriben libros son otros y seguramente ya están muertos.

Tenemos un dicho en el Interior del país “Dios está en todas partes pero atiende en Buenos Aires” y esto trae a colación, la *localización* en relación a los sistemas centrales⁴ y en consecuencia, ingresar en la recurrente dialéctica centro/periferia que, como dice Adolfo Colombres, “*no se trata de un juego, sino algo lo suficientemente serio como para quedar fuera de la teoría del Arte*”⁵. Esta dualidad se relaciona en el mapa de las conexiones sociales, económicas y culturales, con otro par de opuestos: lo global vs. lo local. Numerosas disquisiciones se han realizado al respecto. Uno de los procesos más discutidos y analizados, ha sido el de que la globalización, ha producido la ruptura de la interrelación lugar, identidad y cultura. Pero, como explica Moacir dos Anjos, éste es un fenómeno que hay que revisar atendiendo “*la complejidad de los mecanismos de reacción y adaptación de las culturas no hegemónicas al impulso de anulación de las diferencias que la globalización engendra, promoviendo formas nuevas y específicas de pertenencia a lo local y creando, simultáneamente, articulaciones inéditas con el flujo global de informaciones*”⁶. Es en el transcurrir de los últimos años que se ha visto la necesidad

⁴ COLOMBRES, Adolfo; “Desde el punto de vista geográfico, no hay por cierto países centrales ni periféricos, por lo que el concepto es de naturaleza política (...) entrar en la dialéctica centro /periferia es instalarse en una situación de poder. (...)Tampoco las culturas, en sí, pueden ser clasificadas en centrales o periféricas. Este carácter no surge de una cualidad intrínseca a ellas, sino tan solo de una situación, la que en la mayor parte de los casos comenzó siendo una situación colonial...”; Teoría Transcultural del Arte; 2005. p. 272

⁵ Op cit

⁶ DOS ANJOS, Moacir; *Local/Global. Arte em trânsito*; 2005. p. 11

de analizar e interpretar las producciones locales, situados oblicuamente en relación a los centros y asimismo, los espacios entendidos como centrales, debieron revisarse a sí mismos, para detectar los modos en que las culturas que desplaza, ingresan de todos modos perturbando sus márgenes. Las sociedades comienzan a mostrarse como multiculturales y el concepto de cultura local, ya no se refiere a *“circunscripciones espaciales definidas y finitas donde las comunidades se asientan...”*⁷ y el concepto de identidad, debe verse como algo dinámico y en constante construcción o reinvención, vinculado con la necesidad o no de “ser parte” y que surge por la constante configuración y acción de distintos grupos.

En Mendoza como en la Argentina, el comienzo del trabajo informático se dio en el siglo pasado durante la década de los noventa, aunque tanto en la provincia, como en el país y prácticamente en toda Latinoamérica, aún en este 2010, buena parte de sus habitantes no tienen computadora y mucho menos tienen o saben manejar programas de tratamiento y producción de imágenes visuales. Como en todo el mundo, pero en diferente escala y tiempos, la imagen digitalizada se vinculó primero fuertemente a la publicidad y la fotografía, luego al video, al diseño multimedia y de animación y al trabajo en las redes de Internet. Después, tomará caminos netamente electrónicos, con el uso de tecnología de punta y espacios preparados para estas propuestas, que se presentarán cada vez más alejadas de las posibilidades económicas o de infraestructura local⁸.

Frente a este panorama, poner en valor es lo que debemos hacer, y esto significa, dirigir las miradas hacia un espacio de reflexión, mostrar que en ese lugar existe algo que merece ser visibilizado, que las problemáticas que allí se

⁷ Ibid, p.14

⁸ Para tener datos del desarrollo que este tipo de realizaciones ha tenido en Latinoamérica vinculada al circuito internacional, se consultaron los archivos de la Bienal de Arte de Brasil. El uso de la tecnología como recurso expresivo se evidencia desde fines de los '50 pero no se usaba tecnología digital informática, sino procedimientos analógicos como luces, video instalaciones, televisión, sonido, etc. Se exploran especialmente las relaciones con el público y los medios de comunicación. Situación que se da en forma análoga en la Argentina por ej. con el Arte de los medios o las experiencias realizadas por el Grupo de experimentaciones visuales en el Instituto Di Tella en los '60. Las obras que acudieron a las herramientas digitales encontrando cualidades o posibilidades nuevas de expresión, fueron y son las que utilizan la fotografía y el video y éstas pueden encontrarse en las bienales a partir de 1996. Como artistas destacados se pueden nombrar, Gonzalo Mezza (chileno) con una instalación digital interactiva, José Restrepo (colombiano) con una video instalación o Bruce Nauman (estadounidense) que participa en el '98, utilizando video láser, monitores y proyectores de video en CD. Recién en el año 2002, la 25° Bienal, incorporó Net Art. Podría decirse que estas experiencias derivaron en el arte electrónico y uso de nuevas tecnologías, donde la obra del brasilero Eduardo Kac que expone en la Bienal del 2004 con bioarte, puede ser un ejemplo.

encuentran, pueden tener respuestas útiles a problemas detectados en otros espacios geográficos, históricos, sociales o conceptuales. No hay problemáticas insignificantes, todo puede ser extraído de su cotidianeidad para ser examinado y de eso, nos han enseñado mucho los medios de comunicación.

Entonces, si no hay suficiente Arte digital ¿qué hay? Fue la pregunta que me hice a continuación de las preguntas con que se me había desafiado y la respuesta era simple: Lo que hay suficientemente es *producción digital* y más relativamente, Arte digital entendido como género artístico. Lo que sucede, es que los procesos de búsqueda, archivo, realización gráfica, manipulación y conceptualización realizados en la computadora, no siempre se encuentran visibles en las materializaciones de las obras ya que muchas veces, éstos son procedimientos previos a esta y la forma material de las obras, no siempre se restringe a impresiones en dos dimensiones, presentadas como objetos puestos a circular en museos o galerías.

En esta tesis, lo importante ha sido buscar las herramientas teóricas y metodológicas, que permitan descentrar el interés que se tiene en la valoración de objetos entendidos como obras estables, para entender o dar valor de obra, producción o hecho artístico, a un proceso creativo en transformación, cuya inestabilidad y cambio es producido, entre otras cosas, por el hacer informático de diferentes artistas en sus particulares procesos de creación. Comprendiendo esta realidad, es posible que se puedan entender en forma semejante, otras situaciones emergentes en otros espacios geográficos, artísticos o conceptuales. Y, si la única constante percibida en los desarrollos asociados a la tecnología es precisamente su inconstancia, la propuesta de este trabajo supone una posible forma de mantener cierta actualidad o continuidad en su interpretación o estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan; **Ensayos y ponencias Latinoamericanistas**; México, Fondo de Cultura Económica, 1984
- **El consumo artístico y sus efectos**; Argentina, Ed. Trillas,
- **Introducción a la creatividad artística**; Trillas, México, 1992.
- Modernidad y provincia en **Revista Arte e cultura**; año III, N° 4; 1993
- ; **Arte y sociedad Latinoamérica. El sistema de producción**; México, Fondo de Cultura Económica; 1979
- ; **Arte y sociedad: Latinoamérica. El producto artístico y su estructura**; México, Fondo de cultura económica, 1981.
- ; Escobar, T. y Colombres, A.; **Hacia una teoría americana del arte**; Buenos Aires, Ed. Del Sol; 1991.
- AICHER, Otl; **Analógico y digital**; Barcelona, Ed. G. Gili, 2001
- AMICO, Ana; **Infografía. Un acercamiento desde la teoría del Arte**; Tesina de licenciatura; Mendoza, FAD UNCuyo, 2002. (Inédito)
- ANZORENA, Horacio; **Ayer y hoy del lenguaje visual y un relato de yapa**; Mendoza, Ediunc, 2005.
- BENCHIMOL, Silvia; Breve cronología del arte en cuyo en **Arte de Cuyo** Centro Cultural Recoleta; Museo Sívori; (catálogo) Buenos Aires, Gobierno de la Ciudad de Bs. As., 1999.
- BERTALANFFY, Ludwig von; **Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones**; Buenos Aires, Fondo de cultura económica, 1976.
- BOLETÍN OFICIAL; **Ley de Educación Superior** N° 24.521; 1995
- BOURDIEU, Pierre; **Poder, derecho y clases sociales**; Descleé de Brouwer, 2000.
- y Wacquant; **Respuestas por una antropología reflexiva**, México, Grijalbo, 1995
- ; **Sociología y cultura**; México, Grijalbo, 1990.
- ; **Creencia artística y bienes simbólicos**; Argentina, Aurelia*Rivera, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolas; **Estética relacional**; Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006.
- CALABRESE, Omar, **La Era Neobarroca**; Cátedra, 2ª edición, 1994.
- CALVERA, Anna; **Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos**; Barcelona, G.Gili; 2003.
- CAPRA, Fritjof; **La trama de la vida, una nueva perspectiva de los seres vivos**; quinta ed.; Barcelona, Anagrama, 2003.
- CAUQUELIN Anne; **Arte contemporânea. Uma introdução**. Sao Paulo, Martins Fontes, 2005.
- COLOMBRES, A.; **Teoría transcultural del arte. Hacia un pensamiento visual independiente**. Buenos Aires, Del Sol, 2005.
- DE PONTI, Javier; Selección de textos para el **Seminario "Medios Digitales"**- Especialización en diseño Multimedial; FADUNCuyo, 2004.
- DIARIO LOS ANDES; **Cien años de vida mendocina**; Centenario; Mendoza, Diario Los Andes Hnos., 1982
- DIDI HUBERMAN, George; **Ante el Tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes**; Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora 2006
- ; **La imagen mariposa**, Barcelona, Muditó & Co; 2007
- DISTÉFANO, María Graciela; **Laberintos de una relación censurada: El mercado de arte en Mendoza en la década de los '60** en revista Huellas... N°2; Búsquedas en Arte y Diseño; Ediciones. Del taller UNCuyo; 2002
- DOS ANJOS, Moacir; **Local/global: arte em trânsito**; Río de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2005
- DUPERUT, Gabriel; **Fundamentos de computación y comunicaciones**; 2ª ed; Mendoza; Dupligrá; 2001
- ECO, Umberto; **Tratado de semiótica general**; Lumen; 5ª edición; 2000.
- ESCOBAR, Ticio; **El arte en los tiempos globales**; Paraguay, Ed. Don Bosco, 1997.
- FERRER Aldo; **De Cristóbal Colón a Internet: América Latina y la globalización**; Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2001.
- FEYERABEND, Paul; **Adiós a la razón**; Altaya, Barcelona, 1995

- FLORES BALLESTEROS, Elsa; **En torno a la problemática del arte latinoamericano** en Revista del instituto de Investigaciones Estéticas; N° 4, Tucumán, UTN, 1995
- FLUSSER, Vilém; **Filosofía del Diseño. La forma de las cosas**; Madrid, Ed. Síntesis, 1993
- GADAMER, Hans; **La actualidad de lo bello**; Buenos Aires, Paidós, 1998
- GARCÍA CANCLINI, Néstor; **La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu** en Sociología y cultura, México, Grijalbo, 1990.
- GERARDI, Liliana; **Tecnología informática como soporte para la difusión del grabado**; Tesina de licenciatura FAD UNCuyo; Mendoza, 1993 (Inédito)
- GRUPO □; **Tratado del signo visual**; Barcelona, Cátedra; 1993.
- GUBERN, Román; **El eros electrónico**; Madrid, Santillana, 2000.
- HUELLAS...Búsquedas en Artes y diseño; Revista N° 6, FADUNCuyo, 2008
- Búsquedas en Artes y diseño; Revista N° 3, FADUNCuyo, 2003
- LA FERLA, Jorge y Groisman, M.; **El medio es el diseño**; Bs. As. Eudeba; 1990.
- ; **Cine, video y multimedia. La ruptura de lo audiovisual**. Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.
- LANGER, Susanne; **Los problemas del arte**; Buenos aires, Infinito, 1966.
- LOTMAN, Iuri; **La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto**; Madrid. Cátedra, 1996.
- ; **La semiosfera III. Semiótica de las Artes y la Cultura**; Madrid. Desiderio Navarro, 2000
- MACHADO, Arlindo; **O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**; Sao Paulo, Paulus, 2007
- MARCHÁN FIZ, Simón; **Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)**; Madrid, Akal, 6°ed., 1994.
- MARCHIONI, Franco; **Referentes espaciales e imaginarios fundacionales de la Fiesta de la Vendimia: dos momentos históricos 1964-1993** (Tesis de Maestría); Mendoza, inédito, 2004
- MARTÍN BARBERO, Jesús, **De los medios a las mediaciones**; Buenos Aires, Ed. Siglo XXI, 1987.
- MARTÍN JUEZ, Fernando; **Contribuciones para una antropología del diseño**; Barcelona, Gedisa, 2002.
- MASOTTA, Oscar; **Revolución en el arte. Pop art, happenings y arte de los medios en la década del sesenta**, Buenos Aires, Ehasa, 2004.
- MEDAURA, Olga; **Informática en educación. La experiencia de Mendoza**; Programa Informática en las escuelas. DGE. Gobierno de Mendoza; Mendoza, Dupligráf, 1999.
- MERLEAU PONTY, Maurice; **Signos**; Barcelona, seix barral, 1964.
- ; **Fenomenología de la percepción**; Barcelona, Península, 1975.
- ; **Sentido y sinsentido**; Barcelona, Península, 1975
- MOLES A. y JANISEWSKI L.; **Grafismo funcional**; CEAC; 2ª Edición; 1992.
- MOLES, Abraham; **Teoría de la información y percepción estética**; Madrid, Ed. Jucar, 1972.
- MOLINA COLOMER, María Luisa; **Marcelo Santángelo: reflexiones en torno a su pensamiento estético**. (Tesina de licenciatura); Mendoza, inédito, 2004.
- MORÍN, Edgar; **El método. El conocimiento del conocimiento**; Madrid, Cátedra, 1994
- ; **Introducción al pensamiento complejo**; Barcelona, Gedisa, 1996.
- ; **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**; Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
- MURRAY, Janet; **Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio**. Buenos Aires, Paidós, 1999.
- PELLEGRINI, Aldo; **Panorama de la pintura argentina contemporánea**, Buenos Aires, Paidós, 1967.
- PERLBACH, María B.; **Informática aplicada a las Artes Plásticas**; Tesina de Licenciatura, Mendoza, FAD UNCuyo, 2002 (inédito)
- PUJOL, Aixa G.; **Reflexiones de un conejo. Arte digital como herramienta de diseño**; Tesina de Licenciatura; Mendoza, FAD UNCuyo, 2007 (inédito)
- QUIROGA, Gustavo; **C/ Temp. Arte contemporáneo mendocino**; Mendoza, Fundación del interior, 2008.
- RAMÍREZ, Mari Carmen; **Heterotopías. Medio siglo sin lugar: 1918-1968**, Catálogo, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2000.
- RAMÍREZ, Mari Carmen; **Contexturas: Lo Global a partir de lo local**; en Horizontes del arte latinoamericano. Jiménez,J. y Castro Flores, F.,Madrid, Tecnos,1999.

- READ, Herbert; **La escultura moderna**; Buenos Aires, Destino, 1964.
- REY, Sandra; **Da prática a teoria: tres instancias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais** en: Porto Arte Revista de Artes Visuais. PortoAlegre, Instituto de Artes, UFRGS, n°7, 1996.
- RICHARD, Nelly; **El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad**; ponencia presentada en el 2° Coloquio Internacional de Arte Latinoamericano; Mendoza, FADUNCuUyo; 2004
- SALLES A.; Cecilia; **Crítica genética. Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3° ed., Sao Paulo, EDUC, 2008.
- SALLES, Cecilia Almeida -; **Redes da criação. Construção da obra de arte**; SP, Horizonte, Fapesp, 2006.
- SALLES, Cecilia Almeida; **Gesto inacabado desvenda tessitura da criação**. En: Revista Pesquisa FAPESP; n° 46, set. 1999 en línea; www.revistapesquisa.fapesp.br
- SANTÁNGELO, Marcelo; **Diez años de papelones 1974-1983**; Mendoza, Duplicaciones gráficas, 1985
- SCHULTZ, Margarita; **El Gólem informático. Notas sobre estética del tecnoarte**; Buenos Aires, Almagesto, 1998.
- SCHULTZ, Margarita; **Visión Epistemológica de la Historia del Arte**; Chile, Dpto de Teoría de las Artes. F. de Artes UChile; 2001.
- SIBILLA, N. y Fernández del Olmo, S; **Libro de oro de la vendimia '86**; Mza., Litografía Alda, 1986.
- STUDIO 7.5, **Colores digitales. Para Internet y otros medios de comunicación**. Barcelona, Index book, 2003.
- THOMPSON, J., Berbank-Green y Cusworth, N., **Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos**, Barcelona, Gustavo Gili, 2008
- TRABA, Marta; **Dos décadas vulnerables en las artes plásticas latinoamericanas, 1950/70**; Buenos Aires, Siglo XXI, 1973.
- VARELA G. F. Thompson, E. y Rorsch, E.; **De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana**; 3° reimp., Barcelona, Gedisa, 2005.
- VARELA G., F. y Maturana R., H.; **De Máquinas y Seres vivos. Autopoiesis: La organización de lo vivo**; 1ª ed.; Buenos Aires, Lumen, 2003.
- VICENTE, Sonia; **Arte y parte. La controvertida cuestión de la investigación artística** en GOTTHELF, René. *La investigación desde sus protagonistas; Senderos y estrategias*. Mendoza, Ediunc, 2006.
- VIRNO, Paolo; **El recuerdo del presente; Ensayo sobre el tiempo histórico**, Barcelona, Paidós, 2003.
- VVAA; **Vanguardias argentinas**, Buenos Aires, Libros del Rojas (ciclo de mesas redondas interdisciplinarias- Giunta, Tarcus, Longoni, Alonso), 2003.
- WEINER, Norbert; **Cibernética y sociedad**; Buenos Aires, Ed. Sudamericana, 1988.
- ZARAGOZA, M.I. y Bartolucci, G.; **La imagen Digital** en Revista Huellas.... Búsquedas en Artes y Diseño, Dirección de Investigación y Desarrollo, Mendoza, FADUNCuyo, 2008.

Documentos extraídos de Internet y sitios visitados

- ANDRES RIBEIRO, Marilia; **Diálogos entre lo local y lo global en el arte brasilero**; Conferencia evento teórico en Bienal de La Habana
- DE GRACIA, Silvio; **Derivas del arte Argentino entre lo local y lo global** en VI Jornadas de intercambio artístico: Nuestro arte en el Bicentenario; 2009
<http://www.dataexpertise.com.ar/malabia>
- DOS ANJOS, Moacir; **Local Global Arte en tránsito**. www.universia.tv/
- FORCADA, María -; **Mendoza y el arte contemporáneo en su primera colección**; 2006 en línea, www.losumbrales.com
- FORCADA, María; **Arte en Mendoza después de los '80**; Ponencia presentada en el Tercer Coloquio Latinoamericano de Artes y Diseño; 2006; en línea, www.losumbrales.com
- GARCÍA CANCLINI, Néstor; **Noticias recientes sobre hibridación** en Revista transcultural de música. VI Congreso de la SibE, UAM México, 2000. (En línea)

- IDITS, Instituto de Desarrollo Industrial y de Servicios; Sector Gráfico de Mendoza. **Plan estratégico 2006** www.idits.org.ar
- KAC, Eduardo; **Significado de negociación; La imaginación dialógica en arte electrónico;** www.ekac.org
- MACHADO, Arlindo; **La fotografía como concepto** en Signa [Publicaciones periódicas]: revista de la Asociación Española de Semiótica. Nº 10, Año 2001
www.cervantesvirtual.com
- MACHADO, Arlindo; **Nuevas formas de re presentación;**
www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/_formas_de_representacion_0010.htm, 2001
- MACHADO, Arlindo; **O sujeito no ciberespaço**, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV, Congresso Brasileiro da Comunicação. 2001.
- MACHADO, Arlindo; Repensando a Flusser y las imágenes Técnicas en **El Paisaje mediático. El desafío de las poéticas tecnológicas;**
www.arteuna.com/CRITICA/Machado.htm, 2000.
- MACHADO, Arlindo; **Un microchip dentro del cuerpo;** www.ekac.org/amachspsh.html
- MORIELLO, Sergio A.; **La relación con el entorno es la base de los sistemas complejos;**
www.tendencias.21.net
- NEGLIA, Martín; <http://www.flickr.com/unanube>
- NOVICK, Marta; **Nuevas reglas de juego en la Argentina Competitiva y actores sindicales;**
www.bibliotecavirtual.clacso.org.ar
- PUJOL, Inti; www.intipujol.com
- ROCO, Lelia; **El problema plástico-visual en la investigación artística;** Mendoza, 2005
<http://bdigital.uncu.edu.ar/fichas.php?idobjeto=2766>.
- ROMERO, Pedro G.; **Entrevista a Didi Huberman;** Revista minerva 2007.
www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Didi-Huberman.htm
- SALLES, Cecilia; **Gesto inacabado desvenda tessitura da criação.** En: Revista Pesquisa FAPESP; nº 46, set. 1999 en línea; www.revistapesquisa.fapesp.br
- SCHULTZ, Margarita; **La creación interactiva en informática. Consecuencias epistemológicas** en Primer Foro Latinoamericano de Arte Emergente; Proyecto Eutopía y DC- Gestión cultural, Mendoza, 2005.
- TORRENTE, Daniela; **Globalización e industria. El caso de Argentina;**
www.bibliotecavirtual.clacso.org.ar
- ZARAGOZA, María Inés; www.diariouno.com.ar/gentedeuno/maria-ines-zaragoza.html
<http://www.losandes.com.ar/notas/2009/12/12/cultura-461410.asp>

<http://alejandracabeza.blogspot.com>
<http://anaamicoartistavisual.blogspot.com/>
<http://arquitectura.com/arte/pintura/quesada3.asp>
<http://ar.news.yahoo.com> Infobaeprofesional.com
<http://avivarte-avivarte.blogspot.com>
<http://castaniete.blogspot.com/>
<http://colectivogalponera.blogspot.com/>
<http://daianalucialazzarin.blogspot.com/>
<http://diagonalespaciodearte.blogspot.com/>
<http://dibujaima.blogspot.com/>
<http://dieciochox18.blogspot.com/>
<http://dinoandrade.blogspot.com>
<http://edcontemporaneo.com>
<http://emilianodalmau.blogspot.com/>
<http://entrevenusyninfas.blogspot.com/>
<http://hemi.nyu.edu/esp/about/>
<http://ilustrando.com/ilustradores/v/helena/>
<http://intercambiodeprocesosartisticos.blogspot.com/2009/07/inti-pujol-argentina.html>
<http://juampahistorietas.blogspot.com>
<http://juan-araya-villarroel.blogspot.com>
<http://losandes.com.ar>
<http://moca.virtual.museum/fernand/fernand05.htm>

<http://mundochanti.blogspot.com>
<http://performancelogia.blogspot.com/2007/04/teora-de-la-performance.html>
<http://romerohectorabel.blogspot.com/>
<http://sarmientoamerygaleria.blogspot.com>
<http://sebasgonzalez.blogspot.es/>
<http://visionuno2008.blogspot.com>
<http://vimeo.com/toxicvideos>
<http://weblogs.cfired.org.ar/blog/GobiernoDigital>. Sociedad de la Información
<http://weblog.mendoza.edu.ar>
www.1arte.com/shownoticia.php?id=2213
www.agustinpecchia.blogspot.com
www.aliciadangelica.com.ar
www.allposters.com/-st/Fernando-Hocevar-Posters_c106719_.htm
www.angieville.com.ar/
www.artalamano.com.ar
www.artemza.com.ar
www.arteuna.com
www.arteven.org/
www.arteven.org/profile/dino
www.arteven.org/profile/dino
www.artmall.com.ar
www.artmall.com.ar/art-back/verartista.php?id=157
www.avizora.com/paises/americalatina
[www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/nuevas formas de representacion_0010.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/nuevas_formas_de_representacion_0010.htm)
www.becasbicentenario.gov.ar
www.bibliotecavirtual.clacso.org.ar
[www.boladenieve.org.ar /node/5395](http://www.boladenieve.org.ar/node/5395)
www.bolsamza.com
www.canal-ar.com.ar/Noticias Tecnología a diario
www.carlosecoriza.com
www.carlos-garcia.com.ar
www.cayetanoarcidiacono.com.ar
www.chanti.com.ar
www.cienvolando.com
www.clarín.com/
www.cristinabaneros.com.ar
www.cultura.mendoza.gov.ar
www.danielseriofotos.com.ar
www.diariosanrafael.com.ar
www.domestika.org/portfolios/mauco
www.earchivo.mendoza.gov.ar
www.ecolink.com.ar/economía/keynes/argentina
www.edcontemporaneo.blogspot.com
www.edcontemporaneo.com
www.ekac.org
www.elsindetalle.4t.com
www.emilianodalmau.com.ar/
www.escueladecine.mendoza.edu.ar
www.fernandohocevar.com.ar
www.ffyh.unc.edu.ar/modernidades/
www.flickr.com/maucosis
www.flickr.com/photos/ramirulis
www.flickr.com/unanube
www.fotolog.com/emoticones
www.frm.utn.edu.ar/espaciodearte
www.galeriadearteamerysarmiento.blogspot.com/
www.gastonalfaro.blogspot.com
www.genioglobal.com
www.guiradibujos.com.ar
www.hugomarti.com

www.idits.org.ar/sectoresindus/papelygráfica/publicaciones
www.interactivadigital.com/medios
www.intipujol.com/#
www.ladamasca.com.ar
www.losandes.com.ar
www.losumbrales.com
www.marielalotfi.com
www.martagonzalezobras.com.ar
www.martinmotta.com
www.mendoza.edu.ar
www.miguelgandolfo.com
www.muchamendoza.com.ar
www.nataliadarold.com
www.omaraseru.com.ar
www.petaloarte@gmail.com
[www.pixiport.com/digital art Gallery-Fernando hocevar.htm](http://www.pixiport.com/digital_art_gallery-Fernando_hocevar.htm)
www.planetasedna.com Portal de Historia Argentina
www.planoazul.com/default.php?idnoticias=1536
www.presidencia.gov.ar
www.retina.ar/retina/retina/RedesAvanzadas/clara.html
www.revistappp.com.ar
www.romerohectorabel.blogspot.com
www.servicios.clarin.com
www.siningreso.blogspot.com
www.susanadragotta.com.ar
www.susanapott.com.ar/
www.unicen.edu.ar Diego Valenzuela 2005
www.universia.com.ar tv/ Local-Global-arte-en-transito-arte-en-red. jsp –
www.universia.com.ar
www.upart.com.ar
www.vendimia.mendoza.gov.ar/
www.viajeros.com/diario-1231html.
www.vivianmagis.com.ar
www.vivodito.org.ar/node/231

ÍNDICE de IMÁGENES

Capítulo 1: APARICIÓN	34	Fotografía de multimedia, momento de proyecciones sobre acciones de danza	p. 32
	50	Escenario central de la Fiesta de la Vendimia “Brindis del nuevo siglo”- 2001	p. 36
	51	Escenario central de la Fiesta de la Vendimia “Vendimia de nuevos soles” – 2004	p. 37
	39	“Chat” Emiliano Dalmau - Dibujo con mouse en Messenger -2006	p. 39
Capítulo 2: CONSISTENCIA	Ventana	“Poder sólo poder” - Ana Amico- Digital- 2006	p. 79
		“Sexi Pig” -Helena Bosco Häüssler Digital -2010	
		“Realidad caótica” -Daiana Lazzarín - Digital -2006	
		“La poda” - Hugo Martí – Digital- 2003	
		“Mandala 02” Agustín Pecchia- Fotografía digital de módulo experimental para instalación – 2006	
		“Walter Bhular” Mariela Lofti – Ex libris – proceso mixto 2006	
		“Regalo flor” - Marcelo Santángelo- Digital – 2006	p. 80
		“Autor Retrato”- Silvana Valdivia – Digital interactivo- 2010	
		“Car Stereo” Kaín – Digital – 2006	
		“Buey”- Angie Villé – Digital – 2007	
		“Una abertura, una puerta, un resquicio” M. Inés Zaragoza – Digital- 2006	
		“El sindetalle”- Juampa Camarda- Ilustración Digital 2006	
		“Filibushtero”- Luis Sarale; Grupo Grapo-Afiche – 2003	P. 81
		“Viene clareando”- Edgardo Castro; Grupo Grapo – Afiche- 2003	
		“Arty,arty,arty “- Federico Calandria- Ilustración– s/fecha	
		“Arrancados del cielo”– Alejandra cabeza – Ilustración – 2005	
		“Transporte San Agustín”- Lorena Zanón- Fotografía digital- 2009	
		“Ensayo general” Vero Argüello - 2004	
		“Acá toy”- Lili Fiallo- pintura acrílica – 2010	p. 82
		“Yonosoy VJ”- Sebastián Gonzalez- Fotografía de proyección en pantalla en encuentro Ciclica” 2007	
		“Tras un vidrio frío y húmedo”- Alejandro Iglesias – Digital- 2004	
		“Epidemia de Sida” - Sr. Gato Curchunflo- Ilustración en revista digital- 2006	
		“Casa” – Dino Andrada – objeto, expuesto en la muestra “en tu casa o en la mía” MMAMM – 2007	
		“Nada” – Daniela Romero – Digital - 2007	

	Oh! fx – Sebastián Berlanga director del Laboratorio de arte diseño y tecnología, Vidriera de “Puro” inspirada en las ofrendas del día de los muertos en Mexico. Con un sistema de iluminación automatizado que se proyecta sobre paneles de acrílico	p.83
	“Laberintos” Mauco Sosa- Poesía gráfica – libro 4 – 2006	
	“Las ciencias sociales y humanas en la dictadura” Juano Groisman – Afiche- 2006	
	“Materia oscura” Héctor Romero- objeto – acrílico, fibra óptica, luz- 2007	
	“Serie máscaras”- Fabiana Pereira- Fotografía digital- 2007	
	“Guacha”- Inti Pujol con Stella Fernández en Asociación Performance – ECA Mza - 2007	
	“Costa Cachahua” -Fernando Hocevar- obra digital - 2006	p. 84
	“Cuarzo” Ángel La Rossa – Digital - 2007	
	“Collage” Diego Matta – Digital - 2005	
	“Australia” – Emiliano Dalmau - 2007	
	Serie “Espacios reflejos” Espacio amarillo- Martino Neglia - Digital -2006	
	“Sin título” Ramiro Quesada Pons – fotografía digital- 0.40 x 0.50cm- 2007	
	“Retrato” – Amery Sarmiento – Digital- seleccionada por votación en Internet -2007	p.85
	“Packaging Barbie o marrano” Ramiro prado – Objeto publicado en blog- entrada en 2006	
	“Andan sólo se que andan” Ramiro Quesada- Digital- 2006	
	“Barrera” Toni Alterio – Digital - 2010	
	“Proyecto Arte a la mano” Sistema de adaptación y circulación de imágenes en pantallas de celulares. Proyecto de investigación de la cátedra de Visión con aval de la FADUNCuyo iniciado en el 2007 y dirigido por Lelia Roco	
	“Condeseo” -Mariela Leal -objetos muñecos- Instalación- Macro Rosario- 2006	
64	“Tronador 4145” -Agustín Pecchia -Fotografía digital - 2007	p. 95
65	“Naturaleza electrónica” – Pecchia -Imagen sonora calidad DDD y “Triángulos” Digital 2007	
66	“Semilla”y”Circular”-Pecchia – Objetos cerámicos - 2007- y Detalle de trama realizada con módulos de manguera de PVC y cordón elástico. Instalación portátil- 2008	
67	“Obra abierta 06” montando la instalación realizada con varillas recicladas y jugando con la gente - 2010	
Capítulo 3	“Paisajes bajo la luna escondida” PBLE 010- Fernando Hocevar –Digital 1999	p.124
INMERSIÓN	“Reflexiones de un conejo”- Inti Pujol- rollo de 20 x 100cm- Digital- 2005	p.125
7	“Soñadora de Kubrick” Emiliano Dalmau- Acrílico sobre tela. 150x80cm . Seleccionada como tapa en	p.126

	suplemento La Nación - 2007	
8	Producción digital expuesta a la entrada de una playa de estacionamiento Mza.; Dino Andrada - 2007.	
9	Serie “Espacios detrás del espejo: Binario”- Martino Neglia - 2006	p.127
24	Serie” Flores del paraíso FL-004” y Serie “Paisajes bajo la luna escondida PBLE” – Fernando Hocevar – publicada en pág. Web del artista s/f	p.133
26	Lobby del Hotel Hayatt de Mendoza – Fernando Hocevar - Obra Digital - 2001	p.134
27	Maquetación 3D de la piscina del Hotel Hayatt de Bombay con obra digital- Fernando Hocevar – pagina web s/f	p.135
32	Serie “Paisajes bajo la luna escondida; PBLE-0010”- F. Hocevar-. 1999/ 2007	p.137
35	Serie Trabajos especiales TE-001- F. Hocevar	p.139
37	Página web de Fernando Hocevar. Galería de imágenes – Fotografía Digital de pantalla	p.140
41	2003. “En movimiento” Digital –74x59cm- 2003 y “Escape” Litografía 29x 40cm - 2007 María Inés Zaragoza	p.141
43	“El espejo” Digital 60 x155cm –2008 y “Cómo escaparte del escaparate”- Digital 80x100cm- 2009- M. inés Zaragoza	p.144
50	“Desesperato” y “Nena bajo el agua” Emiliano Dalmau - Dibujos con Mouse en Messenger 2006- Publicados en blog	p.147
51	“María”; Acrílico sobre tela -135x70cm - Emiliano Dalmau – 2006 y Fotografía del montaje en Galería Animal -Chile. 2007	p.148
53	“Mario”, Acrílico sobre tela -135x70cm- 2006 y “Je”, Fotografía trabajada digitalmente- E. Dalmau- Publicado en blog.	p.149
58	Serie “Mil mesetas: Cinco puertas negras” y “Plano de consistencia 8” - Digital- Emiliano Dalmau publicado en Blog	p.151
60	Serie: “Mensajes a ninguna parte:Quejas de placer y Trepo”37 x 29.5 – Martino Neglia - Fueron impresas para ser expuestas en el ECA en muestra colectiva 2008	p.152
63	Serie: “Espacios reflejos: “Mi pileta amarilla” y “Espacio 2”- Digitales – M. Neglia	p.155
66	Dibujo– Inti Pujol publicado por la artista en sitio web s/año	p.156
71	“Reflexiones de un conejo”- Obra gráfica constituida por 30 rollos, instalación, Inti Pujol - 2007	p.158
77	“Reflexiones de un conejo”. Uno de los rollos desplegados - I. Pujol - 20 x 100 - 2007.	p.162
79	“Reflexiones de un conejo”. Otro de los rollos desplegados - I. Pujol - 2007.	p.163
91	Escenas de performance “Jugando al huevo podrido realizada en el ECA Mza en el 2008. Se puede observar la acción de toma de presión arterial y la acción de manipulación de naftalinas por “el operario”	p.168

96	Jugando al huevo podrido; foto performance 2007	p.170
97	“logodino” Marca de identidad de Dino Andrada	
99	Artista realizando una “estencileada” en Guaymallén 2006 y artista con casco espejado de espaldas a una serie de obras digitales expuestas en el MMAMM 2006	p.172
103	“Limpiando la casa” Instalación - serie de 10 escobas apoyadas en la pared y separadas por una cuchara sopera tomada de soporte adherido a la pared - Esta obra de Dino Andrada, pertenece a la muestra “En tu casa o en la mía” realizada en el MMAMM con G.Álvarez y Kaín - 2007	p.174
104	“Limpiando la casa” Detalles: corte en la paja de la escoba, sticker con marca de identidad de Dino y cuchara con logo	p.175
111	“Limpiando la casa” colocada fuera del museo apoyada en el borde que circunda la fuente central de la Plaza Independencia de Mza. Durante el curso dictado por Juan Carlos Romero “Arte en la calle” - 2006	p.178
114	Producción digital - 20x 30 cm y estenciles con variaciones del tema “casa” - Dino Andrada -2006	p.180
116	Foto performance realizada en la calle por D. Andrada con Lorena Zanón	p.181

ANEXO

Algunos datos en relación al proceso de incorporación de la actividad informática en la provincia-----	p.174
Fiestas nacionales de la vendimia-----	p.176
Marcelo Santángelo. Biografía-obra digital-----	p.178
Encuestas vía Internet-----	p.179
Cuestionario de Entrevistas-----	p.180
Del catálogo de Fernando Hocevar-----	p.181
Más obras de M. Inés Zaragoza-----	p.183
Secuencia de dibujos del blog de Emiliano Dalmau-----	p.185
Más espacios y piletas de Martino Neglia-----	p.187
De Inti Pujol-----	p.189
De los distintos sitios de Dino Andrada-----	p.191

Algunos datos en relación al proceso de incorporación de la actividad informática y vinculación con la producción de imagen en la provincia

1981- Se inicia la carrera de Técnico Superior en Propaganda y Publicidad en la Universidad Maza

1983- ASUME LA PRESIDENCIA RICARDO ALFONSÍN y la GOBERNACIÓN SANTIAGO LLAVER

1986-El Congreso General de la Nación, propone incorporar informática en las escuelas. - - En el diario Los Andes aparece una página dedicada a las novedades en computación.

- El Cricyt (Centro de investigaciones Científicas y Tecnológicas) comienza a capacitar en programación de software educativo Basic.

1987 ASUME LA GOBERNACIÓN JOSÉ BORDÓN

- UTN lanza el proyecto Constelación para la capacitación de docentes en Informática educativa.

- Se comienzan a formar los Laboratorios de informática en las escuelas.

1989 ASUME LA PRESIDENCIA.CARLOS MENEM

- Congreso internacional de Informática educativa. Se inicia un proyecto con el Banco mundial para insertar informática en las escuelas.

1990- Se crea en Mza. La Escuela Regional Cuyo de Cine y Video.

1991- Se crea el Ministerio de Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación y el Programa de desarrollo tecnológico.

- La Universidad Champagnat crea la Facultad de informática y la Licenciatura en Sistemas de información.

1992-Educación privada introduce trabajo con computadoras para niños especiales de 3 años.

- El Banco Mundial aprueba proyecto de equipamiento de 15 escuelas con laboratorio de informática.

- En la F. de Artes y Diseño de la UNCuyo, se compra la primera máquina Macintosh equipada para tratamiento de imagen

1993 ASUME LA GOBERNACIÓN RODOLFO GABRIELLI

-Se crea en Mendoza La Fundación Gutenberg donde comienzan a dictarse cursos de Photoshop.

- Se sanciona la Ley Federal de Educación.

- Comienza el Programa Escuela Creativa con financiamiento de proyectos de laboratorios informáticos.

- Se inicia el Programa de Informática Educativa (PIE).

- La UNCuyo instala Internet sólo en algunas facultades.

- Se realiza la 1° muestra de trabajos de alumnos realizados en los laboratorios.

1994- El PIE instala Centros departamentales de

1981- En Mendoza, se compra la primer computadora HP86/B-256KB RAM, 10MB en disco rígido externo- impresora de punto, programas de graficación y un seguro de 20.000 dólares

1982- Se declara la Guerra de Malvinas

1983- ASUME LA PRESIDENCIA RICARDO ALFONSÍN y GOBERNACIÓN SANTIAGO LLAVER

1985- Se produce un terremoto en la provincia

1987 ASUME LA GOBERNACIÓN JOSÉ BORDÓN

1989 ASUME LA PRESIDENCIA CARLOS MENEM

-Comienza la privatización de empresas estatales

1991- Ley de convertibilidad

- Gran avance de la telefonía móvil y los cibercafés

1992- paridad del peso con el dólar

1993 ASUME LA GOBERNACIÓN RODOLFO GABRIELLI

1994- Tratado de libre comercio NAFTA

Capacitación Docente y se extiende el programa a 100 escuelas de nivel inicial y primario.

- Aparece el Primer sitio Web del Ministerio de Cultura Ciencia y Tecnología.
- La Universidad de Mendoza da comienzo a la carrera de Diseño de Interiores.
- La Facultad de Ingeniería de la UNCuyo, el Gobierno de Mendoza y las Cámaras Empresariales se asocian creando el ITU (Instituto Tecnológico Universitario)

1995 ASUME CARLOS MENEM EN LA PRESIDENCIA y ARTURO LAFALLA EN LA GOBERNACIÓN

- La Universidad Maza inicia la carrera de Técnico Universitario en Publicidad
- Se elaboran los contenidos de transformación curricular basados en los CBC Nacionales.
- Continúa la expansión del PIE completando primaria y agregando 81 escuelas de nivel medio.
- Se realiza la 3° muestra de Informática educativa.

- Se sanciona la Ley de Educación Superior
- La UNCuyo instala Internet en todo el Campus (no hay cursos de capacitación)

1996- Se pasa el PIE a la Dirección General de Escuelas cambiando la política de los programas.

- Se instalan equipamientos en 6 Institutos de Formación Docente.
- La Universidad Champagnat agrega la carrera de Licenciatura en Diseño Asistido.

1997- Primer concurso provincial de Proyectos en Internet: "Mi escuela en Internet"

- La Universidad Maza agrega la carrera de Licenciado en Publicidad

1998- El PIE abarca todos los niveles de enseñanza.

- Se instala Intranet en las escuelas con financiamiento del Banco Mundial y el BID

1999- PRESIDENCIA DE FERNANDO DE LA RUA y GOBERNACIÓN de ARTURO LAFALLA

- Proyecto de mediateca para consulta e investigación de software para docentes, especialistas y encargados de Laboratorio.
- Muestra provincial de alumnos en formato de página Web.

- Se ofrecen nuevas carreras para EGB3 y Polimodal y aparece la modalidad en Arte Comunicación y Diseño a nivel nacional

2000- Se inicia en el instituto Gutemberg la carrera de Diseño Multimedial

2001 ASUME LA PRESIDENCIA RODRIGUEZ SAÁ

2002- PRESIDENCIA de. EDUARDO DUHALDE

- La Facultad de Mendoza da comienzo a la carrera de Diseño Gráfico y de indumentaria

2003- PRESIDENCIA de NÉSTOR KIRCHNER y GOBERNACIÓN DE JULIO COBOS

- Se inicia la Red Académica de Cooperación Latinoamericana. (CLARA) Para unir las redes nacionales de comunicación e investigación entre sí y con Europa, promoviendo el desarrollo científico-tecnológico.

- La Universidad del Aconcagua lanza la Licenciatura en Diseño gráfico y en Publicidad

1995 ASUME CARLOS MENEM EN LA PRESIDENCIA y ARTURO LAFALLA EN LA GOBERNACIÓN

1999- PRESIDENCIA DE FERNANDO DE LA RUA GOBERNACIÓN de ARTURO LAFALLA

2000- Crisis económica-"corralito" inmovilización de depósitos

2001 ASUME LA PRESIDENCIA RODRIGUEZ SAÁ

- Se crea la Cámara de Informática del Interior Regional Cuyo. (CIDI)

2002- PRESIDENCIA de EDUARDO DUHALDE

- Ingresan los módem al comercio.

2003 PRESIDENCIA de NÉSTOR KIRCHNER y GOBERNACIÓN DE JULIO COBOS

- El reporte del Foro Mundial sobre TIC's (aprovechamiento de las tecnologías de la comunicación y la información) pone a la Argentina en el puesto 71.

2004- Congreso Internacional de

2005- Instituto Provincial de la Juventud del Gobierno de Mendoza, Implementa educación no formal en tecnología informática 2006- Ley de financiamiento educativo. - Se inicia en el nivel medio la modalidad Arte comunicación y diseño como formación orientada en el Polimodal 2007- PRESIDENCIA DE CRISTINA FERNANDEZ y GOBERNACIÓN de CELSO JAQUE - La Fac. de Artes y Diseño de la UNCuyo da comienzo a	Informática: se propone "posicionar a Mendoza en el mapa tecnológico" 2005- CIDI Se compromete en la disminución de la "Brecha Digital". - Ese año se venden 1 millón de PC. 2006- Se produce una explosión de blogs en Internet. - Se lanza a nivel nacional el programa "Mi PC" - Plan estratégico de la Cámara de Industriales Gráficos de Mendoza. - Se venden 3.500 PC por día en el país. -Mza. es la cuarta en el país con mayor cantidad de usuarios conectados en banda ancha(35.000) 2007- PRESIDENCIA DE CRISTINA FERNANDEZ GOBERNACIÓN de CELSO JAQUE El informe del Foro Mundial sobre TIC, ubica a la Argentina en el puesto 63
--	--

Fiestas Nacionales de la Vendimia:
(Síntesis de algunos agregados realizados a través de los años)

La escala de las fiestas ha ido creciendo paulatinamente desde **1936** (1ª fiesta) agregándosele distintos eventos y rituales (religiosos, civiles, sociales, folclóricos y urbanos), con una congregación multitudinaria de espectadores. Las fiestas evolucionaron desde simples Shows con canto y baile, a fiestas con argumento. Desde montajes en espacios libres con escenarios con tablados, a grandes estructuras de escenarios con distintos niveles; para finalmente instalarse en el Anfiteatro Frank Romero Day con una boca de escena de 120 metros y un respaldo de 2 kilómetros de cerros, y capacidad de 21.500 butacas. Habría que agregar que los cerros aledaños, amplían esa capacidad a los grupos populares que se instalan en ellos y que participan del espectáculo, debido a que están preparados con instalaciones eléctricas y estructuras para juegos pirotécnicos.

1946 Utilización de luz negra.

1951 Estructuras escenográficas en distintos niveles y gran altura (llamada de la era de los rascacielos) realizada en la rotonda de parque Gral. San Martín.

1958 Destacada por los efectos coreográficos.

1963 A partir de aquí se realiza en el Anfiteatro Frank Romero Day incluyendo luz, sonido y teatralización. Se destaca su director Abelardo Vázquez.

1966 Se televisa la fiesta y se pasa en diferido (recién estaba en auge la venta de aparatos y no los poseía mucha gente).

1970 Gran despliegue de luz, color y pirotecnia, dejando mas relegada la participación del elemento humano.

1974 Se organiza el guardarropa para vestuario contando con 9000 prendas que se acondicionan y transforman cada año.

1975 Proyección de diapositivas, las dificultades técnicas las eliminaron como recurso en las sucesivas fiestas (de 500 pudieron verse 30). Fue un argumento criticado por su politización (enunciaba a la Argentina como potencia y festejaba la unidad Latinoamericana)

1981 Fue financiada íntegramente por una Bodega.

1982 Se comienzan a repetir los argumentos, luces y escenarios, por lo que cobra mayor importancia la música. La apertura democrática se manifestó por la inclusión de autores que habían estado prohibidos hasta ese momento.

1985 Debido al terremoto de ese año, los daños materiales y emocionales no se realizó la fiesta.

EN GENERAL, LA FIESTA SIGUE SU CURSO MANTENIENDO GUIONES CON CONCEPTOS COMUNES RELACIONADOS CON LA ACTIVIDAD VITIVINÍCOLA, LA HISTORIA DE LA PROVINCIA, EL FOLCLORE, RITOS Y CREENCIAS RELIGIOSAS, LA PARTICIPACIÓN DE LAS CULTURAS INMIGRANTES Y SE VAN INCORPORANDO AVANCES TECNOLÓGICOS COMO RAYO LÁSER, PANTALLAS, PROYECCIONES DIGITALES ETC.

Marcelo Santángelo:**Biografía – obra digital**

Nace en Entre Ríos en 1924; estudia en Mendoza en la Escuela de Bellas Artes de la UNC y egresa como profesor en 1951.

Entre 1959 y 1964, se desempeña como profesor de Estética en la Escuela Superior de Artes Visuales Prilidiano Pueyrredón y en la Escuela de Bellas Artes Manuel Belgrano en Capital Federal.

Es asesor integrante del Gabinete del Ministerio de Educación de la Nación (1958/ 62) y Supervisor e investigador de cinematografía en el Departamento de Radioenseñanza y cinematografía escolar del Ministerio de Educación de la Nación (1960/ 61)

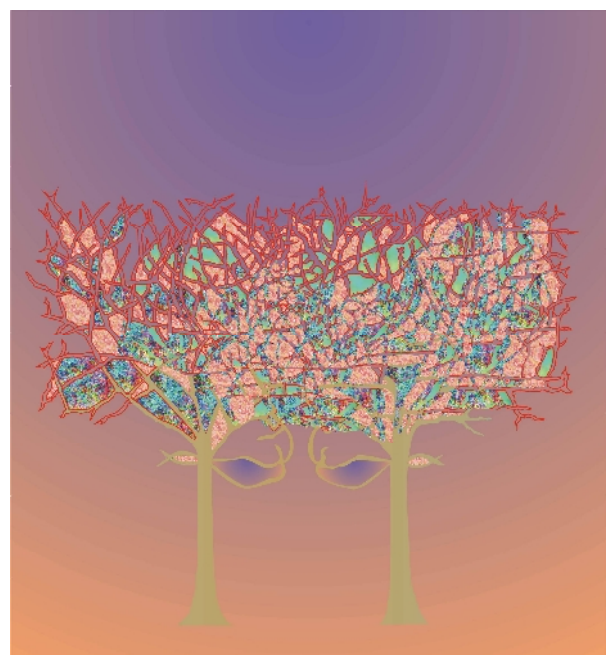
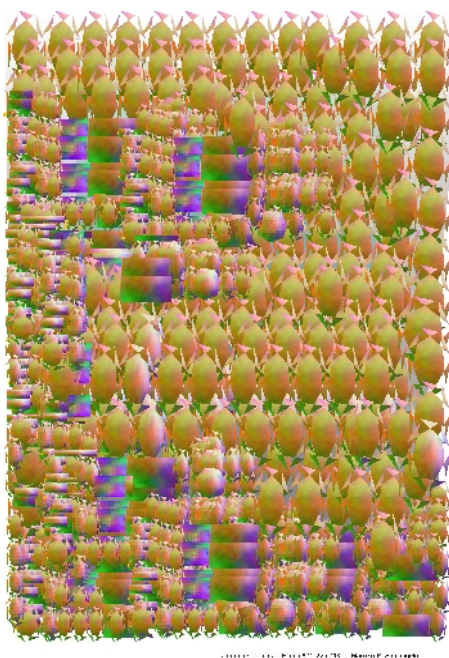
Asume como Profesor Titular por concurso en la cátedra de pintura de la Escuela Superior de Artes de la UNC. (1974/ 76) Y en 1983 toma el cargo de Director en la Facultad de Artes de la UNC.

En 1961 presenta sus pinturas transparentes proyectables “multifocales” en “Forum” Capital Federal.

Desde 1951 / 83 realiza exposiciones individuales en Argentina, México DF, Madrid, Nueva York y Washington DC. En 1953, realiza el primer espectáculo surrealista de Mendoza y desde 1967, junto con Roque Santángelo y María Filomena Santángelo presenta “multimedias”.

En conferencias y cursillos sobre arte y educación, hace demostraciones sobre aspectos de la participación del receptor en los procesos estéticos y educativos, (dentro de las mas actuales concepciones) en Argentina, Chile, México, España, Yugoslavia y USA.

Realizó por varios años, ciclos educativos en Televisión junto a María F. Santángelo (LV 89 TV Canal 7 Mza.).



Encuesta realizada vía Internet

Primera parte (realizada a principio del 2007)

- 1- ¿Cuándo comenzaste a usar herramientas digitales (año, momento temporal)? ¿por qué? ¿para qué?
- 2- Si tenés obra circulando en la red ¿dónde? ¿qué expectativas tenés al respecto?

APARTE: SI CONOCÉS A OTROS MENDOCINOS (artistas, diseñadores, autodidactas de la compu, etc.) QUE TRABAJEN LA IMAGEN CON HERRAMINTAS DIGITALES Y TENÉS DATOS DE CONTACTO, POR FAVOR ENVIÁMELOS

Segunda parte (principio del 2008)

Siempre en relación con Mendoza y con tu producción creativa con herramientas digitales

- 1- ¿Has tenido o tienes alguna vinculación (o te interesaría mantener algún tipo de relación) con instituciones formadoras educativas en arte, diseño o tecnologías? ¿Con cuáles / por qué?
- 2- ¿Has tenido o tienes alguna vinculación (o te interesaría mantener algún tipo de relación) con instituciones dedicadas a la difusión o circulación de la producción creativa artística? ¿con cuáles /por qué?

Cuestionario de Entrevistas

(Las siguientes preguntas se hicieron por igual a todos los artistas seleccionados)

(Origen)

- ¿Cómo surge el interés por el trabajo digital? ¿cuándo comenzó a trabajar con la PC? ¿cómo fue que accedió a su primera computadora?
- ¿Qué pasaba en Mendoza en ese momento? ¿Cree que la situación política, social o económica influyeron en su inicio?

(Formación- Aglutinamiento- cohesión)

- ¿Cómo se relaciona c/ el movimiento artístico provincial?
- ¿Cuál es la relación que tiene c/los otros artistas y con el sistema de museos, galerías etc.?
- ¿Cómo ve el proceso producido en la creación artística con herramientas digitales en Mendoza?

(Proceso creativo)

- ¿Podría decir que tiene un método de trabajo?
- ¿Qué características le daría a las imágenes trabajadas en la pantalla? ¿qué las diferencia de una imagen tradicional? Ud. Se considera cerca o lejos de una imagen tradicional?
- ¿Podría decir que tiene un problema plástico que persigue o que lo orienta? Una búsqueda particular. Una elección temática o la decisión de no trabajar con ciertas formas, procesos, técnicas, temáticas etc. ¿Es una razón que implica un posicionamiento artístico o solo responde a una necesidad no explicable por el momento?
- ¿Guarda los estados previos a la imagen seleccionada para mostrar?
- La imagen que decide exponer es considerada definitiva o supone que podría seguir siendo transformada en algún momento?
- ¿Podríamos hablar de un tipo de temporalidad en estas imágenes?
- Utiliza elementos del contexto como objetos, publicaciones (noticias)
- Escucha música que de algún modo acompaña su trabajo?
- ¿Qué tipo de lecturas realiza?
- ¿Cómo es su lugar de trabajo?
- Arlindo Machado (tomando a Crouchot en su libro O sujeito na tela) plantea que al trabajar en la PC, existiría una interactividad entre dos sujetos, uno externo (el yo sujeto) y uno interno (software que gestiona internamente- un yo- maquínico) que uno se colocaría a modo de arnés o andamiaje para trabajar, pero que tendría cierta independencia de acciones, o en todo caso, que existiría la posibilidad de que se produzcan acciones azarosas que no se preveían...¿qué opina al respecto?
- ¿Cómo se relaciona con la PC?
- ¿Cómo se siente en relación al software?
- ¿Cuáles son los programas que utiliza?
- ¿Qué tiene en mente cuando trabaja en la PC?

(Red)

¿podría nombrar sus referentes artísticos? ¿Y por qué los considera así?

Del catálogo de Fernando Hocevar



022cdt



022cdw



022ce



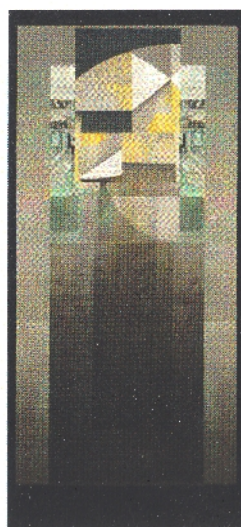
022cff



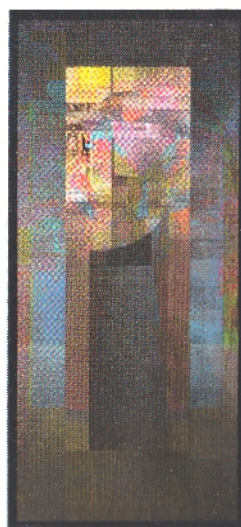
022chw



022ek



022cp



022cs



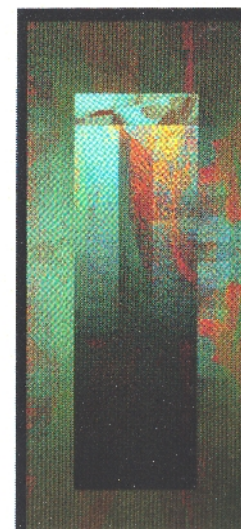
022ff



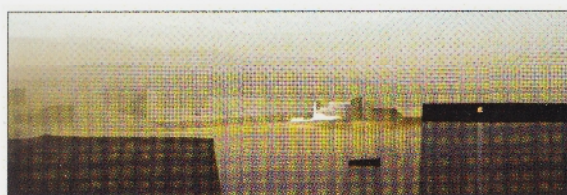
022fyw



022rw



022wq



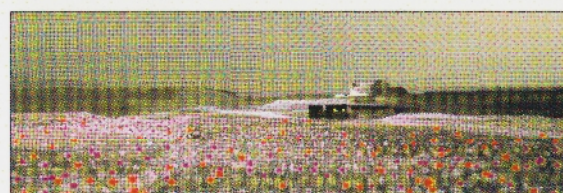
1001



1002



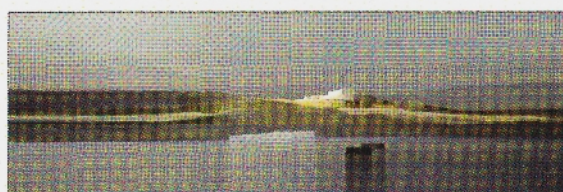
1004



1005



1007



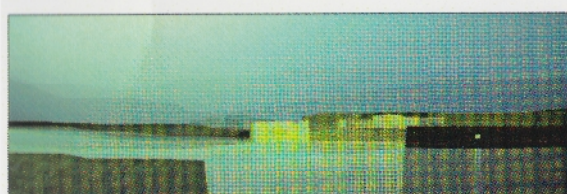
1008



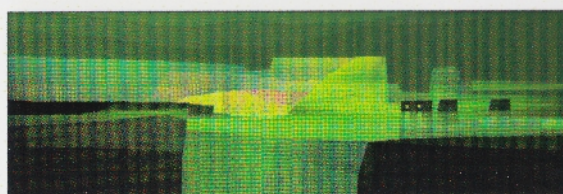
1010



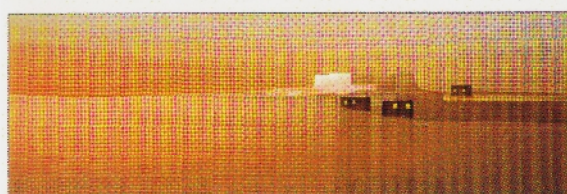
1011



1013



1014

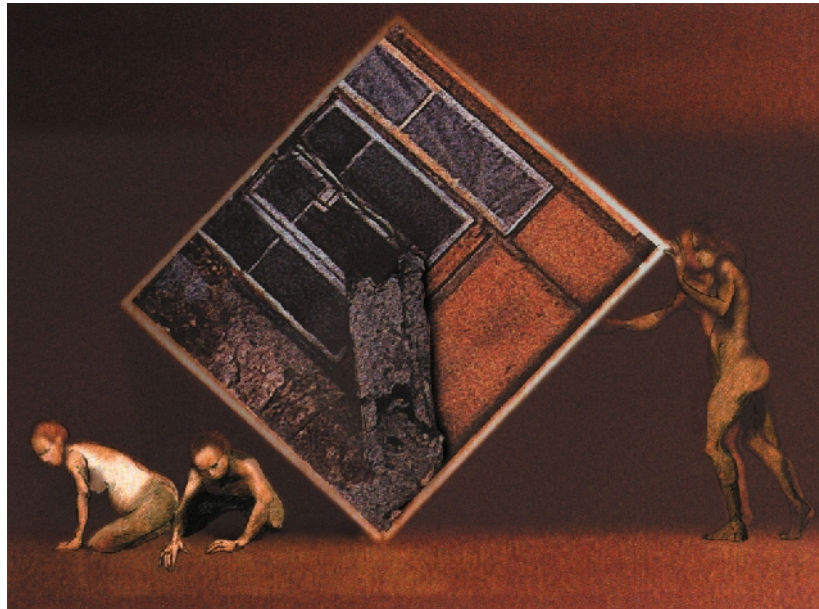


1016

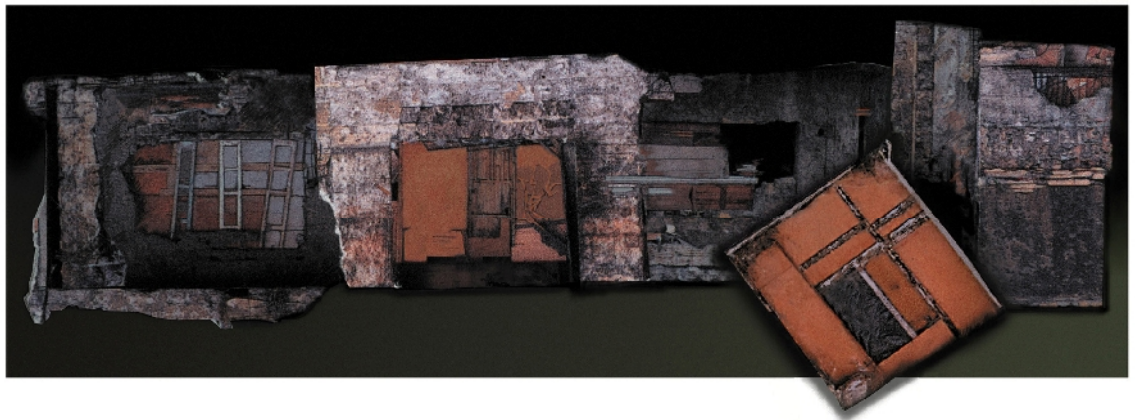


1017

Más obras de María Inés Zaragoza



De Mudados (litografía) 2002



Fachada inestable (técnica mixta) 2003



...Con las botas mal puestas (imagen digital) 2007



Cimientos encadenados (imagen digital) 2009



Refugios desplegados (imagen digital) 2010

Del blog de Emiliano Dalmau. Secuencia de dibujos con Mouse

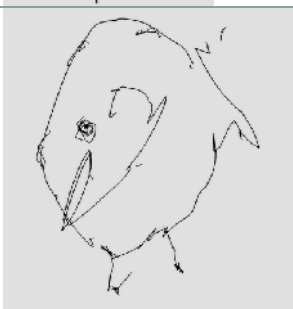
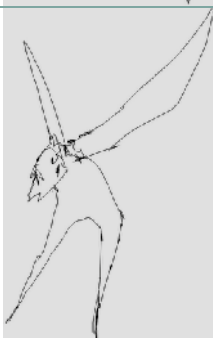
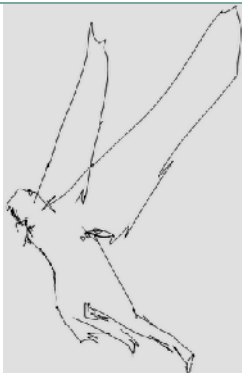
Bja

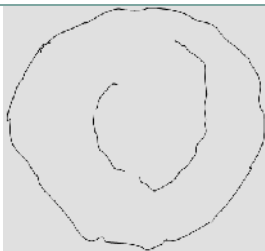
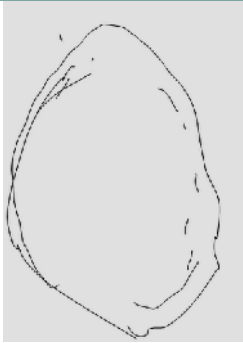


Gatito

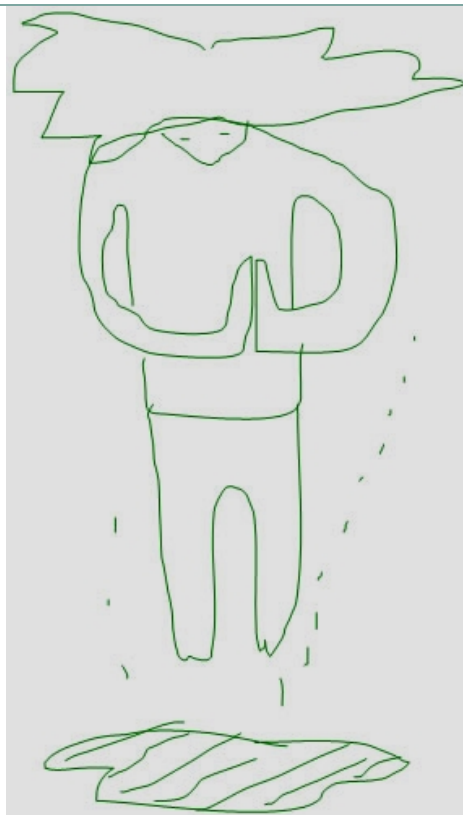


Gigantes





Saliendo

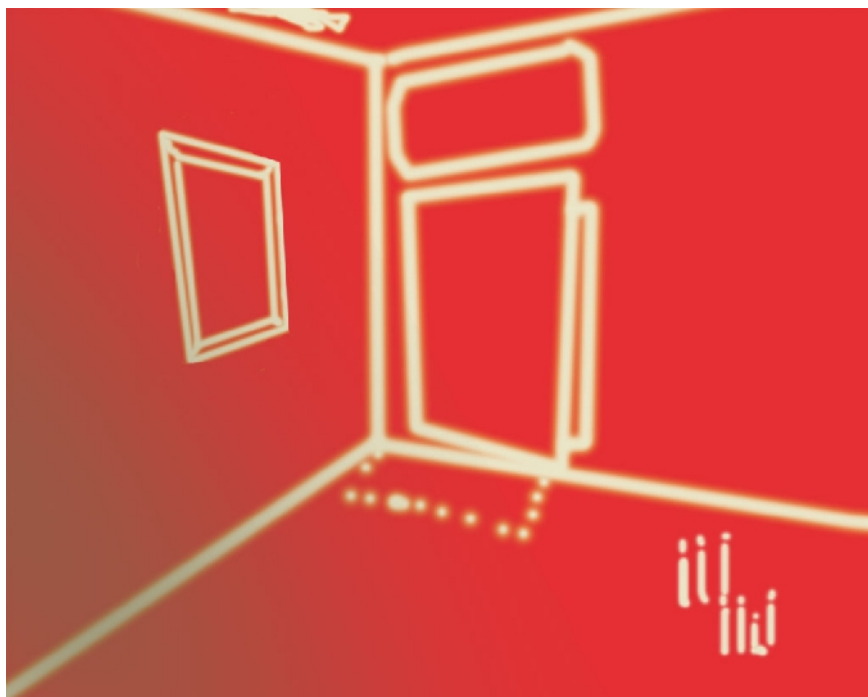


Ommm

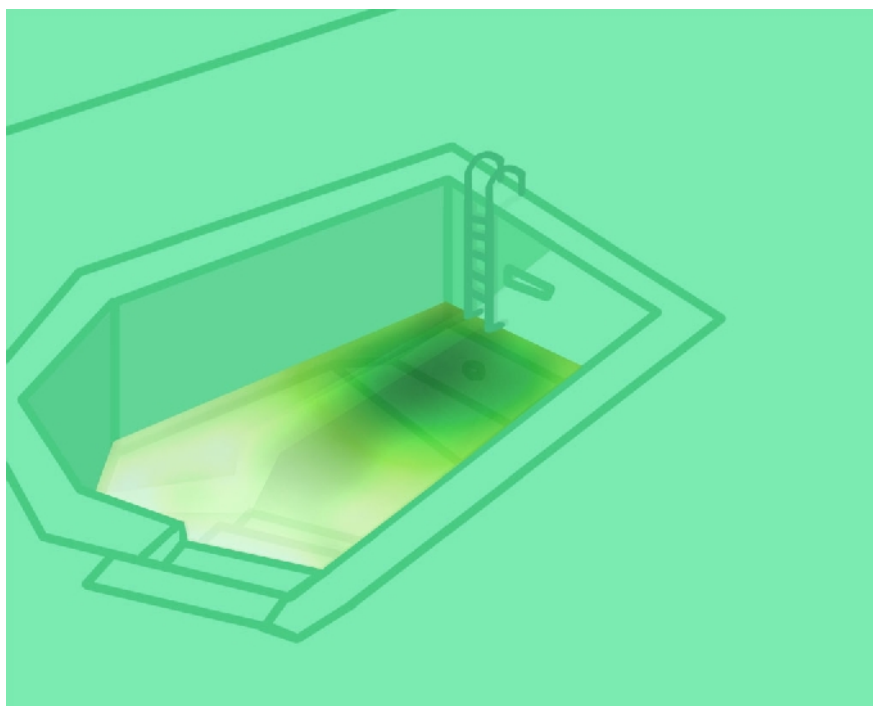
Más espacios y piletas de Martino Neglia



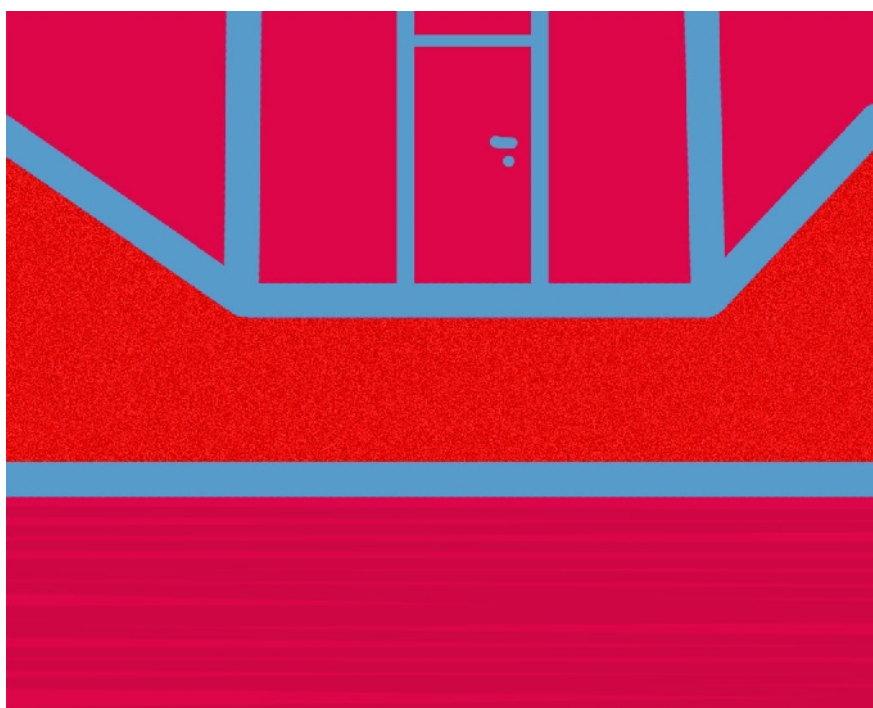
Puerta con planta



Ritual



Piuleta 5

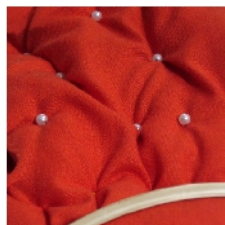


Borde

De la Web de Inti Pujol



Performance Guacha (con Stellita Fernandez) 2007



DETALLE 1

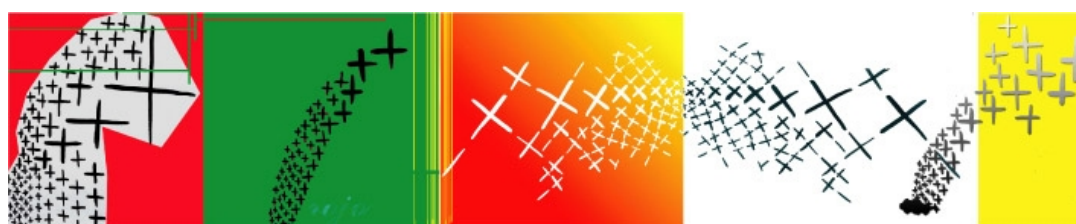
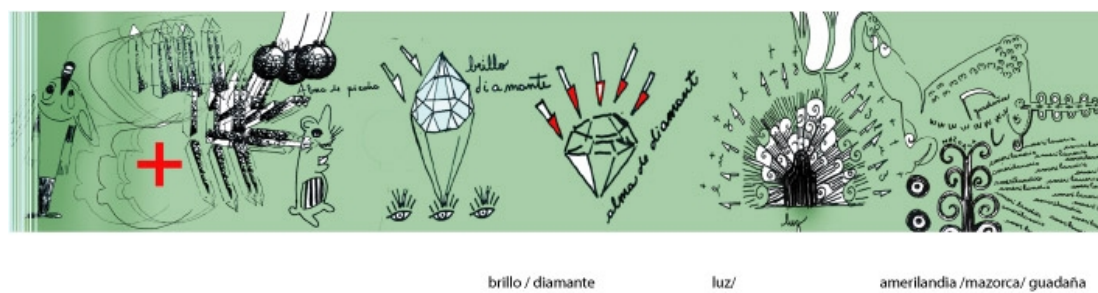
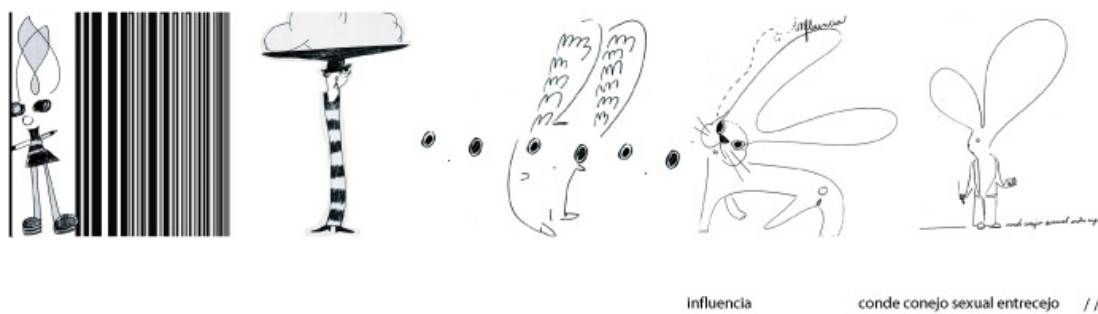
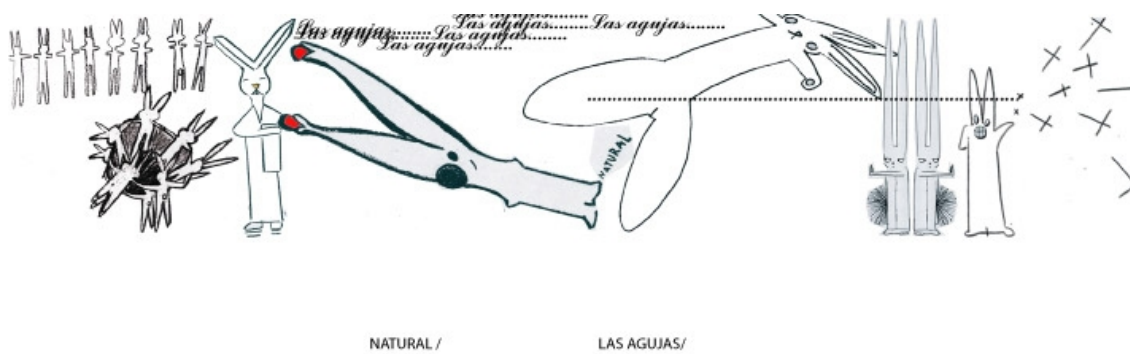


DETALLE 2



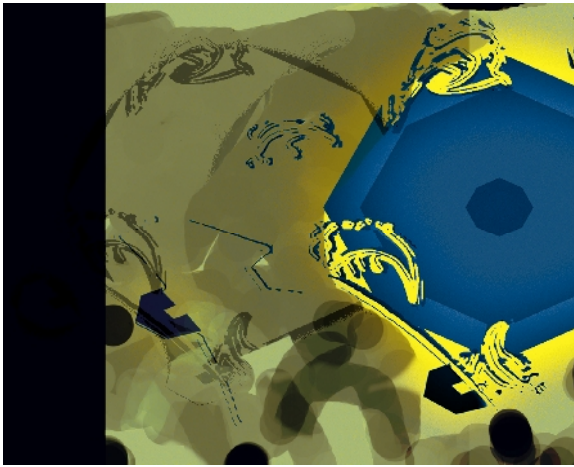
DETALLE 3

Conejo (Objeto) 2006



Rreflexiones de un conejo 2007 (rollos 20 x 100cm)

De los distintos sitios de Dino Andrada



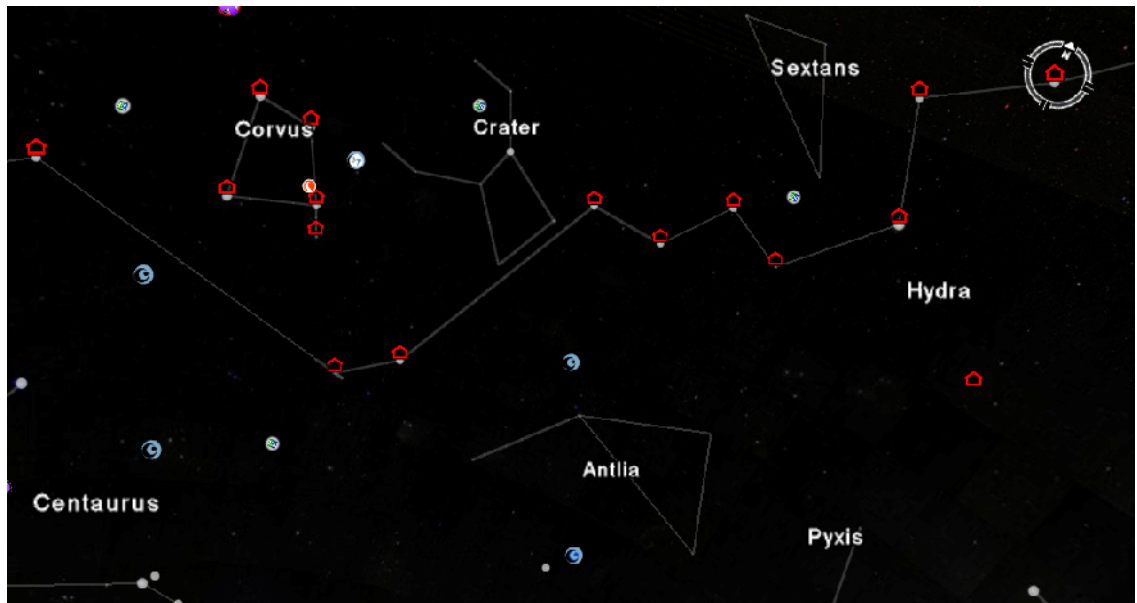
Producción digital -Plaza 2006



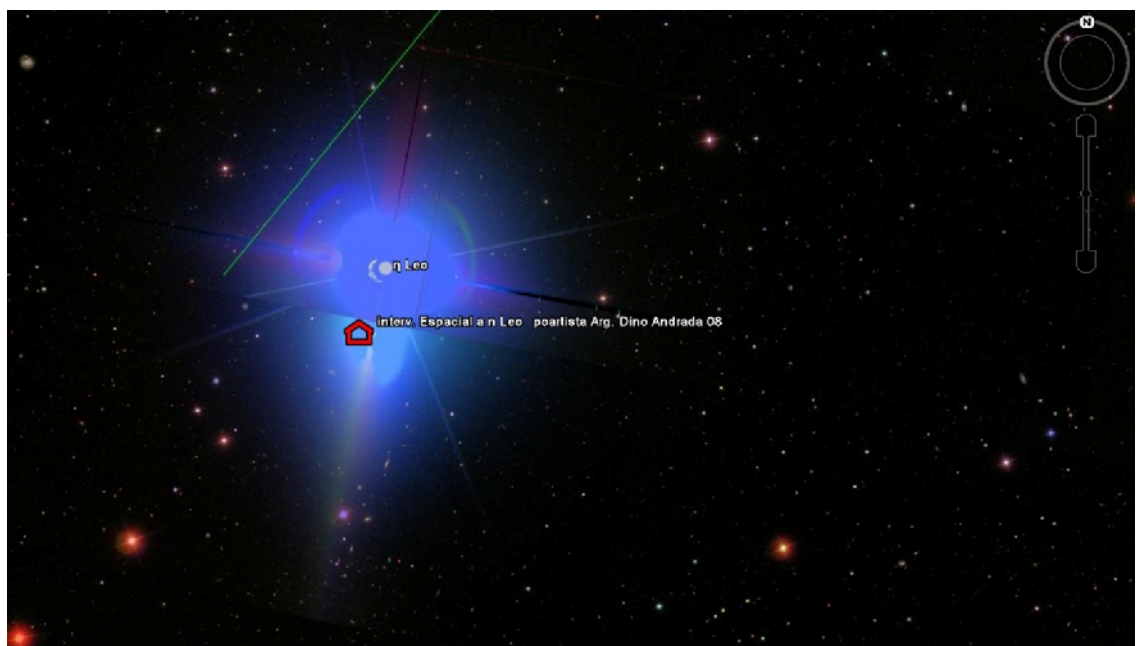
En tu casa o en la mía – Objetos- 2007



Muestra en el MMAMM 2008



Intervención estelar 2008/09



Intervención espacial a Leo 2008/09