

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA
Tesis Licenciatura en Sociología

**El impacto del arte digital en el campo
del arte visual local**

Mayko Gadea

2007

INDICE

• RESUMEN.....	1
1 INTRODUCCIÓN.....	
1.1 Construcción del Problema.....	4
1.2 Arte Digital.....	5
• Objetivos de la investigación.....	9
• Justificación teórica.....	10
• Justificación empírica.....	11
2 MARCO TEORICO.....	
2.1 El dilema del Arte en una Sociedad mediática.....	12
2.2 La relación entre el Arte y la Tecnología.....	13
2.3 Los fundamentos del campo del arte y el desarrollo de nuevos lenguajes.....	17
2.4 Era digital.....	20
2.5 La aplicación del hipertexto en el arte.....	24
3 HIPÓTESIS.....	29
4 METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍAS PROPUESTAS.....	
4.1 Estrategia de Investigación.....	30
4.2 Fundamentación Metodológica.....	30
4.3 Técnica de Investigación.....	30
4.4 Universo de estudio.....	31
4.5 Primera fase- exploratoria.....	31
4.6 Segunda fase del campo.....	32
4.7 Categorías de los entrevistados.....	32
4.8 Entrevistas de campo.....	32
5 ANÁLISIS.....	
5.1 Imaginario del arte digital.....	33
5.2 La estructura del campo del arte visual local y el arte digital.....	44
5.3 La configuración de un nuevo habitus artístico.....	57
5.4 Síntesis.....	67
6 CONCLUSIONES.....	77
7 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	82

• RESUMEN:

El tema en cuestión de este trabajo, es “el impacto del arte digital en el campo del arte visual local” y se enmarca dentro de la Sociología del arte. Las interrogantes que lo encauzan residen por ejemplo, en identificar cuáles son los impactos o efectos del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación- TICs¹ aplicadas a la producción artística visual, mediante un ejemplo concreto: el Arte Digital.² Esto supone observar, en qué medida este nuevo lenguaje se configura como práctica artística dentro del campo del arte local; cómo la aplicación del medio digital orientada a la producción visual se distingue del resto de las prácticas artísticas y, cómo interfiere en su organización interna como práctica (intercambio, difusión y colocación de la obra y de los artistas).

De acuerdo con esto, los objetivos de la investigación residen en: 1) registrar los efectos de la aplicación de las tecnologías digitales en el campo del arte visual local, identificando los diferentes géneros o modalidades de producción digital; 2) reconocer su génesis (antecedentes y percusores); 3) determinar su estructura específica de organización, identificando y caracterizando los actores involucrados, su modo de relación interna y su comportamiento con la estructura del campo del arte local; 4) observar los aportes y recursos que proponen al proceso de producción visual predominante en campo del arte local. Con respecto a esto último, se intenta reconocer el discurso que impera en los distintos actores participantes del “campo”³ del arte (artistas y agentes de difusión) en referencia al arte digital, identificando el tipo de resistencias y adhesiones.

El enfoque escogido, no es más que, la teoría de los campos de Bourdieu. De acuerdo con ello, observamos al arte digital como una nueva práctica artística en configuración, lo que supone, la existencia de un nuevo habitus para el campo artístico. Así pues, la noción de habitus se entiende aquí, no como una práctica, sino como el principio que la genera. Existe una presencia activa de elementos del pasado- elementos propios del campo como pueden ser, las figuras, discursos, polémicas, prácticas antecesoras, etc.- que le brindan a la nueva práctica información para funcionar, con independencia en relación con las determinaciones del presente inmediato (Bourdieu; 1991; Pág. 97). Bourdieu hablaba de un “sentido del juego incorporado”, que no es

¹ Por TICs, se entiende a las tecnologías de la información y comunicación con contenido multimedia- sonido imagen y movimiento- como el caso de la televisión y en un nivel más avanzado, la computadora mediante Internet y actualmente, también los teléfonos celulares mediante los cuales se puede navegar en la web, sacar fotos, etc. El Software con todos estos adelantos evoluciona hacia lenguajes cada vez más poderosos y con gran capacidad de manipulación de datos y gran velocidad.

² Cabe señalar, que el tema de investigación se inició con una asignatura- Ciencia Tecnología y Sociedad- razón por la cual algunas entrevistas, fueron realizadas junto a dos compañeros: Bruno Rivadavia y Gabriel Tudurí que trabajaron junto a mí en la monografía final acerca de la “Innovación en el Arte”, correspondiente al Seminario de Ciencia Tecnología y Sociedad, durante el mes de julio del 2004.

³ Según Bourdieu, el concepto de campo se desprende, justamente, de la investigación en la sociología del arte. El concepto, trata de explicar las luchas por el reconocimiento, las ideas de estrategias que participan, y que en última instancia, se basan en una forma particular de capital simbólico. (Bourdieu; 1987; Pág.:33)

“La estructura del campo –dice Bourdieu– es un estado de relaciones de fuerza entre los agentes o las instituciones comprometidas en la lucha(…)” o, si se prefiere, de la distribución de capital específico que, acumulado en el curso de las luchas anteriores, orienta las estrategias ulteriores. *“Esta estructura, que está en el principio de las estrategias destinadas a transformarla, es ella misma un juego: las luchas en las que el campo es el lugar tienen por desafío el monopolio de la violencia legítima (autoridad específica) que es la característica del campo considerado; es decir, en definitiva, la conservación o la subversión de la estructura del capital específico»* (Bourdieu en Germaná; <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/sociologia/vol11/art015>)

nuevo pero que organiza las prácticas fuera de la historia colectiva, incluso, puede amenazar la prevalencia de la lógica del sistema simbólico- en este caso, el imaginario artístico predominante.

Otra de las nociones aplicadas y que ayuda a entender lo que sucede al interior de un campo específico, es la idea de “autonomía de las esferas” de Weber. Al igual que el concepto de campo de Bourdieu, Weber demuestra la importancia que tienen los aspectos simbólicos propios de cada campo en la configuración de estructuras económicas y en la disposición del poder “(...)en el proceso que recorren las diversas esferas de la existencia económica, religiosa, jurídica, artística, son autónomos entre si, en el sentido de que se articula en el momento y luego de un tiempo, conforme a su lógica interna específica y a su legalidad(...)”⁴. De acuerdo con esto, el campo del arte puede redefinirse a su interior, en este caso en la medida que adopta una herramienta ajena a su actividad, a saber: el uso de la computadora. “El Arte se constituye entonces en un cosmos de valores propios autónomos de los que se es cada vez más consciente” (Weber; 1997; 406). Asimismo, para interpretar esta nueva modalidad recurrimos a la noción de “sociedad de red” o de “sociedad de la información y comunicación” sugerida por M. Castells, y la idea de “revolución micro tecnológica” señalada por Mires.

Para poder abordar esta discusión, en gran medida, bibliográfica y vincularlos con elementos empíricos se aplican algunas hipótesis: 1) Existe un imaginario- en el campo del arte visual que ubica a la producción digital como un asunto de expertos tecnológicos más que, como artistas; 2) La ausencia de espacios de exposición y difusión orientados a este nuevo tipo de modalidades artísticas dentro del campo del arte local, dificulta su reconocimiento y legitimidad como también, su comercialización; 3) A pesar de esto, el soporte electrónico favorece cierta democratización de los conocimientos y nuevos modos de difusión; 4) En la actualidad el prestigio en el arte digital se produce en aquellos artistas que cuentan con cierta trayectoria en el tipo de arte tradicional o análogo; 5) Estamos ante experiencias de exploración individual de arte digital, más que, ante una comunidad propiamente dicha; 6) El rol del artista digital local se acerca más a un usuario de programas artísticos que a un creativo informático.

Así pues, el enfoque metodológico escogido es de corte cualitativo y consiste en la realización de entrevistas a diversos artistas: plásticos o análogos⁵- digitales⁶, agentes de difusión⁷ y de formación⁸. Estas categorías intentan contemplar las distintas apreciaciones de quienes participan directa o indirectamente del campo del arte local. En lo que respecta, su análisis empírico, se ajusta a tres dimensiones:

1^a) describir al arte digital mediante su relación con las distintas categorías vinculadas a la producción artística visual, reflexionando acerca de las transformaciones propuesta por la nueva práctica describiendo así, el impacto del medio digital en el campo del arte local.

2^a) describir ligeramente la estructura objetiva del campo- reconociendo las posiciones de los agentes involucrados con en la producción de arte visual en general y el arte digital, en particular (observando cómo se construyen las coaliciones, las redes de influencias, el tipo de intereses que

⁴ Cohn, G; citado por Andrade de Franco, J.L; 2003; Pág.72

⁵ Se entiende por análogo aquellos artistas que utilizan herramientas con operación manual, y de algún modo los artistas que utilizan medios más convencionales- desde un pincel los pintores y una isla de edición los video artistas.

⁶ Se entiende por Artistas digitales aquellos que utilizan los medios digitales para la producción artística, en este caso, la computadora en el tratamiento de la imagen- y que son aquí el grupo de interés.

⁷ Se entiende por difusores a los gestores, curadores, críticos, y vinculados al mercado los galeristas.

⁸ Se entiende por agentes de formación, a los que imparten la enseñanza artística: docentes y talleristas- en este caso, básicamente, en la producción visual.

supone para los participantes, etc), con especial referencia en el sistema de difusión del arte y el funcionamiento del mercado de arte local.

3ª) analizar la configuración del nuevo habitus artístico propuesto por el arte digital identificando los distintos sistemas de disposiciones que lo posibilitan- fundamentos, panorama, requisitos, intereses, capitales, creencias, estrategias, etc.

De acuerdo con estos criterios, la investigación concluye en algunas ideas tales como que: el Arte digital se presenta como un nuevo lenguaje expresivo que si bien, no ha terminado de consolidarse tiende a operar como un subcampo, en el sentido de que, en su interior también, existen ciertas reglas y capitales específicos asignados propiamente a sus participantes que determinan el grado de poder e independencia a la hora de producir y hacerlo funcionar como práctica colectiva. Así pues, a pesar de contar con ciertas propiedades específicas (propiedad de red, ciber espacio, etc), el arte digital no presenta con fuerza suficiente para poder legitimarse dentro del campo del arte local. Según esto, la estrategia (aunque no necesariamente consiente) parece inscribirse en la lucha iniciada por parte del circuito o subcampo artístico contemporáneo, en oposición al conjunto de agentes que conservan y dominan el poder (en gran medida simbólico) que produce el campo, ya sea: mediante la definición y distribución el capital específico, mediante la aprobación y regulación del acceso al campo, mediante la legitimación de la obra y de un imaginario artístico.

En términos de Bourdieu, el campo del arte visual local se comporta, entonces, como un espacio de lucha entre sus participantes (artistas, curadores, gestores, críticos, galeristas, montajistas, etcétera) por ascender de posición y ocupar espacios estratégicos suministradores de capital. En este sentido, el arte digital se aproxima más, a los intereses y modos de representación del grupo contrincante que lucha por cierta apertura del campo en oposición al conjunto dominante que trata, lógicamente, de conservar su poder y de evitar tal competencia.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Construcción del problema:

En el escenario de un modelo de organización social hiper comunicativa, de conexión global entre sujetos, hechos y realidades bajo el “modelo de red” o “sociedad mediática, se reconocen cierto movimiento del campo artístico. Así pues, refiriéndonos al arte en su conjunto, es sabido que se encuentra atravesando una serie de poderosas transformaciones en sus nociones más fundamentales. De acuerdo con esto, surge la necesidad de indagar acerca de cómo se comportan y vinculan tales transformaciones en el campo del arte. Esto último, no sólo desde lo que compete a su dimensión simbólico- expresiva, sino también, desde sus modos de actuar, implementar e insertarse en esta nueva era (los estilos, composición, como en las modalidades de operar como obra).

Actualmente, se puede identificar la existencia de ciertas discrepancias entre, por ejemplo, el afán por la divulgación del conocimiento estimulado por el progreso tecnológico, y los dilemas tradicionales acerca de la apropiación de la obra, la polémica entre el original y la copia, así como la pérdida de la “esencia” por su acople a los requerimientos de la era contemporánea. Esto provoca que surjan prácticas que se ven estimuladas por la progresiva inserción de las tecnologías de la comunicación, al mismo tiempo que, son desafiadas por los requerimientos del mercado. En este sentido, reconocemos al arte digital como exponente notorio en tanto refleja claramente muchas de las propiedades que son posibles identificar en este modelo de sociedad.

De modo que, el problema- objeto que nos aboca es: conocer cómo las nuevas prácticas artísticas emergentes en esta sociedad de “red”, más específicamente, el arte digital audiovisual logran hacer su inserción en el campo artístico local. Es precisamente en esta línea de interés, donde depositamos nuestras mayores preguntas: ¿en qué medida la tecnología en un entorno cada vez más mediático, interviene en la producción artística local?; ¿en qué medida las facultades propias del medio digital suponen transformaciones en el modo de organización del campo del arte local, más precisamente, en sus modos de comercializar y difundir?; ¿de qué depende la legitimidad del arte digital como lenguaje artístico?; y en ese sentido, ¿en qué puntos radica dicha polémica?. Este tipo de inquietudes responden a dar cuenta si estamos, efectivamente, ante una configuración de una nueva práctica artística. Para ello también, es necesario observar el comportamiento del resto del campo, preguntándonos ¿en qué medida la estructura y la organización de posiciones internas del campo interfieren en el problema?. Asimismo, preguntarse acerca de esto, implica identificar ¿cuáles son los mecanismos estrategias llevadas por el arte digital ante los requerimientos del escenario formulado?

1.2 El Arte Digital:

El arte como una forma más de pensar y resolver el mundo- como creación y producción simbólica- no ha escapado de las influencias de la tecnología. Esto ha conducido a algunos artistas a incorporar en la producción innovación tecnológica, probablemente, en busca de mejoras o simplemente como parte de la exploración creativa y viceversa, ha conducido a algunos científicos a interesarse por el Arte, observándolo como un campo más para el uso y aplicación de tecnologías. De ahí, la importancia de observar qué está sucediendo con el vínculo entre el arte y el campo tecnológico, más precisamente, su adaptación con las computadoras a saber: el Arte digital. Estos cambios implican, probablemente, redefiniciones sustanciales en el mundo de las ideas e imaginarios en donde tradicionalmente el arte ha sido protagonista de la exploración y representación.

Así pues, los orígenes del arte digital se encuentran a partir la década del ochenta con la incidencia del movimiento del “ciber punk”, influido por obras literarias de ciencia ficción- (como por ejemplo, “Neuromante” una obra de William Gibson o Blade Runner de Philip K. Dick, etc.). La preocupación de este tipo de obras, radicaba en los efectos del adelanto tecnológico para la humanidad. Se trataba, en cierta manera, de hacer futurología: un mundo dominado por las tecnologías, tratando temas como: la inteligencia artificial, la robótica, los Cyborg, la guerra informática, o la propia figura romántica del hacker.⁹ Así, por ejemplo, el propio concepto del “Ciberespacio” como una interfaz (una realidad creada a partir de simulación computarizada) fue introducido por este movimiento que, en principio, fue literario pero que inmediatamente después fue seguido por los films, los juegos electrónicos, Internet, el teléfono celular, etc, que colaboraron con la afirmación de una nueva estética, observando a la tecnología como material creativo.

Según parece, sin embargo, en el Uruguay el vínculo entre las TICs y el arte es más reciente. Se remonta a la década de los noventa- lo que explica, en parte, su polémica. El debate, aparentemente, se ubica no sólo en referencia a la estética que ofrece, sino también, a otras cuestiones a investigar y que terminan obstaculizando su acceso al campo del arte y por ende, en su aprobación como categoría artística. En este sentido, el concepto de “arte digital” es bastante debatido en los círculos artísticos, incluso, rechazado por algunos “puristas” que catalogan la actividad como una habilidad técnica y no, como una manifestación elevada de la expresión humana.¹⁰ Asimismo, la definición de Arte digital es bastante dispareja, ya que, generalmente, se ajusta a la técnica y a la estética particular que se escoja. De ahí, la variedad de etiquetas o géneros: *webart*, *netart*, *ciberart*, *animación*, *performance*, etc. De acuerdo con esto, el concepto de Arte Digital, se podría definir grosso modo, como una práctica o expresión artística desarrollada a partir medios electrónicos y digitales: “(...) lenguaje que ha sido traducido en una secuencia de 0s y 1s materialmente: a una secuencia igualmente finita de dispositivos abiertos y cerrados.” (Brea. L; 2002; Pág.5).

El arte digital representa, un nuevo lenguaje artístico desarrollado mediante la aplicación de nuevos útiles- programas informáticos y diferentes equipos- como el scanner, plotter, cd, dvd, etc- que dan un tratamiento particular a la imagen digital. La amplitud de su condición, alcanza a numerosos géneros y prácticas artísticas, como es la música electrónica- donde, por ejemplo se

⁹ Estas nociones son todas muy próximas, en el sentido que, todas se asocian a la mediación del sistema informático, han sido indistintamente utilizadas por la literatura ciber punk. La noción de “inteligencia artificial”, por ejemplo, se asocia a la práctica de diversas tareas cotidianas o no, mediante un procedimiento a informático y a distancia; la “robótica” hace referencia a la producción de aparatos mecánicos, actualmente, vinculados más a la ingeniería computacional mediante la noción de “cyborg” (cuerpos virtuales); y la noción de “hacker” “que está estrechamente vinculada a la “guerra informática”, representada por comunidades o sujetos idóneos en el dominio informático (expertos) que mediante la construcción de programas informáticos sofisticados, o el entendimiento de su funcionamiento, amenazan la vigencia y eficiencia del propio sistema informático mundial.

¹⁰ Página web, Netarte. <http://mipunto.com/temas/01/netarte.html>

utiliza sampler- hasta el teatro, las performances, que utilizan la imagen virtual. En lo que se refiere, específicamente al tratamiento de la imagen, se reconocen a la Pintura digital, la Infografía, la Fotografía digital, los Multimedia, las Instalaciones internéticas, y las Obras en Internet. Los artistas que trabajan en esta línea, aprovechan la tecnología para maximizar la explotación de su potencial artístico. O sea, utilizan soportes electrónicos para trascender la dimensión material- de repente, aproximando a un cuadro al concepto del arte contemporáneo. Así por ejemplo, con los beneficios de la aplicación de la tecnología digital “el grito de Munch”- al que hace referencia Jameson- podría expresar “el sentido integral” del grito, articulando imagen y sonido, habilitando directamente el sentido sonoro del grito, antes incompatible con la pintura.

Esta nueva forma de expresión impone el protagonismo de la computadora como soporte, posibilitando la combinación de colores, de sonidos, de imágenes, de efectos especiales, recurriendo a las más variadas instalaciones audiovisuales. Asimismo, se recurre a distintas disciplinas del arte como son el dibujo, la escultura, el diseño gráfico, la música, la fotografía y el cine. La hibridación y la mezcla de lenguajes artísticos se convierte en un atractivo para la sociedad actual que se encuentra enormemente influenciada por el poder del *sampling*- o sea, por la yuxtaposición y superposición de distintos ambientes. Según parece, entonces, la percepción social cotidiana depende, en gran medida, de los medios de comunicación como el *mail*, *chats*, *webcams*, programas de sonido, editores de texto, *scanner*, *códigos*, *cibers*, etc. Y el arte digital potencia ese sentimiento, creando imágenes dinámicas en tiempo y espacio, resaltando la atención del observador el aspecto visual y bidimensional —tridimensional, en el caso de la realidad virtual— no alcanzado por los soportes tradicionales. Se trata de una nueva forma de producción influenciada por el poder macro mediático, de pantallas, dvd, cd, etc; que impulsa al observador a un nuevo recorrido del arte, donde se sugieren también, elementos nuevos pictóricos: texturas, colores, sonidos, etc.

Cabe mencionar que si bien, el arte digital se desarrolla mediante la utilización de soportes electrónicos, no siempre el canal es la pantalla. Así por ejemplo, el Photoshop (programa), la stampa digital (género) puede recurrir al papel impreso, a diferencia del *Netart* (género), que pueden desarrollarse únicamente en la *web*. Si bien, este trabajo en particular, se refiere al tratamiento digital de la “imagen”, el objeto del arte digital es mucho más amplio y se vincula a otros espacios que mediante la aplicación de nuevas tecnologías exploran, del mismo modo, nuevas dimensiones entre el artista, la obra y el público.

Sin embargo, las transformaciones al interior del arte no surgieron, específicamente, a partir de la aplicación de estas tecnologías. El impacto de la fotografía en el arte, de la Ingeniería en la Arquitectura y, del Periodismo de masas en la producción literaria exhiben también, el impacto del desarrollo tecnológico. Asimismo, las vanguardias de principio del siglo XX, ya planteaban el dilema. Los futuristas, por ejemplo, adhirieron bastante a la tecnología, mientras que, los surrealistas afirmaron cierta oposición. En los años veinte, el collage representó una ruptura con las convenciones artísticas de la época como lo fue también, la fotografía o el propio cine. Esta nueva afinidad entre el arte y la tecnología mediática, condujo a muchos teóricos a observar al arte como objeto de cambio y de conflicto, problematizando y reflexionando acerca de las transformaciones ocurridas a su interior. Es el caso de la escuela de Frankfurt- tanto Benjamín, como Adorno y Marcuse- entendían que la lógica del mercado se encontraba dominando o al menos, amenazando por los diferentes ámbitos de participación. En el caso de Benjamín, a pesar de observar cierto riesgo implícito en el potencial tecnológico, no se opuso a la invención tecnológica en relación con el arte. De hecho, se deslumbró con el principio de montaje impulsado por el cine y los recursos de la cámara. Es sabido pues, que mediante el montaje se crea la ilusión de fusionar elementos de modo tan exitoso que toda evidencia del artificio, queda eliminada. La Torre Eiffel es, por ejemplo, una evidencia del potencial técnico del “montaje” aplicado a la construcción. Asimismo la

fotografía mediante su capacidad de dar cuenta exacta de la naturaleza, permitió, en cierta medida que, la tecnología superará a la reproducción plástica (a la menos, en lo que se refiere a su alcance masivo). Con ella, surgió, aún más, la posibilidad de producir imágenes tridimensionales, figuras en escenarios realistas insinuando cambios temporales. En una palabra, la fotografía transformó las imágenes como objetos estéticos que ampliaban el alcance de la experiencia cognoscitiva. Vale señalar, sin embargo, que la fotografía no, solamente, encontró en la pintura un indicio, sino también, una práctica competidora. Algunos artistas como Delacroix, por ejemplo, comenzaron a desplazarse a terrenos donde que la fotografía aún no había alcanzado- por ejemplo, mediante expresión del color y/ o el movimiento.

Con el transcurso de los años, disminuyó la distancia entre las esferas del arte y la producción tecnológica. En los años sesenta la emergencia de las nuevas tecnologías audiovisuales- más precisamente, en '72 con el surgimiento del video arte-, permitieron introducir la técnica en un terreno típicamente reservados a la cultura. Esto condujo, a una resignificación de las categorías de valor del objeto de arte. A pesar de ello, permaneció cierta desconfianza por parte de algunos involucrados, básicamente, del campo del artístico con respecto a las influencias externas- o sea, temiendo al progreso técnico y al flujo del interés comercial. Así por ejemplo, Jameson, califica a la producción artística de la época como un “arte posmoderno” donde sobresale lo empírico, lo caótico y lo heterogéneo. Andy Warhol, por su parte, sería una expresión de ello. Así como, el arte pop, el fortorealismo, la onda kitsch pero también, el la música- de John Cage y luego, el punk rock.

Así pues, del mismo modo que, las articulaciones entre diferentes esferas habilitaron y fortalecieron a nuevas tendencias artísticas, ocurrió en el campo científico, conduciéndolo a una exploración de nuevas prácticas y por ende, a nuevas ideas.

En cuanto al campo científico del siglo XX, podríamos decir que alteró parte de su habitus, a partir de ciertos logros que despertaron la atención de la academia y mayor interés social. De hecho, esta década señaló una de las rupturas más significativas para el que hacer artístico. El fenómeno se relacionó con el incremento de los medios de comunicación y su incorporación social- por ejemplo, la popularización de la televisión. La expansión televisiva alcanzó cierto número de artistas que percibieron a este nuevo medio como una nueva posibilidad expresiva. Este tipo de hechos, condujo al surgimiento de nuevos agentes dentro del campo artístico, como fue el caso de los “video-artistas” que con la progresiva adopción de técnicas de manipulación de imágenes, produjeron alternativas independientes al cine y a la televisión y, no se limitaron tampoco a producir solamente imágenes- de hecho, algunos comenzaron a adaptar a la “chatarra” en las instalaciones electrónicas.

A finales de los años setenta se dio un salto cualitativo, cuyo protagonista fue la computadora. En 1984 apareció el primer programa que manejaba textos e imágenes. Una vez más, los aportes técnicos impulsaron el despliegue de un nuevo medio de expresión artística. En este sentido, la capacidad gráfica y el entorno individualizado de la computadora atrajo a ciertos artistas. En la actualidad, la aplicación de la computadora en la comunicación y la expresión audiovisual ha progresado extraordinariamente, su práctica constituye un claro ejemplo de fusión entre arte y tecnología. A partir del diseño de la imagen en la pantalla, la obra artística adquiere nuevas cualidades posibilitando la generación de experiencias estéticas, nuevos regímenes de percepción y de sensibilidad- todas posibilidades inadvertidas a través de la aplicación de los medios convencionales. De este modo, computadora se convierte en un nuevo instrumento para aquellos que perciben a la creatividad junto al soporte técnico. De hecho, podemos decir que a partir de la década de los noventa, la computadora ha distorsionado el entorno perceptivo y alterando la realidad. George Landow, por ejemplo, describe y analiza algunas de las implicancias del uso de la informática en la práctica de la escritura. Según el autor, el manejo de la habilidades informáticas transforman el texto escrito, instalando la noción de hipertexto: “(...) un medio informático que

relaciona la información verbal como la no verbal (...)” (G. Landow, 1995; Pág.15). Este concepto, supone que el texto tradicionalmente concebido no tiene lugar en el espacio informático. Solo con el hecho de ubicarse en otro medio se altera la forma del texto. Tales modificaciones, sin embargo, no se dirigen directamente a su contenido, sino que, acaban alterando el conjunto- forma, contenido y medio. Así pues, la noción de “hipertexto” podría aplicarse también, al campo del arte- que a partir del uso informático se ha permitido explorar y alcanzar nuevas experiencias, como es el caso del arte digital. Según esto, las TICs, aparentemente, permiten innovar, también en el modo de pensar, crear, y exponer el arte- por ejemplo, señalados en las obras internéticas, en la animación. El aspecto innovador residiría, por ejemplo, en la participación garantizada del público. La computadora se presenta como un instrumento dinamizador del intercambio en red, a diferencia por ejemplo, de la radio y la televisión que son los elementos principales en estructurar el espacio de recepción (o la comunicación a distancia). Si bien es evidente que, mediante el funcionamiento digital y en red, se facilitado la ejecución de diversas operaciones cotidianas también, nos alejan progresivamente de la comunicación personal desplazándonos hacia un entorno virtual como la Web.

Una idea más optimista, supone que, la “percepción mediatizada” de la realidad responde meramente a un cambio del modelo organización social- con nuevas reglas y códigos que regulan el entorno. Esta última idea, califica a la intervención tecnológica como una sucesión natural de la operación casera y manual de gestión de tareas. De modo que, el aporte de este trabajo reside, justamente, en hacer una comprensión sistematizada de tales transformaciones en los últimos tiempos del campo del arte visual local. Tiempos, en donde el espacio simbólico ha sido progresivamente regulado por la aplicación de tecnologías de la comunicación- como la radio y la televisión. El protagonismo, actualmente, lo ha alcanzado el sistema de comunicación digital. Lo que preocupa, sin embargo, son los límites para su aplicación. De hecho, en el campo artístico la aplicación de la computadora (como soporte) se ha convertido en un nuevo foco de debate. La interferencia interpretativa es una cuestión que constantemente ha preocupado al arte y mucho más, si se trata de una interferencia proveniente del campo científico- tecnológico.

• **Objetivos de la investigación:**

<i>Objetivos generales</i>	<i>Objetivos específicos</i>
1. Registrar el impacto de la aplicación de las tecnologías digitales en el campo del arte visual local.	1.1) Reconocer las diferentes aplicaciones de los medios digitales la producción visual. 1.2) Identificar los aportes o recursos de la herramienta digital al proceso de producción del campo visual local. 1.3) Observar si las transformaciones de la práctica artística local se vinculan con las tendencias detectadas en la exploración bibliográfica ¹¹ .
2. Describir la génesis del Arte Digital.	2.1) Identificar los estilos que lo anteceden, los precursores, etc.
3. Reconocer y describir la estructura específica del arte digital.	3.1) Identificación de actores involucrados: Artistas Digitales Audiovisuales y otros agentes. 3.2) Caracterización de Artistas Digitales (antecedentes, perfiles de prácticas, postulados artísticos, etc.) y su posicionamiento en cuanto a la difusión y comercialización de su obra (estrategias y modalidades preferentes). 3.3) Identificar cómo se organiza y difunde el arte digital con relación al soporte electrónico. 3.4) Distinguir si los artistas digitales conforman una comunidad de intercambio.
4. Observar el comportamiento del campo del arte visual local con respecto al arte digital.	4.1) Identificar a los agentes de difusión, formación y comercialización del campo del arte visual local, y su posición en referencia a las piezas digitales. 4.2) Reconocer los diferentes discursos de los artistas análogos en referencia al arte digital. 4.3) Identificar el tipo de resistencias, y los adeptos.

¹¹ Identificar si las múltiples expresiones de arte digital se presentan en el medio local. O sea, constatar si existe relación entre la producción artística con las corrientes, tendencias, o grupos contemporáneos.

- **Justificación teórica:**

Las razones que sustentan esta investigación residen, en primer lugar porque el hecho de estudiar el arte digital supone, justamente, reflexionar acerca de una práctica artística que no ha sido hasta el momento reconocida por el campo del arte local y mucho menos aún, por la Sociología. Así pues, al menos, en lo que se refiere a la reflexión teórica contemporánea coincidimos con Peluffo y Tavella cuando señalan “(...)esta re-ideologización del arte tiene un lugar institucional no asumido cabalmente nuestra Universidad”¹², “(...)la Universidad de la República, institución que a lo largo de toda su existencia ha sido omisa de todo lo relativo a las artes visuales(...)”¹³. Ni la teoría del desarrollo característica de la sociedad de los 50’, ni su crítica, la teoría de la dependencia de los 60’ parecen haber logrado una adecuada relación entre las distintas esferas del conocimiento. Recién a partir de los 70’ la cultura se impone como un tema de estudio destacado. En lo que se refiere a nuestro entono o bien, son muy pocos los emprendimientos académicos que apuestan a la reflexión de la producción artística local, o bien, cuentan con escasa difusión. Un ejemplo de ello puede ser, el trabajo realizado por Jacqueline Lacasa¹⁴ que, según parece, consistió en establecer un mapeo del campo del arte local a partir de la aplicación de una encuesta de carácter anónimo a una serie de agentes de dicho campo.

En segundo lugar porque, a partir del debate surgido en estos últimos tiempos se ha podido observar la necesidad de que la sociología comience a preocuparse por lo que sucede en el campo del arte local, “Sería interesante que un sociólogo analizara con información objetiva y cuantificada cómo funciona ese fenómeno de rotación cerrada, porque arrojaría datos interesantes(...)”¹⁵. En nuestro caso en particular, es de interés observar cómo repercute el progreso tecnológico en la producción artística contemporánea local, mediante un ejemplo concreto como es: el Arte digital. Así pues, desde una perspectiva cualitativa se intenta identificar de qué modo se organiza esta nueva práctica artística y, de qué modo se vincula con el resto del campo del arte. Bajo el enfoque de Bourdieu nos preguntamos, si esta nueva práctica artística configura un nuevo habitus dentro del campo del arte. En este sentido, el aporte sociológico consiste en identificar, no sólo las transformaciones pictóricas sino, también, los mecanismos que se ejercen para su afirmación como práctica artística y hacia la configuración de un nuevo modo de operar en medio artístico local. Esto implica, a su vez, reconocer la estructura objetiva del campo del arte local- sus participantes, sus categorías, sus costumbres, sus normas y las pautas de funcionamiento recurrentes. Por ejemplo, el hecho de que el arte digital, aparentemente, no haya sido del todo admitido por el resto del campo del arte se debe, probablemente, a que no siempre se trata de un ingreso accesible. Muchas veces, los participantes se esfuerzan por excluir del campo a una parte de los colegas actuales o potenciales, regulando el acceso al campo por medio de diferentes mecanismos que terminan fundando cierta definición de pertenencia al mismo. Esto provoca que el otro grupo adopte una identidad propia o bien, se adapte al resto. En este sentido, se hace necesario observar el tipo de estrategias que se aplican por parte de esta nueva práctica- por ejemplo, identificando las transformaciones en los nuevos modos de distribución y difusión.

En resumen, esta línea de investigación permitiría continuar con el desarrollo de lo que se entiende como “Sociología del Arte” y que, por cierto, en nuestro país es de escasa acumulación.

¹² Peluffo, G; artículo “La mirada inclusiva”; en Brecha el 2 de marzo de 2007.

¹³ Tavella, S; artículo “sobre la dirección del MNAV”; en Brecha el 24 de noviembre de 2006.

¹⁴ Lacasa, J; “Palimpsestos. Escritos sobre arte contemporáneo uruguayo. 1960-2006”; Edi. CAC; Montevideo 2006.

¹⁵ Moreno, I; artículo “Artes Plásticas: alrededor del cambio de autoridades en el MNV”; en la diaria el 19 de enero de 2007.

- **Justificación empírica:**

El interés por las transformaciones en el campo artístico, no se restringe únicamente a los actores directamente implicados- en este caso, los artistas digitales- o a un determinado campo de conocimiento porque, de algún modo, también repercute en el resto de los participantes del campo en cuestión, como en el imaginario social. Sucede que, las transformación de las prácticas artísticas son parte de cambios más profundos de la realidad social. De hecho, en este trabajo el arte digital se ubica en un contexto de una sociedad mediática, entendida como un nuevo modelo socio- técnico caracterizada por la capacidad de generar, almacenar y transmitir información y, cuyo producto más emblemático culmina en la conformación de un nuevo sistema global de política, economía y sociedad. Frente a tal fenómeno es que, surge la interrogante acerca de cómo se comporta y se vincula la producción artística. Ya que se presume que el arte como una forma más de pensar y resolver el mundo tampoco ha escapado de las influencias de la tecnología.

El aporte reside entonces, en identificar las posibles redefiniciones del imaginario social donde tradicionalmente el arte ha sido protagonista mediante la exploración y la representación, dado que se entiende que, el arte viene atravesando un “dilema conceptual” asociado a la progresiva transformación de sus medios técnicos- actualmente con la influencia específica de las TICs-, generando nuevas formas de exclusión (brecha digital). Asimismo, cabe recordar que el arte contribuye con el desarrollo práctico de la razón y estimula el desarrollo de la percepción del ser humano. De modo que, toda alteración de las pautas artísticas repercute, inevitablemente, en la obra final que requiere de determinada condición perceptiva por parte del público. Así por ejemplo, un cambio en la estética de la obra, del espacio en el que se ejecuta y se difunde, o en el modo por el cual se produce, etc., interviene a nivel perceptivo. En este sentido, el trabajo reflexiona acerca de la necesidad de reactualización del campo del arte local, debatiendo acerca de su rol dentro de la sociedad y el mercado cultural. Actualmente, la fragmentación alcanzada por el arte ha incrementado su importancia en la esfera cultural, la especialización de las diversas prácticas artísticas fomentadas por mercado cultural, reorganizan las pautas tradicionales del arte, demandando un cambio de rol. En nuestro país, sin embargo, el arte no ha encontrado lugar para el cambio requerido, desaprovechando el dato de que, la cultura ocupa un porcentaje importante de la economía mundial. De este modo, el hecho presentar nuevas experiencias artísticas, no sólo problematiza las ventajas y desventajas de la práctica en el medio local en el que se produce, sino que también, amplía el abanico posibilidades, tanto para el creador como para su público.

2. MARCO TEÓRICO:

2.1. El dilema del Arte en una sociedad mediática.

La idea de que el arte se encuentra atravesando una serie de poderosas transformaciones en sus rasgos, no es novedad. Tales transformaciones, aparentemente, se ubican bajo la noción de “sociedad mediática”, un modelo de organización social hipercomunicativo, de conexión global entre sujetos, hechos y realidades que derivan en una nueva organización de los campos del conocimiento y, en el caso del arte, en la gesta de nuevas prácticas simbólico- expresivas y en muchos casos, desafiando a las prácticas artísticas instituidas provocando una serie de polémicas en el campo arte- en el nivel estético, filosófico y expresivo. Según esto, el campo del arte se ve sacudido por nuevas prácticas estimuladas por la progresiva inserción de las tecnologías de la comunicación. Así por ejemplo, con la invención de la maquina fotográfica y el posterior perfeccionamiento hacia la filmadora y la video cámara, se modificó casi íntegramente la tradicional imagen plástica. “(...) *la naturaleza que le habla a la cámara no es la misma que habla al ojo.*” (Benjamín,1995, Pág.48.) Según Benjamín, el cine incorpora nuevos elementos a la práctica plástica- con el recurso del “primer plano”, por ejemplo, se ensancha el espacio confiriéndole a la imagen la sensación de movilidad. A su vez, el concepto de “montaje” reduce a la realidad a una representación plástica e introduce en el arte dimensiones, quizás, nunca antes manipuladas- como, por ejemplo, la sensación de dinamismo. Sin embargo, esta serie de transformaciones son apreciadas, al menos, por este autor, como un abuso por parte del tecnicismo. Por el contrario, el autor opina que la tarea de un pintor se distancia, por ejemplo, con la tarea que realiza un operador de cine; comparando la tarea del pintor con la de un mago y al operador, con la tarea de cirujano. “*La actitud del mago, que cura el enfermo imponiéndole las manos, es distinta la cirujano que realiza una intervención.*” (Benjamín, Pág.48.) Tras este razonamiento, sin embargo, se percibe la presencia de una especie de magia, de esencia propia del arte y, no así, desde otro tipo de creación.

Así pues, estamos ante transformaciones que afectan, no sólo, al autor de la pieza de arte, sino también, al espectador. Según Jameson,“(..)al espectador se le pide que haga lo imposible(..)”(Jameson;1996; Pág.52). Esta opinión hace referencia a las posibilidades, antes insospechadas- por ejemplo, la posibilidad de ver más de un cuadro simultáneamente, de superponer obras, etc. De acuerdo con esto, Jameson observa que existen tanto virtudes como desventajas provocadas por el protagonismo de la estructura comunicativa. Según el autor, la estructura comunicativa actual tiene serias dificultades para organizar las simbologías y las imágenes contemporáneas, repercutiendo en el campo del arte. (Jameson; 1996; Pág. 240). Así, el poder de los medios de comunicación conducen- como lo denomina el autor- una “estetización de la realidad” o “la sociedad del espectáculo”, “el capitalismo de los media”. Según esto, la producción estética actual se ha integrado en la producción de mercancías en general, donde las obras alcanzan un aspecto cada vez más novedoso y demandan mayor productividad. “(..)asignado ahora, a la innovación y a la experimentación estéticas una función y una posición estructurales cada vez, más esenciales.” (Jameson;1996; Pág.. 27). Lo interesante, según el autor, es observar si todo esto “(..)¿implica un cambio o ruptura más fundamental que los periódicos cambios de estilos y de moda que determina el viejo imperativo modernista de la innovación estilística?” De algún modo, Jameson se pregunta si estas transformaciones- por ejemplo, en el campo del arte- no responden, también, a un nuevo modelo de regulación socio económica. Señala la diferencia entre los sentidos expresados entre la obra de las “botas campesinas” de Van Gogh y los zapatos de Warhol. Según Jameson, las obras se distinguen a partir de las lecturas que hacen de la realidad. Cabe señalar, sin embargo, que la interpretación de las piezas no es precisamente el tema el tema

en cuestión. A pesar de ello, es interesante observar el modo en que Jameson señala la función mediática que contiene una pieza artística. A partir de la lectura de Heidegger- acerca de las botas de botas de Van Gogh- se puede percibir muchas de las características socio económicas de la época- mediante, la referencia a las materias primas, a la miseria agrícola o a la pobreza rural. Mientras que, la pieza de Warhol, según Jameson, da cuenta de otra época y de un nuevo tipo de ausencia, de superficialidad característica de la época posmoderna. Según el autor, el problema fundamental de la época posmoderna es, justamente, no poder salir del modelo capitalista, convirtiendo al objeto de arte en su propia mercancía y en un referente comercial. “(...) *no se puede separar ni pensar sin la hipótesis de una mutación fundamental de la esfera de la cultura en el mundo del capitalismo tardío, mutación que incluye una modificación fundamental de su función social*(...) (Jameson;1996; Pág.66). En este sentido, reconocemos al arte digital como exponente notorio, en tanto que, refleja muchas de las propiedades de este modelo de sociedad.

2.2 La relación entre el Arte y la Tecnología.

Antes de introducir la polémica actual entre el campo del arte y la producción tecnológica, vale recordar que la aplicación de tecnología como instrumento o como materia expresiva en el campo artístico tampoco es novedad, por el contrario, data de la antigüedad. En el pasado, el ámbito del arte y de la ciencia no se encontraban distanciados. Para los griegos, el arte, la habilidad técnica y otras destrezas eran igual valoradas. Otro exponente de esta idea para época fue Leonardo da Vinci. “*Para los artistas experimentales del tipo de Leonardo y los innovadores musicales, la ciencia significa un camino hacia el arte verdadero*” (Weber; 1965; Pág.204).

Son varios los ejemplos que evidencian que, la Historia de las Artes ha ido de la mano con la historia de los adelantos tecnológicos. Hasta el 1700, por ejemplo, las primeras materias para la creación de pinturas eran puramente naturales, como el carbón y la tierra pero después, motivado por la investigación química, surgieron nuevos materiales y colores. Así por ejemplo, el descubrimiento de la pintura acrílica alcanzado durante la Segunda Guerra Mundial representó un aporte técnico verdaderamente importante, permitiendo la posibilidad del secado rápido y con ello, nuevos modos de pintar. Otro caso fue con la difusión de la escritura que, recién a partir de la invención de la imprenta en el siglo XV fue capaz de multiplicar en masa las palabras, o con la propia mecanización de la escritura. Todos estos ejemplos, nos conducen a pensar más, en un “desarrollo mutuo de las esferas (arte -ciencia)” que, en modos y logros incompatibles, como lo sostuvo el modelo mecanicista o el paradigma científico.

Recordemos que el percusor de la separación entre la expresión y la técnica, fue el modelo mecanicista propuesto por Newton, y más tarde pronunciado con el Romanticismo- con la estética del gusto. Asimismo, durante el siglo XX el dominio del paradigma científico reforzó el sentimiento de aprecio hacia el progreso científico desplazando a otros tipos de saberes. Esta idea de dos espacios opuestos, supuso que el conocimiento científico aplica la lógica a mundo objetivo desplazando al arte a un lugar marginal, que se adhiere más a lo imaginativo y emocional- como lo fue el Surrealismo. En cuanto, a los movimientos reivindicativos que comenzaron a cuestionar tal dualidad, se encuentran: el cubismo, el futurismo, el dadaísmo, el constructivismo- entendidas como las vanguardias del novecientos que facilitaban el vínculo entre la técnica y la creación artística. Estos movimientos introdujeron formas geométricas, representaron: la velocidad, el movimiento, nuevos colores. En el caso de los futuristas, se trató del primer movimiento artístico organizado como tal, y en busca de nuevas formas artísticas que lo liberaran de su lugar marginal. Su postura consistió en instaurar una relación más próxima entre la obra y el espectador, sin excluir los intereses y preocupaciones de orden social. Por ejemplo, el hecho de ver a la tecnología como materia expresiva y entender a los avances tecnológicos como favorables del dominio del aire y del

espacio, transformó la sensibilidad y las posibilidades estéticas del momento. *“El reino de la máquina nos ha abierto de par en par nuevos horizontes estilísticos porque paisajes mecánicos desconocidos se han mostrado ante nuestros ojos, observadores del más allá, que abrevan en las vivas fuentes del infinito”*. (E. Pranolini; 1928)

Habermas, por ejemplo, calificó al movimiento surrealista como un intento de lucha contra la razón sesgada. Su fracaso, según el autor, radicó en la ausencia de una comunidad que, justamente, los contuviera- o sea, que hubiera orientado su propósito. Según el autor, esta falta condujo a la escasa permanencia del movimiento. Lo que señala, de algún modo, es cierta carencia de racionalidad práctica-expresiva por parte del surrealismo que lo volcó, exclusivamente, a un exceso de esteticismo. Benjamín, sin embargo, apoyó el intento surrealista, ya que consideraba válido su intento de unir al arte como parte misma de la vida de los sujetos. Weber, probablemente, se referiría a esto cuando auguraba la muerte del optimismo tecnológico. Según el autor, el exceso de razón es lo que predomina en el período de avance tecnológico, representando una miseria para la sociedad moderna. Desde este punto de vista, el diagnóstico weberiano tiene un componente trágico, que se adhiere más a la idea posmoderna dónde la aplicación de la tecnología se asocia a la sensación de descreimiento de la nueva época. Y donde ningún proyecto histórico glorioso puede aguardar a la sociedad futura. Weber habla de cierto “desencantamiento del mundo”, *“(…)el desencantamiento es el retroceso de la fe de la magia... como consecuencia del avance de la racionalización”* (Weber; 1997; 449).

Podemos pensar que el arte de la modernidad pone en cuestión el propio método artístico que lo adecuaba a cierta ley general, a la verdad y a las presuposiciones de lo real, conduciendo a un desencanto de la racionalidad artística. Sin embargo, no se trató del único enfoque desconfiado en el progreso tecnológico. Por el contrario, Adorno desde la escuela de Frankfurt, observaba como la cultura había sido oportunamente penetrada por la lógica industrial, más interesada por difundir un “arte ligero” más que, un “arte serio”. Según autor, esta dicotomía surge a partir del contexto desatado por la primera guerra mundial, con la cual las necesidades del público requerían optimismo, fantasías, quizás erróneamente confundidas con superficialidades. Adorno estaba convencido de que la industria se estaba aprovechando de este entorno socialmente susceptible, estableciendo la idea de que el espectador no debía hacer el menor esfuerzo intelectual con la idea de una obra, las conexiones lógicas tenían que derivarse de situaciones inmediatamente anteriores. Así pues, la noción de “Industria cultural” para Adorno, descansa en la idea de que la cultura se había convertido en un fenómeno de masas que, requería métodos de producción intensivas generando, inevitablemente, necesidades estandarizadas. Se hablaba, incluso, de un esquema en la producción creativa donde también, comienzan participar agentes externos típicos en cualquier actividad comercial, como son los “sponsors” o “especialistas”. De hecho, esta idea se ha extendido tanto que, actualmente, algunos entienden que la “lógica de mercado” es la responsable principal de haber generado conflictos de intereses en el campo artístico. Conflictos impulsados por el dominio mercantil, iniciados por la competencia artística, por la acumulación de obras o simplemente por ostentación. Este trabajo, sin embargo, se separa de esta idea, porque entiende que no se trata únicamente de un capital netamente económico, sino que, existen principios distintivos propios del campo artístico. Se llega a reconocer, incluso, la influencia de un campo al otro- por ejemplo, con el poder político o económico, que mediante los dispositivos del mercado como las galerías, los concursos, las exposiciones- presionan al artista, y terminan influyendo en su producción. A pesar de esto, la idea del dominio de la racionalidad económica, con el transcurso del tiempo fue atenuándose pero se mantuvo como punto de debate. Jameson, por ejemplo, observa al capitalismo como una ruptura con el movimiento moderno- característico al rechazo a lo ideológico y lo estético.

Para Adorno (que, de algún modo, representó el discurso más crítico de la corriente de Frankfurt), la aspiración por alcanzar el sentido de totalidad fue cubierta por el recurso de

“repetición” facilitado progreso tecnológico. Actualmente, la sensación de “simultaneidad” y “universalidad” ejercida por los soportes informáticos sería, según esta perspectiva, la expresión del dominio tecnológico en la naturaleza. Adorno, sostenía que la Cultura funcionaba como una dinámica de continua ruptura con los códigos pero que, a partir de su vínculo con la industria, esos códigos comenzaron a homogenizarse. La subordinación de la cultura a los intereses industriales, se oculta en la “novedad” que exhibe contenidos que responden, tan sólo, a una fórmula económica pero que se disimula tras formas variadas y llamativas. De este modo, Adorno señala que, la cultura se vuelve dependiente de los intereses industriales y que, al menos en arte, no refleja la naturaleza de un auténtico público. “(..)Un cuadro ha tenido siempre la aspiración eminente a ser contemplado por uno o por pocos. La contemplación simultánea de cuadros por parte de un gran público, tal y como se generaliza en el siglo XIX, es un síntoma temprano de crisis de la pintura... ocurre que la pintura no esta en situación de ofrecer objeto a una recepción simultánea y colectiva.” (Adorno; 1979; Pág.182). Según esta idea, se podría apreciar al arte digital como una adaptación del soporte clásico del arte visual frente a las nuevas tendencias de la Industria. Y donde la demanda del cambio de forma no sería, precisamente, cultural. Asimismo, según Adorno, la técnica, permite crear una ilusión cada vez más cercana a la realidad que termina sustituyéndola por un criterio metareal- que no es más que, una cultura colonizada por los intereses de la industria. De modo que, la visión de Adorno hacia la tecnología aplicada en el arte, es bastante pesimista. Llegó a observar al cine y la radio como simples negocios de la ideología capitalista, fácilmente renovables y sin preocupación hacia la conservación de una estética. “(..)la televisión tiende a una síntesis de la radio y del cine... y cuyas posibilidades ilimitadas pueden ser promovidas hasta el punto del empobrecimiento de los materiales estéticos.” (Íbid.)

Benjamín, como otro representante de la corriente de Frankfurt, observaba también, con cierta desconfianza el surgimiento de esta nueva Industria y sostenía que, la creciente influencia de los medios de comunicación podrían conducir a una reproducibilidad ociosa de piezas artísticas, acabando en la degeneración del “*l’art pour l’art*”, lo que significa la degeneración de su función teológica. “*La época de la reproducibilidad técnica desliga al arte de su fundamento cultural: y el halo de su autonomía se extinguió para siempre*” (Benjamín; 1995; Pág.32). Benjamín lamentaba la desintegración del aura de la obra de arte. De hecho, entendía que la copia carecía de autenticidad representando una pérdida de su esencialidad. Una pieza se produce con determinado sentido, tiene una realidad históricamente contingente, que cuando se intenta repetir se pierde. Tal crítica, sin embargo, no significa que los pensadores de Frankfurt no reconocieran que las propiedades de la reproducción artística podían también, favorecer a la difusión del arte incrementando su vínculo con la sociedad. Adorno, por su parte, daba cuenta de una lucha entre el arte popular (lo que el entendía como la mala conciencia del arte) y el arte independiente (aquel que se desarrolla fuera de las influencias de la industria). Según el autor, la posibilidad de desarrollar una arte autónomo requiere, tiempo y recursos que no todas las personas cuentan y que, la industria se aprovecha de esta carencia, promoviendo un arte popular. Benjamín, coincide con esto, cuando dice que la era de la reproducibilidad técnica de la obra permite que llegue a más gente. El problema es que, el producto que llega, ya ha perdido su aura. Esta idea, supone que el arte contiene un aura irreproducible e intransferible. Benjamín entendía que, la copia no contenía el aura de la pieza original porque sus partes no dan cuenta de su proceso de desarrollo. “*Porque el aura esta ligada a su aquí y ahora. Del aura no hay copia.*” (Íbid; Pág.36). Para el autor, el riesgo de la reproducibilidad es propio del arte “(..) la obra de arte ha sido siempre susceptible de reproducción” (Íbid; Pág.18). A pesar de todo esto, su postura no era terminante como la de Adorno. Se podría entender que, Benjamín ofrece una postura más optimista, para él las nuevas formas de la recepción tienen el aspecto positivo de bajar el arte "autónomo" de su lejano pedestal a un nuevo arte de recepción colectiva "posáurico". Por el contrario, para Adorno, buscar en Benjamín el concepto de autonomía es un esfuerzo inútil porque para romper con el conformismo

del arte innovador acepta la contemplación de lo histórico, donde lo nuevo se interpreta con lo viejo (Adorno; 1979; 130). De hecho, Adorno creía en la superluminación de los objetos por amor a sus ocultos contornos pero que, según Adorno, no evidencia más que el abismo que existe entre aquel estadio y el actualmente existente. Adorno al contrario que Benjamín no creía en la idea del arte surrealista que trasciende los valores del arte. Valery habla de la *“absurda idea de dominar un día la técnica(...) significa al mismo tiempo la superación de la ceguera y parcialidad de la obra de arte”* (Íbid;191). Para él, “el trabajo del artista debe ser de naturaleza arcaica, un trabajo apegado a los métodos y experimentos personales”. Adorno comparte la idea de *“(…)mantenerse fiel a la obra de arte y liberarla, al mismo tiempo, por la modificación del procedimiento”*, y adhiere a la protesta de hacer las cosas fáciles *“(…)pero no bajo la mentira de las dominantes condiciones tecnológicas”*. (Íbid; 196). Adorno observa que el arte moderno busca, casi exclusivamente, la explotación del aspecto sensible *“(…)sabe suscitar la atención y aplica todos los medios para conseguirlo”*. De hecho, no comparte la idea acerca del arte espontáneo y sensacionalista *“(…) el artista portador de la obra de arte no es un individuo que en cada caso produce, sino por su trabajo continuo, por su pasiva actividad”* (Íbid; 201).

En cuanto a Benjamín, como ya hemos señalado, fue impresionado por el fotomontaje, por los paisajes y entornos artificialmente contruidos. Estaba convencido de la necesidad de la lógica visual y de su poder revolucionario, según el cual los conceptos debían ser contenidos en imágenes a partir de los principios cognoscitivos del montaje. Para él la historia se compone de imágenes, “imagen dialéctica”, que supone su extensión espacial y temporal. Adorno, sin embargo, reconoce el principio de “montaje” como un gobierno de la forma sobre el todo y, a deferencia de Benjamín, lo señala como nocivo para el arte. Benjamín, por el contrario, calificaba al recurso del montaje de progresista, a partir de que, interrumpe el contexto en el que se inserta, su dimensión crítica y destructiva eran apreciadas por el autor como la única forma que podía fundar una filosofía moderna. Así pues, la diferencia entre ambos pensadores reside, justamente, en cómo observan los alcances indiscutibles tecnología. Para Benjamín, la tecnología es social e históricamente producida, por lo cual su aporte depende de la orientación de su utilización. Según su idea, la dimensión progresista de la tecnología consiste en arrancar a la imaginación de sus estado “Mítico onírico”, volviendo consciente el deseo del colectivo y la utopía social. Aplicando el potencial de la “nueva naturaleza” y su lenguaje de formas materiales. *“El desarrolló de las fuerzas técnicas de producción emancipó las formas creativas respecto al arte”* (Benjamín; 1995; Pág.144) Así pues, Benjamín llama de “nueva naturaleza inorgánica” al producto del industrialismo, sosteniendo que, sus poderes eran aun desconocidos y que, podía ser amenazadora y atemorizante para las primeras generaciones que la confronten. *“Con los diversos métodos de su reproducción técnica han crecido en grado tan fuerte las posibilidades de exhibición de la obra de arte... en una modificación cualitativa de su naturaleza.”* (Benjamín; 1995; Pág.30). El autor insiste en que la tecnología constituye un desafío para el arte, *“el ideal de autonomía del arte se transforma en una fórmula vacía a la luz de tremenda creatividad por parte de la producción industrial que constantemente revoluciona las formas materiales de la realidad”* (Benjamín; 1995; Pág.145). Según Benjamín, la fotografía y el cine dotan a los seres humanos de una agudeza perceptiva sin precedentes. *“(…)el cine proporciona un nuevo entrenamiento a nuestros poderes miméticos... si la industrialización ha sido la causa de la crisis en la percepción, debido a la fragmentación del espacio, la cámara ofrece un potencial curativo ala desacelerar el tiempo a través del montaje, construir “realidades sintéticas (...)”* (Benjamín; 1995; Pág. 294)

En resumen, podemos decir que, lo que se renueva en esta larga relación entre el campo del arte y el desarrollo tecnológico, es el tema de debate que define la dimensión del aporte entre uno y otro campo de saber. En la actualidad la propia Ciencia se encuentra en un proceso de reflexión acerca de las influencias externas que la penetran, flexibilizando los alcances de su racionalidad e incluso,

dependiendo de consideraciones de tipo culturales para optimizar desarrollo de sus prácticas. Así por ejemplo, la investigación nuclear, la biología molecular o la ingeniería genética; son temas que despiertan tantas controversias porque, justamente, dependen, en gran medida, del contexto moral y valorativo de las personas.

En cuanto el Arte, a pesar de que aparenta ser menos polémico, sus transformaciones, también pueden suponer un cambio para su expresión tradicional, generando cambios, inclusive, a nivel del gusto social. En esta línea, el arte digital a partir de su aproximación al desarrollo tecnológico, puede estar generando dificultades para la adecuación actual del concepto tradicional del arte, dado que, en él se alteran algunas pautas recurrentes de la producción artística¹⁶. En términos de Bourdieu, diríamos que lo que se altera es la “matriz de percepciones, apreciaciones y acciones” del campo artístico. De acuerdo con esto, para poder identificar las razones del polémico vínculo entre el campo del arte y la tecnología. Provisoriamente, cabe suponer que, tienen propósitos opuestos o bien que, compiten por el mismo propósito (el desarrollo de la razón, un modo de pensar y resolver el mundo).

2.3. Los fundamentos del campo del arte y el desarrollo de nuevos lenguajes

La noción de campo se entenderá aquí “(...)a la manera de un campo magnético, constituye un sistema de líneas de fuerza: esto es, los agentes o sistemas de agentes que forman parte de él pueden describirse como fuerzas que, al surgir, se oponen y se agregan, confiriéndole su estructura específica en un momento dado del tiempo”.¹⁷ Esta noción permite, justamente, pensar en términos de articulación de piezas, observando de qué modo se disponen esas fuerzas, agentes o participantes e identificando los mecanismos que permiten el funcionamiento global del campo- en este caso, del campo del arte visual local. Según Bourdieu, cada campo, funciona como un conjunto de factores que operan en todos los dominios de las prácticas: trayectoria, género, sexo, edad, etc. El peso relativo de los factores que lo constituyen varía de un campo a otro, al ser capital una relación social y es en el campo en el que produce y se reproduce. “Solamente el campo de posiciones se definen tanto los intereses genéricos asociados al hecho de participar en el juego como los intereses específicos ligados a las diferentes posiciones y a través de ellos, la forma y el contenido de las posturas en los que se expresan esos intereses” (Bourdieu; 1999; Pág.10)

Asimismo, esta noción nos conduce a prestar atención al tipo de capital simbólico que se produce con la práctica del Arte digital. De acuerdo con el autor, el poder específico que reciben los agentes de un campo particular depende, en gran medida, del capital específico que puedan movilizar. De modo que, en principio sería necesario identificar qué tipo de capital opera el arte digital y, qué tipo de capital domina el campo del arte local, que le permite rechazar o aceptar determinadas prácticas. En este sentido, el campo del arte se presenta como un “campo de lucha”, donde operan relaciones objetivas entre las propias posiciones y las toma de posiciones de los involucrados- en este caso, de los artistas y de los agentes de difusión o de formación. Así pues, se reconoce al campo como un campo de juego donde se pueden plantear “(...)estrategias individuales o colectivas, espontáneas u organizadas, que tiene como punto de mira el conservar, el transformar o el transformar para conservar” (Bourdieu; 1999; Pág.: 246). Esta idea de lucha,

¹⁶ La pieza digital ha sabido superar el contenido visual del arte plástico, agregando otras expresiones- como el movimiento literal de la obra, el sonido, determinado grado interactividad, y su potencial mutable. En resumidas cuentas, el arte digital propone nuevos elementos de apreciación reconocidas como novedades informáticas que alteran, también, el proceso de creación. Nuevos recursos que permiten extender o generar nuevos lazos entre el artista o la obra y su público. Ver pág. 24 la aplicación del hipertexto en el arte, la “Hiperobra”.

¹⁷ (Bourdieu; Germanà; en: <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/sociologia/vol11/ap015>)

entendida como un juego en pos de la conquista o intercambio de posiciones, discursos imperantes y por ende, de cierto poder basado en un tipo de capital simbólico, señala el fenómeno de “enclasmiento” o sea, “(...)luchas simbólicas por la apropiación de los signos distintivos, que son bienes de prácticas enclasmadas y enclasmantes o por la conservación o la subversión de los principios de enclasmiento de las propiedades distintivas” (Bourdieu; 1999; Pág:247). Según Bourdieu, la noción expresa propiamente la lucha por la producción de conceptos dominantes, o sea, el dominio de cierto grupo “sobre los esquemas clasificadores y sobre los sistemas enclasmiento”. Al modificar los esquemas de apreciación se desarrollan propuestas, hasta el momento, desapercibidas. En nuestro caso, justamente, se intenta reconocer si existe tal transformación de los esquemas de apreciación.

Generalmente, la expresión de prácticas artísticas de tipo innovadoras- como el arte digital-, al menos en su comienzo, encuentran algunas resistencias para su aprobación dentro del campo del arte local. A tales resistencias, sería bueno entenderlas dentro del mismo campo que, como lo expresa Bourdieu, es un espacio relativamente autónomo “(...)con valores particulares, principios...que definen los límites de un espacio social...donde los agentes luchan en función del espacio que socialmente ocupan, ya sea para modificarlo, ya sea para conservar sus fronteras(...)”(Bourdieu;1995; Pág.63). La idea de autonomía del campo artístico, supone la presencia de sus propias reglas, intereses, dominios, o conflictos. Asimismo, le permite a cada campo organizarse, ya sea, en función de las diferencias, como de las regularidades que existan entre los subcampos porque también, se requiere de un determinado grado de vinculación. “(...)hay una homología estructural y funcional entre el campo artístico y el político, y con el espacio social(...)”(Íbid). En la actualidad, el contacto entre diferentes campos ha progresado considerablemente. Jameson habla, por ejemplo, de una “semiautonomía” de la esfera cultural- aunque se refiere, básicamente, a la influencia del sistema económico. Dicho vínculo, sin embargo, siempre ha estado presente, lo que ha variado es su aprobación en el curso de la historia.

Así pues, recordemos que la noción de campo artístico se inicia en el Quattrocento y el logro de la autonomía recién a fines del siglo XIX, produciendo su propio mercado. En lo que se refiere a este aspecto, por ejemplo, Weber mostraba el estrecho vínculo que existía entre el arte y la religión durante el renacimiento, y que recién a partir de la época moderna la producción plástica logra desprenderse de tal estereotipación. Weber, lo señala como una relación primitiva entre la religión y las esferas de inspiración (Weber; 1965; Pág.392). Según el autor, el arte gana autonomía en la medida en que crece el nivel de especialización “(...)cuanto más se constituye el arte en una esfera con su propia legalidad en un producto de la educación laica” (Weber;1944; 473). Esta especialización esta asociada al protagonismo que tiene la racionalidad en la época moderna, en la dimensión económica, religiosa, jurídica, artística; todas ellas funcionan como autónomas entre sí, en el sentido de que, si bien se articulan, cada una lo hace conforme a su lógica interna.

Según Weber, la salvación del proyecto de modernidad se concentra, justamente, en la división de las esferas, de un modo autónomo. Bourdieu y Weber parecen coincidir a partir de que, ninguno admite en su teoría la determinación exclusiva por parte de la esfera económica. Ambos entienden que, cada esfera es producto de una relación particular entre la producción de ideas y/o sentidos y una forma de dominación característica.

Autores contemporáneos como, F. Freaenza y A. Perié señalan esta misma idea, “El arte se ha convertido en instrumento estéticamente libre posible de ser aplicado a cualquier contenido, sea cual fuere su naturaleza. Todo esto en la medida que su participación en la lucha y el juego sociológico del arte se lo permiten.” (Freaza, F; Perié, A; Pág. 9; 2001). Al mismo tiempo que, retoman los planteos de Habermas en este sentido, “la historia del arte moderno es la historia de la autonomía y su autococniencia” (Íbid; Pág.3).

Es posible pensar, entonces que, la relación entre la producción tecnológica y la producción artística es un hecho corriente, con la salvación de que se transforma lo largo del tiempo. Dado que muchos de los límites propios de las esferas son negociables, son potencialmente vinculantes. A su vez, esto explica que algunos temas de debate, con el tiempo se superen o se abandonan por su propio peso pero que, el problema en cuestión se mantenga.

En lo que se refiere, a las diferencias externas, si bien, pueden debilitar al funcionamiento y a la organización del campo, en última instancia, como dice Bourdieu, el campo cuenta con una fuerza magnética que acaba de imponerse y penetra en todos los objetos, obras y agentes- por ejemplo, artistas, instituciones, ámbitos de difusión, etc- como también, en la estructura de probabilidades, recompensas, ganancias o sanciones. Esto significa que, incluso los movimientos de tipo reivindicativos- que defienden tal o cual postura estética o que, se adhieren a determinado concepto de arte, también forman parte del campo y son necesarios para la supervivencia de sus principios. De hecho, las revoluciones artísticas son resultado de transformaciones de ciertas relaciones de poder, ajustadas a posiciones determinadas. Estas luchas residen, básicamente, en la apropiación o reformulación del habitus, mediante su alcance reificador, a partir del cual es posible integrar el conflicto como legítimo del campo. Bourdieu habla, justamente, de “poder o dominio constituido” en relación al concepto de “habitus” que posibilita la construcción de las diversas prácticas- en donde hay condiciones de cálculo, dominio de habilidades, regularidades del sistema, etc. En pocas palabras, donde los esquemas adquiridos funcionan en estado práctico, como categorías de percepción y principios organizadores de la acción. El habitus es para el autor, el propósito de lucha y el sentido del juego. Donde, por ejemplo, el consenso se alcanza a partir de que las formas de dominación que se admitan, en mayor o menor medida, por todos los integrantes del campo. De acuerdo con esto, la aprobación de nuevas prácticas artísticas experimentales, así como la hibridación o diálogo con otros campos del conocimiento, puede entenderse como una lucha casi exclusiva con las prácticas artísticas instituidas, en pos de cierta transformación del sistema adquirido. De hecho, históricamente el campo del arte ha transformado sus patrones valorativos hacia el objeto de arte, generando, tensiones paradigmáticas. Así, por ejemplo, *“Picasso y Joyce no solo han dejado de ser feos, sino que ahora nos parecen, en conjunto, bastantes ‘realistas’”. Y ello se debe a la canonización e institucionalización académica del movimiento moderno general, que se puede fechar a finales de los años cincuenta.*” (Jameson; 1996; Pág. 26).

En un principio, el valor se fundaba en el objeto de arte, en la materialización de la obra mediante una suerte de mediación. Luego, con el Renacimiento, el valor se desplaza a la obra misma, y hacia su autoría- es decir, hacia la firma. Y en un tercer momento, el valor se instaura en las categorías de bellezas. Según Jameson, la última categoría de cambio se vincula a la ruptura con el tipo de “arte arrogante” ocurrida durante la modernidad y que derivó en la búsqueda por lo exótico- característico de época posmoderna. Actualmente, el valor estético se encuentra en la exploración de los lenguajes. En este trabajo, precisamente, se intenta registrar el giro estético impulsado por el arte digital. En el sentido de que, la aplicación de las tecnologías digitales en la producción artística, probablemente, han provocado transformaciones no sólo con respecto a la elección del espacio de exposición, sino también, en el propio carácter de la obra. *“(…)los espacios públicos de comunicación mediática... ya no parecen requerir de la institución artística en cuanto a proceso de legitimación, autocolocación y difusión, si por el contrario, consiguen replantear algunas de sus funciones, puesto que funcionan de manera dentro del propio contexto que las genera y acoge.*” (Arriola, M; 2002)

2.4. Era digital

Estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica “ las nociones de “arte”, de “ciencia”, de “técnica”, de “hombre”, de “espacio”, de “tiempo”, de “materia”, de “cuerpo”, de “realidad”... abriéndolas a significaciones profundamente renovadas”. (A. Renauld; 1996; Pág.17)¹⁸

Este capítulo, tiene como intención identificar las características del el modelo social y productivo sobre el cual se desarrollan algunos de los cambios ocurridos en el campo del arte. La pregunta que surge, entonces, reside en identificar si se trata de un modelo digital ya en curso o más bien, estamos ante una revuelta micro tecnológica. Antes de adherirnos a uno u otro fenómeno, sería bueno reconocer el proceso de implantación llevado por las TICs.

Cabe recordar que, el dominio de la microelectrónica se emprende alrededor de los años 60. A partir de allí, se comienza a registrar cambios sistemáticos en el desarrollo de las tecnologías, provocando en la sociedad una preocupación por la optimización tecnológica. En un principio, esto condujo a que las tecnologías de la comunicación y de la información comenzaran a persuadir inescrupulosamente a la sociedad. Más tarde, la influencia de los medios de comunicación ya era infalible y se trató de disimular. Actualmente, la progresiva implementación de las computadoras y las telecomunicaciones han provocado transformaciones en algunas modalidades sociales- por ejemplo, en los modos de comunicación- que, según Castells, terminan afirmando la incidencia de un nuevo sistema global de política, economía, y sociedad. “(...)esta presencia penetrante y poderosa, provocadora de mensajes de sonidos e imágenes tan subliminales, produce unos impactos espectaculares en la conducta social” (M. Castells; 1997; Pág.366).

No todos los pensadores contemporáneos, sin embargo, han aprobado íntegramente la aplicación de TICs en los diferentes campos del conocimiento. Jameson, por ejemplo, si bien no lo juzga, percibe cierto dominio. “La tecnología de la sociedad contemporánea es hipnótica y fascinante, no tanto en si misma, parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que nuestra mente e imaginación...” (Jameson; 1996; Pág. 51). Asimismo, el autor opina que tales influencias derivan de transformaciones aún más profundas asociadas, quizás, a un sistema global “(...)nuestras representaciones defectuosas de una inmensa red comunicativa e informática son solo una imagen distorsionada de algo mucho más profundo.” (Jameson; 1996; Pág.51). Este enfoque, supone que las propiedades del entorno intervienen de uno u otro modo en el funcionamiento de cada campo. Observemos, por ejemplo, que durante el siglo XX, la elementalidad, la minimalidad fueron principios de la organización del pensamiento. Hallando su punto de encuentro, recién con el establecimiento de las nuevas y micro tecnologías.

De acuerdo con el concepto de la “revolución microelectrónica” señalado por Mires, la evolución de las transformaciones declaradas por los campos del conocimiento, han trastocado todo el sistema perceptivo. Cada innovación tecnológica actual produce nuevos intereses, nuevos conflictos y desordenes, representando una ruptura con la modernidad. Sin embargo, cabe señalar que la tesis de la “revolución micro-tecnológica” se separa del razonamiento causativo que concibe a la producción microelectrónica como un orden basado en un conjunto tecnológico específico- que, instala su lógica y sus ritmos al contexto social y que acaba produciendo, organizando y regulando las relaciones de producción y de trabajo- el estilo de vida. Por el contrario, según Mires, se trata de una dinámica más compleja, dónde no resulta fácil registrar los límites de uno y otro aspecto- o sea, los cambios en el estilo de vida y del sistema productivo. En esta línea, el autor propone profundizar en la composición y actuación de la tecnología en sociedad.

¹⁸ Citado por Fajardo, Carlos; en: http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html

Así pues, sea cual fuere la perspectiva que asumamos con respecto a la influencia tecnológica, no hay indiferencia posible. Por lo general, los diferentes medios de comunicación y la propia sociedad, terminan facilitando alguna imagen de la tecnología. “(...)el espejo se rompió... se inventaron las tecnologías de la información y comunicación masiva y se empezaron a producir imágenes que abordan la capacidad humana de procesarlas. Estas tecnologías directa o indirectamente, habitan en la cotidianidad de todos(...)” (Castells;1997; Pág.123). De acuerdo con esto, para percibir en qué medida el modo de producción artística contemporáneo- mediante un ejemplo concreto, el arte digital- se vincula con el resto de los cambios sociales; es recomendable, reconocer y discutir algunas de las características particulares del modelo digital.

• Alteración temporal:

“(...)tiempo extensivo de nuestros abuelos se ha ido transformando en un tiempo intensivo instantáneo(...)” (Virillio).

Indudablemente que, nuestros abuelos no vivían el tiempo como lo hacemos actualmente, quizá, se deba a que disponemos de poco tiempo real para las numerosas opciones que existen para ocuparlo. Uno de los dilemas actuales reside, justamente, en administrar óptimamente el tiempo- según las diferentes obligaciones, agrados e inquietudes. El estilo de vida actual alcanza a un agotamiento del tiempo asociado, no sólo, al nuevo abanico de actividades, sino también, a los diferentes servicios encargados en abastecerlo. Este hecho responde a cambios específicos en la organización del tiempo que acaban alternando los hábitos. A esto, se le agrega el progresivo dominio del tiempo por parte del uso de las tecnologías. Cabe recordar que, ya desde la invención del reloj la administración del tiempo ha sido tema de preocupación del desarrollo tecnológico. En la actualidad, Internet representa una influencia innegable en la regulación del tiempo, en la oferta de información instantánea, en la oferta de servicios rápidos y, en última instancia, en la alteración del estilo de vida.

En lo que se refiere al arte, específicamente, el soporte informático ha ampliado las posibilidades técnicas como también, de difusión y de percepción. El arte digital, altera el modo tradicional de percibir una pieza artística, proponiendo nuevas posibilidades para su distribución. Así por ejemplo, el hecho que el soporte digital favorezca la creación de obras en movimiento constante- en tiempo continuo o variable- convierte al elemento “tiempo” en un elemento protagonista dentro del objeto del arte. En lo que respecta a la difusión, la web y la propia flexibilidad del soporte ha ampliado las posibilidades de exposición- por ejemplo, mediante la creación de museos o galerías virtuales.

• Alteración espacial:

El avance tecnológico también, ha favorecido cierta alteración espacial, quizás, requerida por los cambios de hábitos. Actualmente, la evolución de la tecnológica tiende a reducir el tamaño de los objetos, incluso, a proponer un nuevo tipo de espacio- el ciber-espacio. El lema reinante es “a menor tamaño mayor poder”. Así pues, los límites tradicionales del espacio están siendo desafiados, por ejemplo, con la creación de tecnología portátil (como son los teléfonos celulares y la Notebook). Así pues, en lo que se refiere a la aplicación del soporte electro-digital en el campo del arte, permite extender los límites que dispone un objeto de arte tradicional- por ejemplo, un cuadro. De acuerdo con esto, las piezas digitales desafían el modo de organizar el espacio. En el caso arte digital, por lo general, se utilizan los diferentes recursos espaciales que ofrece la web para explotar la imagen en movimiento.

Cabe señalar que, históricamente la intervención tecnológica ha provocado de algún modo u otro, una amplitud del objeto artístico, debilitando cada vez más su carácter reservado y, por el contrario, favoreciendo su vínculo social.

• Ciberespacio:

Como su nombre lo indica, el Ciberespacio es nuevo ámbito de socialización. Un espacio particularmente contemporáneo, ya que representa los rasgos de la época. Se trata de un espacio que, gracias a su condición digital trasciende los límites tradicionales de la comunicación. Su propiedad de red, por ejemplo, le permite acceder a una aparente omnipresencia.

En lo que se refiere a los orígenes del concepto, se remonta a los años 80 pero, recién en los últimos años, se ha convertido en un innegable espacio de comunicación orientado a las prácticas más variadas. El ciber espacio- la web, rompe con el obstáculo del tiempo y de la distancia mediante su capacidad de conexión global. Lo que no significa, sin embargo, que el ciberespacio no cuente con límites. Por el contrario, se trata de un espacio universal pero no masivo. Es común, que si una página es visitada simultáneamente por un número importante de usuarios, se cuelgue- caduque. Lo que señala, la debilidad del soporte, y hacia dónde tiende su desarrollo. El espacio abarcado adquiere mayor valor que la masividad. En este sentido, tanto Castells como Arocena, opinan que el medio electrónico, también presenta problemas en el acceso.

Para R. Arocena, la propia ventaja en la divulgación del conocimiento por parte del soporte, tiende a crear un nuevo foco de "racimos de innovación"¹⁹. Sin embargo, el temor de que el espacio cibernético se restrinja a una minoría de aficionados, actualmente, está cambiando, percibiéndose como un nuevo modelo socio- técnico que se adapta y expresa mejor el concepto de globalización.

• Innovación Tecnológica:

*"Para algunos la tecnología podría ser, y es solo una hipótesis, la representación de un mundo globalizado, moderno hipercomunicado del cual, como país periférico, estamos excluido; para otros, probablemente la tecnología informática es un objeto mágico, inexplicable y antropomórfico de algún rincón cotidiano"*²⁰

La noción de era, modelo o paradigma digital se asocia con el valor progresivo que ha tomado el desarrollo tecnológico en la vida de las personas. La innovación tecnológica se ha convertido en una inquietud elemental para la optimización de las tareas donde, aparentemente, el campo del arte no ha quedado libre de tal interés. De acuerdo con esto, la noción de innovación supone la aplicación de diferentes adelantos técnicos, en beneficio de la producción de conocimiento. Esta condición, intenta estimular un progreso científico-tecnológico positivo, es decir, adelantos técnicos con influencia positiva para el terreno referido. En este caso, beneficiando a la creación artística (ya sea facilitando alguna etapa del proceso de creación o bien, ingeniando nuevos modos de composición). Bajo esta idea, el arte digital se podría calificar como una práctica mediante la cual el campo del arte, efectivamente, innova. Sin embargo, es un poco apresurado hacer tal afirmación, lo interesante es reconocer qué se entiende por innovación en el campo del arte y cómo se instaura.

El primer requisito para abordar el tema, consiste en advertir, al menos, las características básicas de la innovación- tanto para el campo del arte como para otros. Según Gibbons, la innovación tecnológica en la actualidad, incluso, en el campo del arte, se vincula con el modelo computacional que estimula la variación de sus usos. *"(...)la exposición de estos medios tecnológicos ha permitido difundir muchas de las técnicas de una disciplina a otra"* (Gibbons; 1997; Pág. 64). De ahí, la importancia de la Investigación y el Desarrollo (I+D) como una tarea

¹⁹ Arocena, 2002, Pág. 26.

²⁰ Marcelino Bonilla y Giles Cliche, editores. Internet y sociedad en América Latina y el Caribe. FLACSO. Ecuador; 2001

indispensable para el crecimiento heterogéneo del conocimiento. Según esto, la innovación favorece la interdisciplinariedad porque en la mayoría de los casos, procede de un saber común. En lo que refiere al alcance de un conocimiento transdisciplinar, es necesario este flujo constante entre lo teórico y lo práctico. Según Judith Sutz, la experiencia en la técnica constituye mediante un proceso de “feed back” y de rotación constante que representa la base del dinamismo y del desarrollo de cualquier práctica. Según esta idea, el hecho de hablar de innovación en el campo del arte, implicaría que tales avances fueran del todo conocidos y debatidos. Porque toda innovación implica novedad pero no toda novedad implica innovación. Esta condición supone que, la innovación alcanza su calidad de progreso técnico, siempre cuando, el beneficio sea colectivo.

En el caso de un nuevo lenguaje artístico, implicaría que fuera aprobado por el resto del campo del arte. O sea, todo progreso técnico es calificado de innovación, siempre cuando: no sólo signifique un beneficio en la producción, sino también, a escala social. Según Gibbons, la innovación se vincula, generalmente, con un conocimiento tácito. Lo que obliga a la innovación a responder, en alguna medida, al bien común y para que esto suceda, es imprescindible su difusión. Esta condición supone que, todo progreso técnico debe ser difundido a disposición de cualquiera que quiera hacer uso de ese adelanto, alcanzando así, su carácter transformador. Bajo este requisito, se intenta debilitar los progresos técnicos particulares y clandestinos que no favorece al bien universal.

Según Castells, el acceso a los códigos del Software que gobierna Internet ha sido y sigue siendo abierto y representa la base de la capacidad de innovación tecnológica. En este caso, el carácter innovador del arte digital depende del alcance que tenga dicho conocimiento (el alcance del uso de la informática en la producción artística). De modo que, identificar el grado de difusión de la práctica digital, es un paso indispensable para poder calificar como una efectiva innovación del campo del arte visual. Así como también, reconocer quiénes son los agentes competentes en resolver estas cuestiones. Este es un punto polémico, ya que se trata de identificar quiénes orientan el proceso acumulativo, interactivo y distributivo de conocimiento artístico. Según esta idea, se podría suponer que, los mayores obstáculos a la innovación en el campo del arte local puede que sean, básicamente, de índole simbólicos.

Como se ha señalado antes, la ciencia y el arte han disputado tradicionalmente el conocimiento de la realidad. Desde la corriente de Frankfurt, por ejemplo, se ha desconfiado de la intromisión de la ciencia en el campo del arte. Esta idea, condujo a consolidar una imagen del arte resistente al progreso tecnológico. Esta misma renuncia, sin embargo, puede que sea en gran medida también, responsable de que el arte dependa de los logros científicos. La ausencia de diálogo entre ambos campos de conocimiento provoca, inevitablemente, desconfianza. Según Gibbons, un nuevo modo de producción de conocimiento es algo resultante de presiones sociales cognitivas más amplias, que surgen de las disfunciones de los modos existentes provenientes de otros campos. Según esta idea, la desconfianza hacia al uso de la tecnología en la producción artística proviene también del campo científico. El campo científico ha reservado su conocimiento y lo ha aislado de otras disciplinas, conduciéndolo a captar, cada vez más contrincantes. “(...)tradicionalmente, la comunicación entre ciencia y la sociedad fue esencialmente unilateral.” (Gibbons; 1997; Pág. 42). De hecho, el desplazamiento de las tecnologías hacia el campo del arte pueden ser causa del propio desbordamiento de las actitudes científicas. En este sentido, es que el autor defiende la tendencia hacia la hibridación del conocimiento entre los campos y sostiene que, “(...)el surgimiento de nuevas comunidades híbridas, compuestas por personas que han sido socializadas en diferentes subsistemas, disciplinas o ambientes de trabajo... refleja la necesidad de diferentes comunidades para hablar en otra lengua(...)” (Gibbons; 1997; Pág.56)

En resumidas cuentas, cada una de estos planteos integran la noción de “modelo digital” como también, el concepto de “Sociedad de Red”, sugerida por Castells. “(...)un medio de comunicación, de interacción y de organización social(...)”²¹.

2.5. La aplicación del hipertexto en el arte

La aplicación de la noción de “hipertexto” (propuesta por Landow, Barthes y Bush, entre otros) en la producción artística se ajusta, básicamente, a una pieza digital en multimedia. A pesar de que, la noción originalmente está dirigida señalar las transformaciones ocurridas en la obra escrita, parece ser fácilmente transferible a la producción artística: estampas digitales, animaciones, etc. Esta adecuación de la noción de hipertexto a la imagen, se vincula con la idea de que una pieza digital supera el contenido visual, integrando otras sensaciones (por ejemplo, el movimiento, y el sonido). De hecho, se podría decir que, “el medio informático en el arte vincula la información visual como la no visual”. De modo que, entender al arte digital como un tipo “hipertexto” o “hiperobra”, aparentemente, supondría cierta transformación en el imaginario del objeto de arte.

Asimismo, y a pesar de que las alteraciones del arte digital con respecto a una pieza artística convencional dependen, tanto de la exploración particular de la obra como de la apreciación individual del espectador; es posible dar cuenta de ciertas propiedades de una pieza de multimedia. Tales características, se asociarían a determinados recursos del hipertexto (como lo son los nexos automáticos, los lincks, la red, los foros, etc) sugiriendo, el carácter abierto de la obra, como en su capacidad mutable y la sensación de imagen inacabada. En una palabra, en cierta alteración de los rasgos tradicionales del objeto de arte De acuerdo con esto, la adecuación de algunas de las propiedades del hipertexto a una pieza de naturaleza digital permite, de algún modo, reconocer la influencia del soporte en la producción artística:

- **Desmaterialización de la obra “las fronteras de lo real”:** Lo primero que diferencia a una obra con soporte tradicional o mejor dicho, análogo (por ejemplo, un cuadro) de una obra con soporte digital (por ejemplo, una estampa digital), subsiste en la transformación propia de la materia, ya que perceptivamente puede ser hasta equivalente e incluso, simular texturas. Así pues, una pintura digital puede ser visualmente exacta a una pintura, sin embargo, esta misma apreciación es bastante polémica. Hay quienes opinarían, por ejemplo que, este tipo de expresión carece del valor matérico. Mientras que, otros opinarían que se trata, tan sólo, de una alteración materica. De hecho, un argumento válido sería que, una pieza digital carece del lienzo pero no de materia porque se compone de átomos y bits. Lo que sucede, es que no son directamente apreciables por el sujeto “(...)hay tantos niveles de aplazamiento que el público o el artista tiene dificultad para identificarlo en la obra.” (Landown; 1995; Pág.33). Sin embargo, no todos comparten esta idea, Baudrillard por ejemplo, apreciaría esta alteración no tanto como un cambio de estética, sino más bien, como algo dado por el dominio del modelo- tecnológico- y no del creador. En la misma línea, Adorno opinaba que, la industria cultural alteraba el verdadero sentido de la realidad, mediante la implantación de nuevas categorías artísticas que respondían sólo a intereses comerciales. En este sentido, la rápida asociación de imágenes, sonido y movimientos que propone el arte digital en multimedia, aparentemente, no permitiría razonar sobre lo que se expone, tal como lo sugiere el soporte clásico.

²¹ Extraído de la Conferencia de la presentación del programa de Doctorado sobre la “Sociedad de la Información y del Conocimiento” UOC- Universidad de Cataluña.

Según los adeptos a la idea de “desmaterialización”, el soporte favorece al proceso de exploración. El carácter alterable de la pieza digital favorecería la investigación artística, mediante la prueba constante sobre la propia pieza lejos del temor de alterar definitivamente al producto. Dicha ventaja, se vincula a los recursos informáticos- por ejemplo, el “volver atrás” que posibilita recuperar la operación anterior; así como el recurso de borrar parcial o totalmente un elemento; o el guardar una operación, copiar una operación o simplemente, modificar otra pieza, etc. Así pues, todos estos recursos destruyen la noción de “obra única, permanente e inmutable”, pasando a ser una obra potencialmente fragmentada, al menos, desde su código.

- **Propiedad de Red:** Desde Barthes, según Landow, el fenómeno de red comenzaba tomar importancia, o sea, antes del surgimiento de la tecnología informática. Sin embargo, en la actualidad la propiedad de la red ha alcanzado un valor superior, se habla del “modelo de red” o del “paradigma de red”. Esto supone una organización social de acuerdo a las posibilidades de la red: conexión global o hipercomunicación entre sujetos hechos y realidades. La propiedad de red actual, no sólo es la conexión física de una máquina con otras mediante cables, elementos electrónicos y mecanismos que permite compartir información. Por el contrario, supone un grado extremo hipercomunicación sugerido con el uso de Internet que, incluso, supera las conexiones telefónicas mediante la conjunción del chat, la cámara y el sonido simultáneo.

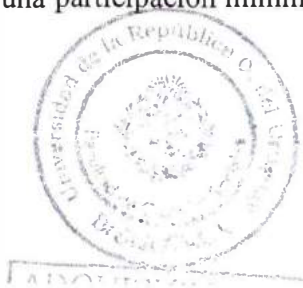
El concepto de red, para Castells surge, a partir de la inserción progresiva de las TICs. Según el autor, la arquitectura informática abierta y de libre acceso permite generar un espacio de comunicación y una red de afinidades nunca antes pensado. La influencia de esta nueva forma de comunicación, es lo que conduce a Castells a denominar “Sociedad de Red”, o lo que es lo mismo, un nuevo modelo socio técnico, donde la sociedad está constituida en torno a redes de información microelectrónica estructurada en Internet.

Así pues, en cuanto a su relación con la práctica artística, la red permite, no solamente, extender la comunicación y los lazos entre los artistas y el público, sino que, amplifica la difusión de la obra. Lo que, repercute directamente en los ámbitos tradicionales de difusión. El hecho de que una pieza artística se encuentre en la web, supone su potencial conexión con otras obras y personas que, a la vez, pueden introducir cambios a la obra original “(...) la misma posibilidad digital amenaza con transformar la obra en un caos (...)” (Landow; 1995; Pág.75).

- **Propiedad Pública.**

La propiedad pública del hipertexto- en este caso, de una pieza digital- reside en su amplio carácter difusor, como en su carácter participativo. El hecho de que el público participe, al menos, sensiblemente en el trayecto de la obra es, justamente, lo que permite clasificar a una pieza artística digital como “perfectamente digital”. Este recurso es frecuentemente utilizado por las obras de animación, donde el sujeto que accede a la obra habitualmente diseña el propio trayecto de la misma, escogiendo las alternativas ofrecidas por parte del artista o del programa utilizado. Cabe señalar que, la participación en una pieza no siempre es explícita. Por el contrario, el simple hecho de situarse en la web requiere un grado de participación por parte del usuario. Por ejemplo, en los casos donde el usuario escoge una dirección determinada o define el tiempo de exposición de la obra. Así pues, el hecho de que las obras en multimedia requieran y extiendan el rol público, la distingue de una exposición convencional donde el público, generalmente, tiene una actitud pasiva. En términos de Derridá, este recurso representaría un modo de engendrar desde un mismo hecho una inmensidad de contextos y, donde las obras se vinculan con un sistema cada más amplio de prácticas y experiencias combinadas e integradas en una narrativa.

Asimismo, a la propiedad pública de la pieza digital se le suma su carácter difusor. El sólo el hecho de que una pieza digital requiera de una participación mínima del público (o sea, que supere



la participación del autor), supone una ampliación al acceso de la pieza artística, una ampliación de su capacidad de difusión y participación. Sin embargo, este logro merece ser solidamente discutido, ya que puede suponer, tanto ventajas como dificultades.

La difusión implica un mayor intercambio de experiencia y, por ende, una mayor producción de conocimiento. *“Un aumento en la densidad de la comunicación es un indicativo que el índice de la diferencia va en aumento y dada una multitud de lugares diferentes de producción de conocimiento probablemente heterogéneo, antes que homogéneo”* (Gibbons; 1997; Pág. 52). Según esta idea, la difusión promueve el desplazamiento de un conocimiento homogéneo hacia un conocimiento heterogéneo (un saber construido desde múltiples enfoques). De acuerdo con esto, el soporte digital ofrece la posibilidad de difundir a la obra de arte en cualquier parte y momento, habilitando el surgimiento de nuevos agentes de difusión (por ejemplo, museos virtuales, comunidades digitales, etc). Este hecho, afecta, de un modo u otro, a los ámbitos tradicionalmente encargados en la difusión, en el intercambio y en la colocación de la obra y de los artistas. Sin embargo, esta apreciación se manifiesta como polémica, a partir de que, se entiende que ésta nueva y progresiva posibilidad de difusión- por ejemplo, el paseo virtual -, podría estar amenazando la preservación de algunos ámbitos y prácticas más tradicionales. Pensemos, por ejemplo, en la accesibilidad natural que tienen las tecnologías digitales hacia la copia. Si bien, la copia masiva fue posible, recién, a partir de la invención de la imprenta, en el campo del arte tal idea ya venía siendo trabajada por el grabado, por la serigrafía, incluso, por la pintura- recién superada con la fotografía y, actualmente, por el soporte digital. Lo interesante, sin embargo, es que la categoría de copia ni siquiera se ajusta a la fase de difusión de una pieza específicamente digital, ya que, la obra es de origen virtual, y no se trataría de una copia de algo “real”. Aquí, la categoría de obra verdadera, aparentemente, se ve superada por la condición de obra original que, en todo caso, refiere a una idea embrionaria. Incluso, en los casos dónde se trata de acceder a piezas artísticas clásicas o antiguas, se habla de “versiones de una obra” en un soporte ajeno al original. Lo que se transforma, entonces, es el soporte de difusión y no, propiamente la obra. Boudillard calificó esta transformación como “un pasaje de lo táctil a lo digital” repercutiendo así en la redefinición de la esfera pública.

En lo que se refiere a las desventajas, podrían estar asociadas al hecho de no acceder directamente a la materia de composición. Jameson, se refería a un sentimiento de pérdida, donde el arte con toda su carga solemne ha dejado lugar a su versión más humilde: el “texto” como algo que podemos tener en casa, lo que el autor interpreta como una pérdida de su aureola. Sin embargo, este cambio, más que a una degradación del arte, puede significar cierta generalización que, permite ampliar el diálogo entre el arte y la sociedad.

-Propiedad múltiple.

Este atributo es propio de las posibilidades que ofrece la Web y que, no sólo favorece la capacidad de reproducción y difusión de las piezas, sino también, al intercambio entre dichas piezas- por ejemplo, enfrentar diferentes versiones de una “misma” pieza artística (mediante el uso de los mecanismos de compaginación, índices, referencias, comentarios). Según Benjamín, *“(…)el arte ha sido siempre susceptible de reproducción(…)”* (Benjamín; 1995; Pág.18). Esto significa que la reproducibilidad del arte no se debe, estrictamente, a la aplicación de la tecnología, sino más bien, se trata de un riesgo inherente al campo. Lo que ofrece el soporte digital, es un crecimiento en el margen de manipulación de las piezas originales y la posibilidad de crear innumerables versiones.

Asimismo, la posibilidad de alterar diferentes piezas artísticas, tan sólo con la utilización del soporte digital, puede implicar algunos riesgos. Por ejemplo, la carencia de criterios específicos entre los artistas digitales, puede conducir a la degradación del arte, en el sentido de que, las

propuestas digitales pueden reducirse a formas y colores variados y fascinantes. Juicios de este tipo, sin embargo, responden a una determinada postura ideológica. En términos de Boudiillard, por ejemplo, la propiedad múltiple se ajustaría a la idea de simulacro, donde mediante la imagen digital se configura algo más real que lo real. De acuerdo con esto, las piezas digitales comprenderían para el autor, la categoría de obras hiperreales “(...)es la generación por los modelos de algo real (en este caso serían los soportes informáticos) *sin origen o referencia en la realidad (...)*” (Baudrillard, 1990, 93, Pág. 9). Así pues, también Jameson, aplica el concepto de simulacro pero particularmente referido al carácter de la cultura posmoderna. Su preocupación radica, en cómo identificar un momento de verdad en los más evidentes momentos de falsedad de la cultura posmoderna.

-Propiedad alterable.

Otra de las críticas ha residido, justamente, en el acento alterable de la pieza digital. Se tratan de obras potencialmente transformables y con escasa vigencia en estado invariable, destacando de ese modo, el carácter transitorio de a obra.

Desde la perspectiva de Gilles Deleuze, se podría decir que, tanto la transitoriedad temporal de la obra como su propiedad transformable, afirman que el dominio de la cultura actual radica en la desaparición de los códigos y prelacones estables. En la actualidad, ya no es posible tomar como referencia una forma única, un modelo perdurable, el objeto es propenso al cambio. En ese sentido, el arte ha sabido, también, aprovechar los distintos adelantos - en este caso la web, destacando el recurso de movilidad o despliegue de la obra.

- Nuevos accesorios.

De un modo más evidente, se hace la presencia de los accesorios propios del soporte informático. En el arte digital (más precisamente, en el web-art), la mayoría de las veces, estos agregados son estéticamente tratados por el artista concibiéndolos como parte de la pieza, a pesar de que, probablemente, se encuentren en cualquier creación digital, pues, en tales elementos radica la estandarización de la herramienta. Sin embargo, pueden haber también, quienes no tomen en cuenta la participación arbitraria de estos nuevos accesorios pero, no por ello, dejan de intervenir en la pieza artística. Así pues, incluso, en aquellas piezas digitales que deciden no agregar ningún tipo de linck orientado específicamente a la participación del espectador, a partir de hechos tan simples como, el de decidir cuándo iniciar o cerrar una página, el usuario acaba interviniendo.

Así pues, a pesar de que todos hayamos percatado cuáles son los agregados arbitrariamente impuestos por el soporte informático, es conveniente definirlos un poco más. Por ejemplo, los “nuevos signos y emblemas del movimiento”, o sea, los gestos que emite el cursor para dar cuenta de la presencia de las maniobras que realiza el usuario. O bien, a los diferentes lincks que pueden ser escogidos por el artista, o los que ya son incorporados por el programa de software que se utilice. Justamente, es a partir de este tipo de razones que surgen las dudas hacia la utilización de la herramienta informática. El hecho de que exista un dominio anticipado por parte de la herramienta-programa- sobre el trabajo final, altera a muchos artistas que pretenden ser independientes en la creación. Sin embargo, esta opinión es válidamente cuestionada, ya que el dominio del soporte sobre la materia o la pieza final, no es propio del soporte informático. Por el contrario, se trata de un riesgo presente en cualquier otro soporte- desde un lápiz hasta un pincel o brocha, son capaces de influir en el trazado o en el diseño de una pintura. Todo depende, entonces, de la manipulación práctica que goce el artista y, eso mismo, puede ocurrir con el soporte informático.

Cabe señalar, que la existencia de este tipo de accesorios, en general, se debe a su propia utilidad. Algunos son, incluso, precisos para el funcionamiento próspero del programa, mientras que otros, son posibilidades o recursos que el propio programa ofrece al artista (es el caso de los alertas,

frecuencias temporales, dimensiones espaciales, nexos, etc.) Así pues, se puede observar que una obra digital incorpora diferentes símbolos que, incluso, son integrados con o sin consentimiento.

Otro comentario usual, por parte de algunos expertos del campo del arte con respecto al uso específico de la herramienta informática sugiere que, existen alteraciones resultantes en una imagen que son propias del soporte informático y que no surgen de la inspiración propia del artista. Esto supone que, el soporte informático corre riesgo de presentar huellas que amenazan la singularidad de las piezas digitales. Aparentemente, es común encontrar en las piezas digitales, determinado grado de rasgos regulares que permitirían distinguir el tipo de programa que se utilice. De acuerdo con esto, es válido pensar que, el contenido de una obra puede ser afectado por cualquier soporte. Y no necesariamente, la presencia de estos nuevos accesorios son particulares de la obra en soporte digital, sí no que, algunos, también pueden alcanzar un soporte estático (es el caso de las señas en las obras impresas o los rasgos identificables de un programa, como ocurre con el Photoshop).

3 HIPÓTESIS:

1. Existe un imaginario- en el campo del arte visual- que ubica a la producción digital como un asunto de expertos tecnológicos, más que como artistas.
2. La ausencia de espacios de exposición y difusión dentro de la estructura del campo del arte local orientados a este nuevo tipo de modalidades artísticas dificulta su reconocimiento y legitimidad como también, su comercialización.
3. Asimismo, el soporte electrónico favorece a la democratización de los conocimientos, y nuevos modos de difusión.
4. En la actualidad el prestigio en el arte digital se produce en aquellos artistas que ya tiene una trayectoria en el tipo de arte tradicional o análogo.
5. Estamos ante experiencias de exploración individual del arte digital, más que ante una comunidad propiamente dicha.
6. El rol del artista digital local se acerca más a un usuario de programas artísticos que a un creativo informático.

4 METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS PROPUESTAS

4.1 Estrategia de Investigación:

En el marco de una perspectiva metodológica cualitativa, la estrategia de Investigación seleccionada es Hermenéutica (Comprensiva). Y dentro de ella, se optó por la Entrevista semi- estructurada como técnica de recolección de información (discursos), la cual será aplicada sobre un universo de estudio conformado por Artistas Digitales Audiovisuales, Artistas análogos Audiovisuales y Agentes -de difusión, formación y comercialización de arte-, los cuales han sido seleccionados a partir del mecanismo de “Bola de Nieve”.

En este sentido, la elección de la metodología de investigación no es una elección arbitraria del investigador, sino que tiene que respetar los supuestos ontológicos y epistemológicos sobre los que se basa la construcción de su objeto-problema de investigación.

4.2. Fundamentación Metodológica:

Una de las razones por las cuales esta investigación se definió hacia la metodología de corte cualitativo, es la de respetar la coherencia interna entre las aseveraciones epistemológicas hechas al definir el objeto-problema de estudio y la forma adecuada de abordarlo metodológicamente.

Una segunda razón, surge del propio objetivo de esta investigación: producir información sobre la complejidad del entramado relacional entre Artistas Digitales Audiovisuales y el resto de lo integrantes del campo el arte visual local, con especial referencia a la configuración de un nuevo habitus artístico y en cuanto, a las modalidades y estrategias de difusión y comercialización, a través de los discursos que van a producir sobre esto, los propios actores involucrados. Como bien lo señala Ortí, en este caso, la riqueza de la información no está en la cuantificación y estandarización que se pueda hacer de ella, sino en la interpretación de los discursos producidos y construidos por los entrevistados:

“... los discursos (...) en cuanto expresión manifiesta de los deseos, creencias, valores y fines del sujeto hablante, escapan en su nivel máximo de profundidad y articulación al anterior enfoque epistemológico “cosificador”, y exigen fundamentalmente ser comprendidos e interpretados”.

El discurso construido por los actores, no se refiere a una realidad objetiva, estable y homogénea, sino que por el contrario, hace referencia a una realidad múltiple, heterogénea, subjetiva y dinámica, producto de la red de constantes interacciones que se dan en el campo del arte. Estas, al mismo tiempo que, construyen diversidad de significados y de representaciones que son reconstruidos en el desarrollo discursivo del sujeto.

4.3 Técnica de Investigación:

La técnica de entrevista ofrece enorme ventaja en lo que se refiere a la obtención de discursos producidos de forma continua y no fragmentada por parte de los entrevistados sobre temáticas que se hallan dentro de lo que se da a llamar la “biografía del entrevistado”, a raíz de su participación activa en el campo del arte, sea en calidad de artista (digital y análogo)- o agentes (de difusión y/o comercialización).

Por otro lado, el recurrir a la aplicación de la entrevista de tipo “semi-estructurada” permite canalizar y organizar la producción continua de discurso en torno a los ejes temáticos que son de interés para la investigación (vinculados a los objetivos específicos), los cuales estarán contemplados en la pauta de entrevista.

4.4 Universo de estudio:

El Universo de Estudio definido en esta investigación está conformado por Artistas Digitales Audiovisuales, Artistas análogos (artistas con un perfil más tradicional) y Agentes de Difusión, Formación y Comercialización de arte.

Se define como Artista digital Audiovisual a todos aquellos que utilizan medios electro-digitales para la creación simbólica- expresiva, en el tratamiento de la imagen. A partir de esta definición, quedan excluidas aquellas prácticas digitales no vinculadas concretamente al tratamiento de la imagen, por ejemplo: música electrónica, juegos electrónicos, teatro, etc. Mientras que, se define como artistas análogos, aquellos que trabajan de modo analógico o directamente manualmente, en esta categoría entran desde pintores hasta video artistas que trabajen con medios electrónicos- tipo una isla de edición- y no así digitales.

En lo que respecta a los Agentes, se considera por tal, a todas aquellas personas que intervienen activamente en el circuito del arte mediante prácticas concretas de comercialización- distribución, difusión- promoción, y/o formación (talleristas o docentes). En este caso, se optó por una definición lo suficientemente flexible que permita, una vez comenzado el proceso de investigación, dar cuenta de prácticas y elementos reguladores que identifiquen sub- grupos al interior del mismo.

La selección de los entrevistados se realizará mediante el mecanismo de “bola de nieve”, el cual permitirá recomponer las redes existentes a partir de un número determinado de contactos iniciales. Consideramos que esta técnica resultará de gran efectividad dado el tamaño reducido del universo estudiado. Esta característica nos llevó a proponer un número aproximado de 30 entrevistas en total, considerando que este número podía llegar a abarcar a casi la totalidad del universo.

4.5 Primera fase- exploratoria:

Cabe señalar que, este trabajo tuvo dos fases de aproximación empírica, una primera que surgió en el marco de una asignatura de cuarto año de la Licenciatura de Sociología (Seminario de Ciencia Tecnología y Sociedad), en donde junto a dos compañeros, surgió el interés por el Arte Digital. Así fue que, en un primer momento se realizaron cinco entrevistas de aproximación al tema y que, de alguna manera, entendemos como fase exploratoria de enorme utilidad para desarrollar, más tarde, este tema en particular.

Técnica: La elección de la técnica fue escogida en función de reconocer el campo artístico, concretamente, el arte digital y los personajes que lo integran. Sin embargo, en esta primera instancia, las entrevistas fueron de carácter más abierto de forma tal que, permitieran aproximarnos al tema. En lo se refiere a la elección de los entrevistados, vale decir que, en esta primera instancia, no fue del todo exhaustiva. La construcción de la muestra propiamente dicha contó con algunas dificultades:

- La elección de los entrevistados no fue muy representativo del campo artístico, ya que todos respondían al origen académico- cuatro de ellos eran docentes y un egresado del Instituto Escuela de Bellas Artes de la Universidad de la República. En una palabra, la muestra en esta primera fase careció de amplitud, lo que condujo a reorganizar el muestreo- o sea, a elegir nuevos entrevistados de referencia- consultando a otras fuentes vinculadas a la temática.
- Asimismo, las pautas de las entrevistas carecieron, de una correcta articulación vinculada a la temática de relevancia (el impacto de las TICs en el campo de arte) más bien, el énfasis estuvo puesto en la conformación de una comunidad artística, y en la mayoría de los casos, registrando aspectos individuales.

4.6 Segunda fase del campo:

Culminada la fase exploratoria, la investigación bibliográfica se condujo a la situación específica del arte digital en el medio local. Lo que permitió desarrollar mejor el marco teórico, otorgándole mayor sentido y, derivando en la comparación inevitable entre el proceso que ha venido llevando el arte digital en el mundo y que ha tomado en el medio local. Asimismo, en esta segunda fase empírica se redefinieron y profundizaron las pautas de entrevistas, las fuentes de datos, los ámbitos, el escenario, el número entrevistados, etc. Esta nueva recolección de datos aborda una serie de actores significativos en la práctica digital y de la práctica plástica visual más tradicional- análoga, como también, en el resto de los agentes vinculados al campo del arte. El propósito en esta instancia, reside en identificar la posición que asumen estos sujetos en la dinámica del campo artístico en general, permitiendo explicar el estado actual del arte digital.

- **Muestra:**

Como bien hemos señalado, nuestro universo de estudio recae, en principio, en el conjunto de artistas digitales y luego, en aquellos que participan directa o indirectamente del campo del arte local. De este modo, el muestreo se diferencia de la fase anterior porque, amplia en gran medida la fuente y las categorías de entrevistados. En esta instancia, el muestreo se compone por algunos artistas digitales seleccionado únicamente aquellos que trabajan en el tratamiento de la imagen o multimedia (se descartaron las prácticas digitales vinculadas, por ejemplo, a la música o al teatro exclusivamente). No obstante, la selección de los entrevistados no exigió un sistema meticuloso en cuanto a su aleatoriedad. Esta afirmación no debe mal interpretarse, de algún modo, por el propio carácter exploratorio y en gran medida descriptivo del trabajo, se prioriza el mayor número de entrevistados vinculados al tema y dispuestos a ser entrevistados, y el hecho de que respondieran a método de red, prestando menor atención, a los cortes generacionales o al sexo, etc. El filtro principal fue el “tratamiento de la imagen”, aunque indudablemente después, se tuvo en cuenta la procedencia, el sexo, la edad, la experiencia.

4.7 Categorías de los entrevistados:

Artistas digitales	Artistas análogos	Agentes de difusión y formación				
		Curadores	Gestores Culturales	Críticos	Galeristas	Docentes/ Talleristas

A partir de esta categorización de los entrevistados fue necesario adaptar la pauta de entrevista original- o sea, la que estaba orientada a los artistas digitales- según cada una de las categorías, permitiendo de igual modo, la comparación entre los diferentes entrevistados.

4.8 Entrevistas de campo:

Como bien, mencionaba antes el perfeccionamiento de las entrevistas dependió enormemente del los de resultados de la fase exploratoria. Aun así, las entrevistas de campo se distinguen de las exploratorias. Cabe señalar, que muchos de los entrevistados integran más de una categoría, y a pesar de que se respetó la batería de preguntas específicas a dicha clasificación, se tuvo en cuenta que muchos de los informantes ejercen múltiples roles de los cuales es imposible dissociarse. Así por ejemplo, las entrevistas contemplaron casos donde se podía tratar de un artista- análogo o digital- pero con un ejercicio de gestor cultural.²² (véase cuadros en anexo)

²² El número de entrevistas realizadas en esta segunda fase es de 26, sin embargo, el listado continúa con el orden de las entrevistas realizadas en la primera fase. Las etiquetas en negrita representan la categoría ponderada en la selección del entrevistado, y la etiqueta en gris indica sus distintas licencias.

5. ANÁLISIS:

El análisis tiene como marco de referencia el planteo de Bourdieu, orientado a reconocer la conformación del campo del arte, las estrategias instrumentadas, los agentes que intervienen, las prácticas y el habitus que funciona.

En este sentido el autor, propone tres ejes de análisis:

- 1 Analizar la posición del Arte digital en relación con el campo de poder- o sea, con el campo del arte plástico visual local. En este sentido, se intenta observar las opiniones que existen acerca del arte digital- reconociendo, cuáles son los límites de esta nueva práctica y cómo se articula con los otros campos.
- 2 Establecer la estructura objetiva entre las posiciones ocupadas por los agentes- artistas digitales, análogos, curadores, críticos, gestores culturales, galeristas, etc- o las instituciones, que compiten dentro del campo en cuestión. Esto supondría, entonces, hacer un mapa ubicando la posición de los agentes involucrados con el arte plástico de acuerdo con su función, y su vínculo con el arte digital- cómo se construyen las coaliciones, redes de influencias con otras organizaciones, y qué tipo de intereses comparten- qué tipo de capital predominan de redes económico, cultural, simbólico.
- 3 Analizar los habitus de los agentes, o sea, los diferentes sistemas de disposiciones que adquirieron mediante la internalización de un tipo de condiciones sociales y económicas. Es necesario tener presente, que los agentes son portadores de algún tipo de capital, ya sea, por su trayectoria o posición que le exigen una determinada actitud. En ese sentido es importante, reconocer:
 - qué reglas se vuelven eficientes y, qué tipo de capital supone.
 - cuáles son los motores de funcionamiento, o sea, las fuerzas pertinentes que definen el capital específico.

1.1 Imaginario Social del Arte digital

En este apartado se analizarán las opiniones existentes acerca del arte digital y su relación con el campo de poder, o sea, el campo del arte visual local. Así pues, mediante una ligera descripción de las categorías vinculadas a la producción artística visual y cierta reflexión acerca de las transformaciones ocurridas, se intentará identificar la intensidad del impacto del medio digital.

• **Descripción del arte digital:**

Lo primero que surge como distintivo, tanto para los propios artistas digitales como para los artistas análogos o agentes de difusión, es la herramienta con la cual se produce:

"son cosas específicas para ser vistas en la computadora, instaladas con una pantalla, con un cañón, pero no es un video" (S.T)

"...cuando los procesos digitales transforman los procesos artísticos, o sea, cuando el evento computadora determina la obra..." (E.A)

Como bien explican los propios artistas digitales, el concepto de Arte digital es muy amplio y engloba múltiples géneros artísticos y que, en última instancia son una manera de ordenar. La distinción entre los distintos géneros reside, en el soporte que cada uno escoja para su presentación:

“Se caracterizan por el soporte que utilicen, por ejemplo, monitor, papel, si trabajan con el escáner.”(D.C)

“Básicamente, la diferencia tiene que ver con el formato, la concepción de la obra se hace a partir de la herramienta que proporciona la maquina (...)” (F.L.L)

“Hay muchos tipos de arte digital, el que sea digital es por la técnica de expresión.”(E.Ab.)

Las posibilidades digitales en el manejo de la imagen parecen ser inmensas, por eso el término de arte digital como etiqueta irrita tanto a los implicados. Muchos de los entrevistados entendían que hablar de arte digital como categoría, no conduce a nada serio:

“Matrix es digital - Cacho Bochinche es análogo” (M.S)

“Es como que se visualiza, lo que determina que se llame digital es la aplicación del medio digital, casi eso no tiene sentido (...)” (Logo)

“Yo creo que los que hacen música electrónica son artistas digitales, no tengo ninguna duda. El que genera música en la computadora, o no la genera, la capta, la procesa (...)” (G.E)

De modo que, la noción de arte digital así presentada solo sirve para diferenciarla del arte alcanzado con medios análogos, sin embargo, para profundizar en su descripción es necesario reconocer los géneros que lo integran:

“(…) cuando decís “arte digital” estas involucrando demasiadas cosas...te puedo hablar sí de los elementos específicos o que intervienen en la imagen en movimiento, Internet es un elemento aparte, que determina un tipo de arte que se pueden ver on line, y la estampa digital es otra forma. Yo trabajo más en net art ya sea un CDrom interactivo, DVD internet, donde el soporte le da determinada capacidad tecnológica.” (E.A)

“Una cosa es la multimedia y otra la imagen tratada digitalmente entendida de modo estático (...) desde multimedia trabajamos para y desde el monitor, y eso cambia bastante... Por ejemplo, el espacio ya no es el vehículo de la representación sino que cambia con el tiempo, definís es el espacio desde es fluir...arrojar la luz y pensar todo a la vez- la imagen, el tiempo y el movimiento.” (H.R)

“(…) el arte digital tiene su propia especificidad, su propio formato, puede ser recrear una pantalla líquida en una imagen móvil, en una imagen móvil en papel (...)” (P.T.R)

• Algunos géneros:

Por lo que se puede apreciar, cada soporte interfiere de un modo diferente en la concepción y en la definición del tipo de obra.

La robótica, el código de software, el net art- “el arte que existe, sí y solo sí, por y en Internet”, las animaciones, el CD-ROM interactivo, el DVD, el Software-art, la Estampa digital. Todos ellos son géneros se definen según el soporte mediático que se utilice, el medio puede cumplir distintas funciones y generar distintos productos (el sonido, la interactividad, la captura de imágenes o estar orientado a la producción de imágenes), lo que varía pues, es el soporte que se escoja:

“El arte digital tiene varias presentaciones, puede ser a través de la gráfica, a través de otros soportes como el CD, el DVD, o pueden ser el video digital que este editado desde alguna cosa en flash y partir de ahí tener algún resultado de VHS.” (F.L.L)

“(…) hacer estampas para mí, es arte en formato digital pero creo que se está rozando una superficie que va mucho más allá del que quiere ahondar, es un tema de aproximación sensible. (B.M)

“(…)net art. Esto se definiría como: el arte que existe, sí y solo sí, por y en Internet- aunque hay extremos que amplían bastante la definición(...). Porque al hablar de entornos digitales estamos hablando de mezclas...Hay varios caminos desarrollados porque es un territorio tan basto el de la representación de realidad virtual. Yo creo que, todo eso es un cruce continuo(...)” (B.M).

Desde luego, la elección del soporte esta asociada, generalmente, a una estética determinada. Según parece, actualmente en el arte digital de pantalla hay una tendencia o estética “retro”

que encuentra mucha vinculación con la estética que proponía el “arte correo”, o sea lo que hubo fue una renovación del medio, sin embargo, la tendencia estética se continúa:

“Hay toda una estética retro de codificación de representación visual y sonora propias del net art.”(B.M)

“(…) Imágenes askis, que son las imágenes que se conforman con caracteres ...vos los mandas en tantas columnas, y en relación, estás mandando una imagen” (B.M)

- **El arte digital, un arte contemporáneo:**

Muchos de los entrevistados coinciden que el arte digital cuenta con elementos y requerimientos propios de la época contemporánea:

“(…) es una forma de expresión contemporánea que se interesa por anexar elementos de la tecnologías de la comunicación de última generación.” (E.V)

“(…) el arte digital está muy enmarcado en lo contemporáneo (…)” (F.L.L)

“(…) yo creo que responde a las necesidades de una nueva época, aun no sé que va a suceder con el lenguaje de las artes plásticas pero indudablemente algo va a pasar porque están cambiando(…)” (L.D)

En muchas ocasiones, se asocia al arte digital como un asunto propio de esta generación:

“(…) son otra generación y hay una tendencia a utilizar la computadora para todo, lo ves en los chicos crecen con ella (…) entonces es lógico que busquen nuevas tendencias y lenguajes con los elementos que le pertenecen.” (S.A)

El hecho de que el arte digital contenga formas de visualizarse y ejecutarse asociados a los ritmos actuales: mayor velocidad, amplio margen de cambio, etc., lo muestra como una expresión propia de una generación joven:

“(…) aunque mi generación es bastante más vieja- porque mis colegas artistas son mucho más jóvenes- soy uno de los viejos (..)” (B.M)

“Incluso, mirá, te puedo decir que lo de multimedia es algo en lo que yo estoy entrando ahora porque es otra gente; generalmente más joven que yo (…)”(J.E)

- **Requerimientos contemporáneos aplicados al arte digital:**

- Acelera los procesos de composición:

“(…) antes era mucho más trabajoso y complicado y te llevaba más tiempo hacerlo, entonces es bárbaro.” (Y.L)

“Para mi ese soporte es mucho más fácil y más rápido y lo manejo mejor, entonces, digo no, lo hago en la maquina.”(A.A)

Surge la velocidad como un componente protagonista, no solamente vinculado al contenido de la obra, sino con su ejecución y proceso. En la pintura, por ejemplo, la velocidad era aludida interpretativamente pero no era de hecho:

“(…)por ejemplo, en el caso del Net Art- el arte en red- tengan que ver con una forma de divulgación mucho más directa mucho más rápida y mucho más global.” (F.L.L)

- Conocimiento híbrido:

Efectivamente, esta propiedad aparenta ser un elemento característico y requerido por la época actual. Así pues, en lo que se refiere al arte digital, es considerado como una práctica que combina conocimientos artísticos y manejo tecnológico:

“(…)Antes por ejemplo, los compartimentos se respetaban más, lo que se hacía en agua fuerte no se podía hacer en madera (…)” (A.H).

“Ya no es tan fácil esto de que “esto es escultura, esto es pintura, esto es cine, esto es esto, y esto es lo otro”; hay cosas que vos no sabes.” (G.M)

“Lo que esta bueno, es que actualmente se están perdiendo los limites de ciertas cosas a lo que los medios son mucho más rápidos que las capacidades de las instituciones de fragmentarse (...)”
(Logo)

De todas formas, tal cualidad aparenta ser una tendencia ambivalente porque mientras que las especializaciones se hacen una opción cada vez más fuerte en una sociedad cada vez más calificada, la sensación que subsiste, sin embargo, es el hecho de acceder a un conocimiento amplio y sin compartimentos. En este sentido, la mayoría de los entrevistados coinciden que para hacer arte digital se requiere una formación integral donde se integre el conocimiento artístico y técnico- donde se articule los elementos principales de la composición visual y la composición informática:

“(...)no todo el que hace arte digital hace arte hay quienes aprenden a manejar el programa y no los artistas, el artista es el sujeto que produce el arte.” (G.A).

A la hora de dar cuenta de la realidad de la formación en arte digital, sin embargo, las opiniones se dividen. Hay quienes piensan que el arte digital carece de conocimientos acerca de la composición pictórica, y otros ubican la carencia en la composición desde lo técnico:

“En este momento los que están haciendo cosas con las tecnologías no saben dibujar solo hacen rayitas pero, la verdad, se les escapa todo un universo.”(A.H)

“Acá la tendencia es la herramienta, se usa la maquina. Ba! acá y en todos lados...no se concibe creativamente desde lo digital, se concibe creativamente a través de lo digital.” (B.M)

No obstante, el riesgo para ambas posturas es el mismo, no conformarse, tan solo con los recursos de composición que ofrece la herramienta como, efectivamente ocurre:

“Para hacer arte digital se requiere un conocimiento técnico porque las opciones están en la maquina porque es más tecnológico que pintar...acá no podes improvisar sin conocer...después que tenés la base de un programa , después capaz que agarras otros y quizá sin necesitar clases.”(G. A)

En resumen, la paradoja acerca de la progresiva especialización, aparentemente, se resuelve con la existencia sí diversos géneros pero provenientes de un conocimiento integrado:

“(...)desde los comienzos de todo este tema, uno se ha vuelto un artista tecnológico, ¿no? Tenés que saber..., tenés que ser técnico aunque no quieras...”(J.E)

- **Trascendencia de los límites físicos, materiales y temporales:**

Aparentemente, el arte contemporáneo desafía los elementos convencionales de exposición, y el caso del arte digital es un claro ejemplo:

“(...) utilizan vehículos diferentes, en el sentido que el circuito tradicional del arte plástico tradicional tienen lugares de exhibición física y bueno, el arte digital no precisa de ellos pueden navegar en la red.” (P.T.R)

“Sale de lo sacralizado del papel, sale de la sala para exponer y se ve mete un espacio natural en el “ciber espacio” donde lo pueden ver cualquiera y que de repente no sé percibe que puede ver cualquiera y de repente no sé percibe que está viendo en una obra.” (E.B)

Con esas alternativas de exposición emergen nuevas nociones como la de “ciber espacio” y se resucitan antiguos debates como el de la propiedad del arte:

“Internet propone nuevas herramientas también propone nuevas preguntas que tiene que ver con la producción artística no solo digital sino en general, con el pensamiento. La autoría está en crisis como término y por eso surge esto.” (F.L.L)

Propiedad Pública de la obra: El hecho de que una obra se exponga en la red, por ejemplo, lo hace bastante más accesible que una pintura en una galería o en un museo.

“hay un objeto que vos colgas en Internet y ya te lo bajó todo el mundo, entonces ese código va ser re interpretado en otras maquinas y no tenés el control”

El riesgo, aparentemente estaría en que, el artista pierde el control de la obra, pasando a ser solo el gestor, la obra ya no le pertenece desde el momento que esta en la red. De esta manera,

la aplicación del medio digital facilita naturalmente la reproducción de cualquier obra en cualquier tipo de soporte:

“La cuestión de perdurar o no, la cuestión del original y la copia... Ese es otro de los mitos sagrados del arte que marchó. Porque acá no es pertinente plantear original y copia, porque cuál es el original, ¿el primer archivo que existe?, si la copia es idéntica al primero, ¿cómo sé yo cuál es cuál?” (G.M)

“También hay una discusión del objeto original con el objeto digital oblicuo CD, y sus copias, o sea se intenta observar eso, que hay un objeto que vos lo colgas- en Internet- y ya te lo bajó todo el mundo, entonces, ese código va ser re interpretado en otras maquinas y no tenés el control.” (B.M)

Esta idea, a la vez, se asocia con la pérdida de Identidades individuales, afirmando la idea de identidad colectiva:

“(...)la maquina lo que te da es una especie de acceso rápido y global, y te da posibilidades con desarrollar obras en la red que descaran la autoría que hasta ahora venía planteándose a partir del nombre del artista, según lugar de nacimiento, el sexo. Y todo eso ahora empieza a desaparecer, empieza a ser criticado.” (F.L.L)

- **Nuevos modos de apropiación de la obra:**

En el caso del arte digital el acceso a una obra puede ser alcanzado mediante diversas formas- impresión, un cd, una esta estampa, etc- pero todas, aparentemente, con el propósito de superar viejas ambiciones:

“(...) no creo que alguien compre para su casa, en ese sentido un pintor tampoco, creo que los artistas digitales piensan en otros términos, no creo que sea una ilusión de ellos vender.” (C.B)

“A parte del formato de la muestra va tener eventos micro conciertos donde los usuarios comunes navegan ahora generar un entorno más que una muestra.” (B.M)

A pesar de que el arte digital propone intrínsecamente cambios en la percepción y modalidades de acceso, el sistema instala aquí también algunas condicionantes:

“(...)porque el arte digital no está en un soporte tangible, entonces al estar en la red dependeremos de los servidores, de la red, de las máquinas, de los administradores de las redes...”(J.E)

Sin embargo, parlamente a la aparición de estas nuevas dependencias surgen opositores que se resisten y defienden la independiente y libertad del medio:

“Si tú trabajas en la red, seguramente, tu interés no va a ser que eso tenga propiedad ni que nadie tenga acceso, que es la polémica que se da con el hackerismo, con los hackers. Vos decís “no bajen música de la red”, ¿cómo no vamos a bajar música de la red? Por supuesto, vamos a bajar música, vamos a bajar cine, todo lo que se pueda, porque esa posibilidad está ahí.” (P.B)

“Dentro de ese juego, lo que propongo es hacer una emisión de 32 CD firmados, como un grabado y los voy a ir sorteado en cada evento.” (B.M)

A su vez, es interesante de observar como los artistas digitales terminan, no solamente, proponiendo un nuevo modo de vincularse con la obra, sino que también, satirizan con los modos convencionales de apropiación, y lo toman como tema de discurso. El software art, por ejemplo, burla el concepto de eficiencia que brinda la informática y diseña, incluso, programas destinados a destruir programas sofisticados o crea directamente programas para funcionar mal, programas autistas:

“También hay un gran juego con el discurso de optimización, de lo esencial de lo racional, desde las grandes empresas de software y desde la sociedad en sí...” (B.M)

- **Recambio de categorías de apreciación del arte:**

Como se ha venido observando, cada una de las propiedades mencionadas suponen, de algún modo, un cambio en la percepción de la obra. El arte digital particularmente, propone nuevas nociones de apreciación.

Por ejemplo, el hecho de que el arte digital pueda englobar distintas ramas, como la música, el video, la pintura, etc., se debe a su carácter integrador:

“(…) la noción de incorporar la noción de la tecnología... te cambia la cabeza, con esto yo puedo transmitir de otra forma es mucho más masiva que con otra obra.” (B.B)

Otra noción es la idea del trabajo continuado, que si bien tampoco es una novedad porque ya lo operaba el arte correo, en el arte digital se afirma aún más:

“(…)puede ser que su obra no esté clasificada como net art, que te la manden por mail, que en realidad, es una obra que se va haciendo con los agregados que van rebrotando, ya sea porque se le va agregando imágenes o palabras(…)” (E.B)

“(…)hay obras que siguen desarrollando el warking progress donde cada uno agarra y cada uno sigue haciendo... tiene que ver con buscar en la maquina, con el serch, una nueva forma diferente de enfrentarse al objeto simbólico.” (F.L.L)

Asimismo, se sustituye el concepto de imagen por el de objeto digital, los elementos que componen la imagen digital no culminan en lo que se alcanza a ver:

“En la percepción del objeto artístico, siempre hay un previo a la imagen son los pixeles (no es color es luz) al mismo tiempo, son interpretadores de audio. Es muy fácil para mí, por ejemplo, estar viendo una imagen pixelar y estar pasando en el código que la produjo o poner en copia eso, tomarla como código y ese código utilizarlo para algo y la imagen deja de ser imagen hace rato.” (B.M)

Incluso, los propios modos de abordar a una obra digital, implican nociones novedosas como: la idea de entornos, de plataforma, de interfaces:

“...el entorno digital te permite reconocer ese tipo de cosas, es más fácil para promover reflexiones de ese tipo...”(B.M)

Lo que ocurre, por tanto, es un cambio en el imaginario del objeto de arte que supera al cambio de la herramienta:

“Lo que pasa es que a gente que esta acostumbrada a otra idea de cultura no te codifica este nuevo lenguaje y, de repente, son los que generan esas tensiones(…)” (E.A)

“cuando vos te metés en el mundo de la tecnología digital, inevitablemente, te cambia la cabeza” (F.A.C)

“(…) hay cambios, que son los que me interesan, que tienen que ver con la percepción y cómo tú vas estructurando el pensamiento.” (P.B)

Sin embargo, no todos los artistas que utilizan el medio digital expresan convincentemente dicho cambio. Según parece, el cambio es moderado, muchas veces no se llega a profundizar en las posibilidades que ofrece el medio y se termina, tan solo, en una aplicación elemental de los recursos:

“(…)hay gente que mantiene la tradición y lo pasa a lo digital, pasan unos dibujos a formato digital, y después lo dibujan a arriba pero no se atreven a hacer algo más profundo.” (H.R)

A pesar de esta observación, cabe suponer que el solo hecho de aplicar el medio digital sutil o precariamente, ya sugiere novedades, que luego se pueden o no profundizar:

“(…) son diferencias sutiles otras veces no lo son tanto porque obedecen a lógicas que son diferentes. Es difícil que un grabado digital rompa la matriz, la destruya cosa que en el grabado era una cuestión de rigor, hacías un tiraje de 60 o 100 grabados pos numerados y después se rompía los tacos de modo que quedaran 60 o 100 obras originales, y creo que la estampa rompe con esa tradición, a pesar de que a veces se trata de colar y coqueta con la idea de la obra única.” (P.T.R)

Algunos entrevistados, opinan que, el hecho de que el arte digital proponga un imaginario del arte radicalmente diferente al existente es la razón de la resistencia, es muy difícil procesar toda la nueva información:

“Lo que pasa es que la gente que esta acostumbrada a otra idea de cultura no te codifica este nuevo lenguaje, y de repente, son los que generan esas tensiones...” (E.A)

- **Aportes:**

- Nuevos recursos en el tratamiento de la imagen: Efectivamente, la aplicación del medio digital propone nuevos recursos a la hora de producir imágenes, por ejemplo existe mayor capacidad de expresar el movimiento y fijar ritmos:

“Tenés que pensar bien que el movimiento por ejemplo no está, y que eso, de repente, en el vídeo sí lo tenés. Y ahí, te puede ayudar más a mostrar más la imagen, a hacer la síntesis, a ponerle sonidos, yo que sé tenés un montón de otras cosas para agregar que en una pintura no lo tenés.” (A.A)

“(…) por ejemplo, los movimientos de ritmo que son diferentes a los de un video o una animación.”(S.A)

También se percibe mayor capacidad en la manipulación de datos porque "pensar en digital es más rápido" (D.C) y facilitan, por ejemplo, la edición:

“Cuando se edita es mucho más fácil (...) por ejemplo, de buscar una toma en la cinta, era un problema- o sea, tenías que tenerla bien anotada el plano, la escena. Mientras que, cuando estás editando digitalmente, no tenés esos problemas. Todo está ahí, al instante y eso simplifica mucho el trabajo.” (F.A.C)

“(…)te permite alterar y modificar una masa de datos..., manipulación de datos como la luz, el sonido. (J.R)

- Propiedad interactiva:

“(…)los artistas que utilizan la técnica, propiamente digital, hablan de la interactividad, de un elemento característico de lo digital(…)” (F.A.C)

La interactividad está presente en géneros como la multimedia, del Web art, o el net art, o sea, todas aquellos que escogen el medio digital no solo como herramienta sino como soporte, o sea, para producir como para exponer la obra. En tales casos la participación del usuario se hace inevitable:

“el comienzo y el fin de una obra en la red está dado por el propio usuario...el arte digital tiene como principal característica, la interactividad que te permite interactuar con el receptor y ambos pasan a ser creadores...” (S.T)

“Mediante la presencia de los luckys que funcionan como seudos códigos reactivos, se presenta la oportunidad de cambiar de interfase, de realidad visual. Tan solo pulsando el mause se provoca una reacción, seleccionando un linck se abre otra ventana.”(B.M)

- Mayor margen de experimentación: Luego de superado el acceso a la herramienta, el medio digital ofrece mayores recursos con menores dificultades, y acelera los tiempos de producción, todas estas ventajas, aparentemente, acaban favoreciendo el tiempo de investigación o experimentación:

“(…)hay gente como que está experimentando en la computadora, tiene su computadora en su casa- porque hoy no es difícil tener una computadora, para alguien que le interesa, o que esté en el tema-, y experimenta, busca, tiene su CorelDraw, su Photoshop, hace sus cositas, ¿no?, pinta al óleo, por ejemplo. Puede ser alguien que jamás te lo va a decir, pero de repente por ahí se le escapa: “Yo tengo, o estoy haciendo algunas cositas (...)” (J.E)

- Menor costo: Según parece, el medio digital establece cambios importantes en cuanto a precios en producción, en difusión y en acceso:

“Hay ventajas económicas y en este sentido también hay una especie de ventajas culturales, en el sentido de que hay una economía de medios en el manejo de los instrumentos de creación más tradicionales. Hay una economía relativa porque ser pintor puede ser bastante caro... siempre cuando se haya superado la primer barrera, o sea, de tener una computadora que en principio es más costosa que un pincel pero si lo logran si pueden reproducir la obra y generar un producto que puede ser masivo, y en este sentido, sí es más económico imprimir 700 estampas que pintar 700 cuadros(…)” (P.T.R)

“es algo más barato que el resto del arte para los artistas es caro pero el arte digital aunque necesites una compu y una línea abierta es más barato...” (B.B)

“(...)va ser la gran solución porque va ser la forma de hacer y difundir arte a muy bajo costo.”(G.A)

- **Trabajo cooperativo:** A pesar de que la tendencia de estos tiempos reside en la progresiva individualización y el arte digital no escapa de eso, en nuestro entorno ocurre algo particular y un poco inverso. Los artistas digitales tienden a juntarse, a colaborar uno con otro y a intercambiar información, aparentemente, funcionan así como forma de superar las dificultades técnicas y la escasez de recursos:

“vos compartís con artistas, aprendés montones de piques y cosas, y no necesariamente estás recibiendo un curso. O estás yendo a un taller. En mi caso particular conocí muchos artistas, nos veíamos permanentemente y nos pasábamos cosas.” (J.E)

“(...)¿no me ayudas en esto?, una forma muy uruguaya y muy maravillosa de trabajar, que surge el problema y normalmente tenés a quién recurrir para que te ayude...” (P.B)

“...se intercambia tipo de software, nuevas maquinarias, tipo de tecnología, se comparte de la información y hasta los procedimientos...como artista somos solidarios en ese aspecto.”(E.A)

“(...)no sé todo lo que tuve que llorar, y poner plata de mi bolsillo llorarle a todos mis contactos. Santiago me consiguió un contacto que podía alquilarme el equipo, después Fernando, me dio el nombre de otro persona que trabajaba en una empresa que capaz me prestaba parte del equipo.” (J.R)

Efectivamente, el intercambio se da a partir demandas concretas “no me das una mano en...”, un vínculo por supervivencia pero no así, aparentemente, en cuanto a la estética o criterios de composición, ni otros modos de proceder. Lo que sí funciona, entonces, más que una comunidad cerrada es un cierto circuito de intercambio basado en la “propiedad cooperativa” del arte digital:

“... hay cosas en común y porque hay necesidades problemas pero cada uno en su trabajo” (E.A)

“No, no creo que sea una comunidad ni tampoco artistas aislados, porque acá todo el mundo se conoce y evidentemente te vinculas. No es una comunidad desde el punto de vista formal, aunque claro, Felipe conoció a Alejandro y Alejandro a su vez, conoció a otro y obviamente, intercambias información...” (S.A)

El riesgo, según algunos artistas análogos y difusores es que los artistas digitales se conviertan, efectivamente en un grupo cerrado:

“Con la fotografía paso un poco eso, lucharon tanto tiempo para incorporarse a eso que llegaron a ghetisarse, y me parece mal que se haga una separación (...)” (O.L)

- **Mayor capacidad de promoción de la obra:** La divulgación de la obra es un elemento intrínseco del arte digital, incluso en la obra digital menos arriesgada y que aún se aferra al soporte convencional, como por ejemplo, la Estampa digital cuenta con la aptitud para diseminarse y rebasar antiguas fronteras. En este sentido, es que se destaca la naturalidad del intercambio internacional por parte del arte digital:

“Creo que las condiciones en el medio están dadas para que sea un arte que circule internacionalmente y que no se quede tanto en lo local, es un poco lo que te decía de la pérdida de la obra y la posibilidad de alejarse de la tradición local.” (P.T.R)

“(...)cuál es tu geografía a veces ves una aproximación y, de repente, no estas entendiendo te empezas a relacionar con gente que nunca hubieras pensado...”(B.M)

“(...) con Internet, vos podés llegar masivamente a la gente.” (E. Ab)

Muchos artistas digitales opinan, sin embargo, que el hecho de que se pueda acceder una obra de modo universal no, necesariamente significa que el producto sea masivo:

“(...)me preguntó si no me interesaba que mi obra fuera vista por lo menos 50000 personas, y les dije que yo no trabajaba para ese número de personas, que mi publico, por ahí, llegaba a ser de 1000, y entonces que era casi como contraproducente.” (F.A.C)

Asimismo, este potencial difusor de la herramienta propone alternativas al modo convencional de gestión y administración del arte, sustituyendo el rol y dominio de las galerías, curadores, remates por la autogestión:

“(…)ahí esta explicada la distribución, la autosugestión, te convertís en una especie de productora propia pero es un gran juego.” (B.M)

Sin embargo, este mismo potencial de difusión puede significar, a la larga, dificultades para el propio imaginario del arte, dando cuenta de un arte sin procedencia, sin tradición, sin huellas:

“(…)yo todavía adhiero a ese campo aurático que hablaba Benjamín que una imagen reproducida es susceptible de ser reproducida puede ser reproducida puede perder conexión con la tradición en donde se generó (…)la obra digital al tener una difusión que excede el territorio del conocimiento puede desvincularse de la tradición y eso genera peculiaridades, y que no se dan en un cuadro pintado a cuando entonces si compramos la obra de un artista que trabaja de forma digital y que trabaja de forma digital y que trabaja de forma manual analógica, las diferencias son notorias.”(P.T.R)

“(…)el net art no se comercializa, no tiene mercado, no tiene país de origen, no tiene autor; es más yo puedo estar haciendo una obra de net art, la pongo en red, y cambio toda mi identidad, mi pertenencia mi lugar nadie sabe quien soy si soy” (F.L.L)

• **Dificultades:**

Tratando de contemplar la opinión de la mayoría de los entrevistados acerca de que no es conveniente reflexionar ni términos de ventajas y ni de desventajas del arte digital con respecto a los medios análogos, se optó por hablar de los aportes- punto anteriormente señalado- y dificultades:

- Usos y abusos de la herramienta: Aparentemente, ocurre que el artista pueda verse seducido frente a la gran variedad de recursos que ofrece el medio digital, limitando su creatividad y originalidad:

“(…) una cosa que a mí me parece, capaz que no es así- pero yo veo más o menos por ahí por el mundo, lo que hay impreso y empiezo a ver cosas que son como siempre iguales. Es más, yo agarro el catálogo de no sé quién y miro y digo: eso lo hizo en el Corel 8, y usó tal comando, y el Photoshop le sacó tal cosa... ¿entendés? Como que hay una presencia tan fuerte de la herramienta sobre la persona...” (G.M)

“También hay abusos y hay resultados, porque tampoco el efecto por el efecto, todo tiene que tener un sentido.” (E.Ab)

"aveces mezclo tanto que después no puedo reproducirlo" (G.A)

Asimismo, se percibe un cierto prejuicio a quienes hacen solo un cambio de soporte, por ejemplo, estampa:

“(…) hay gente que solamente hizo un cambio de soporte, llevar la obra plástica a la computadora, y naturalmente eso no te cambia nada (...)” (C.P)

- Escasos recursos: Todos los entrevistados coinciden que hacer arte, de por sí es caro, y en el caso del arte digital lo que se complica en el acceso al equipamiento. Algunos, opinan que solo se trata de superar la barrera inicial de acceder a un buen equipo personal. Otros, sin embargo, consideran que los problemas de acceso permanecen:

“Muchas veces se requieren de aparatos tecnológicos como dvd, cañón, no sé diferentes mecanismos tecnológicos que no están. Por ejemplo, si mandas a un salón algo te piden que te lleves todo vos.”(A.A)

Efectivamente, los escasos recursos no se limitan solo al artista y alcanzan a los servicios, los cuales aún no están preparados:

“(…)cuando depende de vos alcanzar un color, todo bien, pero cuando se trata de una limitación técnica o cuando depende de que lo haga otra persona, como suele ocurrir. Por ejemplo cuando vas a imprimir un trabajo lo llevas a una imprenta pero que no esta especializada en este tipo de trabajo por lo que no entiende tus exigencias (...)” (F.A.C)

“Pero acá en Uruguay, en las demostraciones que voy, veo... semidomésticas, o culturosas, en general siempre hay algo..., vos fijate que siempre hay algo que falla. O es el cablecito, o es la luz, o es, no sé, algún nabo bajó algo que no tenía que bajar...” (J.E)

Aparentemente, el problema del acceso a un equipo apropiado se trata de una dificultad propia de nuestro entorno y no así del arte digital pero que termina interfiriendo en la calidad de lo que se produce:

“Cuando hay una mediación del hardware, también estas mediando la manera que se ven tus cosas. Si tenés un buen proyector vas a poder mostrar determinadas cosas y si tenés un muy mal proyector otras, porque si te tiras a cosas que requieren gran resolución o si son líneas chiquitas en un proyector que no ande bien va ser bastante difícil observarlas, entonces surgen exploraciones estéticas a partir del medio que tenés.” (B.M)

“(…)acá en Uruguay, uno tiene que trabajar con los elementos que se tenga. Si tenés acceso a la tecnología de última generación, bárbaro. Y si no, usala también, incluso, hasta puedes mezclar todo.”(F.A.C)

Según parece, las restricciones se comportan como desafíos para el artista digital local, provocando una tendencia natural por la improvisación, la creatividad, y originalidad de las propuestas que hacen posible la producción, difusión y comercialización de sus obras, ya que los espacios concernientes a la difusión artística, no se presentan muy receptivos a los requerimientos del arte digital:

“(…)de repente, tocábamos en boliches donde las lamparas estaban totalmente agotadas, y eso te llevaba a pasar a un concepto de blanco y negro o de altos contrastes, y donde la visual fuera otra para que rindiera con el hardware que se contaba. Y así, empezas a intervenir en tu discurso, empezas a trabajar en interfases “retro”...cuando uno estaba haciendo eso acá era porque no disponíamos de un buen proyector, y en Europa se estaba poniendo de moda o sea, todos los artistas estaban escogiendo por esa estética pero por saturación tecnológica volvían a la estética retro, y bueno, volvían ala TK90, a los gráficos rotos. Y ese es un discurso interesante porque acá estábamos laburando eso mismo, pero por las carencias.” (B.M)

- El medio digital como un medio inquietante: Esta impresión acerca del arte digital se presenta como una dificultad que, indirectamente, afecta la elección y aplicación de la herramienta por parte de algunos artistas que se sienten intimidados por las posibles consecuencias de su uso. Vale señalar, que a pesar de ser meras sensaciones, todas ellas se sostienen en determinadas configuraciones y categorías acerca del arte:

“El arte digital salvaje es el arte con el cual uno no tendría que ir a ningún lado, sino desde su casa o desde un ciber café” (E.B)

“La visión que tengo de lo digital es que es insondable, interminable y maravilloso y me aterra también porque está asociado a la idea de que nada tiene fin(…)” (E.B)

Tal como lo señala este último entrevistado, la sensación es ambivalente porque por un lado, confunde, inquieta y por el otro lado, eso mismo, atrae poderosamente la atención:

“(…)el atractivo que le encuentro tiene que ver un poco con esto... tal vez, tiene que ver con el fin de la certidumbre. No sé bien donde estoy; no me da el tiempo de darme cuenta; no sé bien a qué me enfrento(…)” (G.M)

Según estas apreciaciones, la posibilidad que tiene el arte digital de trascender los límites de un lugar físico, aparentemente, desconcierta. En pocas palabras, el arte que se expone en la web es percibido como un arte indomesticable e intimidante:

“(…)lo que no me gusta es la red porque no sé, es una sensación como de que nadie responde a lo que vos haces.”(A.A)

“(…)se pierde la textura, la obra en la red tiene como riesgo que no sabes dónde puede ir a parar, dónde puede materializarse, o sea, se pierde el control de la obra” (D.C)

- **El arte digital y sus diferencias con el diseño gráfico:**

El propósito de esta categoría analítica es observar como se construye la noción de arte digital frente a un objeto, en apariencia, cercano como es el diseño gráfico:

“(...) gran parte del diseño gráfico es deudor de una lógica que viene con la herramienta con la que se trabaja. De echo, se podría decir que parte del diseño gráfico es arte digital (...)” (P.T.R)

Así por ejemplo, algunos entrevistados reconocieron a la metodología como un componente propio del objeto de diseño, mientras que, el arte se asocia más bien a la investigación y experimentación constante, sin fórmula:

“El diseño es una metodología que tiene un proyecto, donde uno proyecta en función del público objetivo, tiene que cumplir una función, y tiene que cumplir con (x) función. Entonces, el terreno especulativo tiene un margen” (D.C).

El método, supone entonces, alcanzar los objetivos previamente seleccionados, en el tiempo calculado, como también satisfacer las expectativas:

“(...)el diseño es más acotado, no es que no sea creativo pero tiene tiempos de producción que de repente, lo marca un cliente, arte digital como que es más flexible.” (H.R)

“(...)el diseño puede tener un cliente o muchos, tiene que adecuar su propuesta a un pedido determinado y tratar de alcanzarlo, mientras que en el arte no, cuando vos haces arte digital tan solo tratás de acercarte a tu interés que hasta el momento a nadie más que a vos le interesa”. (B.B)

Se habla, por tanto, de propósitos diferentes:

“Creo que el diseño puede perfectamente utilizar herramientas, procesos, códigos del campo del arte, y viceversa...Pero eso funciona, esos objetivos son distintos.”(P.B)

“El diseño quizás lo vea más acotado, más especializado a una pagina web orientado a hacer un folleto, un afiche, a la publicidad.”(S.A)

Según parece, también existe la sensación acerca de que el diseñador se trata de un experto, de un técnico, mientras que al artista se lo asocia más a un autodidacta:

“El diseñador está usando una técnica y una cantidad de cosas que sabe que se las transmiten a todos. El artista no, esta usando otra cosa, incluso los artistas digitales no todos son expertos en una computadora para producir imágenes.” (C.B)

En resumen, se aprecia al arte digital como una práctica orientada más a una actitud autodidacta y hacia la experimentación, carente de una función específica. Mientras que al diseño gráfico se lo observa como un servicio por parte de expertos orientado al mercado:

“El diseño cumple una función, es como un mensaje acerca de algo que vos querés vender, o es algo que tiene un fin específico, es un producto. Mientras que el arte, puede ser arte por sí mismo, nada más que eso.” (A.A)

“El diseño gráfico muchas veces no se presenta como “arte”, se presenta inclusive como un producto que se vende, pero no como “arte”(...)” (G.M)

1.2 Estructura objetiva del campo del arte visual local y del arte digital

Este punto, por su parte, se analizan las posiciones de los agentes involucrados con en la producción de arte visual en general, y el arte digital en particular, observando cómo se construyen las coaliciones, las redes de influencias, el tipo de intereses que supone para los participantes.

"(...) cada una de estas partes que forman parte de una cadena puede condicionar que el artista llegue a exponer, a mostrarse, a intentar a hacer lo que quiere hacer." (J.E)"

• Participantes:

Por las características propias del medio, identificar todos los participantes vinculados a la producción artística se hace bastante difícil, sin embargo, es interesante observar aquellas personalidades que son reconocidas de inmediato y sin mayores problemas. Así aparecen figuras como Alejandro Alberti, Brian Mackern, Enrique Aguerre y Fernando Álvarez Cozzi, todos ellos figuran como artistas digitales, sin embargo, no todos lo son. Por ejemplo, Alvarez Cozzi y Enrique Aguerre son, ante todo, percusores y referentes de peso en lo que se refiere al arte mediático ya que ambos son video artistas.

"(...) Enrique Aguerre en video y porque, de algún modo, el papá de todo esto es el video arte." (G.T)

El hecho de que, por ejemplo Alvarez Cozzi utilice el soporte digital como apoyo a su trabajo en video, no lo califica como artista digital, como sucede. Esto naturalmente ocurre porque, en verdad, es una figura importante para el desarrollo del arte digital. Recordemos, por ejemplo que, Alvarez Cozzi que además de video artista, ha sido percusor del arte correo, arte que ha ejercido gran influencia para el desarrollo del arte digital. Mientras que en el caso de Enrique Aguerre, sí bien está más vinculado con la producción digital propiamente dicha su influencia ha sido, más que nada, como emprendedor y animador del género digital. Otras de las figuras vinculadas al arte digital que ha reconocido la mayoría de los entrevistados, es al difunto Martínez Portillo. En menor grado, también, se puede reconocer a aquellos artistas que actualmente están produciendo arte digital pero que cuentan con cierta incidencia y trayectoria plástica, como es el caso de Gladys Afamado y Anheló Hernández. Y en un segundo lugar de popularidad aparecen artistas como: Santiago Tavella, Martín Sastre, Teresa Puppo, Paula Delgado, Clemente Padín, y en algunos casos Yaqueline Lacassa, Felipe Seco.

"(...) uno de los máximos creadores del net art, es justamente uruguayo es Brian Mackern, el es uno, después Juliana Rosales que es una arquitecta, artista plástica que tiene un trabajo bien interesante desde lo digital, o y también Alejandro Alberti es otro que trabaja con video y animaciones. También podría ser Enrique Aguerre, Paola Delgado y Dani Umpi, pero ellos tiene que ver mas que nada con lo del video arte." (F.L.L)

"Hay mucha gente, por una lado hay gente que esta institucionalizada en esto, E. Aguerre, B. Mackern es otro. Son gente que hace tiempo que vienen trabajando en esto, por ejemplo cuando pienso en video, pienso en Aguerre, cuando digo Brian pienso en el arte en Internet, pienso en Dani Umpi y pienso más en un show más mediático, o Martín Sastre(...)" (Logo)

1. Críticos:

"(...) el arte de la critica es una actividad muy reflexiva pero solitaria (...)" (P.T.R)

La función de la crítica, aparentemente, comprendería la reflexión objetiva acerca de la producción artística que se realiza, describe, por ejemplo, la técnica, estilo y de más. Aparentemente, los responsables de dicho labor cuentan con determinado nivel de

conocimiento- experto- que les permite hacer una lectura que supera a la pieza artística que se analiza, vinculándola con otras producciones artísticas o en un contexto, etc.

La distinción con un Curador estaría en su alcance difusor y en que tiene un vínculo más desligado con el artista que le permitiría hacer una lectura de la obra o del proceso del artista bajo el supuesto de la objetividad:

"Hoy estamos muy vinculados con los comentarios según las locuras de los críticos que son pintores o artistas frustrados no tiene ni idea de lo que es el arte..." (G.A)

Según parece, actualmente la función de la crítica está siendo muy cuestionada, justamente, por no alcanzar esa supuesta objetividad que la provee de credibilidad.

"(...) son culpables de frustrar a mucha gente talentosa que en muchos casos ellos mismos se han encargado de levantarlos y a los dos años le caen con una lapida que nunca mas vuelven a agarrar un pincel. Yo a Dimaggio lo llame y le dije que es el Gabazo de la pintura(...)"(G.A)

- **Crítica y arte digital:** Según la mayor parte de los entrevistados, los críticos que podrían estar más vinculados al arte digital son: Di Maggio, A. Haber y en un segundo plano quizá se encuentre Jacqueline Lacasa.

"Y críticos, puede ser Di Maggio, si bien todos les caen con la plancha haya cosas que él reconoce y por lo menos percibe, a mí me parece que dice cosas interesantes porque es terco y creo que esta bueno que sean tercos pero que a la vez sepan cuando ceder, después no sé Alicia Haber(...)"(Logo).

Asimismo, una de las dificultades que atraviesa el campo del arte contemporáneo es la ausencia de críticos especialistas, o al menos, especialistas en este tipo de géneros. Lo que hace se falta, según los entrevistados es un recambio de estas figuras con gran peso en la promoción del arte, y que en última instancia, termina regulando el campo del arte:

"(...) que en definitiva es vergonzoso. Es vergonzoso que no haya una renovación de críticos. (Logo)

"(...) cuando estoy en el jurado empiezo a disfrutar de eso ¿pero qué pasa? a los 63 años que tengo, no sé si el tiempo que tengo por delante está el interés por el arte digital, quiero hacer otras cosas... mi responsabilidad no sé si está en entusiasmarme por el arte digital... Hay gente que me ha llamado para ver lo que ha estado haciendo, por ejemplo lo de Anheló, vi un catálogo (...)" (O.L)

Según esta afirmación el problema es que no todos los críticos, gestores, curadores y demás, pueden y tienen intenciones por conocer las diferentes gestas de arte contemporáneo. De acuerdo, pero ¿pueden estos mismos expertos participar como jurado en eventos donde se presentes prácticas contemporáneas?. Y sí fuese así, ¿existen pautas que regulen u orienten su opinión sobre una práctica que no conocen como funciona?, aparentemente no.

Así pues, la crítica no ha sido un agente percusor en la gesta contemporánea como el arte digital, por el contrario, según parece, ha refrenado su desarrollo. Lo que nos hace reflexionar acerca de su función regularizadora del campo, que mediante actitudes de indiferencia, desconcierto o irritabilidad obstruye la aceptación de cualquier práctica contemporánea.

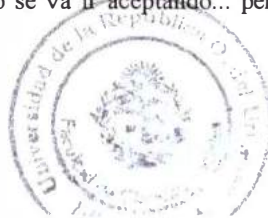
"No sé si hay críticos capaces porque si no sabes de lo que estás hablando de buenos críticos serios. La otra vez hubo una exposición importante de fotografía digital y veías que se aplicaba un solo filtro a todas las fotos eso significa que no se entiende a cada una de las propuestas."(E. Ab.)

A grosso modo, la sensación que persiste en los entrevistados con respecto a la difusión de arte contemporáneo y en particular, al arte digital es que la nueva producción artística está siendo desatendida, ya que lo que hay es una gran ausencia, ya sea de una crítica entendida, como de curadores o como de un mercado, etc.

"(...) así como no hay mercado, tampoco hay una crítica seria que sea generadora de sentido. No te puedo responder. Y por otro lado, no hay curadores ni críticos de arte digital." (A.A)

"Primero de los críticos no se por qué no se interesan por lo que estoy haciendo. Además, no lo conocen mucho creo todavía aunque de a poco se va ir aceptando... pero yo no veo que nadie

033199



critique nada, como que no se ocupan de nada, además ahora no escriben, ahora son contrarios, curadores de las exposiciones que les pagan como jurado" (G.A).

A este problema se le suma el hecho de que el campo del arte visual local, es de por sí bastante chico. Lo conduce, naturalmente, a que muchos espacios de divulgación no funcionen o funcionen a medias porque carecen de personal entendido en el tema. A su vez, el poco personal, supuestamente, entendido cambia de función o se ocupa de más de una:

"(...)en Uruguay no se han renovado los críticos de arte, los artistas todavía seguimos dependiendo de unos mastodontes, de gente de 70 y pico de años y otros de poco menos, que tienen su criterio, su valoración, y está muy bien que los tengan, pero no tienen conocimientos de informática(...)"(J.E)

Esto ha conducido a que se generen enormes enemistades y aún más sí la figura y función del crítico es polémica:

"A los que más tengo entre ceja y ceja son los críticos porque por lo menos lo que hay acá no saben de tecnología, no se dedican al estudio de la tecnología como tal (...)"(J.E)

2. Curadores:

La función del curador, aparentemente, es imprescindible para aquellos artistas que pretenden ingresar al circuito artístico:

"El curador es alguien especializado en el tema y por otro lado es el que te da el espaldarazo, es como un artista viejo que te pone la mano arriba del hombro y te arrastra. Es el que te presenta en sociedad...hace unos cinco años se ha implantado muy fuerte en Uruguay la curatoría. Podemos ver curadores de todo tipo, son verdaderos curadores tipo macumberos, hay de todo, desde los que realmente saben y mucho, hasta los que no saben y se ubican, los que ven una oportunidad para hacerlo. Hoy si no tenés un curador prácticamente no existís ni podés exponer."(J.E)

"(...)se trata de un curar, enmarcar desde lo teórico, en un principio, la propuesta artística que le interesa al artista durante la producción de esa obra y el tiempo de exponencia." (F.L.L)

"Sí, aparte es crítico, es el que dice "éste sí, éste no". Los propios curadores se han situado en los lugares donde se puede exponer, son el peaje para que vos entres...Vos vas y te encontras con el tipo que te dice: "Deje su carpeta, y vemos". Lo más jodido es que te cobran." (J.E)

Su labor se sustenta en la idea de que el artista no puede reflexionar con respecto a su propia producción. Lo que estaría operando es una especie de mito y/o prejuicio que impiden que al artista realizar una narración de su propio proceso creativo, bajo los argumentos que sostienen, quizá que el artista no puede hacer una interpretación objetiva de su obra y ni tampoco comunicarse directamente con el público.

De hecho, los propios curadores y críticos lo entienden así:

"Los artistas en principio, se supone que no han desarrollado la interpretación de su obra, los artistas producen obra, crean. El curador es alguien que le carga un feed back, es interpretación y por otro lado, está siendo un puente entre lo que está haciendo el artista y el público." (C.B)

A su vez, también el curador tiene por tarea la difusión la obra:

"Yo nunca me ocupe de difundir mis obras, eso se ha dado naturalmente. Ahora, por ejemplo, fue porque Alicia Haber conoce mi trabajo, y el País subió parte de mi trabajo en una página virtual, y eso me sirvió bastante porque quien quiera conocer de que se trata mi obra se dirige allí, entonces eso es muy positivo." (L.D)

Sin embargo, actualmente, la figura del curador también está siendo polemizada:

"No es de onda, te cobran. O sea se puso un eslabón más en la cadena. Eso es general; hay ciertos tipos de muestras en las que vale la pena."(J.E)

Según esta cita, la tarea del curador también busca su partida económica, dejado entrever cierta crítica acerca de la contribución su tarea al campo del arte.

Hoy por hoy, la función supera la tutoría teórica, asimilándose más a la figura de un productor de cine o de música, a un trainer, a un manager. O sea, a una figura que cuenta no sólo con información especializada, sino también con contactos vitales para el éxito del artista.

- Procedimiento: Aparentemente, la tarea reflexiva de la curaduría requiere un tiempo coherente para que el curador conozca la obra, el proceso y el modo de producción llevado por el artista:

"Yo cuando tengo una curaduría estoy, por lo menos durante 6 meses en el taller de quien está haciendo la obra ya sea porque me llamó esa persona." (C.B)

"El curador es como cualquier investigador, vos tenés una premisa y la querés confirmar o negar. No se trata de un método científico... Y después se va generando una obra que vos tuviste que ver con su origen y vos estuviste interviniendo, lo que se está hablando de la curaduría que no tiene nada que ver con lo que hacen la mayoría de los curadores." (C.B)

Esta cita, da lugar a dos ideas: por un lado, la idea acerca de que el curador es un segundo creador que a partir de la reflexión teórica continúa el proceso de la obra, y por otro lado, se advierte una especie de crítica a cómo se viene ejerciendo la tarea de la curaduría:

"La mayoría de los curadores hacen una retrospectiva del artista de tal fecha hasta el momento, y después elegís 28 cuadros... A mí eso me aburre(...)"(C.B)

- Los curadores y el arte digital: Aparentemente, lo que existe es una búsqueda de aquellos curadores que entiendan la nueva propuesta artística. En este sentido, las figuras más renombradas son: Enrique Aguerre y Patricia Bentancour desde el CCE y López Lage. En un según plano aparece Alicia Haber.

"(...)lo que se generan son nuevos curadores jóvenes que trabajan con esas propuestas con soporte digital y los muestran igual. En mi caso, y en algún otro caso- como el de Patricia Bentancour, CCE, Enrique Aguerre(...)"(F.L.L)

"López Lage podría ser un curador de arte digital perfectamente, porque lo que es necesario es que comprenda." (A.A)

"Curadores si hay muchos, y sobre todo jóvenes, como Santiago, Taquín en Argentina que toman naturalmente lo digital en su investigación. Alicia Haber también ha estado interesada."(E.B)

Tal como sucede con la crítica y la gesta de arte contemporáneo ocurre con la curaduría y su escaso dominio en el arte digital:

"(...) hay una gran ignorancia en el medio con respecto la tema, es más, la mayoría de los críticos que integran los jurados y la mayoría de los curadores, no tienen absoluta idea de lo que se trata, y no consideran mucho a la producción digital porque no saben, pero de todas maneras no admiten que no saben(...)" (F.L.L)

2. Gestores:

Se entiende por gestores de arte, visual en este caso, aquellas figuras que a partir de la posición que ocupan se ven comprometidos con la divulgación de la producción artística, como puede ser el caso de los directores de los Museos, gestores culturales propiamente dichos, galeristas, etc. En ese sentido, también se puede observar los alcances de su actitud promotora, específicamente con el arte digital:

"(...) yo no podría decir que he leído mucho al respecto. Si sé de gente que le interesa el medio digital, que mira, que está enterada pero escribiendo, difundiendo creo que no mucho. Y menos de coleccionistas."(E.B)

Los nombres vinculados a la labor difusora son:

Silvia de Galería del Paseo, Gustavo Tabárez de la Galería Market up, Alicia Haber, Nelson Dimaggio, Patricia Bentancour, Álvarez Cozzi, Olga Lournadie, Alfredo Torres.

3. Agentes de formación:

El asunto de la formación artística es un tema bien polémico y más aún vinculado a la gesta del arte contemporáneo. Según lo indagado, no son muchas las personas que dominan el lenguaje digital, tan solo Bios y Bellas Artes se acercarán un poco a su manejo:

"(...) no existen teóricos del arte, historiadores o filósofos del arte que va existir formación de artistas digitales." (C.B)

"La dificultad que hay en una formación cabal en arte contemporáneo, Uruguay tiene muchas carencias en ese ámbito, y no tenemos que llegar al arte digital(...)" (P.B)

"No conozco que exista un lugar que exclusivamente enseñe arte digital, pero si lugares que experimentan con el medio, lugares que enseñan diseño gráfico." (E.B)

Según los entrevistados lo que más se parece a una enseñanza formal vinculado al arte digital es el diseño gráfico.

El hecho de que no existan centros de formación artísticos que dominen las nuevas tendencias puede asociarse a la idea acerca de que lo único específico del arte digital es el manejo informático y que el resto de los elementos formales del arte son los mismos que en otras prácticas:

"Yo por ejemplo, puedo enseñar arte digital sin saber, puedo enseñar los elementos más importantes del arte, después la parte técnica la enseñara alguien que sepa de computación." (G.A)

A su vez, esta idea se asocia a la actitud autodidacta del artista:

Generalmente los artistas digitales comienzan solos o por la influencia de algún otro artista.

"empecé pintando hasta que en un momento llegué a lo de López, agarré la maquina y hice una cosas, y le dije - mirá, ¿te gusta?- sí, es arte, me dijo." (A.A)

- Ámbitos de difusión: Según lo investigado aquí, los principales ámbitos de difusión y exposición que se reconocen son el CCE, MNAV, Goethe y la Alianza Francesa. Aparentemente, estos son los únicos lugares que cuentan con las condiciones mínimas que se requieren para exponer obras digitales.

"(...) sé que todos los años hay un encuentro que sé que ha ido creciendo de arte digital en el Goethe. Y bueno, conozco a Enrique Aguerre que es un poco el líder de toda esa movida, y bueno (...)" (C.B)

"Los únicos lugares que podrían mostrar son los centros culturales que tienen alguna infraestructura técnica- como por ejemplo, CCE, el Goethe, o la Alianza francesa igual hasta cierto punto." (F.A.C)

Así pues, el principal motivo por el cual no se difunde arte digital es porque no se cuenta con la infraestructura que requiere:

"Dentro del reglamento del salón municipal, que yo nunca me presente por ese mismo motivo, los artistas digitales se tienen que hacer responsables, o sea tiene que proveer todo. Yo por principios básicos de ética, que nunca me he presentado porque, justamente si te dicen eso es porque les importas un comino." (B.M)

Otro de los atractivos que propone esta nueva modalidad artística, es la organización de eventos o festivales internacionales sugeridos a partir de la red:

"(...) hay, por ejemplo, festivales en donde la gente se encuentra, pero básicamente tiene que ver con la divulgación de la herramienta, acá no, en Argentina en Francia o España." (F.L.L)

Estos eventos o grandes "conciertos digitales" consisten en reunir al circuito mundial de artistas digitales, se reúnen en una parte del mundo que varía en cada evento, desarrollándose una especie de encuentro o festival, basado en distintas temáticas y actividades más allá de las convencionales proyecciones de las obras. Así u vez, cada uno de estos nuevos modos,

introduce nuevas nociones de producción y apropiación de la obra; así la noción de evento implica una obra en proceso de ejecución, se rescata la una especie de espontaneidad.

4. Nuevos agentes:

Efectivamente, con la gesta de la práctica artística digital surgen también nuevos involucrados que participan de modos diferentes en dicho entramado:

- Artista visual: Para algunos de los entrevistados cambia el propio carácter del artista. El artista digital se asimilaría no tanto a un artista plástico sino visual:

"...soy de los que se considera más aun artista visual que un artista plástico, aunque las prácticas estén inscriptas en la historia del arte, sobre todo, en lo que están en la modernidad por las vanguardias." (E.A)

- El público usuario:

"Sí es un nuevo publico, porque es publico- usuario" (F.L.L)

Como bien se ha desarrollado en el trabajo, las características propias del medio afectan el perfil del público. En este caso el carácter de usuario se vigoriza, fomentando otras habilidades:

"Ahora, no van a ser los mismos interesados en la pintura del siglo 18 que los interesados en la producción audiovisual, es muy probable porque es una cuestión de frecuentación y de capacidad de juicio aunque eso va a ser siempre discutible."(O.L)

El arte digital ya desde el acceso a la obra fomenta en el usuario su capacidad de intervención y de algún modo, de intervención. De hecho, surgen espacios que funcionan como juegos, eventos conocidos como "micro conciertos".

- Los sponsor: A pesar de que la figura del Sponsor no es un recurso propio del arte digital, más que nunca se recurre a su uso como modo de superar los recursos escasos. Con la cooperación de los Sponsors los artistas digitales pueden, por ejemplo contar con una serie de equipos imprevisibles pero ausentes en la mayoría de las salas de exposición y eventos artísticos. Así también, la utilización del canje es muy utilizado a la hora de la implementación de obras digitales que requiere de por lo general de un complejo tecnológico con el que no cuenta el artista.

Así pues, el hecho de que con cada nueva practica artística generalmente, surjan nuevas intervenciones se asocia a la búsqueda por parte de los artistas a resolver nuevos problemas para el campo del arte:

"Y sí manado algo a un salón o concurso tengo que pensar bien como lo manado porque de ultima, voy a tener que llevar los aparatos y son cosas caras que hay que conseguir por canje, por cambio, o por que alguien sea amigo, o hacer un esfuerzo y pagarlo." (A.A)

Por su parte, también surgen nuevos agentes que reaccionan ante la lógica convencional del campo del arte:

"(...)logo surgió en el 2002, surge como necesidad de la marca que respalda las acciones intangibles y que nos permita un eje de acción desvinculada de la propuesta intelectual de autoría. En logos tenemos varios proyectos, algunos en el campo del arte y de consumo."

"Esta bueno que la critica este como más camuflada- como en la Pimba que parecen que no es critica porque no esta constituida pero es critica no institucionalizada."(Logo)

Estos nuevos ámbitos suponen para el campo del arte local nuevas estrategias de divulgación y gestión, bastante más ocurrentes que las tradicionales.

"Nuestra propuesta es que la misma acción sea sustentable o sea, igual que se o propone un banco."(Logo)

En la gesta de arte contemporáneo la tarea de difusión está siendo adoptada por los propios artistas dependiendo menos de los curadores y gestores. En el caso del arte digital, la naturaleza del medio le permite al artista divulgar y gestionar su propia obra:

"...he encontrado nuevos elementos a nivel de expresión porque, en verdad los contenidos son los mismos de siempre, y eso no va cambiar"

"... yo era muy tranquilo hasta los noventa hasta que apareció la maquina y tuve que salir a viajar... mi vida publica creció un 100x 1" (C.P)

Parece, incluso, que en los casos del arte análogo la divulgación de la obra comienza a depender más de los medios de comunicación y difusión:

"Alicia haber ha visto todo por Internet y me cuenta sino fuera por ella yo estaría fuera de todo eso porque como no lo manejo. Ahí te re sirve dominar aunque sea el correo para comunicarte no es mi caso, claro pero es muy positivo." (L.D)

- **Elementos que entorpecen la difusión:**

Roles Yuxtapuestos: Es interesante reconocer que el hecho de que los participantes del campo del arte local desarrollen más de una tarea, aparenta ser un rasgo propio de nuestra realidad.

"(...) también soy docente de mi taller, o sea doy clases de arte... no doy solo clases de pintura. Después he hecho algunas curadurías, es algo que me interesa, no es mi actividad principal pero... Y bueno, desde que soy codirector de la galería, aparte de atender la galería y vender... comencé a trabajar de asistente de varios montajistas, y después empecé a realizarlos yo mismo." (G.T)

"(...)se da un proceso lógico después que no va adquiriendo, va acumulando tanta cantidad de información, naturalmente necesita descomprimirse y la manera más saludable es a través de la docencia que no todo el mundo es capaz de ser docente, en mi caso me surge naturalmente." (E.B)

"Uno ha hecho muchísimas cosas como gestor...fui docente, fui realizando otras tareas, después fui crítico porque para poder enseñar uno tiene que desarrollar el espíritu crítico de la obra, saber ver la pintura para poder explicar lo que esta bien y que esta mal....Y ya hace dos años nos metimos en esta locura de la galería que es bruto esfuerzo...." (G.A).

Cabe suponer, que este tipo de actitudes son las responsables de que el campo del arte local haya permanecido tan chico y reservado. Así pues, el pasaje de un crítico al rol de curador y viceversa, o del propio artista a ocupar el papel de gestor o de curador como frecuentemente ocurre, aparentemente, funciona como dispositivo regulador del acceso al circuito artístico:

"Uno ha hecho muchísimas cosas como gestor...fui docente, fui realizando otras tareas, después fui crítico porque para poder enseñar uno tiene que desarrollar el espíritu crítico de la obra, saber ver la pintura para poder explicar lo que esta bien y que esta mal....Y ya hace dos años nos metimos en esta locura de la galería que es bruto esfuerzo...." (G.A)

Al mismo tiempo, el hecho de que el artista se desplace por distintas labores dentro del campo de arte, se trata de un proceso natural, incluso, puede ser parte de la propia búsqueda y exploración en la concepción de la obra.

Los propios entrevistados reconocen que la divulgación del arte es arbitraria porque depende del consentimiento y de voluntades particulares, y en ese sentido, los ejemplos son muchos:

"Porque cada uno de esos curadores escriben a la vez en un medio de prensa, y claro no van a las exposiciones de la competencia, lo que esta llevando otra galería, van a escribir lo que ellos hacen." (P.M)

"(...)conseguir que los críticos vayan, que les interese que salga una nota es como todo una trama bien como uruguaya. Es un tejido de favores, de estados de ánimo." (C.B)

"Y en cuanto los críticos, es difícil porque ahora la mayoría son curadores entonces como están todos organizando exposiciones, ninguno quiere hablar mal de la exposición que ellos mismos organizaron, tampoco quieren hablar de un colega." (F.A.C)

Así pues, para que esta tendencia no se convierta, justamente, en un factor restrictivo y condicionante sería recomendable intervenir en el procedimiento que permite que determinadas figuras apoyen o descarten ciertas iniciativas arbitrariamente o por razones de resentimientos, rivalidades o satisfacciones personales.

La existencia de Rivalidades: Efectivamente, la existencia de rivalidades se señala por parte de los entrevistados como una dificultad concreta para la gesta de nuevas prácticas artísticas.

"Si sos de otro taller, yo ya ni te miro", "si tu curaduría la hace fulano, yo ni siquiera voy", sucede...." (G.T)

"Si existen, pero creo que son producto de sensibilidades personales, creo que cada crítico, aunque bueno, crítico también es una palabra tramposa (...)"(P.T.R)

Viejas rivalidades:

"(...)hablan con mucha irresponsabilidad, al punto de que no se llega tener un mínimo de respeto por el artista, no se detienen dos minutos a pensar. Entonces, esas cosas terminan en guerras campales." (G.A)

De hecho existen rivalidades entre distintas prácticas artísticas provocadas, generalmente, por celos y suspicacias: La fotografía por ejemplo, ha sido una practica enormemente atacada en un primer momento, por tratarse de una nueva practica y después quizás, por haber alcanzado el reconocimiento como práctica artística pese a los constantes impedimentos y las resistencias. Así pues, algo similar puede estar ocurriendo con el arte digital.

"Yo tengo algo con los fotógrafos, creo que están en una etapa como la que estaba comentando, se siguen llamando fotógrafos, la mayoría no habla de nada digital en ningún momento, pero revelan, amplían, muestran y utilizan la computadora para hacer las cosas. El destino los salva porque no dicen que están haciendo arte digital. " (J.E)

En algunos casos, se registra cierta enemistad entre los críticos y los Galeristas, la Galería necesita del comentario de la crítica pero, aparentemente, este vinculo no se está dando y terminan compitiendo por sponsor:

"(...) mantengo una distancia prudente con ellos porque son muy bacanes, yo no, ellos conmigo. Tanto es así que hace dos años que estamos acá y no ha venido nadie." (G.A)

Desconocimiento, Inexperiencia o Indiferencia: El desconocimiento, la inexperiencia y la indiferencia son señalados por los artistas digitales como dificultades que tienen difusores de arte para reconocer y manejar coherentemente la gesta artística contemporánea. Según parece, tanto curadores, como gestores y críticos carecen de información que los habilite a hablar acerca del arte digital:

"(...)hay una gran ignorancia en el medio con respecto la tema, es más, la mayoría de los críticos que integran los jurados y la mayoría de los curadores, no tienen absoluta idea de lo que se trata, y no consideran mucho a la producción digital porque no saben, pero de todas maneras no admiten que no saben(...)"(F.L.L)

"Yo estoy haciendo exposiciones de arte digital desde 1986 y a no ser los estudiantes como vos, como ustedes, eso ha sido constante, siempre ha habido un interés, y también por parte de los medios...alguien que está en la radio, que le interesa el tema que quiere informarse para tocar el tema, no es que la radio abra sus puertas al arte digital... Es muy difícil el relacionamiento. " (J.E)

“hay silencios que matan”:

El propio desconocimiento se introduce como un dispositivo voluntario que acaba regulando la apertura del campo del arte con respecto a la gesta del arte contemporáneo:

“Lo que sucede es que acá te encontras con la mudez, sí te encontras con una cosa así y la gente no te dice ni pío, y al tiempo puede ser que te hagan algún comentario sobre que lees gustó mucho, y uno se pregunta por qué no lo dijo en ese momento”. (A.H)

“(…)de repente me preguntan: “¿Vos qué hacés?, ¿en qué andás?”. Con otros nos conocemos, ya hemos hablado, pero no sé por qué tengo esa percepción. La gente no viene y te dice: “Che, vos sos el que hace arte digital”, que sería lo más natural. No para que me pongan a mí y me consideren, pero si te interesa el tema…” (J.E)

El mecanismo consiste, por ejemplo en afirmar el desconocimiento de tales prácticas:

"(...)es algo que me interesa intelectualmente pero ta, tengo ---- relación con el arte por otro lado. A pesar de todo, me parece interesante pero no tengo ninguna pulsión de ir a enterarme más." (C.B)

Asimismo ocurre, que gestores, galeristas se reconocen como los únicos que difunden este tipo de arte, y esa actitud los coloca en una posición de vanguardia y desplaza al resto:

"(...)somos la única Galería que tiene todos los lenguajes y si falta uno es porque no tiene la calidad que se requiere pero nosotros queremos tener todo y a todos les damos el mismo valor y oportunidades." (G.A)

Así pues, algunos de los expertos sostienen que el desconocimiento y desinformación que existe acerca de la gesta artística contemporánea, se sostiene en el hecho de que es muy complicado digerir la información que sostienen las nuevas prácticas emergentes:

"(...)tanta información no siempre se puede, entonces acompañar lo que está sucediendo con el mismo grado de profundidad es muy difícil. Nos tendríamos que dedicar sólo a una cosa." (P.B)

"No digo que todo el tiempo estés cambiando de opinión, pero tus opiniones van evolucionando, van mutando. No siempre a la misma velocidad que cambia la tecnología, va muy rápido." (P.B)

Ocurre que esta carencia se arrastra, incluso, a los eventos donde se exponen obras alcanzadas con diferentes técnicas El problema que allí surge es cómo comparar y evaluar cuando no se entiende conceptualmente de todas:

"(...)incluso, a veces es muy difícil ser jurado donde están todas las técnicas juntas para evaluar porque tenés que dar un premio y tenés que evaluar entre instalaciones, dibujos y son mundos muy diferentes. En esos casos, tenés que hacer un esfuerzo enorme para ver a quienes se lo das. Por lo tanto hay un distanciamiento, que yo siento con las cosas digitales porque la cosa material son más sensoriales." (O.L)

Así pues, el recurso que surge para escoger una determinada obra o artista es mediante mecanismos y juicios bastantes subjetivos y difíciles de justificar como "el carácter sensual" de la obra. Lo sensual, por ejemplo, es una propiedad cargada con un contenido confuso o al menos impreciso pero que, aparentemente, termina definiendo al opinión de algunos críticos.

- **La existencia de Redes:**

Según parece, el campo del arte local se ve interferido por una cuestión de redes y contactos que dominan la difusión de cualquier tipo de práctica artística como también, el hecho de alcanzar una determinada posición de influencia:

“ (...)Los conozco de las muestras y por medio de López Lage y de redes que se dan, vas a una muestra y te presentan a este y a este otro.” (A.A)

"(...)conseguir que los críticos vayan, que les interese que salga una nota es como todo una trama bien como uruguaya. Es un tejido de favores, de estados de ánimo." (C.B)

La existencia de redes vinculares no son un propiedad exclusiva ni del campo del arte y mucho menos de la práctica digital, lo que ocurre es que por la naturaleza propia del medio, los artistas digitales lo ostentan más:

"(...)cada vez se está utilizando más la red, o por lo menos se envían mails, se está conectado y se avisan de las cosas que suceden los avances."(B.M)

- **Estado del mercado el arte**

Según lo analizado, el mercado del arte local es muy precario, y se complica más aún, con respecto al arte contemporáneo:

"(...)pero acá cuando es tan difícil vender una buena pintura, un grabado, anda a vender una obra digital."(O.L)

"La realidad es que no hay mercado todavía porque hay prejuicio y lo poco que hay de mercado no se vuelca al arte digital." (S.A)

"En Uruguay...es un agujero negro en el mercado, sobre todo, si hablamos de arte contemporáneo...posiblemente los entornos digitales sean prácticamente imposibles de comercializar aquí. Pero no pasa eso en el mundo (...)" (P.B)

Así pues, el poco mercado de arte que existe se limita al arte más convencional- pintura, grabado- y en cuanto al arte digital, tan solo las propuestas menos arriesgadas, como la estampa digital:

"(...) las piezas digitales que han logrado comercializarse son aquellas que han pasado a un medio estático más tradicional como la estampa vinculado con el grabado. Mientras que todo el arte digital que requiera proyección, o sea una infraestructura específica tiene más limitación para mostrarse y por ende, venderse." (E.B)

"Creo que la Estampa tiene una buena aceptación pero el net art no, no todavía... O sea, el soporte digital que organiza la producción en imágenes estáticas tiene su salida también en una galería pero en el caso de la obra que se produce en el monitor no conozco una incidencia en el mercado." (H.R).

Según parece, este abandono hacia el arte contemporáneo no es una tendencia universal, sino más bien, un problema propio de un mercado del arte reducido, como el nuestro. Asimismo, existe impresión acerca de que, quienes conducen las galerías locales desconocen el arte y solo se reducen a lo comercial:

"(...)Galeristas no hay, hay bazares, la galería Ciudadela, bueno está Babilonia." (C.B)

"(...) no vas a encontrar arte digital porque en principio las galerías no son de gente especializada que le interese la obra como tal, ellos venden cuadros como zapallos, algunos, incluso no tiene la mínima idea." (G.A)

Galeristas: son actores fundamentales para el mercado del arte en sus manos pasa, muchas veces, el éxito del artista dentro del campo del arte. La tarea de la galería consiste, básicamente, en vender obras de arte lo que implica, por su parte, un procedimiento en cuanto, a los criterios que se toman para fijar los precios, para seleccionar las obras que se ofertan, para promocionar, de repente, un artista, etc.

Determinantes del precio: Aparentemente, los criterios que regulan los precios de las obras artísticas no son muy precisos, generalmente, se sigue la tendencia, o sea, se observa cómo se comportan el resto de las galerías locales e internacionales frente a una obra semejante y se intenta hacer una aproximación, y recién en una segunda instancia, se atiende al artista:

"Yo lo converso con el artista y lo trabajamos en forma conjunta y el precio se fija de acuerdo a los que haya en otros lugares, no se...a lo que uno ya tiene, a lo que conoces en el exterior, y a lo que esta acá, trato de hacer un mix."(S.A)

Existen, sin embargo, ciertos componentes y caracteres concretos como, por ejemplo, el tamaño, el material, el montaje, etc, que influyen en el valor de la obra:

"El tamaño también influye, la impresión, otra cosa que es importante es la cantidad de edición, al acotar la edición se fija otro valor como pasa con el grabado. Hay ciertas cuestiones técnicas que te ayudan, el papel, las ediciones, le montaje." (S.A)

"Y después hay un problema que es la tinta, los colores con que la computadora los hace (...)"
(V.U)

Así pues, se podría distinguir entre aquellas galerías que cuentan, efectivamente, con expertos en arte, y galerías no tan entendidas que, solamente siguen la tendencia.

En esta misma línea, existen galerías que funcionan únicamente con un objetivo comercial y otras que aspiran a un objetivo más ambicioso:

"(...) lo mío es puramente comercial, y por suerte no me equivoco tanto (...)" (V.U)

"(...) proyecto de la galería que en definitiva también es arte (...)" (S.A)

Algunos criterios y un poco de buena de fe: Para que un artista pueda ingresar sin dificultades al mercado del arte, se requiere de la aprobación del galerista. Dicha aprobación, se alcanza cumpliendo algún criterio, como por ejemplo puede ser, colmar las expectativas del cliente, tener trayectoria, o al menos, haber captado la atención del galerista. En la mayoría de los casos, lo más sencillo es ajustarse a la demanda, o sea, colmar las expectativas del cliente para poder vender la obra que se ofrece:

"Por el momento estamos empezando por poner obra seleccionadas por nosotras, de acuerdo a lo que pensamos que la gente el va a gustar y que podemos vender." V.U)

Aparentemente, son menos los casos de galerías intentan persuadir al cliente y no, necesariamente, se ajustan a lo que se demanda, marcando un perfil:

"(...) generalmente la gente que viene acá quiere un regalo para un casamiento, va por una tela, van por otra propuesta, y eso y todo que acá muchas veces no encuentran lo que están buscando."
(S.A)

Así pues, frente a la vaguedad de los criterios existentes, la tarea del galeristas, inevitablemente, requiere una cuota de riesgo y cierta "intuición" acerca de lo que puede funcionar:

"(...) dejando de lado la limitante que puede ser el precio y todo eso, tú te das cuenta enseguida cuando una obra llama la atención, cuando no pasa desapercibida y no pasa indiferente por su lado. Gustándole o no. Incluso sirve que alguien diga que horror, esto a la galería le sirve." (V. U)

Galerías interesadas en el arte digital: El hecho de presentar arte digital se lo percibe como algo muy nuevo y que al principio, naturalmente, despierta desconfianza y en algunas oportunidades, apatía:

"No he salido a buscar y no se han presentado muchos últimamente. Como te decía cuando al principio nos ofrecieron este arte---, esa cara--- yo no lo tomaba, yo no quería vender este tipo de producto." (V.U)

"Al principio no me fue fácil engancharme, pero bueno siempre trato de tener la cabeza abierta porque vivimos en un mundo muy cambiante y los avances en el campo del arte y en otros son cada vez más rápidos, entonces estoy como media predispuesta a tratar de interesarme, a pesar de que no me enganche de primera, de ser permeable de dejarme sentir esos nuevos lenguajes." (S.A)

A pesar de las pocas excepciones, paulatinamente las propias galerías van distinguiendo y pautando los géneros más apropiados:

"En la galería no hemos tenido arte digital a partir de que surgió. Hay muchas clases de lo que se llama arte digital. Los primeros ofrecimientos que tuvimos fueron obras escaneadas, y tu sabes que esto no es precisamente arte digital. En este momento si tenemos obras digitales (...)" (V.U)

Sin embargo, algunos artistas consideran que las galerías actuales aun no están sensibilizadas con el género, aun no están preparadas para ofrecerle al artista un espacio armónico y conforme a las necesidades del arte digital:

"(...)el que más se intereso por conocer fue Cibilstrataba que vos te sintieras de lo mejor en todo el proceso. O sea, que para mostrar fuera un proceso grato y cómodo y no tengas andar discutiendo cosas básicas porque el entendía el discurso. Cosas muy básicas, como que sí haces cosas digitales necesitas maquinas, cosas de ese tipo. Y esas cosas, aunque parezca tonto hay que discutir las, no te las dan." (B.M)

En resumen, en la actualidad a excepción de la estampa digital y la fotografía digital, el hecho de exponer el resto de los géneros de arte digital no aparenta ser de interés para las galerías ya que se trata de un emprendimiento demasiado arriesgado, y que se adecua más al rol del museo:

"(...) hay una cuestión lógica, Uruguay todavía no tiene mercado de arte digital, y no se puede invertir en algo que no tiene solidez. El museo por el contrario tiende a estar más al día (...)" (E.B)

Según esta idea, que una Galería exponga arte digital implica una inversión mayor que una obra análoga:

"(...) yo tengo las mismas oportunidades de ingresar eso no quiere decir, sin embargo, que tengan a disposición toda la infraestructura necesaria para recibir al artista, eso es otro problema (...)" (E.B)

Algunas iniciativas: A pesar del panorama poco atractivo, aparentemente, existen algunas iniciativas en el mercado del arte local, por parte de la galería del Paseo, San Juan, Matriz, y Maquet-up.

"(...)en esta galería recién ahora estamos haciendo que la gente le preste atención, a pesar de que es una galería con un tipo de obra, más bien tradicional como la pintura con acuarela, collage." (V.U)

"(...)yo tengo ahora en la galería de San Juan y no vendí ni uno(...)" (G.A)

"(...) salvo Gustavo Tabárez, las galerías tipo la latina están para una cuestión decorativa... no hay lugar siquiera para el arte moderno salvo, Gustavo y Silvia" (S.T)

Asimismo, los artistas digitales que han podido lograr la atención del mercado del arte son: Martín Sastre pero básicamente, en el exterior con sus animaciones y videos digitales, Felipe Seco y Teresa Puppo en el mercado local vinculados más que nada a la imagen impresa y/o a la Fotografía digital:

"(...)salvo en el caso de Martín, y bueno pero el salto para afuera y lo trabaja una super galería en Valencia. Los trabajos de el tienen unos precios que probablemente acá no los vendiera nunca." (S.A)

"He vendido de T. Puppo y de F. Secco dos obras chicas que no son muy caras porque, por ejemplo, he tenido una obra de Puppo que llegó a salir U\$S 2000 pero estas que son impresiones digitales de este otro artista son una de las ofertas para un regalo, la persona que te dice: tengo que hacer un regalo y puedo gastar hasta tanto" (V.U)

Por otro lado, se observa a Brian Mackern como un percusor de un mercado alternativo, con nuevas propuestas:

"Lo que se hace son mecanismos de financiación o patrocinantes o fida y comiso, son las propuestas o mecenazgos o donaciones... y eso es comercialización desde otro lugar que no es la venta del material, además, en este caso se trata de material intangible. De echo, creo que Brian esta viviendo de eso, debe manejarse así(...)" (Logo)

"La esperanza es lo último que se pierde": Hay quienes consideran, sin embargo, que es una cuestión de tiempo y creen en la adaptación futura del mercado:

"El arte digital no cotiza, igual que pasa con los grabados pero que, de repente, está promoviendo otro mercado que antes no existía"(A.H)

Para alcanzar dicho pronostico, la condición, según los galeristas, es convocar un nuevo público y para ello es necesario promocionar:

"Intenta tenerlo pero nuestro medio es muy pequeño y más bien conservador. Por supuesto que al arte digital le cuesta un poco más; le va a llevar un tiempo importante para que la gente lo acepte. Pero paralelamente también van creciendo otras generaciones entonces me parece que son cosas que se van combinando." (S.A)

"(...)en la medida que vos mostrás arte con una propuesta diferente, paulatinamente, todos estos cambios se van dando, sobre todo en el Uruguay(...)" (V.U)

De lo que no se habla: Si bien, la mayoría de los entrevistados opinan que en el medio local existe una subvaloración del arte en muy pocas oportunidades se habla concretamente de precios convirtiéndose en un tema reservado:

"(...) el tema de la plata en este entorno es un tabú, pero claro, y por suerte ha existido aquellos que piensan así y lo viven así más naturalmente y de paso se divierten, por eso es que no se habla mucho de quien vende y quien compra." (Logo)

"(...) pero los valores que se manejan acá son tan distintos a los que se manejan en el exterior. En Europa o en Estados Unidos por un video se puede llegar a pagar un montón de plata y acá he visto que en remates se ha llegado a pagar 100 dólares (...)"(S.A)

"Comprar una fotografía no sale más que 100 o 200 dólares, a lo sumo 300, cuando en EEUU se triplica, pero acá es imposible." (S.A)

Así pues, un comportamiento vinculado al mercado del arte, aparentemente, actúa de modo amenazador para el estado del arte digital:

"Pero no es mi forma de trabajar...no salgo a vender la producción, no me interesa; me interesa más poder financiar los proyectos para poder producir las obras e insertarlas en un mercado casi inexistente de arte, raquíptico digamos." (E.A)

Las cosas como son: Según parece, el hecho de poder ingresar al mercado del arte se ajusta, también a un complejo de redes y contactos:

"Si lo que se comercializa es la obra tiene que haber parámetros de mercado o tenés amigos con guita y les vendes un buzón, hay quienes aceptan eso y quieren jugar y hay quienes no... capaz que el arte digital está más de este lado." (Logo)

5.3 Configuración del nuevo habitus artístico:

El propósito de este punto reside en, identificar algunos de los elementos que le permiten al arte digital proponer la configuración de un nuevo habitus artístico. O lo que es lo mismo, reconocer los distintos sistemas de disposiciones que intentan reformar el campo artístico. Los artistas digitales como cualquier otro agente, son portadores de algún tipo de capital procedentes de su trayectoria o posición, tales elementos terminan disponiendo una determinada forma de actuar. En esta última fase del análisis se intenta, justamente, resumir cuáles son los dispositivos de funcionamiento que permiten afirmar esta nueva práctica artística y cuáles son los que impiden su desarrollo.

- **Artistas digitales y sus antecedentes:**

El hecho de hacer una breve reseña del perfil de los artistas digitales ayuda a percibir los rasgos y contextos comunes:

- 1) **Juliana Rosales:** es arquitecta de profesión con una posgraduación en el exterior. Comenzó a interesarse en el arte mediático a mediados de los noventa. Lo interesante pues, es que ya desde su profesión existe una preocupación por la composición del espacio y el resto de los elementos que los traslada también al arte digital.

“(…) cuando me fui a Estados Unidos me enganché. Y luego cuando volví me encontré que había gente, pero hasta donde yo sé, eran muy poquitos- esto fue a mediados de los 90’.”

- 2) **Diego Carnales:** Diseñador Gráfico, Artista plástico y digital formado en la Escuela Bellas Artes y ex Estudiante de la Facultad de Ingeniería.

“Comencé con el dibujo y la pintura. Años más tarde me involucré con el grabado ---con el cual conviví hasta el día de hoy— y lentamente me fui involucrando con nuevos medios que me fueron llevando hacia la computadora.”

Es interesante observar que el hecho de hacer arte digital, aparenta ser un producto natural de la configuración de sus intereses académicos iniciales.

- 3) **Alejandro Alberti:** También es Diseñador Gráfico, artista plástico y digital formado en el taller López Lage. En el 2000 comienza con sus primeras animaciones digitales. A pesar, de lo reciente de su trabajo, Alejandro se presenta como un artista digital bastante reconocido, quizá por surge de un taller, aparentemente, con un perfil contemporáneo y ya insertado en el circuito del arte. Asimismo resalta su formación autodidacta.

- 4) **Beatriz Battione:** Es una artista con trayectoria análoga y actualmente también utiliza los medios digitales, además también es Diseñadora Gráfica. “Si yo fui diseñadora antes que las computadoras(…)”. Por lo visto, además la artista ya venía trabajando desde antes de incorporar a la computadora elementos como: el movimiento en el plano y el espacio- dos propiedades que se profundizan enormemente en el medio digital.

- 5) **Brain Mackern:** Net artista, muy reconocido en el medio local y también a escala internacional. De hecho, se presenta como el máximo exponente del arte digital:

“(…)Brian porque aparte es muy importante y reconocido a nivel internacional- lo invitan a festivales de todo el mundo.” (S.T)

“(…)uno de los máximos creadores del net art es justamente uruguayo, es Brian Mackern(…)” (F.L.L)

También es músico de jazz- hasta el 93 integró una banda de fusión, de experimentación sonora: “yo venía más de lo sonoro... O sea, la representación visual de lo sonoro y el código binario. Lo que hice fue solamente cambiar de plataforma pero las ideas, ya venían de hace mucho tiempo con cosas como improvisación en vivo”. El resto de su formación como artista proviene, básicamente, de un ejercicio autodidacta.

- 6) Jorge Echenique: Artista digital egresado de la IENBA, a pesar de que se presenta como uno de los artistas digitales fundacionales, no es casi considerado ni dentro circuito del arte digital y mucho menos, aparentemente, dentro del campo del arte visual local.

“(…)en mi caso particular desde el año 86-87, que tuve el primer contacto con la computadora. Que fue a través de un curso que hice –que en realidad era de Artes Gráficas el curso–, y ahí tuve el primer contacto.”

- 7) Santiago Tavella: Músico, artista plástico y desde hace un tiempo artista digital:

“La primera computadora la compré en el 97 y pónela que habré estado un año bobeando y después empecé a decir ¡bueno con esto puedo hacer cosas!. Recién en el año 2000, creo que mostré mis primeras cosas que había hecho en computadora.”

Desde la educación formal, al igual que otros, se interesó por la arquitectura. Actualmente se dedica a la música y la práctica digital y a la gestión artística desde el Subte Municipal.

- 8) Enrique Aguerre: Destacado como Vídeo artista y reconocido en el ámbito local, como uno de los percusores en la aplicación de los medios electrónicos y digitales en la práctica artística:

“Mira, en el 89’ yo hice mi primer video digital donde el ordenador, tuvo un rol central en mi trabajo…”

“Por ejemplo, en video estaba Aguerre, Brian Mackern, Alcides Martínez Portillo, y varios que ya en los ochenta, hacían videos, intervenían y experimentaban con todo eso.” (A.A)

“Yo quizá en mi círculo tuve un conocimiento de las maquinas muy temprano, a mí me interesaba y me interesa hacer un nuevo trabajo.... usaba la computadora para trabajar para hacer subtítulos orientados a la producción de videos, yo por ahí, yo tenía un acceso un poquito mayor a las computadoras pero el resto no sé.”

Según parece, además es de los pocos artistas digitales sin tradición análoga:

“Yo lo que pasa que nunca trabajé la imagen desde el modo tradicional, siempre lo hice desde algún medio electrónico”

- 9) Clemente Padín: Lic. en Letras, Artista con trayectoria en performances, en arte de la acción, intervenciones urbanas, poesía visual, y desde mediados de los noventa Clemente se encuentra incursionando en el arte mediático o digital.

“(…)me choqué con los medios digitales en el ’92 yo ya venía desde antes estudiando; incluso tengo una obra con un poema numérico.... Y a partir de que me compre la maquina fue que aprendí a manejarla muy entusiastamente y empecé a buscar en Internet.”

- 10) Enrique Abal: Fotógrafo análogo y digital, también ha sido productor musical. Actualmente es el responsable del sitio Arte.uy.

“(…)fui fotógrafo, me encantó la fotografía experimental, equivocarme sacar hacer audiovisuales. Anteriormente yo estaba vinculado a la música(…)”

- 11) Anheló Hernández: Pintor tradición de la Escuela de Torres con bastante reconocimiento a nivel local e internacional por su facultad como pintor y grabador. A partir de una visita que hizo España alrededor del año 2000 se interesa por el arte digital convirtiéndose, también en un artista digital. A pesar de que le cambio de una herramienta de trabajo a otra fue grande, el impacto para él, aparentemente, no fue del todo fuerte porque ya desde antes venía trabajando algunos de los mismos conceptos. Por ejemplo, idea de hacer muchas variantes a partir de una única pieza de origen lo venía experimentando tanto desde el grabado como desde la pintura.

- 12) Gladys Afamado: con trayectoria como artista plástica, formada Escuela Bellas Artes y también en el exterior. Su reconocimiento ha sido más que nada por sus alcances con el grabado: “el ambiente me apoyaba como grabadora, aunque en pintura algún premio, también saqué pero, más que nada, a mí me dicen grabadora.”

Su interés por el arte digital, aparentemente fue bastante casual y fue a finales de los noventa:
“(…) y el arte digital viene como en el 98 aunque no era mi idea. Las circunstancias te llevan a cosas que nunca imaginarias.”

13) Martín Sastre: Artista Digital con experiencia, básicamente, en animaciones y video digitales, pero cuenta también, con experiencia en el arte con medios análogos. Asimismo, a pesar de que se trata de un artista joven es bastante reconocido dentro del campo del arte visual fruto, quizá de su éxito en el exterior.

- **Memorias reavivadas:** Comienzos: Todos coinciden en que el arte digital surge en un se lo ubica en el contexto posdictadura (post 80') donde el campo del arte, según se aprecia, era bastante reducido, y más aún el arte contemporáneo²³: Alvarez Cozzi con el arte correo y Clemente Padín con las performances y el arte de la acción. Luego aparecen figuras Enrique Aguerre con el video arte y Martínez Portillo como promotor de lo que mediados de los noventa se conoce como arte digital:

“(…)esto fue a mediados de los 90'. Pero sí, era muy poquita la gente, lo primeros que yo conocí fueron Martínez Portillo- un artista, con el cual Brian trabajó, que falleció no hace mucho y fue de los primeros de los que trabajó con Internet porque en realidad, el boom de Internet fue en esa época.” (J.R)

“(…)es un artista muy importante, que falleció hace tres años, él fue para mí uno de los primeros en el arte digital(…)”(P.B)

“Por ejemplo, en video estaba Aguerre, Brian Mackern, Alcides Martínez Portillo, y varios que ya en los ochenta, hacían videos, intervenían y experimentaban con todo eso.” (A.A)

- **Proceso autodidacta:** Efectivamente, para muchos artistas terminar trabajando en arte digital fue fruto de un proceso autodidacta, y son muchas las citas que dan cuenta de ello:

“(…)es todo un proceso...han pasado varios programas y he trabajado en varios soportes; pero siempre he trabajado en pc, por ejemplo; en Mac no(…)” (J.E)

“(…)cuando antes hace 20 años como que las tecnologías eran mas rígidas, como que eran cosas mucho mas concretas(…)” (S.T)

“Cuando yo empecé a trabajar, sabia muy poco de maquinas, y entonces, empecé a comprar programas, a meterme en foros, en Internet. Hasta que aprendí lo que tengo aprendido. Y después claro, de trabajar mucho(…)” (A.A)

“(…)yo soy totalmente autodidacta. O sea, el conocimiento previo que había antes de la PC era la TK 90, la petrum....No, no mi aproximación tampoco era de artista, sino de usuario- a no ser en la música.”(B.M)

Por su parte, a esta propiedad autodidacta, se le suman que la mayoría de los artistas digitales en su procedencia contaban con algún tipo de inquietud directamente vinculada a las propiedades del medio digital, afirmando a su vez su componente híbrido del conocimiento. Así pues, algunos de los artistas digitales han contado con una formación académica asociada a la informática o al diseño gráfico, también a la Arquitectura- quizá motivados por las inquietudes en cuanto al diseño del espacio. Asimismo, existen casos donde la aproximación entre el arte digital y la música se hace evidente, confirmando el dato bibliográfico acerca de que comparten un proceso similar de la composición.

- **Programas utilizados:** Según lo que se pudo apreciar, el uso de los programas se asocia a una cuestión más personal, de comodidad con la herramienta Sin embargo, el hecho de saber o no manejar los distintos programas, lógicamente, es un factor diferenciador ente los artistas digitales. Así pues, los más hábiles, muchas veces, optan por el uso de programas más sofisticados o tienden, directamente, componerlos- trabajan desde el código-, mientras aquellos artistas más novatos tienden por programas más primitivos-

²³Según lo recabado, la mayoría de las figuras que le abrieron paso al arte digital se asocian con las primeras experiencias locales de arte contemporáneo.

como por ejemplo, el paint, el corel 8. Los más usados, aparentemente, son el photoshop por ejemplo en la intervención fotográfica y los editores de video, en el video, animaciones etc.

“(…) trabajaba siempre desde la versión 1 de Corel, trabajaba con el PageMaker, el Paint; después con montón de programas que ni me acuerdo, porque eran programas así tipo Printshop, o esos programas tipo shareware (…)” (J.E)

“(…) primero empecé con el Paint que es lo más rústico que hay y dije: “que divino, las cosas que se pueden hacer”, después me enteré, ni se cómo, que existía el photoshop, y dije quiero estudiar photoshop.” (G.A)

“(…) programas como photoshop, Corel, editores de video(…)” (A.A)

- **Antecedentes:** Como bien se señalaba, para reconocer la configuración de este supuesto nuevo habitus artístico se hace necesario distinguir cuáles han sido las prácticas artísticas o movimientos de procedencia.

Así pues, algunos, por ejemplo encontraron en la música una musa inspiradora:

“(…)porque hay algo de código y sobre todo en música. ” (B.M)

“Sí, pero yo soy músico, siempre toqué guitarra –ahora hace unos años que no toco–, y me encantó siempre y fue lo que hice la composición. Está muy vinculado a la parte creativa.” (J.E)

“(…) tenía bandas de experimentación sonora que consistían en generar grandes climas, a partir ámbitos de improvisación y creaciones colectivas. Cuando empezabas a tener cada vez mayor conciencia del proceso y de lo efímero, o te dabas cuenta de que te equivocabas, eso terminaba... yo ya tenía un aproximación de eso a nivel de cabeza.... Y bueno, cuando pase a lo digital fue como la traducción , fue bárbaro.” (B.M)

A su vez, otros consideran que el hecho de terminar experimentando con el medio digital es un camino hasta lógico ya que, existen ciertos propósitos artísticos que solo son posibles con el medio digital:

“(…) entras a mirar los vanguardistas y todos se anticipaban pero no es hasta que surge Internet, que surge realmente la oportunidad de que todo esté jugando, que todo eso sea un gran laboratorio, desde un punto de vista de aproximaciones sensible...” (B.M)

Asimismo, ocurre lo contrario “zapatero a su zapato”, según algunos artistas digitales no inútil pretender reproducir algo propio de otra técnica:

“Pero es un error querer hacer con la computadora algo que es propio de otra técnica(…)” (J.E)

A pesar de esta lectura, no hay que negar que antes de que surgiera el arte digital, ya muchas prácticas venían imponiendo ciertos conceptos que más tarde se profundizaron la aplicación del medio digital al arte:

- **El grabado:** por ejemplo, es reconocido por casi todos los entrevistados como una práctica antecesora del arte digital, siempre se utiliza como un referente, sugiriendo la idea de que el arte digital es su continuidad:

“(…)esto puede ser entendido como un grabado ahora incluso. Hay una tendencia a ver estas estampas como grabados pero porque en realidad, la matriz que sería un conjunto de 0 y 1 almacenados en una computadora —en un medio magnético—y después las formas de producción pueden ser bien un plotter o bien una impresora o bien un monitor.” (D.C)

Asimismo se señala que, sufren problemas y algunos propósitos similares:

“Acá hay muy poca gente que haga grabado porque como hacen un grabado como hacer un tiraje de 5 y tenés que venderlo mucho mas barato que si fuera obra original cuando, de repente, tiene valores que no podrías lograr en una pintura no porque en todos los lugares del mundo una

obra seriada vale aunque los precios están muy de bajo, y con el arte digital para lo mismo(...)" (S.T)
"Otra posibilidad que sucedió con el video es sacar un montón de copias, grabadas, es como reproducir el modelo del grabado."(B.M)

De hecho, algunos artistas digitales comenzaron haciendo grabado, los máximos exponentes son Anheló Hernández y Gladys Afamado. Otros, incluso, toman muchos de sus procedimientos:

"Dentro de ese juego, lo que propongo es hacer una emisión de 32 CD firmados, como un grabado y los voy a ir sorteado en cada evento."(B.M)

- El Arte Correo: se presenta también, como una práctica antecesora del arte digital, allí figuran artistas como Fernando Álvarez Cozzi, Jorge Echenique y Clemente Padín.

"(...) todo lo que significó el arte de correo en los años 60', y como mucha gente que hizo el arte correo y se vuelca al arte digital o al arte net y en la red. Además hay una especie de estética que a veces mantienen pero generalmente deriva a otras cosas (...)" (P.T.R)

"El arte digital nace con el arte correo, allí había una figura interesante que era "aggre and pass" (agrega y pasa)." (C.P)

"Lo que empecé a hacer en los primeros años era mandar al exterior a otra gente, no a través de Internet sino a través de una red de Arte Correo, eran artistas a los que les interesaba todo lo nuevo(...)" (J.E)

"el correo electrónico no existía. Una impresión en un sobre. Hice la primera exposición individual en 1991. Además participaba, mezclaba la parte literaria, porque trabajaba en una cosa que se llamaba poesía visual" (C.P)

- El video arte: evidentemente aparece como una de las tendencias más cercanas al arte digital- al arte en computadora. Las figuras más destacadas son Enrique Aguerre y Fernando Álvarez Cozzi.

"(...) en el 89' yo hice mi primer video digital donde el ordenador, tuvo un rol central en mi trabajo... esta inscripto en una tradición plástica pero más que nada yo trabajo hacia una línea de la imagen en movimiento. Yo estuve trabajando con el cine experimental, por ejemplo, en formato reducido que dio paso al video y después paso a la computadora sin abandonar ni al cine ni el video." (E.A)

"Éramos, también muy pocos trabajando dentro del campo del video- por ejemplo, Fernando Alvarez Cozzi, Clemente Padín, Eduardo Costa Vento, Roberto Masarof..., incluso, algunos venían de Suecia que había trabajado con ese tipo de instrumentos." (E.A)

Una vez, más se observa la influencia directa con las tendencias que surgían previamente en el exterior.

En ciertos casos, el arte digital no solo se vincula al video arte por la aplicación de tecnología mediática, sino que asume su estética:

"Yo por ejemplo, trabajo en un formato de video clip casi todo el tiempo tengo influencias directa, entonces todos mis trabajos de algún modo se refieren a una especie de video clips, aunque no son eso específicamente." (A.A)

- Los Juegos Electrónicos: aparecen también, con cierta influencia en el arte digital, de repente más vinculado a su tendencia didáctica:

"Después existe ese tipo de arte vinculado mas que nada con lo didáctico, los juegos electrónicos y o campañas publicitarias que utilizan el lenguaje del cómic que le dan movimiento y hacen un juego que tienen contenidos políticos y que circulan en la red como un juego pero que también son obras de arte susceptibles de ser miradas desde el punto de vista estético y creativo."(P.T.R)

Aunque, aparentemente, se trata de un vínculo no muy conveniente:

“(…) dentro de determinada crítica se lo ve como algo alienante, sobre todo, por los videojuegos.” (E.A)

- **La Fotografía:** frecuentemente aparece como una tendencia referente, de repente, de un modo un poco más lejano pero sí como una práctica que también adoptó el soporte digital. Es más, para algunos se trata de un punto inflexión dentro del arte, una de las primeras prácticas que aplica el avance tecnológico a la creación artística:

“Se hablaba que desde que existe la fotografía existen los medios(…)” (S.T)

Asimismo, la aplicación del medio digital en la fotografía surge, aparentemente, muy próximo al resto de los géneros de arte digital:

“(…)a fines de los años 80’ y principios e los 90’ como se trabaja no podría poner una línea dentro del margen la parte de la fotografía el trabajo de lo digital, la manipulación fotográfica a través de lo digital(…)”(E.A)

La discusión para algunos artistas digitales, se ubica en ¿sí es posible considerar a la fotografía digital como un género del arte digital?.

“(…) hay muchas formas de tratar a la imagen digitalmente. Algunos, utilizan simplemente el correo electrónico y programas de manipulación de píxeles, por ejemplo, la fotografía que puede ser tradicional o digital.” (P.T.R)

Aparentemente, si nos guiamos por los elementos de composición, puede entenderse sin mayores problemas como otro género del arte digital. Lo que sucede, sin embargo, es que, ciertamente, la fotografía se presenta ante todo como otro género artístico.

“(…)se siguen llamando fotógrafos, la mayoría no habla de nada digital en ningún momento, pero revelan, amplían, muestran y utilizan la computadora para hacer las cosas(…)” (J.E)

“(…)hace cinco años me empecé a dedicar de lleno a las artes visuales con la fotografía digital primero con cámaras que eran a cassette con muy poca definición pero por suerte a evolucionado han logrado cámaras de alta definición (…) yo hago arte digital. Hay muchos tipos de arte digital, el que sea digital es por la técnica de expresión.” (E.Ab)

Asimismo, según lo indagado, los movimientos que han precedido el surgimiento del arte digital son las vanguardias y el movimiento “fluctus”. De algún modo, han sido los responsables en parte de la poesía que sostiene el arte digital, incluso, del vínculo estético entre el arte y la tecnología:

“(…) si bien reúnen ideas paradigmáticas del siglo XIX, sobre todo de vanguardias, del concepto de deriva de los situacionistas hasta el collage, del pop, hasta fluctus y pasando por la música de Nicolás Cage” (B.M)

- **Estrategias orientadas al éxito:** Efectivamente, según lo recabado, existen ciertas acciones y actitudes que favorecen el éxito o aprobación de los artistas digitales por el campo del arte visual. Se trataría, entonces de operaciones que permiten la intervención del arte digital en el campo del arte visual local.
- **Conseguir una nota:** Aparentemente el hecho de conseguir una nota que comente acerca del artista y de su obra es un modo efectivo, incluso hasta un requisito, para incorporarse al circuito artístico:

“Una vez que sale una nota por ahí, sí empieza a ir gente y sí tenés suerte y algún canal de TV y si sale en la tele, seguro que va gente.” (C.B)

- Boca a Boca: A pesar de que conseguir una nota o comentario es un modo super efectivo para la promoción del artista, muchos de los difusores opinan que, al menos en el medio local, la promoción “boca a boca” ayuda un tanto más:

“Lo que más funciona según mi experiencia es el boca a boca.” (C.B)

“(…)y como mecanismo alternativo “el boca a boca”.” (Logo)

- Proximidad con el circuito: El hecho de que un artista digital conozca al circuito artístico, o sea, tenga contactos, evidentemente, es jugar con ventaja frente al resto de los artistas digitales. Así pues, se pudo apreciar que es muy conveniente inaugurar una exposición con la presencia de las figuras referentes del campo artístico, asegurándose al menos, la repercusión del evento:

“(…)para empezar el que pinta tiene que hacer una exposición. Vos tenés un taller abierto, pero en general, se debe hacer una exposición en un lugar más o menos conocido, del circuito. Si sos un artista que ya tiene su espacio es diferente(…)” (C.B)

Asimismo, el hecho de que te seleccionen para una muestra, aparentemente, requiere un interés previo por parte del jurado, o sea es conveniente que conozcan tu trabajo para provecho de la evaluación:

“(…) muchos a veces para que te seleccionen para una muestra antes tiene que venir alguien a tu casa, que se interese previamente con la obra, o sea que se familiarice.” (S.T)

- Cuidar las apariencias: Existe la idea entre algunos artistas digitales acerca de que, para alcanzar la aprobación por el campo del arte local, al menos al principio, hay que cuidar las formas. Aparentemente, no sería conveniente despegarse demasiado del modo convencional de las propuestas, o sea, que se traten de propuestas digitales moderadas. De hecho, no convendría, ni siquiera, presentarse con el nombre de arte digital:

“Mi pecado es que yo digo que hago arte digital, si me callara la boca y dijera: "Expone Echenique", que es lo que voy a empezar a hacer ahora, no voy a decir nada de arte digital, voy a decir que hago imágenes impresas, no hay problema. Parece que el problema es nombrar el término.” (J.E)

Por medio de la elección del papel, por ejemplo, algunos artistas buscan familiarizarse a una técnica con trayectoria y reconocimiento, y de ese modo atenuar los prejuicios:

“yo compro que tiene textura y me queda más como un grabado; sensible, más artístico, más cálido que si lo envías a la casa de fotos y te lo dan como si fuera una foto grande”. (G.A).

- Desenvolverse afuera rinde más: La mayoría de los entrevistados coinciden que el arte digital tiene mayor chance fuera de nuestras fronteras. En principio, porque si al artista se desarrolla y prospera en el exterior, logrará sí el reconocimiento local, como bien puede ser el caso, de Martín Sastre y con otro perfil Brian Mackern:

“(…) salvo en el caso de Martín, y bueno pero el salto para afuera y lo trabaja una super galería en Valencia. Los trabajos de él tienen unos precios que probablemente acá no los vendiera nunca.”(S.A)

“En Europa se trabaja mucho con el arte digital (…)” (G.A)

“Brian porque aparte es muy importante y reconocido a nivel internacional- lo invitan a festivales de todo el mundo (…)” (S.T)

“Cada pieza me cuesta carisma, uso papel Clason, y a U\$ 100 esta bien vendida; pero acá no pasa nada. Igual con lo que gano es con los seminarios o conferencias porque son muy bien pagas...” (C.P)

- **Tipos de capital y procedencia**: Cada una de las estrategias señaladas, a su vez deja entrever los capitales que funcionan en el arte digital. Así por ejemplo, el capital social se señala constantemente, mientras que capitales como el conocimiento técnico y en el resto de las habilidades artísticas, al menos en el discurso, no son muy considerados.

- Trayectoria: Según lo observado, la trayectoria se presenta como un capital que habilita el proceder del artista o superar algunos inconvenientes estructurales, lo interesante es que funciona de modo distinto dentro del campo del arte legitimado que dentro del circuito digital o se refieren a trayectorias distintas. Así pues, las oportunidades para exponer, el hecho de conseguir una nota, una buena crítica, y ese tipo de cosas, aparentemente, se complican más para aquellos artistas sin trayectoria o amateurs. Incluso, se maneja la idea de que los artistas con trayectoria no venden por el arte digital que hacen, sino por el peso de su nombre:

"(...)Como objeto lo valoran pero no como obra." (V)

"Porque el tema del arte en general es el problema de OF y DA, Dalí y Picasso no valen lo que valen solo porque sean buenos pintores..... sino porque han tenido mucha capacidad, muy buen marketing."(P.M)

Asimismo, se complica más aún, si se entiende al arte digital como cosa de jóvenes:

"(...) son otra generación (...)"(S.A)

"(...) hay una cuestión lógica son lenguajes nuevos...para que esos lenguajes sean mostrados en lugares legitimados es más difícil, ni en el museo Nacional de Artes Visuales, ni en la Alianza, ni en el Subte nos permitimos mostrar gente que, de pronto, no esté madura... lo que se muestra es la gente que tiene un lenguaje madurado incorporado medianamente afianzado, no?." (E.B)

De hecho, la trayectoria funciona, incluso, como licencia para opinar sobre aquello que ni siquiera se conoce mucho:

"Mucha gente puede pensar que yo no tengo ninguna capacidad de juicio sobre esto –arte digital- pero lo que pasa es que me gane un espacio por el cual me nombran, además hay un tema de poder, y bueno, porque se reconoce de alguna manera una determinada trayectoria y formación." (O.L)

En el circuito digital, a pesar de que la trayectoria artística puede facilitar la difusión, el efecto, aparentemente, es contrario, al menos, esa es la sensación que se puede percibir de los artistas digitales con trayectoria análoga:

"...yo estoy absolutamente aparte de todos porque, primero soy mucho mayor que todos, son otra generación que tiene alrededor de los 50 años, no me tienen en cuenta para nada porque soy vieja... me tiene un poco como una que yo ya están establecida soy un monstruo y sagrado pero no me invitan" (G.A)

"(...) muchos de mis propios alumnos estaba ya haciendo algo de arte digital pero yo no sabia nada." (A.H)

Así por ejemplo, incluso, el máximo exponente del arte digital a nivel local, señala la edad como un parámetro para el arte digital:

"(...) mis colegas artistas son mucho mas jóvenes- soy uno de los viejos" (B.M)

- Contactos: Como bien se ha señalado oportunamente, el hecho de que el artista- en este caso digital- tenga un determinado vinculo con los referentes del campo artístico puede facilitar su ingreso al campo y su popularidad:

"Para que salga un artículo, tenés que llamar personalmente a cada crítico porque sino no van porque es un pintor joven, no es conocido, pero esta fuera del circuito.... No hay concepto de la difusión acá." (C.B)

"(...)o tenés amigos con guita y les vendes un buzón, hay quienes aceptan eso y quieren jugar y hay quines no... capaz que el arte digital está más de este lado." (Logo)

- Conocimiento acerca de los programas: El hecho de contar, por lo menos, con un mínimo de conocimiento técnico acerca de los programas tiene bastante reconocimiento entre los propios artistas digitales:

"Hice un cd en compañía de un amigo, que me ayuda en la parte técnica, porque si bien la parte técnica no es lo que más me interesa, pero necesariamente tenés que manejar algo, ¿no?" (J.E)

Como bien ya se ha señalado, a pesar de que la mayoría de los artistas digitales se desarrollaron gracias a una actitud autodidacta, aquellos que han alcanzado un conocimiento

superior en el manejo y diseño de programas terminan convirtiéndose en referentes de esta nueva disciplina artística, como bien ha ocurrido con Brian Mackern:

“Hay gente que tiene una formación técnica impresionante como es el caso de Brian. No sé, exactamente cuál fue su camino pero creo, que su formación técnica fue previa a su formación artística (...)”(J.R)

• **Mitos que intervienen:**

Aparentemente, muchos de los mitos que funcionan en el campo del arte local se sustentan en una serie de valores estéticos institucionalizados:

- Sustento del imaginario vanguardista: A diferencia de lo que los hechos evidencian, la postura conservadora y poco emprendedora del campo del arte visual se sustenta en la sensación del país que fuimos:

“nos quedamos con la idea de que fuimos un país de vanguardia” (S.T)

Incluso, algunos difusores insisten en afirmar la idea de que se trata de un medio artístico amplio:

“El uruguayo no tiene prejuicio en lo cultural en el arte.”(P.M)

“(...)tienen las mismas oportunidades de ingresar eso no quiere decir, sin embargo, que tengan a disposición toda la infraestructura necesaria para recibir al artista, eso es otro problema, aparte de que tiene que ver con otros problemas que no tienen que ver con ideología de quiénes dirigen.” (E.B)

- Supuesto acerca de la “alta cultura”: Según algunos artistas digitales, otra sensación que interviene en el imaginario del artístico que maneja el campo del arte local, se observa y se asocia la arte digital como un arte corriente, de masa, vulgar:

“...sigue habiendo lo que se considera un arte elevado, una alta cultura y la baja cultura, que podrían ser las artes electrónicas porque están más vinculadas a la televisión que es un soporte menospreciado por los intelectuales de la época, y por los de ahora, incluso a la computadora, le pasa un poco eso(...)” (E.A)

- Valor a lo matérico: Aparentemente, el imaginario artístico en cuestión por el arte digital, cotiza bastante el componente matérico de una obra de arte:

“(...)la gente, en general, no lo acepta mucho... piensan que la tinta se va salir, cosa que no es verdad porque si compras una buena tinta...un cuadro al óleo se re quebraja sino lo cuidas, y un grabado te puede cambiar de color.” (G.A)

“(...)la gente tiene aún el concepto o preferencia por la tela, por el grabado; pero la obra sobre papel tiene menor valor.”(S.A)

“(...)sabemos que no esta aprobado que el objeto digital sea de valor, justamente por su naturaleza oblicua, yo la cuelgo en Internet y el original cual es no hay original. También el formato no es algo físico, y la agente le gusta agarrar las cosas.” (B.M)

“(...)mucha gente habla de esto [el arte digital] como un soporte inmaterial, como un no sé qué historia. Yo tengo una teoría personal...Hay que darle ese nombre, de no material a esto —¿no?, porque de última hay una pantalla que no es más que una interfase entre mi sistema perceptivo y lo que pasa ahí atrás. No es una pantalla como la de la televisión, que reproduce una cosa analógicamente; esta es una pantalla de emisión (...)” (G.M)

- Valor a lo perdurable: El valor hacia la materia, aparentemente se asocia con la conservación de la obra, y en este sentido, los artistas más contemporáneos también lo discuten:

“(...)no hay nada estático, porque una pintura al igual que una escultura se va deteriorando, va cambiando y el tiempo influye. La pintura que ves hoy no es la misma que ves dentro de un rato pero bueno, hay una creencia de que son estáticos... Hay gente que parece que no se ha dado cuenta, y piensan que el único arte que se mueve y que cambia es el de la computadora pero la realidad es mucho más diferente es mucho más dinámica.” (G.T)

- Valor a la esencia: Así por ejemplo, el hecho de que el arte digital se aprecie como un arte ordinario, se asocia, justamente, con el mito de la esencia:

"(...) en el campo de la comunicación artística hay una suerte de ángel - aquello que hablaba Benjamín del aura (...)" (O.L)

Asimismo, cave pensar que, el hecho de que se valore una especie de esencia, puede contraer muchos problemas para quienes, por ejemplo, participan en un jurado.

- **El público y el arte digital**: La idea acerca de que el público del arte local es un tanto conservador, a pesar de ser una sensación y que no está del todo confirmada, efectivamente, complica y preocupa a los artistas:

"(...)la gente que compra arte no se le ocurriría pensar nunca en comprar una animación en flash (...)" (J.E)

El hecho complica más aún a los galeristas que, no solo notan el rechazo por parte del público tradicional sino que, además, aprecian que el supuesto nuevo público no tendría capacidad de compra:

"(...) hay una generación que le gusta pero no tiene los medios, generalmente la gente que viene acá quiere un regalo para un casamiento, va por una tela(...)"(S.A)

Asimismo, el hecho de que el público no haya recepcionado del todo al arte digital, probablemente se deba a que el uso de la tecnología en general aún no se ha afianzado, y menos aún, en su aplicación al arte. Por esta razón, las diferencias entre el arte digital y el arte alcanzado con medios análogos no se ubicarían tan solo en los contenidos estéticos, sino también, por la afinidad natural con el soporte:

"(...) es un país muy conservador y con problemas en el acceso; tecnológico....se requiere un determinado conocimiento técnico, hay un subvalor en cualquier producto artístico." (S.T)

5.4. Síntesis:

Retomando las ideas del análisis temático, observamos que, el arte digital en el escenario local en encuentra sus orígenes a finales de los ochenta y principios de los noventa, pero recién a finales de estos años es que deja de presentarse como experiencias aisladas para pasar a configurarse como una práctica artística con más adeptos, una especie de subcampo, lo que implica gozar de una lógica propia, reglas y regularidades específicas. Asimismo, por la propia naturaleza de sus génesis, el arte digital responde a un circuito de arte contemporáneo, que hasta hace unos 20 años atrás se encontraba aislado de los espacios y recursos propios del campo pero que, actualmente, lucha por apartar a cierto grupo de artistas y agentes dominantes para poder conquistar esos espacios como propios. *“La estructura del campo – dice Bourdieu– es un estado de relaciones de fuerza entre los agentes o las instituciones comprometidas en la lucha (...)”*²⁴. Estas relaciones están determinadas por un sistema de dominación que se manifiesta en una lucha entre quienes pretenden ingresar al campo de referencia y los actuales dominantes de esos espacios que, lógicamente, tratan de conservar su dominio y excluir a la competencia. La estructura del campo es la estructura de la distribución de las de las diferentes especies de capital. Donde (a grosso modo) los agentes dominantes poseen el máximo capital social y los dominados carecen de él o poseen escaso capital específico. Bourdieu entiende esta competencia como un juego.

El juego actual reside, entonces, entre quienes han ocupado hasta el momento la posición dominante dentro del campo del arte visual y un grupo de artistas y agentes más novatos en competencia por la conquista de esos espacios. Los participantes del juego serían, por un lado, los artistas y agentes dominantes, muchos consagrados en la pintura y escultura y algunos agentes de difusión de gran peso (entre ellos: Lacy Duarte, Ernesto Vila, Anheló Hernández, Gustavo Alamón, Olga Lournadie, Pablo Marks, Gladys Afamado, Nelson Di Maggio, Alicia Haber, etc.). Y por otro lado, el grupo de artistas y agentes contemporáneos que corresponden a una generación un poco más joven y asociada antiguamente a espacios unders pero que, de un tiempo a esta parte, han alcanzado ocupar ciertos espacios (estratégicos) habilitadores y suministradores de poder favoreciendo su afirmación como grupo. En este grupo podemos ubicar a: Santiago Tavella, Patricia Bentancour, Enrique Aguerre, Gustavo Tabárez, Fernando López Lage, Brian Mackern, Yacqueline Lacasa, y otros de menor peso. En la realidad, sin embargo, esta clasificación no es tan rígida, algunos artistas y agentes ocupan un lugar más mediador (como puede ser el caso de Peluffo, Haber, Badaró, Tavella, Rocca, etc) que otros agentes. Así por ejemplo, Lacassa, López Lage, Bentancour, Aguerre, Cozzi, Padín y Tabárez son asociados, básicamente, al campo del arte contemporáneo.

“Hay mucha gente, por una lado hay gente que esta institucionalizada en esto, Enrique Aguerre, Brian Mackern es otro. Son gente que hace tiempo que vienen trabajando en esto, por ejemplo cuando pienso en video, pienso en Aguerre, cuando digo Brian pienso en el arte en Internet, pienso en Dani Umpi y pienso más en un show más mediático, o Martín Sastre(...)” (Logo)

En términos de Bourdieu, esta lenta pero progresiva apropiación de espacios por parte de los artistas y el resto de los agentes contemporáneos, se puede interpretar como una captación del sentido del juego y la configuración de un nuevo habitus artístico propio del grupo, transferible y duradero, que los habilita a competir. Lo interesante, sin embargo, es que estas habilitaciones no necesariamente están relacionadas con las posibilidades y habilidades objetivas de los jugadores. Asimismo, por ejemplo, dentro del propios artistas contemporáneos están aquellos que cuentan con cierta trayectoria, experiencia o, simplemente, buenos amigos en el campo del arte de dominante (artistas análogos consagrados), que los ubica en una situación más favorable que el resto de los artistas contemporáneos, ya que se benefician de ambos grupos y aseguran su lugar dentro del campo

²⁴ Citas de Bourdieu en: <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/sociologia/vol11/art015>

del arte local. Esto explicaría, en parte, la postura reconciliadora y negociadora llevada por este tipo de sujetos. En tanto que, quiénes se identifican, esencialmente, con el arte contemporáneo señalan una postura de lucha un poco más firme con el grupo dominante.

El acceso al campo artístico, sin embargo, no sólo depende de una cierta acumulación del capital específico, sino también, de la ejecución de una serie de operaciones (reglas) de selección y formación. Esta serie de requisitos forman parte de un sistema más complejo que Bourdieu señala como habitus. El habitus funciona como un esquema de apreciación común, e interiorización de la estructura objetiva del campo, y es un requisito excluyente para poder participar.

"(...)en los concursos es donde se legitima mucha cosa, los críticos o lo que sea, son muy subjetivos pero esta bien, son las reglas del juego.(...)si vos querés vender tu obra, pasa lo mismo, tenés que adaptarla a lo que la gente puede y quiere comprar." (G.T)

La familiarización con el habitus es, en gran medida, inconsciente y aloja las diversas creencias que operan en el campo. Así, el habitus dominante del campo del arte visual local, sostiene creencias vinculadas, por ejemplo, al componente aurístico de la obra de arte.

"(...)en el campo de la comunicación artística hay una suerte de ángel - aquello que hablaba Benjamín del aura(...)"(O.L)

"(...)yo todavía adhiero a ese campo aurístico que hablaba Benjamín que una imagen reproducida es susceptible de ser reproducida puede perder conexión con la tradición en donde se generó(...)" (P.T.R)

Este tipo de principios, en gran medida abandonados por afirmar una concepción muy romántica del arte que no permite acompañar los aspectos actuales, encuentra nuestro entorno algunos adeptos. Asimismo, la vigencia de este tipo de creencia, distancia a los artistas y agentes más contemporáneos porque a partir de ellas surgen criterios de valoración del objeto de arte no compartidos. Esto se asocia con el fenómeno que Bourdieu denomina como, enclasmiento, *"(...)luchas simbólicas por la apropiación de los signos distintivos, que son bienes de prácticas enclasmadas y enclasmantes o por la conservación o la subversión de los principios de enclasmiento de las propiedades distintivas"* (Bourdieu; 1999; Pág:247). Según Bourdieu, la noción expresa, propiamente, la lucha por la producción de conceptos dominantes, o sea, el dominio de cierto grupo "sobre los esquemas clasificadores y sobre los sistemas enclasmiento". Un ejemplo, aún recurrente, es la sobrevaloración que existe sobre la obra original y, la desvalorización de la copia por carecer del componente aurístico. Al modificar, estos esquemas de apreciación se desarrollan propuestas, hasta el momento, desapercibidas.

"La cuestión de perdurar o no, la cuestión del original y la copia... Ese es otro de los mitos sagrados del arte que marchó. Porque acá no es pertinente plantear original y copia, porque cuál es el original, ¿el primer archivo que existe?, si la copia es idéntica al primero, ¿cómo sé yo cuál es cuál?" (G.M)

"También hay una discusión del objeto original con el objeto digital oblicuo CD, y sus copias, o sea se intenta observar eso, que hay un objeto que vos lo colgas- en Internet- y ya te lo bajó todo el mundo, entonces, ese código va ser re interpretado en otras máquinas y no tenés el control." (B.M)

Así pues, en lo que se refiere al arte contemporáneo, rompe, en gran medida, con ciertas instituciones dominantes.

"(...)Antes por ejemplo, los compartimentos se respetaban más, lo que se hacía en agua fuerte no se podía hacer en madera(...)"(A.H).

"Ya no es tan fácil esto de que "esto es escultura, esto es pintura, esto es cine, esto es esto, y esto es lo otro"; hay cosas que vos no sabes." (G.M)

"Lo que esta bueno, es que actualmente se están perdiendo los límites de ciertas cosas a lo que los medios son mucho más rápidos que las capacidades de las instituciones de fragmentarse(...)" (Logo)

Así como también, expresa ciertas necesidades, oportunidades y/o inquietudes artísticas, propias de la época actual. De acuerdo con esto, muchos de los entrevistados identifican al arte digital como parte de lo que se reconoce como circuito contemporáneo:

"(...)es una forma de expresión contemporánea que se interesa por anexar elementos de la tecnologías de la comunicación de última generación." (E.V)

"(...)el arte digital está muy enmarcado en lo contemporáneo (...)" (F.L.L)

"(...)yo creo que responde a las necesidades de una nueva época, aun no sé que va a suceder con el lenguaje de las artes plásticas pero indudablemente algo va a pasar porque están cambiando(...)"(L.D)
Algunos artistas digitales, incluso, llegan expresar (explícita o implícitamente) que los motivos que los condujeron a escoger la herramienta digital, se vinculan a una pertinencia del momento: *"(...)había cosas que yo quería hacer y yo decía ¡pa! hacer esto con un pincel es un embole. Me parecía que no estaba bien que costara tanto como la pintura, por ejemplo, hacer una cosa tan parejita donde el borde fuera sumamente prolijo y cosas por el estilo me parecía como que era antinatural hacerlo con el pincel, como que el pincel pedía otras cosas. Entonces, hacer con esos instrumentos lo que yo quería hacer, no era conveniente(...) En ese momento dije ¡claro! esta es la forma de hacer esto, este es el uso de la geometría, es el uso de la tipografía y de todo lo que te plantea el medio digital."*(S.T)

"(...)yo ya tenía un aproximación de eso a nivel de cabeza.... Y bueno, cuando pase a lo digital fue como la traducción, fue bárbaro porque pude ampliar mucho más el territorio de juego."(B.M)

Existen casos de artistas con trayectoria en el campo dominante que actualmente se han inclinado por el género digital pero donde la preocupación, según parece, reside en no quedar desactualizado con respecto a las nuevas generaciones, al mismo tiempo que, opera como estrategia para conservar su espacio de poder:

"(...)muchos de mis propios alumnos estaban ya haciendo algo de arte digital pero yo no sabía nada(...)" (A.H)

De acuerdo con esto, sería conveniente resumir algunas de las razones expresadas por los propios artistas digitales. Por ejemplo, por un lado, la idea de que el medio digital ayuda acelerar los procesos de composición y experimentación artística:

"(...)antes era mucho más trabajoso y complicado y te llevaba más tiempo hacerlo, entonces es bárbaro." (Y.L)

"Para mí ese soporte es mucho más fácil y más rápido y lo manejo mejor, entonces, digo no, lo hago en la máquina."(A.A)

"(...)yo en un día puedo hacer muchísimas variantes de una idea, o sea en un tiempo limitado hago no 7 copias como a llegaba a hacer Picasso, sino 25 y no me cuesta nada introducir variantes y volver a imprimir(...)" (A.H)

Una segunda razón, se asocia a que el arte digital, a diferencia del resto de los lenguajes, incorpora naturalmente otros conocimientos, maneja un conocimiento híbrido propio de la época.

"Yo no sé si soy sonoro, código, o si trabajo con la poesía del código."

"(...)te ayuda más a mostrar más la imagen, a hacer la síntesis, a ponerle sonidos, yo que sé tenés un montón de otras cosas para agregar, que en una pintura no lo tenés." (A.A)

Una tercera razón podría ser que, la herramienta digital ayuda a estos artistas a trascender antiguas fronteras (temporales, de distancias, de costos, de conocimientos) proponiendo un arte universal mediante diferentes formas de apropiación:

"(...)en el caso del Net Art- el arte en red- tengan que ver con una forma de divulgación mucho más directa mucho más rápida y mucho más global." (F.L.L)

"(...)jes algo más barato que el resto del arte para los artistas es caro pero el arte digital aunque necesites una compu y una línea abierta es más barato(...)" (B.B)

En el caso de los artistas excluidos por el campo del arte y/o el circuito de referencia, la herramienta digital representa una oportunidad, por ejemplo, para acceder a cierto conocimiento (capital específico) que por las vías convencionales del campo se dificultaría.

"(...)vas y ves las convocatorias, yo siempre estoy atento a ver si hay algo. Pero son como muy herméticas, en aquellas en las que me ha tocado participar –porque he querido ir– siempre se trasluce un retaceo de la información, siempre te enseñan como la cuarta parte de lo que tendría que haber sido. Te das cuenta y el tipo tiene que hacer artilugios para no decírtelo porque(...). Yo me conecto mucho a la red, ahí descubris y ves una inmensidad de cosas." (J.E)

En este sentido, el arte digital propone recambiar algunas de las categorías convencionales de apreciación y de entendimiento del objeto de arte, o sea, cambios a nivel del imaginario del arte:

"(...)te permite cambiar la data y generar una cantidad de datos que, normalmente, con muestras manos, nuestros ojos y cerebro no es posible. O sea, te permite alterar, modificar gran masa datos y explorar en ese sentido."(B.M)

"Sale de lo sacralizado del papel, sale de la sala para exponer y se ve mete un espacio natural en el "ciber espacio" donde lo pueden ver cualquiera y que de repente no sé percibe que puede ver cualquiera y de repente no sé percibe que está viendo en una obra." (E.B)

Este tipo de actitud coloca al arte digital y al resto de la gesta contemporánea, como grupo adversario al campo dominante, en una lucha simbólica de enclausamiento. Según esto, el

habitus produce prácticas potencialmente clasificables pero no inmediatamente percibidas como tales, excepto por quiénes saben interpretar el código.

"Lo que pasa es que a gente que esta acostumbrada a otra idea de cultura no te codifica este nuevo lenguaje y, de repente, son los que generan esas tensiones(...)" (E.A)

Sin embargo, las experiencias de arte digital en el campo del arte local son muy limitadas y se reducen a casos concretos por lo que, no se puede decir que se haya legitimado como lenguaje contemporáneo. Las experiencias que consiguieron ejecutarse, a pesar de las discrepancias latentes, fueron gracias a la incorporación del "sentido del juego" por parte de algunos artistas (Brian Mackern, J. Rosales, E. Aguerre, etc), o lo que es lo mismo, una efectiva interpretación del habitus dominante. Esto supone, mantener necesariamente algún tipo de principio del campo.

"(...) las piezas digitales que han logrado comercializarse son aquellas que han pasado a un medio estático más tradicional como la estampa vinculado con el grabado. Mientras que todo el arte digital que requiera proyección, o sea una infraestructura específica tiene más limitación para mostrarse y por ende, venderse." (E.B)

Un tipo de ley que se mantiene en el arte contemporáneo es, por ejemplo, el peso a la formación. La mayoría de los entrevistados coinciden que para hacer arte digital se requiere una formación integral donde se integre el conocimiento artístico y técnico:

"Para hacer arte digital se requiere un conocimiento técnico porque las opciones están en la maquina porque es más tecnológico que pintar... acá no puedes improvisar sin conocer... después que tenés la base de un programa , después capaz que agarras otros y quizá sin necesitar clases." (G. A)

"En este momento, los que están haciendo cosas con las tecnologías no saben dibujar solo hacen rayitas pero, la verdad, se les escapa todo un universo." (A.H)

Así pues, la incorporación del habitus permite que los jugadores puedan jugar para: incrementar o conservar su capital, o intentar transformar, en parte o en su totalidad, las reglas de juego. De hecho, muchos artistas digitales han podido captar gran parte de ese habitus, algunos lo incorporan como propio, beneficiándose (A. Hernández, A. Afamado, S. Tavella, E. Aguerre); otros se resisten, o bien, lo desconocen y se apartan del juego (J. Echenique, D. Carnales, B. Bationne); otros tratan de interpretarlo (A. Alberti, J. Rosales, E. Abal); mientras que, sólo un grupo menor de artistas (B. Mackern, M. Sastre, C. Padín) de un modo más ingenioso, han sabido resignificar su sentido.

Un buen jugador es, entonces, quién hace lo que demanda el juego, de acuerdo a sus necesidades y a la situación, sin implicar por ello una obediencia mecánica. El juego le otorga al sujeto libertad para improvisar y modificar las jugadas y los límites del campo. A pesar de esto, y retomando la discusión bibliográfica, no correspondería entender al arte digital como una innovación para el campo del arte local ya que, dejando de lado ciertas experiencias exitosas, en general el arte digital no es en gran medida difundido, ni aceptado dentro del campo del arte local. De acuerdo con esto, para poder introducir una innovación dentro del campo del arte es necesario, en primer lugar, acceder al campo, interpretando en parte su habitus.

Así pues, la curaduría, por ejemplo, es un rito casi indispensable (regla) para el campo del arte y el arte contemporáneo no es ajeno a ello. Sin embargo, su postura ha sido la de resignificar el concepto de curaduría con un discurso no tan iluminista y más fraterno pero que, en última instancia, busca lo mismo. Así pues, la tendencia contemporánea reside en los colectivos artísticos que son, básicamente, grupos de artistas y agentes afines que apoyan la propuesta y que legitiman al artista dentro del campo.

"(...) se saben mover y además han como recolectado artistas como de varias áreas. Los contactos de Alejandro Alberti con sus amigos y conocidos son de varias--- en Montevideo. Por lo menos, de los que yo conozco no es que están encerrados en si mismos trabajan en talleres donde se hacen otras cosas, creo que no es voluntario pero es una estrategia inteligente." (C.B)

"(...)lo que se generan son nuevos curadores jóvenes que trabajan con esas propuestas con soporte digital y los muestran igual. En mi caso, y en algún otro caso- como el de Patricia Bentancour, CCE, Enrique Aguerre(...)"(F.L.L)

Sería correcto pensar, entonces, que el arte digital dada su naturaleza mediática rompería con esta tradición, sin embargo, la mayoría de los artistas digitales entrevistados se acomoda a la regla e incorporan a la práctica digital la curaduría o los colectivos artísticos como forma de no apartarse del campo de referencia y también poder beneficiarse de él.

"López Lage podría ser un curador de arte digital perfectamente, porque lo que es necesario es que comprenda." (A.A)

No significa esto, sin embargo, que se trate de una conducta conscientemente orientada, más bien, responde a la actuación de un habitus incorporado por parte de muchos artistas digitales locales. Por una lado, para poder ser legitimados por el campo de arte visual local, y por otro lado, para poder resolver problemas de acceso a los equipos, mediante la colaboración de artistas e instituciones. *"(..)hay gente que ha sido demandada por otros artistas, ¿no me ayudás en esto?, una forma muy uruguaya y muy maravillosa de trabajar, que surge el problema y normalmente tenés a quién recurrir para que te ayude."(PB),*

"(...)Santiago me consiguió un contacto que podría ser que me alquilarme el equipo, después Fernando (López Lage), me dio el nombre de otro que trabajaba en una empresa que capaz me prestaba parte del equipo(...)"(J.R)

Así pues, encontramos que: dentro del circuito digital, efectivamente, se mantienen algunos de los criterios y ritos propios del campo del arte que lo habilitan al juego. A pesar de esto, no todos los artistas digitales son admitidos por el subcampo digital. Es el caso de Jorge Echenique, Diego Carnales, Gladys Afamado y el propio Anheló Hernández. Estos dos últimos no consiguen acceder al circuito digital, en parte, porque son observados como adversarios por tratarse de artistas consagrados y responder a los intereses del arte dominante y porque no interpretan ciertas jugadas propias del grupo.

"(..)me tiene un poco como una...que yo ya estoy establecida soy un monstruo y sagrado pero no me invitan yo he querido ponerme en grupos pero... yo me imagino que dicen "ésta ya pasó, está vieja", no soy amiga tampoco. Los que éramos del club de grabado si somos amigos pero con esta gente que la veo de vez en cuando(...)" (G.A)

Asimismo, si bien, el arte digital mantiene como capital específico, el valor a la trayectoria a diferencia del habitus dominante, lo resignifica refiriéndolo a experiencias vinculadas al arte contemporáneo y no a los principios del arte consagrado o dominante (por ejemplo, al valor de lo matérico, a la conservación de la obra, el valor a la original, etc.). El peso de la trayectoria digital da cuenta del proceso de familiarización con las reglas y principios del subcampo, al mismo tiempo que, asegura su permanencia. Sin embargo, el acceso a un campo o subcampo- en este caso, al arte digital- no alcanza con la apropiación de un capital específico, sino más bien, con un conjunto de requisitos en combinación con una posición social definida, según las determinaciones que imponen los ocupantes del campo.

De acuerdo con lo anteriormente dicho, el distanciamiento del artista digital J. Echenique se trataría, de una exclusión del artista que, a pesar de ser igual de competente en la producción digital y contar con cierta trayectoria en la producción de arte contemporáneo (en el video, en la estampa, y en la multimedia), no consigue participar de los eventos propios del circuito del arte contemporáneo, en gran medida, por no acceder a los vínculos correctos. En una palabra, no logra cumplir con el resto de las exigencias del campo, como es el acceso a la red de contactos que le posibilitaría reconocimiento y legitimidad.

"Es muy difícil el relacionamiento. Yo estoy haciendo exposiciones, mostrándome y siempre me siento un sapo de otro pozo. Ando siempre en las exposiciones y de repente me preguntan: "¿Vos qué hacés?, ¿en qué andás?". Con otros nos conocemos, ya hemos hablado, pero no sé por qué tengo esa percepción." (J.E)

La situación de Echenique no es exclusiva, señalando el modo en qué operan los límites y reglas del campo: uno no se excluye, sino de lo que está ya excluido.

"(...)no me puedo meter no me dejan meter. Yo tuve intención porque veo como que hay un grupo que hacen casa muy seguido, performances, no se y ahí ...integrarlo para no quedar tan afuera y para mostrar.... por ahí difunden afuera." (G.A)

“Dentro del reglamento del salón municipal, que yo nunca me presente por ese mismo motivo, los artistas digitales se tienen que hacer responsables, o sea tiene que proveer todo. Yo por principios básicos de ética, que nunca me he presentado porque, justamente si te dicen eso es porque les importas un comino.” (B.M)

Según parece, el hecho de ser conyunturalmente próximo al circuito contemporáneo tampoco ayuda mucho, es necesario contar también con el resto de las marcas requeridas de una determinada posición social. A diferencia de M. Sastre o B. Mackern que cuentan con cierto éxito en el exterior (capital específico) que les ha posibilitando su reconocimiento dentro del medio local; J. Echenique se ha servido de espacios poco poderosos para el campo del arte local- por ejemplo, sala Pareja de la EINBA- espacios que no capitalizan en gran medida.

“(…)salvo en el caso de Martín, y bueno pero el salto para afuera y lo trabaja una super galería en Valencia. Los trabajos de él tienen unos precios que probablemente acá no los vendiera nunca.” (S.A)

Así pues, una posición determinada en el campo implica un estado de fuerza: habilitaciones, apropiación y distribución de formas particulares de capital (trayectoria, redes de contactos, incidencia en el exterior). Donde, por ejemplo, el tipo de afinidades que escoja el artista como los espacios de difusión a los que accede, implican desde ya, una jugada que puede bien: apremiarlo, sancionarlo, reprimirlo, o lo que es peor, excluirlo del juego.

Lo interesante es que, el ingreso y/o circulación dentro del campo del arte local, depende de la transferencia (ingeniosa, suspicaz, o legítima) de las distintas especies de capital. En el caso del arte digital podemos, decir que su lucha es aún más profunda porque no sólo depende de ganar un lugar dentro del campo dominante, sino también, de encontrar apoyo dentro del propio circuito contemporáneo. En este sentido, cabe destacar a Brian Mackern como un ejemplo, de ese logro, donde a partir de una adaptación ingeniosa del habitus redefine los límites del campo del arte local a favor al arte digital. La obra del artista, satiriza los modos convencionales de apropiación (las reglas del campo) y los toma como objeto de discurso: *“Dentro de ese juego, lo que propongo es hacer una emisión de 32 CD firmados, como un grabado y los voy a ir sorteado en cada evento.” (B.M)*

La mayoría de las veces, estas ocurrencias surgen a partir de problemas concretos²⁵.

El software art, por ejemplo, se burla el concepto de eficiencia propuesto por la informática y llegando diseñar programas destinados a destruir sofisticados sistemas informáticos o, directamente crear programas para funcionar mal, llamados programas autistas.

“También hay un gran juego con el discurso de optimización, de lo esencial de lo racional, desde las grandes empresas de software y desde la sociedad en sí...” (B.M)

El planteo de este tipo de prácticas despertó la admiración dentro del grupo de artistas contemporáneos pero no tanto dentro de los artistas consagrados, quizás porque no logran interpretar el alcance discurso, o quizás porque no les conviene hacerlo (porque reconociendo se legitima un espacio por más mínimo que sea).

De acuerdo con esto, el habitus se debe interpretar como esquemas de apreciación que permiten: resolver diversos problemas (como el caso de Brian con la subasta) y moverse dentro del campo. Asimismo, las respuestas por parte del habitus implican algún cálculo pero que, no necesariamente, se ajusta con las cualidades y destrezas del artista. Existen artistas digitales (como puede ser A. Alberti o J. Rosales) que consiguieron acceder al circuito contemporáneo (habilitándolos a la competencia), con todo el respeto que se merecen, no tanto gracias a sus méritos, sino más bien, por el tipo de vínculos dentro del circuito de referencia, en una palabra, por contar con los amigos correctos.

“Conozco por ejemplo, a Dantar Curi, Adela Casacuberta que trabajan en arte digital; después a Brian Mackern, Agüere y a Alvarez Cozzi, que trabajan en video. Los conozco de las muestras y por medio de López Lage, y redes que se dan- vas a una muestra y te presentan a este y este otro. (A.A)

²⁵ Mackern por ejemplo, frente a la urgencia de cambiar su laptop, adapta irónicamente los mecanismos del mercado del arte y propone una subasta de su laptop, simulando un secuestro y proponiendo así el monto para el rescate.

En cuanto al grado de aproximación de las hipótesis, se puede decir que a pesar de que no todas fueron confirmadas han sido contempladas. Así pues, con respecto a la primera hipótesis que sostiene que, los artistas digitales son asociados más al rol de experto informático que al rol del artista. Al menos, para los entrevistados se confirma, ya que en varias oportunidades se sugiere que, el arte digital solo cuenta con conocimiento informático, con determinadas inquietudes artísticas pero con insuficientes conocimientos pictóricos. Comentarios de este tipo, afirman la desconfianza hacia los alcances artísticos del arte digital. De hecho, muchas de las dificultades que atraviesa este nuevo lenguaje se refieren, justamente, a superar un imaginario social del arte digital que lo coloca en una posición de desventaja frente al resto de los géneros artísticos. Paralelamente a esto, la mayoría de los entrevistados distinguen al arte digital del diseño gráfico. La distinción radica, en la investigación y experimentación de la herramienta por parte del arte digital. Señalando que, el diseño aplica un método orientado a satisfacer expectativas concretas, mientras que, el arte digital se trata de una exploración autodidacta y no tan experta. Asimismo, esta apreciación sugiere la idea de que el arte digital carece de contenidos artísticos, justamente, porque proviene de una formación autodidacta. A pesar de ello, y según lo recabado por este trabajo, no sería correcto afirmar que el arte digital carece de tales contenidos estéticos filosóficos, más bien, se debe a que no todos los artistas digitales manejan el mismo nivel de conocimientos.

En lo que se refiere a la segunda hipótesis, que sostiene que el arte digital carece de ámbitos de difusión dificultando de ese modo, su reconocimiento y comercialización. A pesar de lo absurdo que pueda parecer, que una práctica naturalmente mediática enfrente problemas, justamente, en esta dimensión. Se puede decir que, tales dificultades se ajustan, efectivamente, a la coyuntura del medio local, en el sentido de que, no hay correspondencia entre su propiedad natural para la difusión y su efectiva divulgación dentro del campo porque depende de otras condiciones y canales. El potencial difusor del arte digital se ajusta al ciber espacio, mientras que, el campo del arte visual local continua operando, la mayoría de las veces, con los medios de divulgación convencionales. El hecho de que se trate de un campo relativamente pequeño, por ejemplo, facilita el flujo de influencias entre uno y otro espacio. Suele ocurrir que, si un museo o una galería muestran interés por un artista X, probablemente, despierte la atención en el resto de las galerías. Según esto, el hecho de que el arte digital no sea del todo promocionado y aceptado por los ámbitos de mayor peso dificulta, más aún, el convencimiento del resto del campo. El motivo reside, lógicamente, en que el arte digital no se presenta como redituable para las galerías. El riesgo, según algunos galeristas, está en no poder recuperar la inversión inicial (por ejemplo, en equipos) que requiere difundir arte digital. En términos de Bourdieu, podríamos interpretar este argumento como un obstáculo para preservar el espacio del grupo dominante. A este hecho se suma el imaginario acerca de que, los seguidores del arte digital no cuentan con capacidad de compra. Esta idea supone, más aún, que la venta de una pieza digital dependa de cómo la galería promocióne y persuada a su público con respecto al nuevo lenguaje. Cabe señalar que, la sensación que existe entre los entrevistados, es que las galerías locales no son, precisamente, muy emprendedoras. Asimismo, algunos entrevistados opinan que, la tarea de introducir o promocionar a un artista no sería responsabilidad de las galerías, sino más bien, de los museos. De acuerdo con esta lectura, para que el arte digital logre conquistar un lugar en el mercado del arte local, en principio, debería ganar la atención de los museos. Sin embargo, esto no se termina acá, ya que, existen otro tanto de dominios.

Los museos, por ejemplo, están influenciados por la opinión y actuación de los críticos y curadores en relación con la obra. Según lo recabado, casi no existen críticos y curadores familiarizados con el arte digital. Algunos entrevistados opinan que, la labor de la crítica actualmente casi no existe, que ha sido menoscabada por una serie de favores y compromisos

particulares de los críticos con determinados artistas y curadores, al mismo tiempo que, por rivalidades personales a partir de que muchos de ellos ejercen más de un rol, dificultando la independencia entre las distintas tareas.

"(...)conseguir que los críticos vayan, que les interese que salga una nota es como todo una trama bien como uruguaya. Es un tejido de favores, de estados de ánimo." (C.B)

"Si sos de otro taller, yo ya ni te miro", "si tu curaduría la hace fulano, yo ni siquiera voy", sucede..." (G.T)
Asimismo, señalan que este tipo de posturas han interferido en la independencia, neutralidad y objetividad de la tarea del crítico. En este sentido es que, el arte digital se enfrenta con actitudes de indiferencia, desconfianza y/o desconcierto por parte del resto espacios del medio local y que, en última instancia, acaba refrenando el desarrollo del arte contemporáneo local. De hecho, algunos artistas digitales y otros actores vinculados al arte contemporáneo, reclaman un recambio de las personas que ocupan esos espacios de influencia.

"(...)en Uruguay no se han renovado los críticos de arte, los artistas todavía seguimos dependiendo de unos mastodontes, de gente de 70 y pico de años y otros de poco menos, que tienen su criterio, su valoración, y está muy bien que los tengan, pero no tienen conocimientos de informática(...)"(J.E)

"(...)que en definitiva es vergonzoso. Es vergonzoso que no haya una renovación de críticos. (Logo)

En cuanto al el mercado del arte, aparenta ser mucho más susceptible de ser interferido por este tipo de actitudes. Lo que explica, la postura reservada de las galerías locales hacia el arte digital. Y el hecho de que, a la hora de definir el precio de una obra, las galerías no cuenten con criterios precisos y confiables, y terminen considerando o bien, por cómo se comporta la competencia o haciendo un "combo", por ejemplo, a partir del tamaño de la obra, de los materiales que se componga, o del montaje que se use, etc.

Por su parte, la tercera hipótesis sugiere la idea de que, este tipo de dificultades se podrían ver amortiguadas gracias a la naturaleza propia del arte digital. La hipótesis hace referencia, específicamente, a las oportunidades intrínsecas del arte digital vinculadas a la divulgación de la obra, señalando que, el soporte digital favorece a la democratización de los conocimientos mediante la formación de nuevos modos de difusión. Si bien la hipótesis se confirma, cabe señalar que, tales propiedades se atenúan en nuestro entorno. Según parece, porque las propuestas digitales son limitadas y no profundizan mucho en las posibilidades digitales, por ejemplo, se apegan mucho al soporte estático (estampa digital) y a los modos convencionales de difusión; de pronto, porque se trata de uno de los pocos modos admitidos por el campo del arte.

"Acá la tendencia es la herramienta, se usa la maquina. Ba! acá y en todos lados...no se concibe creativamente desde lo digital, se concibe creativamente a través de lo digital." (B.M)

"(...)hay gente que mantiene la tradición y lo pasa a lo digital, pasan unos dibujos a formato digital, y después lo dibujan a arriba pero no se atreven a hacer algo más profundo." (H.R)

"Y sí mandado algo a un salón o concurso tengo que pensar bien como lo mandado porque de última, voy a tener que llevar los aparatos y son cosas caras que hay que conseguir por canje, por cambio, o por que alguien sea amigo, o hacer un esfuerzo y pagarlo." (A.A)

Esto a su vez, se vincula con el hecho de que no existe en el medio local formación específica en arte digital y por tanto, la Investigación se ve limitada frente a la inexperiencia, por ejemplo, en el manejo de los programas. A esto se le suma los problemas en el acceso al equipo adecuado que, como se ha observado, intervienen en la dimensión y calidad de las propuestas artísticas.

Lo cierto es que, a pesar de las dificultades propias de la realidad local, el arte digital tiende a comportarse de un modo más desinteresado con la divulgación de la obra.

"En realidad todo es un gran juego donde viajamos mucho y todo eso, pero en realidad no estas haciendo dinero, ni vendiendo cosas." (B.M)

"(...)hay diferentes sitios que tienen artículos míos, tienen mi foto, mi obra, mi currículum. Tengo más de 14.000 puntos de contacto, y esa popularidad se la debo a la computación." (C.P)

El hecho de que una obra digital pueda exponerse en la red ha simplificado considerablemente los antiguos modos de difusión, incrementando el intercambio con el exterior, facilitando el desplazamiento de la obra, etc.

"Yo, por ejemplo, era muy tranquilo hasta que en los noventa apreció la maquina y tuve que salir a viajar. Mi vida publica creció exponencialmente 1000 x 1 porque realmente es un medio de trabajo impresionante que me ha dado a conocer en todo el mundo." (C.P)

"(...) yo básicamente difundo en la red (...)" (B.M)

"Yo miro mucho el Internet y participo mucho en Internet, fijáte que me invitaron por Internet para un certamen en argentina (...)" (G.A)

Asimismo, se pudo apreciar que, en muchas oportunidades se relaciona al arte digital con la cultura de los medios masivos de comunicación o de entretenimiento- como por ejemplo, la TV y los juegos electrónicos. *"(...)sigue habiendo lo que se considera un arte elevado, una alta cultura y la baja cultura, que podrían ser las artes electrónicas porque están más vinculadas a la televisión que es un soporte menospreciado por los intelectuales de la época, y por los de ahora, incluso. A la computadora, le pasa un poco eso; dentro de determinada critica se la ve como algo alienante, sobre todo, por los video juegos."* (E.A).

Esta sensación, no es del todo incorrecta ya que, efectivamente, el acceso a mayores oportunidades de difusión tiene que ver con las propiedades de la herramienta digital. La distinción reside, sin embargo, en que el soporte digital tiene un alcance global pero no resiste la divulgación masiva como el resto de los medios de comunicación.

La cuarta hipótesis, por su parte, sostiene que, los artistas digitales más prestigiosos son los cuentan con una trayectoria artística en la producción análoga, como ya hemos visto, no es correcta. Si bien, sucede que, el campo del arte local reconoce con menos inconvenientes y prejuicios producciones digitales realizadas por artistas ya consagrados, es dable suponer que, la difusión no reside, específicamente, en el interés por lo digital, sino que, responde a un interés y reconocimiento previo. Algunos galeristas agregan que, los artistas digitales con trayectoria en el campo no venden por el arte digital que hacen, sino por el peso de su nombre. Al interior del subcampo digital ocurre que, los artistas con trayectoria análoga no son completamente admitidos. Sin embargo, lo interesante es que el valor a la trayectoria se mantiene pero funciona de modo distinto, se ajusta a la producción artística digital o contemporánea. De este modo, la trayectoria se presenta como un capital específico que habilita el proceder del artista dentro del campo del arte local, y lo ayuda a superar algunos inconvenientes estructurales, mediante la red de contactos y la experiencia artística.

En cuanto a la quinta hipótesis, que sostiene que los artistas digitales locales no conformar una comunidad porque corresponden a exploraciones individuales, tampoco se corrobora del todo.

Si bien, los artistas digitales no se perciben como una comunidad que comparta criterios estéticos propiamente dichos, y que coordinen maneras de actuar, etc. A pesar de esto, tampoco, aparentan ser experiencias del todo individuales y aisladas, ya que existen entre ellos múltiples contactos e intercambios.

"(...) No es una comunidad desde el punto de vista formal, aunque claro, Felipe conoció a Alejandro y Alejandro, a su vez, conoció a otro y obviamente, intercambias información(...)" (S.A)

"Yo creo que cada vez se está utilizando más la red, o por lo menos se envían mail, se está conectado y se avisan de las cosas que suceden los avances." (B.M)

"(...)veo como que hay un grupo que hacen casa muy seguido, performances, no sé(...)" (G.A)

Así pues, el vínculo funciona, básicamente, como una red de contactos por lo que se lo reconoce como un circuito digital. Lo interesante es que, el vínculo surge a partir de la necesidad de resolver los problemas comunes- como puede ser el acceso al equipo, la falta de tutoría artística, etc.

"(...)no sé si haya una comunidad pero cuando a mí me surgen dudas por ejemplo, llamo a Alejandro a Brian...pero a mí no me llaman mucho para preguntarme pero, bueno, capaz que pasa por la afinidad personal, no se si hay una comunidad de trabajar juntos pero por lo menos sabe en que nada el otro." (J.R)

En cuanto a la sexta hipótesis, donde se sugiere que los artistas digitales locales se asocian más un usuario de programas artísticos que a un creativo informático, aparentemente, se aproxima bastante a lo que ocurre. Los artistas digitales que trabajan desde el código, aparentemente en el medio local, son la minoría mientras que, el perfil de artista digital que más predomina son aquellos que trabajan desde los programas específicos.

"Acá la tendencia es la herramienta, se usa la maquina. Ba! acá y en todos lados, pero acá se nota mucho, no se concibe creativamente desde lo digital, se concibe creativamente a través de lo digital. Concebir desde lo digital implicaría meterte, primero en todo lo que estas viendo es una simulación, o sea tu escritorio no es un escritorio simplemente es una pantalla y así un montón de cosas y que todo eso se traduce en un código." (B.M)

Asimismo se puede observar que, el conocimiento artístico es un valor central tanto para los artistas consagrados como para los contemporáneos.

"Yo creo que los verdaderos creadores de posibilidades a través de los medios, son los realizadores de los programas nosotros somos consumidores(...)" (A.H)

De acuerdo con esto, en el subcampo digital el conocimiento se mantiene como capital específico, aunque en menor grado. En este sentido, se destacan artistas como Mackern y Aguerre.

"Hay gente que tiene una formación técnica impresionante como es el caso de Brian. No sé, exactamente cuál fue su camino pero creo, que su formación técnica fue previa a su formación artística, eso por un lado. Después, hay gente que ya era artista y después empezó a investigar es esto- que creo, que sería el caso de Enrique. Pero no creo que sea tan importante, no creo que sea determinante." (J.R)

"Hice un CD en compañía de un amigo, que me ayuda en la parte técnica, porque si bien la parte técnica no es lo que más me interesa, pero necesariamente tenés que manejar algo, ¿no?" (J.E)

"(...) tener el conocimiento no solo es mas barato sino que es más directo, tenés el control total. De otro modo, el artista esta dependiendo de la otra persona que quizás no encuentra los parámetros que le dieron y desemboca en otra obra." (A.A)

Por otro lado, el hecho de que la tendencia se limite al uso de programas específicos, y no así a la creación, no se asocia a la idea de que los artistas digitales locales no sean creativos, se trata sólo de diferentes modos de producción²⁶. Sostener lo contrario, probablemente, responda más a una actitud de contención de quienes protegen aún su espacio.

"(...)hay gente que practica con la tecnología, yo te diría que son virtuosos y el arte no aparece". (A.H)

En resumen, el campo del arte visual local, al igual que el resto de los campos, es definido en relación al capital social que se disponga, a partir de un escenario de lucha entre sus participantes por la conquista de esos espacios. El arte digital participa progresivamente de este juego, a partir de una aprobación inicial en el grupo de artistas contemporáneos promotores de la competencia actual. De acuerdo con esto, tanto los artistas digitales que han conseguido producir experiencias dentro del campo del arte visual local, como aquellos con menos éxito, todos aspiran a ocupar un lugar en el campo porque los legitima como práctica artística, al menos, en el medio local, aún a pesar de que esta práctica, no necesariamente, requiere de la aprobación del campo de referencia para perfeccionarse como lenguaje artístico si, por el contrario, para poder entenderlo, efectivamente, como una innovación dentro del campo del arte visual local.

²⁶ Cabe señalar que, el trabajo desde el código, son propios de géneros específicos como: el Software-art o el net-art, pero no así, de la animación o de la estampa.

6. CONCLUSIONES:

Como primera reflexión, vale recordar que existe muy poca investigación teórica acerca de la producción artística local y, mucho menos aún, si se refiere a la gesta artística contemporánea y a un enfoque sociológico. A este escenario local, se le suma un contexto global de fuerte presencia mediática y progresivo desarrollo tecnológico que como se ha investigado también, ha incidido en la producción artística. A pesar de las influencias evidentes, la idea que prevaleció aquí advertía que, tales transformaciones en el campo del arte no podían ser interpretadas de un modo causal o como de correspondencias directas (lecturas del tipo: dado el surgimiento y aplicación de tal tecnología, en el campo del arte se gesta tal práctica artística). Por el contrario, se lo observó como un fenómeno más complejo donde interfieren múltiples factores y condiciones, todos propios de ser estudiados. En esta línea, fue que surgió el interés por el arte digital como una práctica relativamente original en nuestro medio y poco considerada hasta el momento por el campo en cuestión. A pesar de esto, se pudo confirmar la idea acerca de que, el arte digital no es una práctica aislada de la historia del arte local, sino que, tan sólo, cuenta con poca trayectoria.

El arte digital surge en el medio local a fines de los años ochenta y principios de los noventa, con Martínez Portillo como percusor de tal hazaña. Sus supuestos principales se vinculan a las nociones de los movimientos de vanguardia, al collage, al fluctus, al pop, coincidiendo con lo rastreado en la revisión bibliográfica así como, también, en lo que se refiere a sus antecedentes: el arte correo (bajo la plataforma “add and pass”) y el video arte (instaurando la noción de arte electrónico). Este hecho, explica que figuras estrechamente vinculadas a estas prácticas- como son Álvarez Cozzi y Aguerre- estén, tan presentes en el imaginario colectivo acerca del arte digital. En el presente, uno de sus máximos exponentes es Brian Mackern, después se puede reconocer a Jorge Echenique, Alejandro Alberti, Juliana Rosales, Santiago Tavella, Martín Sastre, y artistas con una trayectoria más vinculada al grabado, como Anhele Hernández y Gladys Afamado y, después otros artistas, no del todo asociados al arte digital o menos conocidos. En la actualidad, el número de artistas digitales en el medio local, aparentemente, no debe superar los 30, aunque cabe la posibilidad que existan otros artistas ni siquiera mencionados y que, por la propia naturaleza del medio, hayan sido omitidos.

Una vez reconocido esto último, intentamos detallar en qué consiste, en efecto, esta nueva práctica artística, señalando, por ejemplo, sus propiedades. Así pues, muchos entrevistados, coinciden con la idea de que, el concepto de Arte digital es muy amplio y engloba múltiples géneros que se distinguen a partir de la elección del soporte que escojan para su presentación: la robótica, el código de software- art, net art- “el arte que existe, sí y solo sí, por y en Internet”, animaciones, CD-ROM interactivo, DVD, Software-art, Estampa digital, etc. Asimismo, se pudo registrar que muchos de los géneros del arte digital mantienen una estética retro que, responderían a ciertas influencias estético filosóficas- por ejemplo, el grabado y el arte correo. A pesar de este tipo de tradiciones, el arte digital se manifiesta como un género artístico notorio del modelo de sociedad contemporáneo, en el sentido de que, se trata de un género que incorpora, no sólo cierta tecnología propia al entorno mediático, sino también, diferentes modos simbólicos para el campo del arte local que son, a la vez, propios de la época:

- Combina los conocimientos artísticos y el saber informático.
- Propone al “ciber espacio” como un nuevo escenario de producción y, con posibilidad de exposición y difusión.
- Propone cambios importantes en cuanto a los costos producción, difusión y de acceso al arte: desafía el concepto de propiedad de la obra a cambio de su propiedad pública, sobresaltando su capacidad de difusión universal.

- Destaca la propiedad interactiva de la obra, activando rol convencional del público, convirtiéndose en un público usuario.
- Propone nuevos elementos en el tratamiento de la imagen como las interfases, los códigos informáticos y fortalece el protagonismo del movimiento, de la velocidad, del tiempo, del color, lincks, etc.
- Interfiere el imaginario artístico proponiendo nuevas nociones tales como: incorporey, warking progress continuando la idea que propone la noción de “aggre y pass” del arte correo.
- Propone un intercambio constante de la información a partir del sólo hecho de poder estar en la red. Asimismo, opera resolviendo ciertos problemas de la realidad del arte local, por ejemplo, alentando el trabajo cooperativo.

De acuerdo con estos puntos, el desarrollo del arte digital engendra para el campo del arte algunas discusiones asociadas a la producción artística contemporánea. Actualmente, se puede identificar la existencia de ciertas discrepancias entre, por ejemplo, el afán por la divulgación del conocimiento estimulado por el progreso tecnológico y los dilemas tradicionales acerca de la apropiación de la obra, la polémica entre el original y la copia, así como la pérdida de la “esencia” por su acople a los requerimientos de la era contemporánea. Según esto, el arte digital mediante su naturaleza mediática supone transformaciones para el modo de organización de la producción artística, provocando cierta reflexión, acerca del los mecanismos de legitimación del arte contemporáneo para el escenario local. Así pues, observamos que, el arte digital se aproxima a los intereses y modos de representación de lo que se reconoce como el circuito de artistas contemporáneos. En la actualidad, este grupo se presenta como principal adversario de quienes monopolizaron, hasta el momento, los espacios y recursos del campo.

En términos de Bourdieu, entendimos que, el campo del arte visual local se comporta como un espacio juego, potencialmente abierto, con fronteras dinámicas y que son objeto de lucha entre sus participantes (artistas, curadores, gestores, críticos, galeristas, etcétera) que conocen el juego y sus reglas mediante la apropiación de un habitus propio del campo. Asimismo, reconocimos que, el arte digital funciona como subcampo en el sentido de que, en su interior, también existen reglas específicas que habilitan a ciertos artistas a participar en él, concediéndole oportunidades diferentes, mediante la transferencia de capital específico. Al mismo tiempo que, excluye a otros artistas por no cumplir con algunos de los requisitos propios del subcampo (trayectoria en producción contemporánea, red de contactos, habilidad técnica, incidencia en el exterior, etc). El hecho de estar por fuera del circuito, supone no acceder al habitus requerido, que funciona como un esquema de percepción común que le concede al artista información acerca del funcionamiento- en este caso, del subcampo digital.

Ahora bien, en el escenario del arte local existen, al menos, dos perfiles marcados de artistas digitales. Aquellos que se identifican con el circuito de referencia (los artistas digitales y por ende, contemporáneos), y los artistas digitales que han sido excluidos del subcampo de referencia pero que, a pesar de esto, cuentan con cierta incidencia en el campo del arte. Esto se debe a que, existen artistas digitales con una trayectoria en el campo del arte que, previamente a convertirse en artistas digitales habían logrado interpretar el habitus del campo. Y por otra parte, existen ciertos artistas digitales que, si bien, no han podido participar del circuito de referencia, han conseguido con esfuerzo, oportunidades puntuales dentro del campo mayor del arte (probablemente, por contar con un mínimo de capital específico, por ejemplo, por formación, o un algún tipo de contacto). Claro está que, este tipo de artista digital es, en menor medida, recompensado por el hecho de situarse en el límite del campo. Mientras que, los artistas digitales con afinidad al grupo contrincante (artistas

contemporáneos versus artistas consagrados), se encuentran mejor ubicados porque, de algún modo, están compitiendo con ventaja.

Para comprender, aún más, este complejo entramado, es conveniente reflexionar acerca del grado de aproximación de las hipótesis propuestas.

Así pues, con respecto a la primera hipótesis que sostiene que, los artistas digitales son asociados más al rol del experto informático más que al rol del artista. Al menos, para el circuito de entrevistados, se confirma. En varias oportunidades se sugiere que el arte digital sólo cuenta con conocimiento informático y ciertas inquietudes artísticas pero, aún insuficientes conocimientos pictóricos. Comentarios de este tipo, afirman la desconfianza hacia los alcances artísticos del arte digital. De hecho, muchas de las dificultades que atraviesa esta nueva práctica artística se refiere, justamente, a superar un imaginario social del arte que coloca al arte digital en una posición de desventaja frente al resto de los géneros artísticos. Asimismo, esta apreciación se vincula a que la práctica responde a una formación, básicamente, autodidacta y por ende, poco institucionalizada. A pesar de esta apreciación, la mayoría de los entrevistados distinguen al arte digital del diseño gráfico. La distinción radica, justamente, en la tendencia hacia investigación y experimentación de la herramienta por parte del arte digital aunque, aparentemente, se trata de una tendencia, aún, muy tímida.

En lo que se refiere a la segunda hipótesis que sostiene que, el arte digital carece de ámbitos de difusión dificultando de ese modo, su reconocimiento y comercialización. En principio, es lo que ocurre, sin embargo, no todos los espacios se comportan del mismo modo. Los distintos ámbitos del campo del arte se distinguen a partir de sus propósitos y según quién lo desarrolle. A pesar de esto, el hecho de que se trate de un campo relativamente pequeño favorece las influencias de uno a otro espacio. Así pues, el hecho de que el arte digital no sea del todo promocionado y aceptado por los ámbitos de mayor peso o influencia dificulta, aún más, el convencimiento del resto del campo. A su vez, en cuanto a la aceptación del arte digital por parte de las galerías, según parece, el motivo reside en que el arte digital no se presenta como redituable porque supone una actitud de riesgo. Algunos galeristas afirman que, exhibir arte digital implicaría cierta inversión pero sin casi garantías. A esto se le suma que, los seguidores del arte digital, aparentemente, no tienen capacidad de compra lo que supone, más aún, depender de la capacidad que posea la propia galería para promocionar y persuadir a su público a favor del arte digital. La sensación que existe entre los entrevistados, sin embargo, es que las galerías locales no son, precisamente, muy emprendedoras. Según algunos entrevistados, la tarea de introducir o promocionar a un artista no aparenta ser de las galerías, sino más bien, de los museos. A partir de esta lectura, se podría pensar que, para que el arte digital logre conquistar un lugar en el mercado del arte local, en principio, deberá ganar la atención de los museos (ámbito de legitimación). Pero esto no se termina acá ya que, aparentemente, existe otro tanto de dominios. Los museos, por ejemplo, están influenciados por la opinión y actuación de los críticos y curadores en relación con la obra. Sin embargo, según lo que se pudo apreciar, casi no existen críticos y curadores familiarizados con el arte digital. Algunos entrevistados opinan que, la labor de la crítica, actualmente, casi no existe porque ha sido afectada por una serie de favores y compromisos particulares, al mismo tiempo que, por rivalidades personales.

En cuanto, a la tercera hipótesis donde se presume que este tipo de dificultades se podrían ver amortiguadas gracias a la naturaleza propia del arte digital, se confirma. Sin embargo, al menos en nuestro entorno, el arte digital aún se encuentra muy apegado a los medios tradicionales de difusión, probablemente, porque los géneros como la multimedia y la estampa digital son de los pocos modos admitidos por el campo del arte. En este sentido, algunos entrevistados opinan que, no todos los artistas digitales explotan en profundidad las posibilidades del medio digital. A pesar de esto, ocurre que, el arte digital tiende a

comportarse, de un modo más desinteresado con la divulgación de la obra. El hecho de que una obra digital pueda exponerse en la red, por ejemplo, ha simplificado considerablemente los antiguos modos de difusión, incrementando el intercambio con el exterior y, facilitando el desplazamiento de la obra, etc.

En lo que se refiere a cuarta hipótesis que sostiene que, los artistas digitales más prestigiosos son los cuentan con una trayectoria artística con los medios convencionales, no se cumple del todo. Si bien, sucede que, el campo del arte local reconoce con menos prejuicio e inconvenientes producciones digitales realizadas por artistas con trayectoria en el propio campo. Se tratan de aprobaciones puntuales y que no residen, específicamente, en el interés por digital, sino que, responden más bien, a un interés y reconocimiento previo. De este modo es que, la trayectoria se presenta como un capital que habilita al artista a participar del campo y lo ayuda a superar algunos inconvenientes estructurales, mediante la red de contactos que dispone y por ende, cierta experiencia artística. Lo interesante, sin embargo es que, al interior del sub campo digital ocurre lo contrario porque los artistas con trayectoria análoga no son completamente admitidos por el circuito digital. En este grupo en particular, se valora la trayectoria estrictamente en la producción digital o en otros géneros de la gesta del contemporáneo.

Por su parte, la quinta hipótesis sostiene que, los artistas digitales locales no conforman una comunidad porque se tratan, más bien, de exploraciones individuales, aparentemente, se corrobora. Los propios artistas digitales, por ejemplo, no perciben que funcionen como una comunidad que comparta criterios estéticos específicos y donde se coordine una maneras concreta de actuar. A pesar de ello, tampoco aparentan ser experiencias del todo individuales y descontextuadas, ya que existen entre los artistas digitales locales, múltiples contactos e intercambios. Así pues, vínculo funciona, básicamente, como una red de contactos por lo que se lo reconoce como un circuito digital. Este intercambio, opera como una estrategia de supervivencia para superar algunos problemas vinculados, generalmente, con el acceso a los equipos y otros recursos. Se trata de un intercambio ocasional y específico y, por tanto, con relativa continuidad en el tiempo, sin necesidad de ajustarse a algún tipo de formalidad y normas explícita.

Por último, la sexta hipótesis sugiere que, los artistas digitales locales se asocian más un usuario de programas artísticos que a un creativo informático, aparentemente, se aproxima bastante a lo que ocurre. Los artistas digitales que trabajan desde el código, a simple vista, son la minoría, mientras que, el perfil que más predomina es aquel que trabajan desde programas específicos. Más no por ello, son menos creativos. A menudo ocurre que, para superar los problemas en la producción artística propios de la coyuntura local, los artistas digitales tiende a dar soluciones recurrentes y creativas.

Luego de haber respondido a nuestras conjeturas, estamos en condiciones de reflexionar un poco más acerca de lo que viene sucediendo dentro del campo del arte local. Observamos entonces que, el escenario del arte local atraviesa por un período de transferencia de ciertos espacios de poder (como pueden ser salas de exposición) a otro grupo de artistas que, desde hace un tiempo, vienen ganando instancias de juego, gracias a su progresiva apropiación del sentido de dicho juego y el tipo de maniobras planteadas. En cuanto al arte digital, se presenta en este escenario como uno de los lenguajes con menos oportunidades porque a diferencia, por ejemplo, de la fotografía aún no ha conseguido fortalecer su lugar. Este hecho, probablemente, se deba a que, su propia naturaleza se distingue, en gran medida, con el resto de las prácticas artísticas porque supone rupturas demasiado fuertes (no sólo referidas a un modo particular de producir y organizarse, sino, a la instauración de un nuevo imaginario del arte). Lo que explica, de algún modo que, las modalidades más aceptadas sean aquellas que

no se despegan mucho de la tradición. Mientras que, géneros como el Software-art, casi ni se reconocen. A pesar de esta incidencia moderada del arte digital en el campo del arte local, vale recordar que, han existido experiencias particulares (como por ejemplo, las de Brian Mackern) que, si bien, no cuentan con fuerza suficiente para instalar grandes cambios en el campo del arte local son, en cierto modo, señales de hacia dónde tienden las transformaciones del arte. Este tipo de artista ha conseguido, aunque sea, en determinadas situaciones, evidenciar y ridiculizar la vigencia de las reglas del campo del arte local mediante la adaptación de sus propuestas. Vale destacar este tipo de experiencias, si tenemos en cuenta que, el habitus funciona, justamente, en estado práctico. Al mismo tiempo que, afirma y confronta, modificando de un modo consciente o no, el sistema de disposiciones precedente. De acuerdo con esto, el arte digital, ya desde la elección del soporte se separa del antiguo sistema de producción y difusión empleado en campo del arte local. No obstante, esto es insuficiente, si tenemos en cuenta que, se trata de una práctica resistida por el conjunto de quienes dominan y distribuyen actualmente el poder que se produce en el campo. Tal actitud queda en evidencia en cuestiones mínimas, por ejemplo, frente a la escasez de recursos y equipos necesarios para exponer experiencias de arte digital en salas y concursos. Asimismo, este tipo de oportunidades casi siempre depende de una serie de consentimientos y voluntades particulares.

Según esto y para terminar, podemos entender que la vigencia del arte digital en el campo del arte local depende mucho del espacio futuro que le habilite el circuito de artistas y agentes contemporáneos. Para que esto, efectivamente, sea posible y no se trate un mero cambio de puestos de quiénes dirigen el juego, los artistas digitales deberían terminar de consolidarse como subcampo, intercambiando mayormente entre ellos, aprovechando las propiedades de difusión del soporte, y sobre todo, negociando un espacio propio dentro del campo del arte local, que habilite el desarrollo del lenguaje y su difusión. De lo contrario, cabe preguntarse hasta dónde el juego actual y futuro implica una apertura del campo del arte visual local y, por el contrario, no se reduce a fortalecer únicamente a cierto circuito de artistas.

7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- **ALONSO, LUIS ENRIQUE.** “Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa” En Delgado, J.M. y Gutiérrez, J. (coord.) Métodos y Técnicas cualitativas de investigación Social” Editorial Síntesis. Madrid, 1999.
— “La mirada cualitativa en Sociología”. Editorial Fundamentos. Madrid, 1998.
- **ADORNO, THEODOR; HORKHEIMER, T.W;** “La Industria Cultural” en Dialéctica del Iluminismo; Sur; Bs. Aires; 1979.
— La Industria Cultural. “Ilustración como engaño de las masas”; p 393-432; en Sociedad y comunicación de masas / James Curran, Michael Guruvitch, Janet Woollacott. México: FCE, 1986.
- **ANDRADE DE FRANCO, JOSÉ LUIS;** “De la autonomía de las esferas en Max Weber al concepto de campo de Pierre Bourdieu”; Revista Múltipla, año VII- vol.9- nº 15; Brasilia; 2003. En: <http://www.upis.br>
- **ARRIOLA; MAGALÍ;** “Razón Social”, Simposio Teoría del Arte Contemporáneo (SITAC); México DF; 2002; en: <http://www.enconstruccion.org>
- **AROCENA, RODRIGO; SUTZ, JUDITH;** Los desafíos del cambio tecnológico: comprender los peligros, construir las oportunidades; p106. Editorial FESUR. Montevideo; 1989.
— Ciencias, técnicas y sociedad: antología introductoria. Trilce; Montevideo;1995.
— Qué piensa la gente de la innovación, la competitividad, la ciencia y el futuro. Ciesu: Trilce; Montevideo; 1997.
- **BAIGORRI, LAURA;** “Artistas Latinos Making Global Art”; en: [http://www.lacasaencendida.com/Ficheros/LCE/documentos/artistas latinos making global art](http://www.lacasaencendida.com/Ficheros/LCE/documentos/artistas%20latinos%20making%20global%20art)
- **BALIÑO, NORBERTO;** “Cultura visual: una aproximación a la mirada” octubre de 2004; en: Material de apoyo al curso de Seminario de las Estéticas (I) IENBA/ UdelR; Mayo de 2005.
- **BAUDRILLARD, JEAN;** Cultura y simulacro; Kairós; Barcelona 1993.
— Video culturas de fin de siglo; Madrid : Cátedra, 1990.
- **BELTRÁN, MIGUEL.** “Las cinco vías de acceso a la realidad social”. Editorial Alianza. Madrid, 1986.
- **BENJAMÍN, WALTER;** “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica”; Madrid; Ed. Taurus; 1995.
- **BLANCHET, ALAIN.** “Entrevistar” en Blanchet, A; Ghiglione, R; Massonannat, J; Trognon, A: “Técnicas de investigación en Ciencias Sociales”. Narcea SA Ediciones. Madrid, 1989.
- **BOURDIEU, PIERRE;** Sociedad y Cultura; 1ª Edi. 1984; Grijalbo; México; 1995.
— La distinción. “Crítica social del Gusto”; Tarus Ediciones, Madrid; 1999.
— “Cosas dichas”; 1ª Edi. 1987; Gedisa Editorial; Bs.As.;1988.
— “El sentido práctico”; Tarus Ediciones; Madrid; 1991.
- **BREA, LUIS;** La Era Postmedia; En: [http://www.sindominio.net/afe/dos_ mediaactismo/Luis Brea La Era Postmedia.PDF](http://www.sindominio.net/afe/dos_mediaactismo/Luis%20Brea%20La%20Era%20Postmedia.PDF); Edti.2002.
- **BUCK-MORSS, SUSAN;** “ Dialéctica de la mirada”Walter Benjamín y el proyecto de los Pasajes; 1ª Edi.1989; Visor Editores; Madrid; 1995.
- **CANALES, M y PEINADO, A.** “Grupos de discusión” en Delgado, JM y Gutiérrez, J “Métodos y técnicas cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales”. Síntesis Sociología. 1995.
- **CASTELLS, MANUEL;** La era de la información: economía, sociedad y cultura; Editorial Alianza, Madrid; 1997.
- **DELEUZE, GUILLES;** La lógica del sentido; Edit. Paidós; Barcelona; 1989.

- **FAJARDO, CARLOS;** *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid; 1999. En: http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html
- **FRAENZA, FERNANDO; PEIRÉ, ALEJANDRA;** “*El Arte tecnológico y el estado crítico del sistema del Arte*”. En: Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital, 6tas Jornadas de Arte y Medios Digitales. Córdoba. http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/fraenza_perie.pdf
- **GIBBONS, M.** La nueva producción del conocimiento. Panares- Corredor S.A., Barcelona; 1997.
- **GUIGOU, NICOLAS;** El quiebre del espejo: ensayos sobre teoría antropológica y cultura visual. Promociones Universitarias; Montevideo 1996.
- **HABERMAS, JURGEN;** Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos. Cátedra; Madrid;1984.
- **HERRERA FERRER, RAQUEL;** Abstract; en: http://cibersoc.net/congres2004/grup/fitxacom_publica2.php?idioma
- **JAMESON, FREDERIC;** La Teoría de la Posmodernidad. Editorial Trotta; Madrid; 1996.
- **LACASA, JACQUELINE;** “Palimpsestos. Escritos sobre Arte Contemporáneo Uruguayo”. Edic.CAC (Cuadernos de arte contemporáneo); Montevideo; 2006.
— Comentarios de Di Maggio, Nelson; en: http://cartelera.com.uy/mas_info.php?id=1189
- **LANDOW, GEORGE;** Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología; Editorial Paidós; Bs. As; 1995.
- **MACKERN, BRIAN;** La maquina podrida; 2004; en: <http://netart.org.uy/subasta/>
— <http://netart.org/ndart/index.html>
- **MARCELINO, BONILLA; GILES, CLICHE;** Internet y sociedad en América Latina y el caribe. FLACSO; Ecuador; 2001.
- **MIRES, FERNANDO;** “*La revolución que nadie soñó, o la otra posmodernidad*”: la revolución microelectrónica, la revolución feminista, la revolución ecológica, la revolución política, la revolución paradigmática. Nueva Sociedad; Caracas; 1996.
- **MORALES, GABRIELA;** “Oxímoron (III) ó De ex a t = 0”. IENBA; UdelaR; Montevideo; 1998.
- **ORTÍ, ALFONSO.** “La apertura y el enfoque cualitativo o estructural: la entrevista abierta semi-directiva y la discusión de grupo”. En García Ferrando, M, Ibáñez, J y Alvira, Francisco (compiladores) El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación Alianza Universidad. 1996.
— “La confrontación de modelos y niveles epistemológicos en la génesis e historia de la investigación social”. En Delgado, J.M. y Gutiérrez, J. (coord.) Métodos y Técnicas cualitativas de investigación Social” Editorial Síntesis. Madrid, 1999.
- **PRANPOLINI, E;** “*La città Futurista*”. Italia; 1928; En: <http://www.uclm.es/es/cdce/sin/sin6/7pramp.htm>
- **REICHARDT, CH. Y COOK, T.** “Métodos cualitativos y cuantitativos en la investigación evaluativa” Ediciones Morata, Madrid; 1988.
- **SCHWARTZ y JACOBS.** “Sociología Cualitativa. Método para la reconstrucción de la realidad”; Editorial TRILLAS; 1984.
- **TAYLOR, S.J. y BOGDAN, R.** “Introducción a los métodos cualitativos de investigación”. Editorial Paidós. Buenos aires, 1986.
- **VALLES, MANUEL.** Capítulos 1 y 2. “Variedad de paradigmas y perspectivas en la Investigación Cualitativa”. En “Técnicas Cualitativas de Investigación Social. Reflexión metodológica y práctica profesional”. Síntesis Sociología. 1997c.
- **WEBER, MAX;** Economía y Sociedad; tomo I; Edit. FCE; México; 1944.
— “El político y el Científico”; Edit. Alianza; Madrid; 1965.

- “La ética protestante y su espíritu del capitalismo”; Península; Barcelona; 1985.
- “Sociología de la Religión”; Edit. ISTMO; Madrid; 1997.
- **WILSON, THEODORE.** “Métodos cuantitativos versus métodos cualitativos en Investigación Social”. F.C.U. Ficha N° 256. Montevideo, 1990b.

Anexos:

Entrevistados (Primera fase):

1. **Héctor Regis-** Artista, Docente- ayudante del área de Artes Gráficas (Multimedia) en el Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes.

2. **Pablo Sedraschi-** Docente- ayudante del área de Artes Gráficas (Multimedia) en el Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes.

3. **Jorge Echenique-** Nace en *Durazno*, Uruguay, en 1957. Desde temprana edad se vincula al arte incursionando en las técnicas tradicionales de la plástica. Editó tres libros participa en diversas publicaciones e investigaciones sobre Poesía Visual. Egresó del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes en 1996. Licenciado en Arte y Artes Visuales (Universidad de la República O. del Uruguay, 2004). Ejerce la docencia en Enseñanza Secundaria (*Dibujo*) y U.T.U (*Curso de Diseño Gráfico*). Participa y organiza eventos artísticos ("*Encuentro con las Poesía Experimental y visual*", "*Retinas e ImprovisAcciones*" en el M.E.C. y otros).

4. **Anhelo Hernández-** Nace en Montevideo en 1922. Es pintor, grabador, escultor, ensayista, ex profesor de la Unidad de Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, México (1983-1987); desde 1988 es profesor encargado del taller del Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes", e investigador de máximo grado de la Universidad de la República del Uruguay. Fue discípulo de Joaquín Torres García entre 1944 y 1949, miembro del Taller fundado por ese maestro hasta 1950, y becario en la Escuela Superior de Arte, Berlín, 1969. Autor de numerosos ensayos sobre teoría del arte y monografías de artistas entre los que se encuentran: Myrna Soto (1982), Joaquín Torres García (1986), Francisco Matto (1991), Augusto Torres (1992), Eva Díaz (1996), entre otros. Algunas distinciones: Premio "Pedro Figari", Banco Central del Uruguay (2003); Premio único del Concurso Internacional de la UNAM (1979); dos veces primer premio nacional de retrato (1957 y 1959); premio adquisición IX Salón Municipal (1958); segundo premio de dibujo y grabado en el XXVIII Salón Nacional (1959).

5. **Gabriela Morales-** Docente- ayudante de Seminario de las Estéticas III Instituto Escuela Bellas Artes. Artista investigadora.

Pautas de las entrevistas exploratorias:

- En primer lugar, mediante el empleo de la pregunta: ¿a qué se le llama arte digital en Uruguay? se intentó observar en qué consistía para cada informante dicha práctica. Atendiendo, a su vez, a la trayectoria individual; a los orígenes de la práctica específica, al modo y al contexto de inserción de cada artista. En una palabra, se pretendía observar si algunos de los entrevistados había sido percusor del arte digital en el Uruguay o más bien, se trataba de novatos.

- Para reconocer los beneficios y las tensiones generadas en el campo artístico a partir del uso de TICs, se preguntó a los entrevistados si reconocían en el arte digital contenidos distintos al "arte tradicional" y si el arte digital implicaba un cambio en la concepción del arte local.

- Otra pauta, pretendía identificar la existencia de criterios o reglas que nos habilitará a hablar de una comunidad de artistas digitales local. En este sentido, se preguntó por la existencia de criterios estéticos comunes o compartidos al momento de evaluar el componente artístico de una

pieza digital, mediante la pregunta: ¿comparten los artistas digitales criterios comunes a la hora de crear una obra?; ¿existen alguna instancia de intercambio entre los artistas digitales?

- Por otra parte, también nos interesó observar si había comunicación entre las mal llamadas artes "tradicionales" y aquellas que usan como soporte a las nuevas tecnologías. Según esto, se preguntó, si la aplicación de las tecnologías de la comunicación orientadas a la producción artística provocaban algún tipo de tensión, resistencia o conflicto.
- Asimismo, se intentó reconocer el modo de difusión y distribución específica del arte digital en el medio local. En aquel momento se pensaba, principalmente, en las potencialidades propias del soporte- por ejemplo, la posibilidad del trabajo en red.
- En un plano, si se quiere, más general, nos preguntábamos acerca de los contenidos de la producción artística digital. Identificando la percepción de los entrevistados acerca de la relación de tal práctica con la cultura contemporánea.

Entrevistados (Segunda Fase):

Enrique Aguerre: Nace en Montevideo en 1964, es video artista y realizador de entornos digitales, miembro CO-fundador del NUVA (Núcleo Uruguayo de Videoarte); y desde 1997 coordina el Departamento de Video del Museo Nacional de Artes Visuales.

Enrique Abal: Autodidacta en Fotografía e Imagen Digital. Curso de Revelado y Ampliación Color en AGFA Argentina. Curso de Macromedia Flash con Massimo Di Segni en Filef. Curso de diseño web con la Profesora María Clara Goncálvez. Desde el año 2000 a la fecha coordina el espacio virtual Arteuy.com.uy.

Gladys Afamado: Nace en Montevideo. Desde 1965 ha participado en numerosas Bienales y Trienales Internacionales de Grabado, Ha realizado múltiples exposiciones personales – grabados, cajas, piedras pintadas), pinturas, actualmente se viene desarrollando como artista digital presentándose en varios eventos.

Alejandro Alberti: Artista Digital, nace en Montevideo el 22 de junio de 1977. Cursó durante dos años la carrera de Arquitectura en la Universidad de la República. Ingresó al taller de Fernando López Lage -1999. Participó en la exposición Territorio Bambi, Colección Engelman-Ost - 2001 Participó en la muestra de Arte Digital, realizada en Córdoba, Argentina - 2001 Invitado a la Bienal de Arte Digital y Nuevos Medios realizada en Santiago, Chile - 2001 Invitado a la Muestra de fin de cursó de la Escuela Nacional de Bellas Artes - 2001 Participó en la muestra de arte digital - Frontera Incierta - Museo de Artes Visuales 2001 Seleccionado en el Salón Municipal de Artes Plásticas – 2001. Actualmente trabaja como diseñador gráfico independiente y desarrolla su obra personal.

Fernando Álvarez Cozzi: Nace en Montevideo en 1953. Artista plástico, diseñador gráfico y video artista y percusor del arte correo. Fundador del Núcleo Uruguayo de Videoarte. Actualmente coordina- junto con Aguerre- el Departamento de Video del Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo.

Gustavo Alamón: Nace en Tacuarembó en 1935. Artista plástico y estudia con Anhele Hernández, en 1959 Ingresó a la Escuela de Bellas Artes de Montevideo, al Taller de Edgardo Ribeiro y más tarde con el Profesor Miguel Angel Pareja. Desde 1963 se desempeña como docente de dibujo, alcanzando a un cargo de director en un Liceo de Tacuarembó. Asimismo se hizo cargo de varios talleres de plástica en el litoral del país. Participa en varios seminarios y cursos en el exterior, llegando a radicarse en 1991 a 1993 en Madrid, donde instala su taller. En 1995 a 98 lo designan como Director de Cultura del Departamento de Río Negro. En 1999 es designado Director del Departamento de Artes Plásticas del Ministerio de Educación y Cultura. En 2002 Integra jurado del premio Paul Cezanne 2002 organizado por la Embajada de Francia. Y desde 2003 dirige la Galería de Arte "Puerta de San Juan" Montevideo – Uruguay.

Susana Arroces: Nace en Argentina, vivió en Lima- Perú; actualmente coordinadora de la Galería el Paseo en Mdeo. y en Manantiales.

Enrique Badaró: Artista plástico que se desempeña en la Intendencia Municipal de Montevideo como: Asesor de Artes Visuales del Departamento de Cultura. También es Director del Programa Talleres de Artes Visuales para la Ciudad de Montevideo; es Coordinador general del Centro Municipal de Exposiciones SUBTE. Tiene formación en grabado en metal, en dibujo y pintura, en serigrafía y xilografía, incursionado, también, por la litografía. Desarrolla desde 1978, actividades vinculadas a lo teatral y cinematográfico.

Beatriz Batione: Nace en Montevideo, Uruguay, en 1949. Realiza estudios de arquitectura, pintura, grabado, historia del arte, estética y semiótica. Participa en talleres de papel, fotograbado y música. Fue integrante y artista gráfica del Club de Grabado de Montevideo. Ilustra, diseña y diagrama para varios diarios, semanarios, revistas nacionales e internacionales. Realiza diseños filatélicos para emisiones de sellos y matasellos. Desarrolla en dibujo técnico-científico la descripción de especies nativas. En 1990 participa en la creación del taller de gráfica "Garabatos", en donde trabaja hasta el 2000, año en el que crea y pasa a ser integrante del taller de comunicaciones, medios gráficos y multimedia "Gliphos". Sus obras se encuentran en museos, galerías y colecciones privadas de Alemania, Argentina, Brasil, España, Estados Unidos, Finlandia, Inglaterra, Paraguay, Perú, Suecia, Uruguay y Venezuela.

Patricia Bentancour: Es curadora y artista. Directora de Exposiciones y Nuevos Medios del CCE/centro cultural de España en Montevideo. Research Academic Program / Fullbright (1996-2000). Estudia Arquitectura y Arte Contemporáneo: Education Department - Guggenheim Museum, Curatorial Department - New Museum of Contemporary Art y Art Management Master Program / New York University. Analista de arte contemporáneo, miembro de AICA -- Association International de Criticos de Arte, AUCA/filial Uruguay, IKT/ International Curators of Contemporary Art. Co-Fundadora y miembro asesor del FAC/ Fundación de Arte Contemporáneo, Associate Artist / Atlantic Center for the Arts/ACA-USA. . Ha publicado ensayos y textos en ARTE: (Uruguay), Nerter (España) y Photography Quarterly (New York, USA). Como también, ha participado en varias bienales y exposiciones internacionales.

Clio Bugel: Nace en Montevideo en 1971, es Licenciada en Filosofía (Universidad de la República), artista, crítica de arte y curadora independiente desde 1998. Miembro de AUCA y co-fundadora del Centro de Documentación de Artes Visuales del Uruguay. Colabora regularmente con la prensa nacional y extranjera desde 1998 y ha curado muestras en el Museo Blanes, el Centro Cultural de España (CCE) y salas de la Intendencia Municipal de Montevideo. En 1997-1998, realizó una pasantía de investigación en el Museo Blanes. En marzo de 2006 participó como invitada en el workshop para jóvenes curadores "Fast Forward", en ocasión de la inauguración de la 4ª Bienal de Arte Contemporáneo de Berlín, Alemania (marzo 2006), becada por el Instituto Goethe de Berlín. Actualmente forma parte del Proyecto Monitor de políticas TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en América Latina, de APC (Asociación para el Progreso de las Comunicaciones), una ONG dedicada al activismo en línea por los derechos de la comunicación.

Diego Carnales: Artista plástico y digital. Estudió Ingeniería y Bellas Artes (Taller Alonso), es también Licenciado en Diseño gráfico. Docente de la Escuela de Arte y Diseño de BIOS. Ha participado de varios eventos y exposiciones (Primer Encuentro de Arte y Ciencia en la Torres de las Telecomunicaciones; he expuesto en la Cede de APEU; en el Molino de Pérez; en el Centro Cultural Lapido; en el Hall principal del Instituto BIOS; en el hall de la Universidad ORT; en el Atrio de la Intendencia Municipal de Montevideo, y fue invitado al evento de Arte Digital desarrollado en la Habana- Cuba.

Laci Duarte: Nace en Mataojos de Salto en 1937. Vive en Uruguay hasta 1976 que se traslada a Porto Alegre y se dedica al tapiz, su medio de vida hasta 1982. En 1981 vuelve a Montevideo y se dedica totalmente a la pintura realizando varias exposiciones. Recientemente participó de la Bienal de Venecia y se encuentra actualmente representada en la Colección Engelman Ost.

Jacqueline Lacasa: Nace en 1970, es Licenciada en Psicología de la UdelaR. Produce desde el año 2000 la plataforma: "La Hija Natural de JTG", ha publicado un ensayo y varios; dirige el proyecto editorial CAC-cuadernos de arte contemporáneo. Ha realizado exposiciones como artista en Uruguay y en el exterior (Argentina, Brasil, Cuba, España, Estados Unidos). Trabaja como curadora y como crítica de arte ha sido seleccionada por el comité de crítica de Francia para participar en el último Congreso Internacional en París en octubre de 2006. Trabaja como

colaboradora en el Suplemento El País Cultural del Diario EL País, Diario La República y en publicaciones independientes.

Logo: Es un grupo de gestión y de acción de proyectos artísticos, integrado por Felipe Ridao y Mariana Ures, son jóvenes (27 y 29 respectivamente), tienen formación arquitectura y en diseño gráfico, fueron alumnos del célebre Antoni Muntadas y siguen de cerca los movimientos experimentales. En un par de años saltaron del anonimato a una cierta celebridad. En cada proyecto que realizan se les suma alguien y han exhibido sus últimas obras en el Salón Municipal con la obra LOVETOUR., en "Banco de niebla" en el CCE. Participaron en el seminario Montevideo en el salón azul de la IMM.

Olga Lournadie: Nace en 1941 en Montevideo, es Arquitecta, crítica de arte e investigadora independiente en historia del arte nacional. Curadora de muestras de artistas nacionales en Uruguay y en el exterior, y de exposiciones referidas a sectores y etapas de la plástica, la arquitectura y la artesanía uruguayas. Inició su actividad crítica en 1967 en publicaciones locales y del exterior, y ejerció la docencia de historia del arte y/o de la arquitectura desde 1969 hasta 1996. Integró como arquitecta asesora la Unidad Ejecutora para la protección del Patrimonio Histórico, Edificio y Ambiental del Departamento de Montevideo (1985), fue delegada de la comuna en la Comisión Coordinadora del Trabajo Artesanal (1989-1990), y es miembro de la sección uruguaya de la Asociación Internacional de Críticos de Arte (AUCA), institución de la que fue secretaria (1986-1990) y actualmente presidenta desde agosto de 2001. Co-fundadora del Centro de Documentación de las Artes Visuales del Uruguay. Miembro de la Comisión Delegada por la Intendencia de Montevideo para la puesta en marcha del Museo de Arte Precolombino e Indígena en dicha ciudad. Jurado de premios nacionales e internacionales.

Brian Mackern: Net artista, músico, nació en Montevideo en 1962. Se desarrolla en el diseño general y la programación. Fundador de los directorios online [<artef@ctos virtuales>](http://www.internet.com.uy/vibri/) [<http://www.internet.com.uy/vibri/>] y [netart latino database](http://netart.org.uy/latino/index.html) [<http://netart.org.uy/latino/index.html>]. Es, además, desarrollador de interfaces sonoras offline/online. Director/editor de [<artefactos virtuales>](http://www.internet.com.uy/vibri/), uno de los primeros espacios virtuales latinoamericanos dedicados a la investigación, desarrollo e implementación de proyectos de netart [1996]. Desarrollador/diseñador de diversos proyectos de arte net/cd y compositor de estructuras y entornos sonoros autogenerativos/reactivos. Sus trabajos, enfocados principalmente en estructuras de proceso, exploran el diseño de interfaces, navegaciones alternativas, la creación de soundtoys [objetos/interfaces sonoro visuales generativas/reactivas/interactivas] y animaciones video-data en tiempo real, netart y soundart. Desde el año 2000 trabaja en la elaboración, organización y estructuración de una database de netartistas latinoamericanos [netart_latino database]. Participa en múltiples proyectos colaborativos. Escribe artículos referidos al browser-art, soundtoys, netart, software-art, y dicta diversas conferencias y workshops en torno a estos tópicos en Uruguay, Argentina, España y México. Ha compuesto música para piezas de teatro, video/movies, y diseña settings/entornos sonoros para performances. Desde 1999 se desempeña como video-data jockey dentro de muy diversos entornos, realizando proyecciones en tiempo real y diseños visuales específicos junto a artistas sonoros/músicos. Sus últimos trabajos han sido presentados dentro del marco de la 'netart.org.uy / 2004-2005 eurolatino tour', gira que incluyó Uruguay, Argentina, México, España, Italia, Korea. Su obra ha recibido diversos reconocimientos institucionales.

Pablo Marks: Nace en Florida, Marchand, galerista responsable de la Galería Latina desde 1980, ubicada en la Ciudad Vieja. Además es técnico en esferográficas y tubo muy vinculado al teatro, hasta su experiencia más cercana en el circular.

Clemente Padín: Nació en Lascano, Rocha en 1939. Poeta, diseñador gráfico, performer multimedia, videísta, crítico de arte. Licenciado en Letras Hispánicas (Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UdelaR), fue director de las revistas Los Huevos de Plata, Ovum y Ovum 10 entre 1965 y 1976. Es autor de 18 libros publicados en América y Europa. Ha realizado cientos de exposiciones y participado en miles de muestras de arte postal, en casi todos los países

del mundo, a partir de 1969. Es quizás el mayor poeta experimental hispanoparlante contemporáneo.

Pablo Thiago Rocca: Nace en Montevideo en 1965; es escritor, Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UdelaR) y se desempeña como investigador de arte y periodista en medios de comunicación del país y el extranjero. Es Profesor Asistente en la CSIC, y vicepresidente de la Asociación Uruguaya de Críticos de Arte (AUCA).

Juliana Rosales: Juliana Rosales Arquitecta y actualmente docente en Taller de Proyecto de la Facultad de Arquitectura de la UdelaR. Master en Proyectos Arquitectónicos en el Southern Institute of Architecture en Los Angeles, California. Desde 1999 es miembro del fac (Fundación de Arte Contemporáneo). Vinculada desde 1994 al taller de Fernando López Lage. Ha participado en muestras colectivas e individuales.

Martín Sastre: Nace en Montevideo en 1976, es Video artista y digital, desde hace un tiempo trabaja en el exterior. Además estudió escenografía en la EMAD y arquitectura en la UdelaR. Desde 1985 concurre a talleres de cine, artes plásticas y fotografía. A partir de 1999 expone en Uruguay y en el exterior en muestras como, "BIG, quisiera ser grande" Momenta Art, New York, 2000-2001 y "El Final del Eclipse: El Arte de América Latina en la transición al Siglo XXI", muestra itinerante organizada por la Fundación Telefónica del 2001 al 2003. Representó al Uruguay en la II Bienal Internacional de Arte Electrónico de Belfort, Francia, 2000. III Bienal del MERCOSUR, Porto Alegre, 2001 y en la Selección de obras de la Bienal del MERCOSUR, Brasilia, 2002. II Festival Internacional de la Performance, 2001 en Casa de América de Madrid; ciudad en la que reside actualmente, becado por la Fundación Carolina para realizar un Master Multidisciplinar de Creación Contemporánea. Actualmente reside en España.

Gustavo Tabárez: Nació en 1968, en Montevideo. Estudio con Hugo Longa, ha expuesto en forma individual y colectiva desde 1990, destacandose "SUPER" en la Colección Engelman-Ost, mayo 2000, y "Pinturas" en la Casa de Cultura Mario Quintana, 1995, POA-Brasil. Ha obtenido premios y menciones como: Premio a la Formación, 1992-Salón Municipal, Museo Juan Manuel Blanes-Montevideo. "Nuevo Premio Paul Cezanne", 1992- Museo Nacional de Artes Visuales, Mont. Es miembro de la FAC (Fundación de Arte Contemporáneo) y es docente en su propio taller. Sus obras figuran en colecciones públicas como el Museo de Arte Contemporáneo de Montevideo y la Embajada de Francia en Uruguay, y la Colección Engelman-Ost; y en colecciones privadas en Argentina, Uruguay, Brasil, España, Francia y Estados Unidos.

Santiago Tavella: Nace en Montevideo en 1961. Estudia pintura con Miguel Ángel Pareja (1974-1982), Arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la UdelaR (1980 le queda una materia pero no parece muy motivado). Es miembro fundador del grupo El Cuarteto de Nos (1980), como artista visual expone desde 1990 y sus trabajos han sido vistos en Montevideo y Buenos Aires. Ha curado eventos de artes visuales desde 1998 en Montevideo, Buenos Aires y Nueva York. En el área de las artes visuales digitales ha participado en: Interfaces, 2001 Goethe Institut, Montevideo, curado por Enrique Aguerre & Fernando Álvarez Cozzi. Mayo Uruguayo, 2001, Alianza Francesa de Buenos Aires, Argentina, curado por Graciela Taquini. Plan Cualquiera: Bobeando, Fase 1ª, 2001, Lezlan Keplost, Montevideo, curado por Osvaldo Cibils. Interfaces II, 2002 Goethe Institut, Montevideo, curado por Enrique Aguerre.

Ernesto Vila: Nace en 1936, Montevideo. Estudia en el Taller de Torres García. Maestros: Guillermo Fernández José Gurvich. Desde 1960 ha venido exponiendo y participando

incesantemente en varios eventos nacionales e internacionales.

Virginia Urrestarazu: Desde diciembre de 2004 es Coordinadora de la de la Galería Matriz ubicada en el barrio de Punta Carreta (Solano García 2587 casi Guipúzcoa). La empresa cuenta con obras de pintores uruguayos, algunos de ellos fallecidos, como Arditti, Augusto Torres y Vernazza. También de autores contemporáneos alumnos del taller Torres García, como Pailos, "Pepe" Montes, Celeste Núñez y Deliotti. Ofrece además una abundante obra de temática variada con paisajes, retratos, abstractos y collages de autores jóvenes como Sayago, Vázquez, Cadenas, Teresa Holtz, Davies, Vanni y Ruano entre otros. El segundo rubro de la Galería de la Matriz es la cerámica y la alfarería artística. Piezas de reconocidos ceramistas uruguayos como Margarita Courtoisie y alfareros, entre quienes se destacan Marcelo Perotti y algunos de sus alumnos.

Artistas Digitales	Agentes de difusión y formación	Artistas Análogos
6) Diego Carnales	Gustavo Tabárez	7) Gustavo Tabárez
8) Juliana Rosales	9) Fernando López Lage	Fernando López Lage
Enrique Aguerre	10) Enrique Aguerre	Enrique Aguerre
11) Alejandro Alberti	12) Pablo Roca	13) Laci Duarte
14) Brian Mackern	15) Clio Bunge	16) Ernesto Vila
17) Beatriz Batione	18) Olga Lournadie	Beatriz Batione
19) Martín Sastre	Enrique Badaró	20) Enrique Badaró
21) Santiago Tavella	Santiago Tavella	Santiago Tavella
	22) Logo	
	23) Fernando Álvarez Cozzi	Fernando Álvarez Cozzi
24) Gladis Afamado	25) Susana Arroces	Gladis Afamado
	26) Pablo Marks	
	27) Gustavo Alamón	Gustavo Alamón
	28) Patricia Bentancour	Patricia Bentancour
29) Clemente Padín	30) Virginia	Clemente Padín
31) Enrique Abal	Enrique Abal	Enrique Abal
Jaqueline Lacasa	32) Jaqueline Lacasa	

Pautas de entrevista- fase dos.

Cabe señalar, que las pautas de las entrevistas no difieren en gran medida de las exploratorias, por el contrario, se mantiene muchas de las preguntas. Lo que las distingue, en principio, es la diferencia de enfoques de acuerdo a la categoría de entrevistados correspondiente, y en segundo lugar, en la construcción de una serie de preguntas más específicas.

Entrevista a Artistas digitales:

- 1) Es de interés reconocer la experiencia y tarea de cada entrevistado, en ese sentido, se pregunta: **¿Cuál es tu vínculo con el campo del arte y en qué consiste su tarea?**
- 2) Continua siendo de interés, por su parte, reconocer la idea y concepto que los agentes vinculados al campo del arte visual tienen del arte digital. Esto no significa, sin embargo, que el interés este puesto en la opinión individual de cada informante, solamente identificar las regularidades: **¿a qué se le llama arte digital en el medio local?; ¿existen diferentes categorías de clasificación del arte digital?** para luego, compararlas entre todas. La idea radica, en fijar un mismo estímulo- en este caso, una misma pregunta- vigilando las categorías a las que pertenecen los entrevistados, y/o algún otro dato de referencia y diferencia- por ejemplo, generación, sexo, experiencia, etc.
- 3) Se intenta, también reconocer el momento y contexto de origen de la aplicación de los medios digitales o del arte digital propiamente dicho. **¿de cuándo data el surgimiento del arte digital? , ¿quiénes eran, en ese momento los percusores?**
- 4) Asimismo, se mantuvo el propósito en reconocer el impacto de las TICs en el campo artístico, lo que se alteró, sin embargo, fue el modo en formular la pregunta. En esta instancia, se pregunta acerca de los contenidos de la práctica digital, y sus diferencias con la práctica plástica por medios análogos: **¿qué es lo que distingue a una pieza digital frente a una análoga?**¹
- 5) A la vez, muchos de los datos de referencia y de diferencia surgen a partir del análisis de la trayectoria individual de los artistas. En ese sentido, la pregunta fue: **¿tu experiencia plástica siempre se vinculó al arte digital?, ¿cómo comenzaste a trabajar en arte digital?**
- 6) Se mantiene el interés por observar: si algunos de los entrevistados han sido percusores, o más bien se tratan de novatos en el arte digital en el medio local: **¿en tus comienzos, ya existían artistas visuales que trabajaran en un soporte digital?**
- 7) Se indaga acerca del contexto de inserción de cada artista en la práctica digital: **¿de cómo se percibía el arte digital en tu comienzo?; ¿qué respondían, por ejemplo, los críticos, los galeristas, los gestores?**
- 8) Si se trata de un entrevistado con trayectoria en la práctica tradicional se observan los cambios que implica el desplazamiento hacia la nueva experiencia: **¿qué tipo de cambios percibiste, al trabajar a la imagen desde el soporte digital, o sea, qué diferencias prácticas supone tratar a la imagen desde la computadora?**

En caso de que se trate de un artista que realice ambas prácticas: se pregunta si las realiza paralelamente. ¿qué beneficios supone con respecto al tratamiento análogo de la imagen- lápiz, pincel, manos, etc., y desventajas?. En una palabra, se intenta observar si son de prácticas compatibles.

¹ Cabe comentar que, originalmente la pregunta hacía referencia a la diferencia del arte digital con el arte alcanzado por medios más convencionales- como pincel, instrumentos de talla, matriz e, incluso, algún medio electrónico como una isla de edición de video; a partir del trabajo de campo se identificó que es común entre los artistas aplicar el concepto de medios análogos en distinción con los digitales, esto nos condujo a modificar el concepto logrando así, una mayor articulación de la entrevista.

9) **¿es posible lograr una misma pieza aplicando otro soporte?** Mediante esta pregunta se intenta observar la relación que tiene el artista con la obra- según su opinión con la reproducibilidad de la obra, y la idea del aura, etc.

10) En cuanto al contenido simbólico del arte digital se preguntó sí: **¿una pieza digital supone modos simbólicamente diferentes a una pieza análoga?..... o sea, supone nuevos elementos simbólicos, supone cambios en.... las nociones de espacio, tiempo, o materia aplicadas tradicionalmente?; ¿qué lugar ocupan estas nociones en el arte digital?**

11) Asimismo, se mantuvo el interés por observar el nivel y la calidad del diálogo entre producción análoga y la digital. Para ello las preguntas se orientaron a capturar las posibles tensiones, resistencias y conflictos que pudieran existir preguntando, por ejemplo: **¿las oportunidades de exposición son las mismas entre una pieza visual análoga y una digital?**

12) **¿los críticos y agentes de difusión en arte, responden igual, aceptan indistintamente a una pieza digital como a una análoga?, Concretamente, existen tensiones de este tipo?**

13) **¿el arte digital es potencialmente comerciable?**

14) Así mismo, se intenta registrar la intervención o influencia del soporte digital, concretamente en la producción y difusión de la pieza artística- mediante, por ejemplo, la posibilidad del trabajo en red. **¿el hecho de que se trate de una pieza intangible y navegable en la Web, supone alguna diferencia en su comercialización; ¿a qué ámbitos, y personajes recurre un artista digital al momento de pretender distribuir una pieza digital?**

15) En este mismo sentido, se intenta registrar los dispositivos que estimulan la aplicación del soporte digital. Para ello se pregunta acerca del vínculo de la práctica digital con las instituciones de formación, el mercado y su público. **¿existen centros de formación en arte digital?; ¿existe en el medio local, algún ámbito de formación que conjugue la formación tecnológica con la artística?**

16) La premisa con la cual se pretendía identificar la existencia de una "*comunidad artística digital local*", se modificó, al menos, en su forma: **¿existe algún ámbito que agrupe o distinga a los artistas digitales de los artistas análogos?; ¿existe algún tipo de convención a la hora de crear una pieza digital?- ¿quién fija esos criterios?.** Lo que se intenta es observar, de algún modo, si existe o no una socialización en la carrera artística.

17) **¿cuál es el elemento que le provee a una pieza digital su categoría artística?, es decir dónde radica su distinción con un diseño gráfico, por ejemplo?.**

18) En un plano, si se quiere, más general el interés recae en reconocer los cambios simbólicos que supone la aplicación de soporte digital: **¿el arte digital se percibe solo como un cambio de herramienta en la producción artística o representa, más bien, un cambio más profundo para el imaginario del arte?; ¿expresa contenidos diferentes?**

B) Entrevista a Artistas análogos:

1) Continúa siendo de interés identificar a la entrevistado, mediante la descripción de su práctica. En este sentido, se mantiene el interés por la pregunta 1- de la pauta a artistas digitales- **¿en qué consiste tu práctica artística?**

2) Asimismo mediante la pregunta: **¿Has escuchado hablar del arte digital?; ¿ qué es lo que distingue una pieza digital de una pieza análoga?** se intenta, observar qué se entiende por arte digital desde el arte alcanzado con medios análogos.

3) Se mantiene la pregunta 3: **¿conoces de cuándo data el surgimiento del arte digital?; ¿quiénes fueron los percusores?**

4) Las preguntas 4, 5, 6 y 7 que originalmente estaban orientadas a observar qué diferencias percibían los artistas digitales con el tratamiento análogo, se reducen en una pregunta: **¿qué tipo**

de beneficios observas en el tratamiento análogo de la imagen- lápiz, pincel, manos, etc y qué tipo de desventajas?.

5) El sentido de la pregunta 8 se mantiene pero se adapta el enfoque: **¿Cómo se percibe este cambio, qué implicancias consideras que tiene el uso de las TICs en el tratamiento de la imagen plástica?**

6) Por su parte la pregunta 9 se mantiene: **¿es posible lograr una misma pieza aplicando otro soporte? y en caso de serlo, ¿de qué depende, y qué implicancias supone para la obra, y para su autor?**

Al igual que las preguntas 10,11,12, 13 y 14 - de la pauta original.

7) **¿una pieza digital supone modos simbólicamente diferentes a una pieza análoga"?..... o sea, supone nuevos elementos simbólicos, supone cambios en.... las nociones de espacio, tiempo, o materia aplicadas tradicionalmente?; ¿qué lugar ocupan estas nociones en el arte digital?**

8) **¿las oportunidades de exposición son las mismas entre, la producción análoga de la imagen y la digital?**

9) **¿los críticos y agentes de difusión en arte responden igual, aceptan indistintamente, a una pieza plástica digital como a una tradicional?; ¿concretamente, existen tensiones de este tipo?**

10) **¿el arte digital potencialmente comerciable?; ¿el arte digital supone alguna diferencia en su comercialización; ¿a qué ámbitos, y personajes recurre un artista digital al momento de pretender distribuir una pieza digital?**

En lo que se refiere a las preguntas 15,16 y 18 se intentan omitir porque son más específicas al arte digital. Se realizan, a menos que, se reconozca información al respecto.

11) Se mantiene la pregunta 17, identificando la diferencia entre el arte digital y el diseño gráfico.

C) Entrevista a Agentes de difusión: En este caso, se mantienen las pautas aplicadas al artista análogos, y se agrega una específica a la categoría: ... desde tu labor, **¿qué criterios se tienen en cuenta para aceptar una pieza digital?**

D) Entrevista a Agentes de formación: Se mantiene el criterio anterior, y también se agrega una específica a la categoría: ... desde tu tarea educativa, **¿cómo se interpreta el uso de las TICs en el tratamiento análogo de la imagen?**