

**Siglo XXI,
Estado del arte
y los artistas locales,
en la Era
de la tecnología global**

Cátedra Anahí Cáceres

**Siglo XXI,
Estado del arte
y los artistas locales,
en la Era
de la tecnología global**

Cátedra Anahí Cáceres



Siglo XXI, estado del arte y los artistas locales en la era de la tecnología global :
Catedra Anahí Cáceres / Anahí Amelia Cáceres García Faure ... [et al.]. - 1a ed
ilustrada. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Anahí Amelia Cáceres García
Faure, 2023.
108 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-631-00-1136-3

1. Arte. 2. Tecnología de la Comunicación. 3. Tecnología de la Información.
I. Cáceres García Faure, Anahí Amelia.
CDD 700.905

Dirección Anahí Cáceres, participación del equipo e invitados para esta publicación

Docentes investigadores de la Cátedra: María José Barretto, Barbara-Karen- Brownell, Claudio Escobar, Mónica Mir, Juan José Tirigall, Mariana Zuetta. Alumnos de Proyectual Alan Korell, Jazmín Jacobo, graduandas Clara Riavec, Estefanía Canabal, Daiana - Dinda- Indaburo, Romina Aguilera. Investigadoras externas invitadas Lic. Mariela Farina y Lic. Carmen Torrieri.

ÍNDICE

Introducción.....	7
Capítulo I	
Breves consideraciones sobre globalización y el arte.	
Anahí Cáceres	9
Capítulo II	
La interacción globalizada.	
Mariela Farina.....	25
Capítulo III	
Activismo digital y arte en proyectos colaborativos.	
Carmen Torrieri.....	43
Capítulo IV	
Sistema de seguridad de la información. Block chain NFT.	
María José Barretto	49
Gran irrupción en el arte de las creaciones AI y los NFT, peligros, pros y contras.	
Daiana -Dinda- Indaburo.....	57
Capítulo V	
Usos del Videojuego dentro del dispositivo artístico.	
Juan José Tirigall	67
Virus y caos. Adicción a los videojuegos en pandemia.	
Estefanía Canabal	81
Capítulo VI	
Espectáculos y multimedia en Latinoamérica. Alan Korel	83
La industria de la animación globalizada. Clara Riavec	86
Aplicaciones para dispositivos móviles. Jazmín Jacobo.....	87
Basura electrónica en tiempos de hiperconsumismo tecnológico. Romina Aguilera	89
Capítulo VII	
Conclusiones. Anahí Cáceres	93
APÉNDICE.....	
Mural “Siglo XXI, Estado del arte en la era de la tecnología global”	109
Bibliografía y links relacionados	111

Introducción

Esta publicación es una selección de artículos producidos con el marco teórico de “Siglo XXI, Estado del arte y los artistas locales en la era de la tecnología global” durante los últimos años, marcados por la pandemia y los cambios que ocurrieron en la comunidad debido a la tecnología, definitivamente globalizada.

En el Cap. I, el texto “Consideraciones sobre globalización y el arte,” la directora del proyecto hace una breve reseña de los primeros eventos que universalizaron las tendencias en las artes visuales y sus repercusiones en la región.

El Capítulo II, es un análisis de la investigadora externa invitada, Lic. Mariela Farina sobre Interactividad globalizada y sus soportes en las comunicaciones y el arte electrónico.

Capítulo III, en pandemia, pese al distanciamiento obligatorio, hubo movilizaciones populares porque ya se tenía la experiencia de las convocatorias mediante dispositivos móviles. Para revisar este tema, la investigadora externa Lic. Carmen Torrieri, fue invitada, para hacer un mapeo sobre el Activismo y acciones colaborativas de arte.

Capítulo IV, la docente investigadora María José Barretto propone otro tema muy significativo de la crisis sanitaria en el mundo, los mercados, el Sistema de seguridad de la información, y el auge de los NFT, particularmente en el arte global.

A su vez, la graduada Daiana-Dinda- Indaburo¹ participa como invitada con un tema de su trabajo, la AI y los NFT, en el arte después del 2020, incluso el experimento de consultas con la aplicación GptCHAT, y una breve conclusión, sobre sus apreciaciones.

Para el Capítulo V el docente investigador Lic. Juan José Tirigall repasa conceptos y obras del Videojuego dentro del dispositivo artístico internacional y local.

También invitamos a la graduanda Estefanía Canabal² que se encuentra investigando un tema de gran actualidad, el rol del diseño en la adicción a los video juegos tan generalizada durante la pandemia.

En el Capítulo VI, participaron los alumnos Alan Korell, Jazmín Jacobo,

1 Graduanda argentina, radicada en Holanda, inicia su Proyecto de Tesis en 2023 a distancia, con la Dirección de Anahí Cáceres.

2 Graduanda que explora reacciones psicológicas en pandemia. Con la Dirección de Anahí Cáceres.

y la graduanda Clara Riavec ³, en trabajos sobre Mapping, VJ, y juegos en dispositivos móviles y espectáculos multimedia de Latinoamérica, que siguen sus desarrollos hacia una masividad total en la industria de la animación globalizada. ⁴

La era de globalización tecnológica, también provoca superproducción electrónica en todo el mundo y esto interviene dramáticamente en la ecología, invitamos a la graduanda Romina Aguilera⁵ a participar con “Basura electrónica en tiempos de hiperconsumismo tecnológico”.

Finalmente, en el Capítulo VI, se encuentran las Conclusiones del proyecto por la directora Anahí Cáceres sobre el estado actual del arte en nuestra región teniendo en cuenta la tecnología y las afectaciones de la pandemia, y anotaciones de una experiencia con AI, con alumnos del Proyectual 2023, como herramienta para investigar, teniendo presente su posible aporte positivo y los peligros para el futuro de la humanidad.

Y como símbolo visual de la situación tecnológica global que estamos experimentando, en el Apéndice, se encuentra el código Qr para acceder a la obra colectiva Mural “Siglo XXI, Estado del arte y los artistas locales en la era de la tecnología global”, que está alojado en arteuna.com para imprimir libremente a color.

Esta composición realizada en conjunto con nuestra Profesora de Nivel 2 OTAV, Lic Barbara -Karen- Brownell, tiene como estructura 438 QR, para llegar a todos los puntos temáticos, citas, imágenes y videos en relación a cada ítem de los teóricos que se hicieron en el equipo de este proyecto.

Estos códigos dispuestos como trama, invitan a mover aleatoriamente el dispositivo lector, con lo cual se pueden realizar distintos trayectos, alentando más que a una búsqueda, a los encuentros o descubrimientos, como quien entrara a una gran biblioteca sin ninguna indicación que guíe, y de este modo, tal vez podamos encontrar algún mensaje, material, teoría o tema que nos asombre y nos de algo de ilusión para el futuro.

Anahí Cáceres. Mayo 2023

3 Graduada con defensa de tesis virtual 2022. Con la Dirección de Anahí Cáceres.

4 Alumnos de la cátedra Cáceres durante 2020-2021

5 Graduada que reinicia su Tesis por Disposición SA N* 02/20 de excepción extraordinaria en la UNA. Dirección de Anahí Cáceres.

Capítulo 1

Breves consideraciones sobre globalización y el arte

Anahí Cáceres

Globalización es un término concebido en los años 80s cuando la economía mundial se estandarizó con el neoliberalismo, un giro bajo presión que los gobiernos hicieron, aunque sus promesas electorales no se cumplieran, como las del ex Presidente Mitterand de la izquierda francesa, y la consecuente pérdida de la confianza en la política y el desprestigio de la democracia.

Efectivamente, hace 40 años se inició un nuevo ordenamiento financiero en el mundo involucrando los negocios en las decisiones políticas de los gobiernos de occidente. Los grupos empresariales y sus reuniones cumbres globalizaron el poder político -corrupto-, para satisfacer a los intereses de compañías multinacionales.

Actualmente en muchos gobiernos elegidos por los ciudadanos, algunos políticos, legisladores o congresistas solo representan esos intereses del mercado y al estar en contacto directo con determinadas informaciones que no son públicas, tienen facilitada la compra de acciones en momentos precisos, o votan presupuestos, leyes y normas que favorecen a las corporaciones internacionales.

A su vez, las comunicaciones, absorbidas por los dueños del poder económico determinan las directivas y estrategias comerciales, modificando la realidad hacia sus intereses. De esta manera se incentivan, por ejemplo, los focos de guerras permanentes para beneficio de los negocios de armas y control en un mundo cada vez más multipolar, pero controlado a través de la tecnología globalizada.

Algunos datos de la historia del arte, sus circuitos masivos y relaciones con la comunidad social:

Los primeros indicios de la circulación global del arte comenzaron en 1851, con la 1º Exposición Industrial Universal de Londres, signo del avance industrial y comercial de la economía liberal capitalista, que demostraba el progreso económico convocando al arte para la realización de los diseños.

Con la misma intención le siguió en 1855 la Exposición Universal en el

Palacio de la Industria y de las Bellas Artes en París⁶.

Y en 1889, la 10ª Exposición Universal -también en París-, donde se inauguró la Torre construida por el Ingeniero civil Gustave Eiffel, -graduado en École centrale des arts et manufactures de París-, un símbolo de la potencia tecnológica francesa, que tuvo utilidad científica experimental y más adelante sirvió para las comunicaciones en la Primera Guerra Mundial.

Ya en el año 1900, nuevamente para la Exposición Universal de París, fueron construidos el Petit Palais, el Grand Palais, el puente Alejandro III y la estación de Orsay, como gran desarrollo de la arquitectura y el diseño con los nuevos materiales industriales.

El intercambio producido en las Exposiciones Universales resaltaba los valores de la técnica y la producción de todas las naciones con sus intereses comerciales y las ideologías propias de cada país. A su vez, las artes visuales que iniciaron el siglo con el Postimpresionismo, vieron surgir inmediatamente después del Cubismo, casi en paralelo, el Simbolismo, el Nabismo, Fauvismo, Cubismo y el Futurismo ⁷, que Marinetti con su manifiesto en 1909 desde Italia, se maravillaba de las nuevas tecnologías de comunicaciones y vehículos, eran la idea de velocidad y perfección muy ligados a los ideales políticos de la época en Europa.

Le siguieron el arte abstracto con sus variantes; Der Blaue Reiter (expresionismo alemán), Dadaísmo, y Das Bauhaus.

Y en 1924 surgió el Surrealismo, que pronto se instaló como un gran motor de la difusión mundial de la política cultural y comercial del arte de principios del siglo XX.

Se distinguen tres grandes épocas en las Ferias Universales: La era de la industrialización, la era de intercambio cultural, y la actual era de las marcas-nación, como la de Shanghai de 2010, y ahora en 2023 cuando miles de visitantes occidentales pueden conocer el Festival de Arte Bund⁸, también de Shanghai con súper realizaciones de arte público, un gran mercado de la moda, electrónica, foros de arte y talleres diversos.

Para analizar las relaciones de la globalización del arte, con los movimientos

6 Edificio construido para la Exposición Universal de 1855 en la avenida de los Campos Elíseos de París, Francia

7 En 1909 desde Italia, con el Manifiesto futurista de Marinetti los artistas se maravillan con las nuevas tecnologías de comunicaciones y vehículos que aportaron la idea de velocidad y perfección muy ligados a ideales políticos.

8 En las ciudades portuarias chinas, el término Bund significa, especialmente, el muelle a lo largo de la costa (de Wikipedia)

sociales y culturales en el mundo, nos interesa volver al Surrealismo, por ser éste el movimiento que más se difundió en forma universal en la segunda década del siglo XX. Este estilo nació en Europa a fines de la década de 1910, y a principios de 1920 -en pleno auge de las discusiones sobre el psicoanálisis de Freud-.

Por otro lado, fue muy importante la escritura automática en la poesía, que se relacionó también al informalismo, un estilo liberador del subconsciente que influyó a todos los artistas e intelectuales de la época.

En 1936, la primera Muestra internacional de Surrealismo se inauguró en Londres para divulgar y ampliar el movimiento iniciado en Francia que tuvo un sentimiento de auténtica rebeldía por los desastres de la Primera Guerra Mundial, y fue respaldado por los artistas y pensadores de la URSS, Alemania y Francia.

En 1938, su fundador, André Bretón⁹ y León Trosky¹⁰, quienes pertenecían al Partido Comunista, coincidieron exiliados en México durante el gobierno de Stalin. En ese año publicaron juntos “Por un arte revolucionario independiente”, para impulsar desde allí, la creación de la Federación Internacional de Artistas Revolucionarios Independientes (FIARI), en esos momentos el mundo del arte estaba convulsionado, por un lado, el fascismo en la guerra española y el posible comienzo de la Segunda Guerra Mundial, y por el otro, en Moscú Stalin había implementado el “realismo socialista” como propaganda política.

En 1940, Breton organizó desde México la muestra de Surrealismo invitando a Roberto Montenegro, Manuel Rodríguez Lozano, Frida Kahlo y Diego Rivera, e incluyendo objetos antiguos de arte mexicano y el llamado “arte salvaje”, además de otros artistas internacionales. Ese mismo año Trosky es asesinado.

9 En octubre del año 1924 Breton publica el 1º Manifiesto surrealista. En 1929 con Paul Eluard, también comunista publican el 2º Manifiesto surrealista. Tiempo más tarde el Partido Comunista Francés expulsa a Breton, Éluard y Crével. Y surge un grupo PCF de surrealistas diferenciado del que se mantiene junto a Breton y se orienta a partir de ahí hacia el Troskismo. Por lo cual Robert Desnos publica en 1930 el Tercer Manifiesto del Surrealismo. “La redacción final y publicación del Manifiesto tiene dos cosas curiosas: una, que Trotsky no figuraba como autor del mismo, siendo que él había escrito gran parte del trabajo (ése fue su pedido: no quería verse como la “autoridad” ante los artistas firmantes) y la segunda, es que a la admonición por un “arte independiente” Breton quería agregarle la frase “siempre y cuando no atente contra la revolución”, aspecto al cual Trotsky se opuso y dicha expresión fue suprimida.” (de <https://izquierdawe.com>)

10 Creador de “La revolución permanente” y gran activador en medios intelectuales y artísticos en contra del gobierno de Stalin, “En agosto de 1939, Trotsky escribe que “es bueno que sobre la tierra exista no sólo la política, sino también el arte. Es bueno que el arte sea inagotable en su virtualidad, como la vida misma”. (de <https://ceip.org.ar/Trotsky-Breton-y-el-manifiesto-de-Mexico-Ira-parte>)

Resulta bastante curioso, que estas mega muestras internacionales que aparentemente no tienen que ver con las problemáticas políticas, de alguna manera estaban relacionadas con posiciones ideológicas a nivel internacional, y muchas veces coincidieron con situaciones sociales.

Esta misma exposición de 1940 se inauguró 2 años después en New York y luego fue itinerando por el mundo durante 20 años, generando influencia globalmente a las nuevas tendencias que surgieron con ese estilo.

Los Estados Unidos de Norteamérica, ya en la guerra fría y por oposición al Realismo socialista de la URSS, instalaron oficialmente como contrapeso el arte abstracto -que había sido iniciado en 1911, con Kandinsky- y de allí en más, se propaga por todo occidente dando origen al concepto de “movimiento” a las expresiones del arte que en su viaje por el mundo fueron creando tendencias en la moda y el arte internacionales.

A continuación, y como una muestra o ejemplo de estas relaciones entre el arte y la realidad social de alcance internacional, se reproduce un extracto de la línea de tiempo¹¹ del libro “El surrealismo”¹², en el Capítulo Testimonios y documentos (página 122), un ensayo publicado por José Pierre en 1966, quien participó activamente en sus exposiciones internacionales desde 1952 hasta que, en 1969, fue disuelto por Jean Schuster. En este archivo están presentes las categorías de la vida política, social, y cultural entrelazadas en el tiempo y sugestivamente intervenidas con el arte, como es el caso del Surrealismo que fue globalizado durante 20 años. Un dato interesante es la ruptura de este movimiento con el comunismo desde 1925 y los eventos posteriores como las exclusiones de sus artistas por considerarlos prosoviéticos.

1924 Muerte de Lenin¹³. Breton publica el Manifiesto surrealista.

1934 Realismo socialista ¹⁴. Inicio de grandes procesos político

11 Esta línea de tiempo fue continuada como material didáctico en nuestra producción docente desde el año 2000, dentro del blog de la cátedra relacionando hechos del arte, acontecimientos sociales, avances tecnológicos y sus implicancias en la cultura global.

12 El Surrealismo. Jose Pierre. Ed. Rencontre Lausanne París. Colección dirigida por Claude Schaeffner. Aguilar S.A. Ediciones Madrid. 1966

13 En sus últimos años, Lenin se había aproximado a Trosky ambos con una postura universalista del PC, y opositora a Stalin nacionalista. Aun su muerte dudosa está en discusión.

14 Impuesto por el gobierno de Stalin.

sociales en Moscú.

1935 Ruptura definitiva de los surrealistas con el partido comunista ¹⁵.

1936 Exposición internacional Surrealismo en Londres. Breton, escribe “La verdad sobre los procesos de Moscú”. Se realiza la Alianza Franco Soviética ¹⁶. En Nueva York se inaugura la muestra Fantastic Art sobre Dada y Surrealismo.

1937 – Exposición Surrealismo en Japón. Agresión japonesa contra China.

1938 – París y Ámsterdam. Exposición Internacional de Surrealismo. Breton escribe Diccionario abreviaturas de Surrealismo. 3er proceso de Moscú. Exposición Surrealismo en París y Amsterdam Breton y Trotsky, escriben juntos Por un arte revolucionario independiente, y fundan la FIARI¹⁷

1939 – Pacto germano soviético. Comienzo de la 2º Guerra Mundial.

1940 – Exposición Internacional Surrealismo en México, en el DF, asesinato de Trosky.

1946 –Bomba atómica en Iroshima y Nagasaki, final de la segunda guerra mundial. Breton vuelve a París. Pollock expone El inconsciente azul. Exposición Internacional Surrealismo en París.

1948 – Exposición internacional de Surrealismo en Praga y Santiago de Chile. Exclusión del Surrealismo a Matta y Brauner. Creación del Estado de Israel.

1949 – Victoria comunista en China de Mao Tse Tung. ESTADOS UNIDOS comienza la “Casa de Brujas” con el macartismo anticomunista. Breton escribe Odas a Charles Fourier ¹⁸, En París se

15 Artistas surrealistas inicialmente pertenecientes al Partido Comunista que se opusieron a Stalin.

16 Para detener el nazismo de Alemania.

17 Federación Internacional del Arte Revolucionario Independiente. Durante su exilio mexicano, León Trotsky se reunió con el escritor francés André Breton. Líder revolucionario uno, referente surrealista el otro, su oposición común al nazismo y al estalinismo daría lugar a un particular manifiesto que reivindicaba la libertad total en el arte. (de <https://nuso.org/articulo/una-voz-libertaria-en-la-medianoche-del-siglo/>).

18 Fundador del socialismo cooperativista.

funda el Grupo COBRA¹⁹ de los Países bajos y Escandinavia.

1951 – China se apodera de Tíbet. En Milán Baj funda el movimiento de arte político “Movimiento Nuclear” antibélico.

1957- URSS lanza al espacio el Sputnik.

1959 – Revolución cubana. Exposición internacional de Surrealismo en París.

1960 – Nueva York, Exposición internacional de Surrealismo “Intrusión surrealista en el dominio de los encantadores”.

Si bien las Ferias internacionales movieron globalmente la cultura, el circuito mundial estrictamente de las artes visuales apareció por primera vez en 1893 con la primera Bienal de Arte Internacional en Venecia, idea del regente de la ciudad Riccardo Selvatico, que dio inicio a la globalización comercial en el arte.

La Argentina fue el primer país latinoamericano que formó parte de esta Bienal en 1901, pero recién en 2012 tuvo su propio pabellón con la muestra de Arquitectura “Identidad en la diversidad”, curada por Clorindo Testa. A partir de allí, hubo grandes oportunidades para la producción local. Cada dos años según la propuesta curatorial de la Bienal, la Dirección de Asuntos Culturales Argentina lleva a cabo un Concurso Abierto de Anteproyectos para seleccionar el envío, y brindar el apoyo económico en el traslado de los artistas y la realización de la obra²⁰.

En tanto, en nuestra región, la Bienal de San Pablo, fundada en 1951 por el empresario Francisco Matarazzo Sobrinho-, empezó a visualizar en forma global el arte de nuestros países de Latinoamérica y con ello, tuvieron la oportunidad de elegir artistas que los representaran, en su mayoría, portadores de éticas culturales, ya sea político-económicas o identitarias para que dialogaran con sus pares europeos o norteamericanos.

En 1967, La Bienal Latinoamericana de Dibujo y Grabado en Venezuela, y la Bienal del Grabado Latinoamericano de San Juan de Puerto Rico, en

¹⁹ Con su divisa “Arte, el deseo en bruto”.

²⁰ Los artistas argentinos que estuvieron en las últimas bienales de Venecia, son entre ellos: Gabriel Chaile con Mama Luchona, una super escultura de barro con reminiscencias ancestrales, y Mónica Heller cuestionando la realidad en 2022, Mariana Telleria en 2019, Claudia Fontes en 2017, con El Problema del caballo, una gigantesca instalación escultórica en impresión 3D. En 2015, Juan Carlos Distéfano con La rebeldía de la forma, curada por María Teresa Constantín y El pedimento, de Ana Gallardo, objetos de barro en la instalación basada en un ritual mexicano; Rapsodia inconclusa, Eva Perón de Nicola Constantino en 2013. Marta Minujin 2011, Luis Felipe Noé 2009, León Ferrari, que ganó el León de Oro en 2007, Ana Eckell 1997, y el acto rebelde de Nicolás García Urriburu de 1968, entre otros.

1970; en 1983 inicia la Bienal de la Habana, hoy transformada en Trienal, organizada por el Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam, reúne obras de artistas de diferentes países enfocada a temas latinoamericanos y del tercer mundo.

Y más tarde llegó la Bienal de Esculturas de Resistencia Chaco en 1988, entre muchas otras de la región. Actualmente hay gran cantidad de bienales en todo el mundo.

También ampliaron horizontes los concursos internacionales, como La Beca Guggenheim, en 1925, -con subsidio de la John Simon Guggenheim Memorial Foundation-, destinada a profesionales del arte, de las ciencias naturales, las ciencias sociales, y las humanidades que además de aportar a su cultura en Estados Unidos, se hizo extensivo a América Latina y el Caribe, generando de este modo un criterio de Cultura continental.

Resultó crucial la creación de Ferias de Arte como la Feria Internacional Documenta en Kassel, fundada en 1955 por Arnold Bode -que se realiza cada 5 años-, donde otra vez se abre con un diálogo político en la decisión de hacer la “Presentación del arte del siglo XX” en el Museo Fridericianum, que fue destruido en la guerra cuando el nazismo consideró que solo se exhibía allí el “arte degenerado”.

También Art Basel²¹ desde 1970, la Feria de Bogotá, Colombia de 1988, Art Fair Miami, la antigua Feria Colonial de Guatemala, “Jocotenango” que se amplió a fines del Siglo XX. etc., todas contribuyeron fundamentalmente a la valorización internacional del arte Latinoamericano.

Ya avanzado el Siglo XXI, tenemos en Argentina numerosas Ferias de Arte con alcance internacional, ArteBa ²² en Buenos Aires desde los 90s, MAPA 2012, MAC de Córdoba 2019, la Feria de Arte de Corrientes 2019, de Santa Fe 2021, y la Nueva Semana de la Salud y las Artes 2023 en la UNAJ, en Florencio Varela, evento de divulgación de artes y ciencias organizado por la Unidad Ejecutora de Estudios en Neurociencias y Sistemas Complejos (ENyS, CONICET-HEC-UNAJ); En Brasil, Artes Visuais do Mercosul y Porto Alegre en 1996, ArtRio 2011, Frieze de los Angeles 2012, etc.

21 Art Basel es una feria de arte contemporáneo que tiene lugar anualmente en las ciudades de Basilea, Suiza, Miami Beach, Estados Unidos, y Hong Kong, China. Participan galerías y profesionales, con la programación paralela en colaboración con la ciudad anfitriona e instituciones locales. Permiten el acceso de coleccionistas, directores de museos y conservadores. Creado en 1970 por los galeristas de Basilea Ernst Beyeler, Trudl Bruckner y Balz Hilt. En la inauguración se reunió más de 16,000 visitantes que vieron obras de 90 galerías de 10 países y treinta editores de arte.

22 Organización no gubernamental sin fines de lucro fundada en Buenos Aires el 16 de octubre de 1991.

Sobre la historia de los Salones en nuestro continente, las Industrias Kaiser Argentina (IKA) ²³, con sede en la provincia de Córdoba, inició en 1958 un proyecto de difusión del arte con la creación del I Salón IKA para artistas de esa ciudad que luego se amplió a todo el país.

En Colombia, podemos nombrar los Salones Interamericanos de Arte Moderno de Cartagena de 1959, Barranquilla de 1960 y 1963 y el Primer Salón Panamericano de Pintura en 1961, que buscaba organizar espacios de discusión para las artes.

En 1962 se realizó en Buenos Aires el Premio Nacional e Internacional Torcuato Di Tella, y posteriormente la II Bienal Americana de Arte (II BAA) desde la ciudad de Córdoba, nuevamente organizada por IKA, del 25 de septiembre al 12 de octubre de 1964, que marcó un hito en el arte contemporáneo y su relación con la tecnología en la región. Participaron artistas de Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela y Argentina, elegidos por un Comité de Selección de cada país. ²⁴

El teórico y crítico Juan Acha, opinaba que todas estas exposiciones “beneficiaban a las ciudades que las realizaban pues adquirirían un prestigio cultural, un prestigio compartido por su país”.

Pero las dictaduras en todo el continente interfirieron en estos intercambios internacionales de arte, haciendo en este largo período mucho más lento

23 Una rama creada en el país por parte de los industriales estadounidenses Henry John Kaiser y Joseph W. Frazer, quienes habían fundado en Estados Unidos la Kaiser-Frazer Corp., y que decidieron instalarse en Argentina, debido a las presiones que ejercía sobre ellos la supremacía de los llamados Tres grandes de Detroit. Descubrieron que Argentina era el lugar ideal para relanzar su compañía y favorecidos por el plan de nacionalización implementado por el presidente Juan Domingo Perón, efectúan una alianza con IAME (Industrias Aeronáuticas y Mecánicas del Estado), dando origen a Industrias Kaiser Argentina. (de Wikipedia)

24 Participaron: Barragán, De la Vega, Deira, Forner, Raquel, Forte, Mac Entyre, Macció, Miranda, Moraña, Ocampo, Polesello, Seguí, Testa, Brannigan, D'Amico, Torres, Mohalyi, Grauben, Ohtake, Pasqualini, Polo, Schendel, Szulc, Nery, Botero, Grau, Gutiérrez, Hernández, Herrán, Jaramillo, Manzur, Negreiros, Obregón, Rivera, Augusto, Roda, Tejada, Wiedemann, Zárate, Barreda Fabres, Barrios, Bonati, Bru, Montecino, Núñez, Opazo, Ortúzar, Téllez, Villaseñor, Zañartu, Villacís, Viteri, Blinder, Careaga, Di Lascio, Márquez, Pratt mayans, Riquelme, Yegros, Cajahuaringa, Castillo, Dávila, Ébnetz, Szyzlo, Galdós Rivas, Kubotta, Nieri la Riva, Roncevic, Shinki, Villanueva Yaya, Alamán, Berdía, Costa, Damiani, Gamarra, Montani, Nieto, Páez Vilaró, Cúneo, Puppo, Sábat, Ventayol, Borges, Cruz Diez, Gramcko, Jaimes Sánchez, Leufert, Luque, Otero Rodríguez, Pardo, Poleo, Richter, Soto, de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela. El jurado fue presidido por Umbro Apollonio, Director del Archivo Histórico de Arte Contemporáneo de la Bienal de Venecia; José Gómez Sicre, representante del departamento de Artes Visuales de la OEA y un miembro por cada uno de los países participantes: Oscar Cerruto (Bolivia); Geraldo Ferraz (Brasil); Antonio Romera (Chile); Marta Traba (Colombia); Carlos Rodríguez (Ecuador); Josefina Plá (Paraguay); Juan Manuel Ugarte Elespuru (Perú); Luis García Pardo (Uruguay); Inocente Palacios (Venezuela) y Aldo Pellegrini (Argentina).

su avance, aun así, estos encuentros brindaron información de la gran cantidad de propuestas relacionadas a la tecnología, las modas y discursos que en manos de curadores y artistas reflejaban cada zona haciéndolas dialogar, y en nuestro caso, ofreciendo un verdadero diagnóstico del estado del arte con identidad Latinoamericana y gran calidad.

Diversos movimientos surgieron debido al intercambio con artistas latinos en Europa, intelectuales que participaron activamente desde allá en propuestas novedosas que se replicaron en Latinoamérica como el arte cinético con el venezolano Jesús Soto y luego en su mismo país: Otero, Cruz Diez, Perez Flores, Messeny el artista contemporáneo Crespín Cruz. Y los argentinos Le Parc, Kosice y Polesello.

A partir de allí debemos pensar en que la sincronía con el resto del mundo estaba ya facilitada, y pese a la falta de apoyo y oportunidades en nuestra región después de los happenings de los 60s, el Di Tella y el CAyC dieron lugar a nuevas propuestas de nivel internacional como las instalaciones, las performances, los objetos y posteriormente las artes electrónicas sobre todo desde los 90 con la aparición de Windows 95, internet y los avances del Video arte digital.

Así como desde la antigüedad, la tecnología hizo posible la movilidad, expansión y conquista en todo el planeta, hoy, mucho más sofisticada, hace posible la conexión inmediata del arte. Numerosa información de nuevos y diferentes materiales y técnicas, alternativas que se hallan disponibles y se diferencian mucho de lo que hubo en el circuito tradicional del arte hasta principios del año 2000, pero también el control de los valores económicos, políticos, y culturales o sociales en forma global.

La historia de la red global de información en Latinoamérica, comenzó en el año 1971 hasta 1973, cuando el presidente socialista chileno Salvador Allende desarrollo Cybercyn, el proyecto del científico británico Stafford Beer²⁵ que buscaba controlar las empresas gestionadas por el estado, mediante teletipos interconectados. En octubre de 1972 durante el paro del sindicato opositor a Allende, bloquearon 200 camiones de transporte alimenticio que viajaban a Santiago, la capital del país, y con este sistema el gobierno pudo coordinar la llegada de los alimentos a la ciudad -resulta verdaderamente extraño que no se haya podido frenar el golpe de estado el 11 de septiembre de 1973, a lo que Stafford Beer no hizo ninguna declaración-.

Hasta mediados de los 90s, y fuera del ámbito militar, las redes de

comunicación tuvieron un lento camino en comparación a la velocidad con que se iniciaba en su formato comercial en el resto del mundo, por ejemplo, el Minitel de Francia predecesor de la World Wide Web (www) en 1982, un sistema con terminales telefónicas e interfaz web, correo electrónico, chat, y transacciones comerciales. Aunque esta empresa fue decreciendo hasta desaparecer en 2012,²⁶ la importante penetración que hizo en los negocios facilitó la entrada de internet en Francia, e inmediatamente los “parados” y estudiantes universitarios supieron aprovecharla por ejemplo para convocar al paro de 1998 en París y desbordan al gobierno con protestas en toda Francia, creando el concepto de las redes sociales comunitarias y apropiándose de una herramienta que tenía sólo una finalidad comercial.

Hacia fines del siglo XX, el circuito comercial de las artes visuales, ya había cambiado el concepto de “artista” y la “obra”, por el de una “profesión” -aunque pocas veces- muy rentable, significativamente singular e imprescindible para visualizar la cultura de las comunidades, y cuando ese mercado del arte puso sus valores económicos en competencia, apareció el estatus de curadores, críticos, gestores independientes y nuevas instituciones de promoción y difusión.

Finalmente, la llegada masiva de internet al ciudadano común, modifico aún más el circuito tradicional de todas las actividades en la cultura.

Quienes trabajamos hace casi tres décadas en internet, como respaldo habitual en varias fases de la actividad artística y la docencia, hemos visto como la ingenua ilusión de los inicios casi gratuitos de las páginas públicas en la red de internet, que se hicieron inicialmente con fines comerciales (.com), se ampliaron para la educación (.edu), y las instituciones de gobierno (.gov), pero muy pronto se volcaron casi exclusivamente a incentivar el consumismo y luego con él, se pudo afirmar un gran control y manipulación inconscientemente consentido por los usuarios. Fue la contrapartida impuesta por el uso cada vez más necesario de esta tecnología que mundializaba las transacciones de todo tipo en las actividades humanas.

En aquella época, mucho material de archivo, estudios y documentos valiosos fueron digitalizados, y formaron con gran esperanza, aquella gran biblioteca virtual, que fuera pensada como la Babel del Siglo XXI, pero nos olvidamos que la antigua Babel fue destruida por el hombre!

²⁶ Absorbida por la actual La Poste y la empresa actualmente condenada por acoso laboral, France Telecom.

Aquella idea de democratizar el acceso al conocimiento duró muy poco tiempo: la casi gratuidad desapareció, la obsolescencia se impuso como condición para el avance de las innovaciones en las empresas informáticas, y el capitalismo global creció hasta controlar e imponer su modelo justamente, desde el Internet.²⁷

Una de las aplicaciones sociales de internet más populares fue el Blog que apareció en la red en 1994, cuando Justin Hall, estudiante de la universidad de Swarthmore, de Pensilvania creó Links.net para compartir experiencias personales. Estos fueron los ensayos de las que hoy son las redes sociales globales y abarcan todas las tendencias, edades y culturas alentando el uso desmedido de imágenes, y la auto citación como el recurso para operar en un mundo cada vez más competitivo, y empobrecido en favor de unos pocos que controlan económicamente el mundo.

Estas situaciones de inequidad provocó desde 2010 las grandes movilizaciones autoconvocadas y el activismo con formas espontáneas de Arte Callejero, que comenzaron en Túnez, y rápidamente aprovecharon los dispositivos móviles, para convocar a los ciudadanos en manifestaciones por el rechazo de las políticas “antidemocráticas”, con la llamada “revolución tunecina”, que más tarde llegó a extenderse tanto en medio oriente, como para llamarse “Primavera árabe”.

En Occidente, este tipo de convocatoria a través de los medios digitales se replicó en Occupy Wall Street de New York en 2011, en contra de las evasiones fiscales y la impunidad de las empresas con el apoyo de Anonimus. Y en 2018, nuevamente en París los Chalecos amarillos rechazaron el alza del gasoil en 50.000 rotondas del País.

Un tiempo después, aquellas primeras manifestaciones, -en algunos casos- fueron analizadas como producto de la manipulación cibernética, para dirigir la voluntad de los ciudadanos, desestabilizar los gobiernos y realizar cambios drásticos en las políticas económicas.

Para contrarrestar, surgieron grandes redes de activismo cibernético como

27 Arteuna.com, es fiel testigo de la obsolescencia programada y así se anuncia en su portada, "arteUna ha cumplido un ciclo. Desde 1996, es uno de los primeros espacios de arte múltiple en Internet, Premio J. Kogan de A.A.C.A 1999 y Homenaje a Pioneros 2013 en la Muestra Fase 5, Metáforas de la Supervivencia, Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires. Saludamos a sus visitantes cediendo su tradicional formato interactivo para pasar a ser una página de consulta histórica sobre convocatorias internacionales de arte comunitario y net art. Parte de su contenido puede no ser visible ante la caducidad del Plugin de Flash Player. ©arteUna- Todos los derechos reservados. Registro a la propiedad intelectual N.706.777".

Anonimus²⁸ y Wikileaks, esta última fundada en Islandia en 2006, tiene la más grande filtración de datos periodísticos de interés público y aunque ya suma 1,2 millones de textos y archivos audiovisuales disponibles para su difusión, su creador se encuentra detenido en condiciones inhumanas desde 2010 acusado por Estados Unidos de terrorismo y espionaje, por publicar las impresionantes evidencias de crímenes de guerra. Estas medidas en contra de Julian Assange, contrarían las Leyes de libertad de prensa -las mismas que en su nombre, el Establishment²⁹ manipula la información y controla a través de los medios-.

Éric Sadin, en “La era del individuo tirano” del año 2020, planteó que el rechazo globalizado a las políticas y normas económicas está nutrido por todas las redes sociales, pero estas pueden también ser muy peligrosas porque, dirigidas por intereses particulares, ocasionan estados incontrolables de rabia y “agresividad lúcida”, abren focos de conflicto en todo el mundo, y podría llegarse a una “ingobernabilidad permanente”, tal como los resultados de la manipulación que estamos viendo en todas partes a través de los medios de información, los hackers, troll, estas redes sociales manejados por el sistema económico global, estimulan agresividad y descontento permanente, y todo esto contribuye a un gran malestar y descrédito, por que incentivan el odio, actos racistas, dando un lugar de poder muy importante a personas inescrupulosas e “influencer”³⁰ ignorantes, funcionales al poder financiero y militar-industrial que hoy hace posible el control mundial. Sadin llama a esto “la hora del poder global”.

Un poder nacido en occidente que con los siglos se ha ampliado en todo el mundo y este tiempo bien podría ser la bisagra para el cambio necesario.

Yuk Huy en Fragmentar el futuro propone que “El camino hacia una filosofía posteuropea solo puede ser allanado por una reflexión que lleve a cabo una anatomía del pensamiento capaz de proyectarlo hacia un futuro

28 Comunidad virtual fundada en 2003 por el canadiense Aubrey Cottle -investigador de seguridad informática e ingeniero de software- para realizar acciones o publicaciones individuales o concertadas, como ataques cibernéticos contra gobiernos, corporaciones, instituciones o agencias.

29 Establishment, también llamado grupo de poder, poder establecido, establecimiento, clase dominante o el sistema, es un grupo dominante visible o élite que ostenta el poder o la autoridad en una nación. (de Wikipedia). Conjunto de personas, instituciones y entidades influyentes en la sociedad o en un campo determinado, que procuran mantener y controlar el orden establecido. (RAE).

30 Persona que destaca en una red social u otro canal de comunicación y expresa opiniones sobre un tema concreto que ejercen una gran influencia sobre muchas personas que la conocen; especialmente, cuando influye en los hábitos de consumo de sus seguidores. “influencer de moda y maquillaje”. (de Google).

que no está aún determinado por el desarrollo tecnológico actual”, y para que eso ocurra el arte y la técnica deben aportar nuevas ideas a una nueva forma de pensamiento:

“Sin esta capacidad de reflexionar sobre sí misma y sobre su propia condición, de reinventarse como poder transformativo, a partir de esa reflexión, no llegaremos nunca a una filosofía posteuropea, y mientras no lo hagamos el futuro del arte y la tecnología permanecerán oscuros”.³¹

El arte en las redes

Desde hace años el arte forma parte de los contenidos que nutren a los blogs, páginas culturales y distintos formatos interactivos o de colección, al día de hoy sería imposible nombrar la gran cantidad de información artística que día a día se van sumando a la red, solo nombraremos simbólicamente:

- Las convocatorias de arte internacional como por ejemplo la de Agrícola de Cologne, que desde hace 20 años involucra distintas áreas de artes electrónicas en convocatorias internacionales. Entre las más significativas para Argentina fue “Women: Memory of Repression in Argentina. Remembering, Repressing, Forgetting” del año 2004, con la participación y curaduría argentina de arteuna.com -A. Cáceres con arteUna y Raquel Portnoy-.

- Portales de arte como Universe in Universes³² desde 1999. Pixelache Helsinki de actividad transdisciplinaria para artes emergentes, diseño, investigación y activismo que se inició en el año 2002 como un festival de arte electrónico en Helsinki, con un programa de seminarios, talleres, exposiciones, actuaciones, conciertos y eventos clubes.

- Revistas online entre ellas: Art Nexus Colombia, Magenta, Arte online de Argentina, Artecontexto, Descubrir el arte, Arte al límite de

31 Yuk Huy, Fragmentar el futuro. Capítulo Límite y acceso.

32 Se trata de un proyecto basado en numerosas secciones interconectadas por información variada en las áreas de las artes de África, Asia/Pacífico y las Américas. Pretende convertirse en una herramienta para facilitar el acceso a la información, desarrollar nuevas estructuras de comunicación cultural y artística y crear un foro en pro del entendimiento de los procesos transculturales. A cargo de la dirección del mismo se encuentran Gerhard Haupt y Pat Binder. (Art Nexus)

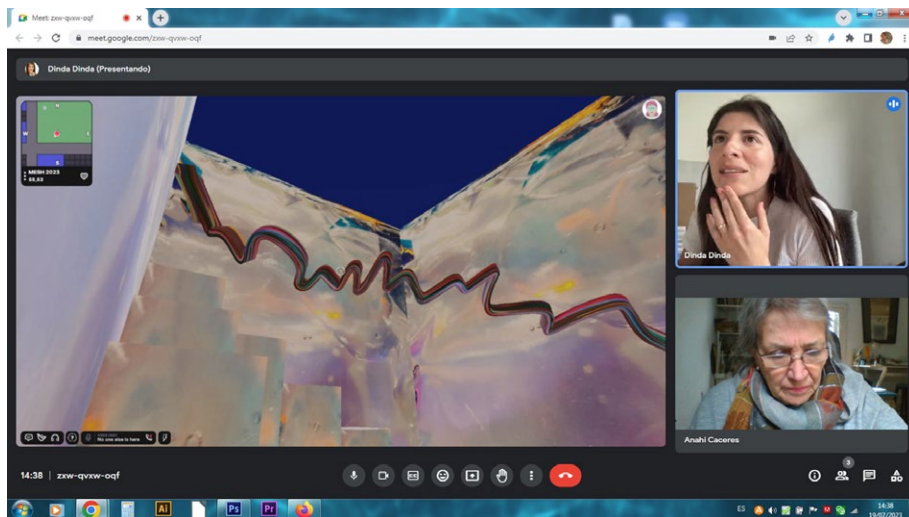
España, Artshock de Chile, Mujeres en las Artes visuales ³³, Terremoto Art in Americas, The praxis jounal, e-Flux con información diaria de todas las actividades y convocatorias de artes en el mundo.

- Aplicaciones para dispositivos móviles de instituciones culturales y mercados.

- Los canales de películas eventos online y series como Star+, Disney+, Netflix, Amazon Prime Video, HBO, CineAr, Mubi, y muchos otros que en pandemia generaron una gran circulación global de programas, colecciones y el naciente cine producido por canales online.

-Nuevos espacios comerciales de arte virtuales e interactivos con AI como Decentraland, de autores argentinos. Finalizando este artículo el 19 de julio 2023- 2 pm de Arg, se inauguró “Metaverse Art week 2023”, 1º feria de arte en Decentraland.

Las coordenadas son 52, 62 <https://events.decentraland.org/event/?id=83dea9b3-ae90-4c98-85a8-cd6641687156>



*Los artistas participantes debían proponer obras para salas cubicas flotantes.
Se accede a ellas caminando en el aire por una abertura en la base,
aquí una interesante Instalación inmersiva.*

33 “Más de 650 socias de todos los ámbitos de las artes. Defendemos desde el activismo feminista nuestros derechos y proyectos comunes, apoyando y visibilizando iniciativas en las que las mujeres somos parte activa y empoderada.” (MAV)

Estos espacios virtuales basados en la acción interdisciplinaria según el portal Pixelache contemplan “la interacción experimental y electrónica, arte y cultura en código, producción y uso de energía renovable, arte participativo, culturas de código abierto, bioartes y arte-ciencia, culturas de economía alternativa, política y economía de los medios, tecnología, cultura audiovisual, alfabetización mediática y ecología y temas medioambientales involucrados”³⁴.

Con los años, aunque cambiaron los acuerdos y políticas de distribución y aprovechamiento, Internet ha marcado definitivamente el 3º milenio en todas las actividades humanas incluidas las del arte y la cultura en general.

En la postpandemia de 2023, y con el desarrollo liberado de tres años, la Inteligencia Artificial (AI) hizo irrupción en las redes, por ahora en forma casi gratuita, con una cantidad de aplicaciones a modo de juguete virtual de imágenes para entretenimiento y proyectos audiovisuales, y con textos para reemplazo de tareas sencillas de edición.

La globalización tecnológica y la aceleración de la industria son irreversibles.

Debemos prestar mucha atención en que la practicad, facilidad, rapidez, y la costumbre en el uso diario, no nos reemplace la reflexión y el ejercicio permanente del pensamiento individual.

Por todo esto, es crucial el papel del arte y los artistas para hacer de la tecnología una herramienta útil y producir, con su apoyo sin que esta nos suplante las facultades creativas y de decisión.

34 De <https://www.pixelache.ac/>

Capítulo II

La interacción globalizada

Mariela Farina

Un museo completamente digital que se transforma con cada estación del año, propone una fuerte comunión con la naturaleza y donde la experiencia, para cada visitante, nunca es la misma. Así podría presentarse sin rodeos al increíble Mori Building Digital Art Museum: teamlab borderless, una experiencia afincada en la isla japonesa de Odaiba, Tokyo que abrió sus puertas en el 2018 para romper con todos los parámetros museísticos y que no deja de sorprender.

El colectivo de artistas TeamLab, es un grupo de creadores interdisciplinario, que incluye ultra tecnólogos, programadores, ingenieros, animadores de imágenes generadas por computadoras, matemáticos, arquitectos y artistas, cuya práctica colaborativa busca navegar por la confluencia del arte, la ciencia, la tecnología, el diseño y el mundo natural.

Desde nuestra región vemos que el arte contemporáneo utiliza tecnología electrónica está expandido en forma global, sin embargo, no se accede de la misma manera que en el resto del mundo. Un claro ejemplo es el expuesto anteriormente. ¿Tiene Latinoamérica alguna posibilidad de crear algo que pueda competir con semejante experiencia?

Las tecnologías digitales han cambiado radicalmente nuestro mundo y nuestras vidas en las últimas décadas. Podemos hablar de un impacto de las tecnologías en la sociedad, sobre todo cuando nos enfrentamos a noticias falsas, ciberdelincuencia, comercio de datos personales entre otros importantes temas de actualidad.

Intercambio interdisciplinario. La interacción

La integración de diferentes enfoques para resolver los problemas que enfrentamos hoy en diversos aspectos de nuestro planeta, nos lleva a considerar la alfabetización digital como un derecho humano. Las políticas mundiales reconocen que es necesario fomentar el conocimiento en ciencias, ingeniería y matemáticas junto al arte como una forma de conocimiento necesaria que aporta un enfoque crítico, reflexivo y creativo complementario.

Mencionar el interés que representa en Europa, por ejemplo, el intercambio interdisciplinario y la creación de conocimientos en el campo de las

prácticas colaborativas, no es un mero capricho sino un modo de afirmar la importancia del aporte de esta modalidad y aplicación en Latinoamérica, para que ésta deje de llevar el mote de “mundo sometido”. Para esto, se requiere además de la integración de los distintos actores sociales: escuelas, universidades, empresas e industrias, comunidades y gobiernos comprometidos en el mismo sentido, a los artistas, investigadores y empresarios reunidos en programas conjuntos, para hallar soluciones a los problemas sociales, ecológicos y económicos.

Las nuevas tecnologías, y la AI en particular, están cambiando de forma drástica la naturaleza de los procesos creativos. Se puede afirmar que, en un mundo virtual, podemos simular verdades que serían inimaginables en la vida real, explorar actividades increíbles y colaborar con otros de una manera que va más allá de la interacción física. Es decir, que los entornos virtuales parecen ser el siguiente nivel de visualización, comunicación y colaboración. Diseñados para crear una ilusión perceptiva inmersiva, estimulan los sentidos de una audiencia cada vez más sofisticada.

Del mismo modo, la incorporación de tecnología es fundamental para el arte interactivo en su desarrollo, variedad y complejidad. La interacción y la aleatoriedad son en la actualidad, los paradigmas de nuevas formas de arte que trasladan al espectador el sentido de la obra. Y otorga al artista una posición privilegiada para aportar nuevos sentidos a la tecnología. El futuro del arte aparece, por tanto, ligado a la evolución de la tecnología y a su dimensión esencialmente interactiva. Golan Lewin ³⁵ destaca el papel de los artistas de medios emergentes en el desarrollo de prototipos convertidos más tarde en muchas de las actuales tecnologías.

Arte, nuevas tecnología y acceso

“La expresión artística ha alcanzado nuevos potenciales a medida que la tecnología crece. El arte avanza las experiencias de la tecnología, mientras que la tecnología avanza las posibilidades del arte.” Golan Lewin.

El arte sigue teniendo una función tan antigua como el mundo mismo: explicar nuestra realidad, lanzar preguntas sobre lo que nos rodea, especialmente en un momento en el que nos vemos abrumados por la cantidad de estímulos que recibimos cada día. “Lo que me parece más interesante de las corrientes artísticas actuales es intentar ordenar esa

35 Golan Levin es un artista, ingeniero, investigador y educador interesado en las nuevas intersecciones del código de máquina, la cultura visual y la creación crítica.

cantidad de información que recibimos”, apunta Lucía Casani³⁶. “Los artistas actuales tienen una capacidad de investigación que probablemente no ha existido en ninguna otra época. Más que utilizar tecnologías avanzadas para mostrar su arte, la clave es reflexionar sobre el impacto que esas tecnologías tienen en nosotros”.

Según Canogar³⁷, “es necesario que las obras vayan más allá y propongan una reflexión, social y política, sobre lo que realmente queremos hacer con la tecnología, y no quedarnos como meros consumidores. Que pensemos en la tecnología como en algo en lo que intervenimos, que la manipulamos, que de alguna forma la hackeamos para hacerla más nuestra”.

Señalo estos comentarios, porque creo que es fundamental comprender que trabajar con nuevas tecnologías y que aparezca la investigación creativa de los artistas, es clave la competencia. Y al mismo tiempo es necesaria para que el artista pueda trascender la fascinación por la herramienta y evolucionar desde el punto de vista conceptual. Para ello requiere el trabajo directo con las tecnologías.

Cuando planteamos esta investigación teníamos una tendencia a pensar que una de las situaciones fundamentales a la hora de pensar la región en estudio, en relación a las nuevas tecnologías y las artes estaba afectada por el acceso, otra de las claves. Inmediatamente entramos en el periodo de confinamiento determinado por lo que podemos llamar la primera pandemia del siglo XXI, que ha sumado a las dificultades conocidas, otras que advierten del impacto ocasionado por esta. El impacto amenaza con la profundización de la brecha digital, concepto que se refiere a cualquier tipo de distribución desigual en el acceso, uso, o apropiación de TIC, entre grupos sociales, en múltiples aspectos de la vida humana, lo que es perjudicial para el crecimiento de la región. Entramos en una globalización hiperconectada donde se manifiestan con más claridad las limitaciones de acceso y las carencias en competencias digitales.

La crisis sanitaria aceleró el ritmo de las transformaciones en todos los sectores provocando una disrupción del mercado laboral y enfatizando la necesidad de renovadas habilidades y capacidades para afrontar nuevas modalidades de trabajo. Frente a esto es indispensable el papel de la formación continua y la mejora en competencias y habilidades es clave. Hay un informe de la Corporación Internacional de Datos “Worldwide

36 Lucía Casani (Madrid, 1978), nombrada directora de La Casa Encendida, de Madrid, en septiembre de 2014, en sustitución de José Guirao (Pulpi, Almería, 1959), quien había estado al frente de este centro desde su apertura en 2002.

37 Daniel Canogar es experto en nuevas tecnologías, artista español-estadounidense.

IT Industry 2021 Predictions and Latin American Implications” que dice que el 50% de los esfuerzos de transformación digital de las empresas AI podrían fracasar debido a la falta de inversión en la creación de equipos con las habilidades adecuadas. Sin embargo, hay un gran potencial en los estudiantes que muestran gran fortaleza en las ciencias de datos, por lo que esto habla de una necesidad de unir esfuerzos del estado con los sectores privados para lograr la reconversión. El SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo) en Chile, también en Colombia el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje), son ejemplos donde el sector público junto al sector privado está desarrollando programas de capacitación.

Datificación

Con la aparición de las nuevas tecnologías, el volumen de información se ha disparado. Hoy en día no basta con contabilizar los datos. Es necesario gestionarlos e interpretarlos para sacar una conclusión. La tecnología que se ocupa de ello es el Big Data y Machine Learning. Big data es un concepto generalmente ligado a maquinaria e infraestructuras. La Data Science, es una disciplina que integra diversas ciencias.

El boom de la visualización de datos como concepto llegó con las herramientas digitales y las supercomputadoras. Una de las primeras computadoras fue el resultado del criptoanálisis desarrollado por Alan Turing durante la Segunda Guerra Mundial, donde las intenciones principales radican en ser capaz de crear una máquina capaz de decodificar una cantidad masiva de datos para entender los mensajes secretos que llevaban.

La novedad es que hoy en día tenemos unas fuentes de datos que no paran de crecer y que lo hacen muy rápido. Es lo que se denomina ratificación, y se conoce como el fenómeno de las tres V. El volumen; aunque no suele ser el peor problema, porque si es grande pero homogéneo es fácil de procesar. La velocidad de emisión. Y la tercera V es la de variedad, cuando los datos no son de la misma naturaleza, sino que son de carácter diferente: imágenes, sonidos, señales fisiológicas, etc. Otro factor de complejidad es analizar datos que son altamente heterogéneas -no estructuradas-.

Esto resuena con varios conceptos que rodean la vida contemporánea como son: el flujo de información, la privacidad, la identidad, el big data, las cámaras de eco digitales y la creación/consumo de datos.

Por otra parte, uno de los cambios más grandes relacionados con el uso de

la visualización de datos es la diseminación del internet. No fue hasta que nosotros, como usuarios, fuimos confrontados con un conjunto masivo de información que fuimos capaces de acceder, hackear e intervenir los datos producidos dentro del www. Desde finales de los 90 podemos ver un incremento en los artistas que utilizan datos -principalmente extraídos de la web- como materia prima para su obra. Sin embargo, no fue hasta principios de los 2000 que su obra empezó a ser reconocida como una forma de arte aceptada, y con ello, a ser expuesta dentro de galerías y museos.

Es claro que aquellos detrás del uso de este medio tienden a ser artistas que se encuentran en la intersección entre el arte y la tecnología, y quienes tienen una intención directa de mostrar conjuntos de datos en específico de una forma en la que no se han presentado anteriormente. Aquí, su naturaleza reductiva abstrae información, pero al hacerlo, disemina ideas científicas, datos y/o hechos reales y los presenta ante una audiencia diversa. Este acercamiento multidisciplinario provee constructos alternativos acerca del rol del artista, y crea una experiencia comprensible y tangible para la audiencia (Coughlan, 2015).

Un ejemplo del uso de la visualización de datos dentro del arte es la pieza *A More Perfect Union*, 2011, de R. Luke DuBois. El artista utiliza información sensible vinculada a sus emociones, cuantifica datos de un área donde rara vez intervendrá un analista dada su naturaleza no comercial, reclama el valor de lo que es importante. En esta misma línea, el artista comparte que no solo se trata de graficar muchos de números, sino que reflexiona acerca de cómo “el espectador se siente atraída a esta pieza porque es visualmente atractiva, pero al darse cuenta del tipo de contenido entonces quiere saber de dónde salió, luego quiere saber cómo funciona y finalmente empieza a preguntarse cosas acerca de sí mismo: ¿qué me dice esto acerca de mí?” (R Luke DuBois, 2015). <https://www.lukedubois.com/projects-2>

De manera similar, la artista Fernanda Viégas afirma que su acercamiento a la visualización de datos ha sido el resultado de una fascinación y frustración ya que esto significa tener acceso a un medio poderoso que casi no se ha usado para fines emocionales o culturales. La visualización de datos tiene una larga historia de ser una herramienta académica o algo que sólo usan los expertos en ciertas áreas, tiene una estética particular que se relaciona con las ciencias y por lo tanto lo que nos transmite tiene a relacionarse con algo que podríamos etiquetar como oficial o verdadero, (Viégas, 2015). Por otro lado, estos artistas están interesados en convertir

a la visualización de datos en un medio expresivo para ser capaces de ver otro tipo de información. Aquí podríamos decir que la visualización de datos se convierte en una narrativa que, dada su naturaleza estética, se traduce en interfases impresionantes que son capaces de generar grandes historias.

<http://www.fernandaviegas.com/>

Las intenciones detrás del uso de este medio para fines artísticos pueden tener varias áreas: enfocarse en cuestionar el uso de datos personales por las grandes corporaciones y el gobierno, criticar la pérdida de privacidad y las implicaciones de ser visto como un número, por otro reclamar la poética de los datos, el lado emocional de sus entradas al transformarlas en números. Existen muchos puntos de convergencia entre ellas que tienen que ver con la creación de entradas colectivas, la interacción directa de la audiencia con datos que no son de fácil acceso y un medio poderoso para ejercer la transparencia de información. En otras palabras, no se trata de la formulación científica de una imagen, sino la interpretación de la misma.

El arte interactivo

El arte interactivo si bien nació antes, es hacia la década del 80 -con la aparición de la interactividad basada en la computadora, permitiendo un nuevo tipo de experiencia artística- que toma una importancia fundamental y no cesa de crecer o evolucionar rápidamente a través de Internet.

Se distingue por el diálogo entre la obra de arte y el participante, éste es invitado y otras veces simplemente por estar, participa en la interacción con la pieza artística.

Cuentan con computadoras, interfaces y a veces, sensores diversos para obtener información del usuario, herramientas para visualizar datos y contextos sociales para sistemas interactivos como los juegos y entretenimientos.

Sus límites se desdibujan y además es interdisciplinario. Utiliza medios digitales pero no debemos confundirlo, ya que este último abarca formas como el arte generativo sin ser interactivo, tomando formas desde la danza interactiva, música e incluso drama. Nos encontraremos con ejemplos de arte interactivo en arte de instalación, arquitectura interactiva, película interactiva, museos interactivos, narración interactiva.

Surgen una variedad de herramientas para la creación de prototipos de electrónica u objetos interactivos e instalaciones interactivas, de código libre (Arduino), sensores, actuadores e interfaces para medios interactivos, lenguajes de programación para proyectos de arte interactivo (Processing, OpenFrameworks, etc.) lenguaje de programación para música interactiva de computadora y obras multimedia (Pure Data), motores gráficos (Unity, Rial).

Los hipermedias, los sistemas de realidad virtual, los sistemas telemáticos, los sistemas de Inteligencia Artificial o de Vida Artificial son empleados en diversas instalaciones interactivas, que crean elementos y espacios específicos en los que el interactor puede participar. La estructura abierta del sistema, el dinamismo, la relación espacio-temporal y la acción constituyen los focos esenciales de estos sistemas complejos y pluridimensionales, en los que el público desempeña, con su acción en el contexto de la obra, un papel fundamental.

Claudia Giannetti ³⁸ (2001)

“El arte interactivo subvierte el sistema objetual establecido y concluido por el artista, un sistema predominante en nuestra cultura occidental y en sus manifestaciones artísticas. Se trata, al fin y al cabo, de instaurar un canal de intercambio de información entre obra, espectador y entorno que llegue a configurar una red dialógica lo suficientemente abierta, por la cual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación.” Claudia Giannetti (2002).

Quiero decir que este ítem es muy amplio y a la vez de límites difusos, que nos permitirá en más de una ocasión dialogar, intercambiar, ya que estarán en juego aspectos digitales, electrónicos, mecánicos, lúdicos, interfaces, programación y protocolos de comunicación.

Resumiendo, la instalación electrónica interactiva requiere 3 acciones: entrada de datos (inputs, mediante dispositivos sensores como fotómetros, interruptores, micrófonos, termómetros, cámaras, etc.), un procesado o cálculo que realizar con dichos datos, y una salida de datos (outputs, dispositivos como motores, sonido, luces, pantallas).

Con todo, el arte deja de ser un objeto pasivo, ahora necesita de la acción del espectador para generar un discurso. Este manipula, mueve, salta, grita, etc. y en base a esta acción el algoritmo genera respuestas. Hay

38 Claudia Giannetti es una teórica e investigadora de origen italo-brasileño, especializada en arte contemporáneo, media art y arte, ciencia y tecnología

una rotación de roles de público y artista. Ahora el artista observa la experiencia interactiva tomando nota de los efectos que consigue.

Giannetti, dice que, en líneas generales, los modelos de sistemas interactivos y según el grado de interactividad humano-máquina que puede detectar tres tipos de interactividad mediatizadas por imágenes, representaciones, sonidos, sistemas robóticos, etc.

1- Sistema mediador: reacción puntual, simple, normalmente binaria a un programa dado.

2-Sistema reactivo: injerencia en un programa a través de la estructuración de su desarrollo en el ámbito de posibilidades dadas. Se trata de una interactividad de selección, que implica la posibilidad de acceso multidireccional a informaciones audiovisuales para la ejecución de operaciones predeterminadas por el sistema, y por lo tanto limitadas a éstas.

3- Sistema interactivo: estructuración independiente de un programa que se da cuando un receptor puede actuar también como emisor. Se trata de una interactividad de contenido, en la que el interactor dispone de un mayor grado de posibilidad de intervenir y manipular las informaciones audiovisuales o de otra naturaleza (como las robóticas) o, en sistemas más complejos, generar nuevas informaciones.

Desde otra perspectiva que tiene como punto de referencia el comportamiento y la conciencia, Peter Weibel ³⁹ distingue entre tres niveles de interacción: 1- la interacción sinestésica, que consiste en la interacción entre materiales y elementos, como por ejemplo imagen y sonido, color y música; 2- la interacción sinérgica, que se produce entre estados energéticos, como en obras que reaccionan al cambio en el entorno; y 3- la interacción comunicativa o interacción cinética entre personas y entre personas y objetos. En cualquier de los casos, el entorno o contexto de la obra es determinante para la efectivación de la misma.

Al arte interactivo le resulta difícil competir con los videojuegos para conseguir el interés del público. La respuesta de la obra debe ser inmediata, espectacular y comprensible. Por ello los artistas tienen algunos principios en los cuales se apoyan las formas de interacción. Ignacio Vázquez Zapata

39 Fue un artista austriaco conocido internacionalmente como post-artista conceptual, curador y teórico sobre nuevos medios. Empezó en 1964 como poeta visual pero pronto se dedicó al lenguaje tecnológico con metodología estructuralista.

⁴⁰ dice que para crear experiencias que atrapen al espectador, en su estructura se pueden manifestar algunos principios básicos: el del espejo, el eco y el de potencia y control.

1- Abundan los sistemas basados en el espejo. Un ejemplo es el caso de las obras de Daniel Rozin, el contenido es la diferencia entre lo real y lo mostrado por la reflexión. El público busca y explora el software, las pautas, la posición de la cámara, la deformación del espejo, para descifrar la imagen.

2- En muchos de los trabajos interactivos se emplea el eco. En ellos la imagen deformada del espectador se convierte en el dispositivo a través del cual se explora la propuesta de realidad artificial del artista. El espectador puede verlo como transformaciones de su propia imagen, como claves para comprender lo representado en la pantalla. Este mundo del que se tiene un punto de vista privilegiado, despierta la curiosidad y el deseo de entrar en ese mundo virtual, al otro lado del espejo. Como ejemplos de esta modalidad, cabe destacarla instalación Muro interactivo de FlightPhase, que usa la imagen reflejada como sistema de interacción.

3- El trabajo de David Rokeby debe entenderse como una interfaz de reconocimiento de los gestos que superponen los fenómenos de la transformación sobre la imagen conocida de uno mismo. Una cámara capta los gestos y los transforma en música. Además de reflejar su imagen, el espectador ve modificado el conocimiento sobre su cuerpo, el fenómeno representado se muestra como un cambio de la representación de sí mismo. Este método es el que se denomina de potencia y control.

Global / local

La propuesta de esta investigación es referirnos al estado local del arte. Pensar en ello está motivado por el conocimiento que nos llega de los adelantos que en el mundo existen y nos llegan inevitablemente a través de Internet. Seguramente no tenemos un alcance completo, sin embargo, suficiente para pensar que está pasando en nuestra región y específicamente en lo local. Otra cuestión fundamental es que dada la globalización y el acceso al conocimiento de lo que sucede en otro lugar Internet, permite la posibilidad concreta de recorrer el mundo, la facilidad de viajar, estar en otros lugares, vivir, crear y exponer en otras partes del

mundo. Me refiero a nuestros artistas locales que triunfan en otras partes del mundo.

Creo que en nuestro país hay un mapa artístico tradicional y otro emergente. Unas elites artísticas. Hasta debería decir vinculada a lo etario. Un mundo de los museos, otro mundo de las ferias como EVA. Con públicos muy diversos. Además, lo seleccionado como emergente al inicio de investigación es hoy ya reemplazado por nuevas producciones. El arte tecnológico corre con la obsolescencia de la misma. Nuevos circuitos de arte con nuevas tecnologías.

Para tener un acercamiento a la producción de los artistas locales tenemos que hacer un recorrido por los salones públicos provinciales y nacionales, y los privados que ofrecen premios, las galerías de arte emergentes, las propuestas barriales que hacen movidas anuales para dar a conocer a sus artistas, la Noche de los Museos, las residencias artísticas como Andreani, las ferias de arte como ArteBA, centros culturales como Recoleta, las plataformas virtuales, etc.

Aparecen numerosos festivales, exhibiciones de importancia mundial y centros de investigación para este tipo de arte. En Argentina también existen lugares específicos: Noviembre Electrónico, Media Lab CCBA, Encuentro FASE, Festival de artes electrónicas en Tecnópolis, Chandon Artground, festival disruptivo de arte, en el ex Tiro Federal que incluyen obras interactivas, The Wrong, plataforma de arte que busca crear, promover e impulsar el arte digital contemporáneo con una visión de futuro a un público más amplio a través de un evento bienal, que sucede de forma online, offline y más, pues mezcla espacios físicos y virtuales. Instituciones educativas como el Centro de Arte de UNLP, Universidades: UNTREF, premio a las artes de la UADE, Premio Banco ITUAU, son un semillero de artistas en esta área de las artes, ciencias y tecnologías.

Este abanico de propuestas que se presentan en la Ciudad de Buenos Aires, es tan solo una parte, ya que nuestro país es muy grande, y las provincias tienen también sus ofertas artísticas, sus museos y muchísimos artistas.

En relación a las propuestas privadas, encontramos por ejemplo, a los empresarios propietarios de bodegas que poseen colecciones privadas de arte. En Mendoza la Galería Killka en la Bodega Salentain en el Valle de Uco. Y por qué no mencionar la Bodega Colomé donde James Turrell exhibe sus instalaciones lumínicas.

En relación a los artistas, y solo para mencionar un caso que en estos días

se comentó, los que triunfan en el exterior, como el tucumano Gabriel Chaile quien vive en Lisboa, en la actualidad muestra su Madre Luchona gracias a la adquisición de un coleccionista argentino y expone en Arthaus.

Una experiencia interactiva, de Tomas Saraceno, quien vive en Berlín, trae al MALBA “Cómo atrapar el universo en una telaraña” es una “experiencia sensorial”, instalación que toma casi 30 metros cuadrados. Que por cierto es un ejemplo extraordinario de trabajo interdisciplinario, donde concurren arquitectos, aracnólogos, biólogos, zoólogos, físicos del CONICET para llevar a cabo esta instalación.

<https://qrco.de/bdfyhq>

Por otro lado, es menester mencionar los espacios dedicados con exclusividad a los nuevos medios, como es Espacio Byte, es un museo en línea dedicado únicamente al arte digital. Su misión es investigar, preservar y exhibir arte digital en su amplio espectro de prácticas y formatos. El museo fue inaugurado en 2013. El evento de lanzamiento se realizó el 18 de julio de ese mismo año en el Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, Argentina.

Por otra parte, la recopilación de las propuestas interactivas y de datos, resulta más difícil hallarlas en funcionamiento fuera de una muestra, salvo que se trate de un objeto, porque necesariamente requieren estar expuestas o instaladas y en vínculo con el otro, su espectador para que cierren su ciclo de interactividad para la que están creadas.

La selección de artistas locales que realicen obras interactivas, tiene un circuito diferente a los más conocidos y frecuentados dentro del mundo del arte. Si bien los salones nacionales tienen un área para estas producciones denominada instalaciones y medios alternativos, son muy pocos los que les interesa ese ámbito.

A continuación, una selección mínima de los artistas que realizan obras interactivas y con datos en nuestro país:

Grupo Proyecto Biopus “Sobra la falta”, 2008. Instalación robótica interactiva (robots controlados en forma remota mediante sistema óptico de reconocimiento de posición, movimiento y formas), Argentina. <https://qrco.de/bdgoC0>

Joaquin Fargas. Robotika, The Nannybot es un robot con inteligencia artificial que tiene por función la preservación de la raza humana. Robotika, desafía los límites del concepto sobre la humanidad. La misión

de Robotika es contribuir en la preservación de la raza humana si la misma se encontrara ante su eventual ocaso. Cada Robotika portará embriones en criopreservación con el fin de llevar la vida humana hacia los lugares más recónditos del Universo. Propone, a través de su obra, una instalación disruptiva en la que el público puede interactuar con sus propios bebés si lo desea, a la vez que se ve irremediamente interpelado por dos preguntas esenciales: ¿Estamos en condiciones de garantizar la supervivencia de nuestra especie? ¿Estamos dispuestos a delegar la preservación de la raza humana en una Inteligencia Artificial? <https://qrco.de/bdgc8V>

Alfio Demestre, “La circulación de los paralelos” (2015).

Escultura interactiva (teléfonos celulares, opto sensor, bronce, alpaca, polarizadores) / Medidas: 39 x 39 x 39 cm.

En la pieza presentada el visitante interactúa con la obra al tener que llamar por teléfono al número escrito en la base que la sostiene. El objetivo es explorar y poner de manifiesto la naturaleza de la relación humana con las nuevas tecnologías telemáticas. A través de esta simple interacción se verifica el vínculo que inmediatamente creamos al comunicarnos, algo que hasta hace poco tiempo se habría considerado mágico o sobrenatural.

Juan Sorrentino. “A 8’ 18“ del sol”. Un conjunto de gestos cíclicos alrededor de la luz. La instalación principal comprende la danza coreográfica de cuatro persianas metálicas que suben y bajan de manera programada. Las persianas se angostan a la medida de la sala hacia un punto de fuga desde donde emerge una luz encendida, amarilla y vibrante. La luz se filtra entre los intervalos metálicos que componen imágenes fugaces que nos acercan o alejan de la fuente. La cercanía con la luz enciende el entorno y altera la percepción visual hacia una monocromía que absorbe todo valor volviéndose uno.

Las capas metálicas velan y desvelan la fuente lumínica como el paisaje deseado, acentuando el tiempo como cualidad inherente a la luz; el tiempo como viaje y recorrido, ciclo vital que pulsa en todo lo sensible. La composición sonora producida por el movimiento de las persianas evidencia la mecánica del ciclo como acto. <https://www.juansorrentino.com.ar/A-8-18-del-sol>

Tomás Rawski. “Fluir”. (2017). La obra es una instalación interactiva, la cual se activa cuando un espectador coloca su dedo sobre un lector de huellas digitales que se encuentra debajo de un monitor. Al presionar el dedo sobre el lector, un sistema diseñado ad hoc, que se encuentra funcionando

dentro del objeto lector, realiza el escaneo y muestra en pantalla la fusión entre la huella digital y el video de una ola de mar de forma cenital. La huella dactilar es una parte de nuestro cuerpo que nos identifica como únicos y diferentes de los demás seres humanos. Es importante aclarar que la misma no se modifica con el tiempo. Es decir que nacemos y morimos con la misma huella dactilar. El agua de la ola fluye y con su movimiento limpia y purifica lo que encuentra a su paso. La huella y el agua son los activadores específicos. Una pieza cuyo simbolismo nos trae al presente la idea de arte como medio de sanación.

Leonardo Solaas. “Dreamlines”. (2004), una pieza de net-art interactiva que genera pinturas digitales a partir del input de una palabra o frase. El sitio utiliza las palabras que el usuario provee para realizar una búsqueda en la web de imágenes, con ellas se genera la información RAW que luego será utilizada para realizar una pintura dinámica basada en la acumulación de dicha información. <https://proyectoidis.org/leonardo-solaas/>

Mariano Giraud, “Tótem cristal animal”. (2015) Escultura realizada con impresora 3D. Mediante un dispositivo el espectador hace inmersión en la realidad virtual y descubre detalles de personajes y escenas compuestas por impresiones 3D. La obra no son los materiales, sino la experiencia, por eso la obra “sucede” en la frontera de un universo material con uno virtual. Como dice Claudia Giannetti, dentro del arte interactivo se rompe la barrera de la obra y el espectador, ya no se trata de materia y de forma, del trazo físico del gesto, del cuerpo del artista, sino de trayectos y proyectos, de imágenes y movimientos que transcurren en un espacio temporal. Así, “estas nuevas formas de expresión tienen la capacidad potencial de revelar la relación cambiante que establecemos con el espacio y el tiempo”. <https://qrco.de/bdguxb>

En el marco de esta investigación y la Maestría en artes electrónicas de la UNTREF he realizado varios prototipos que constituyen ejemplos de interactividad electrónica. Uno de ellos es “Geografía alerta”, un tapiz que puede detectar presencia humana y activar un alerta cambiando la iluminación led a colores únicamente rojos en señal de alerta. El concepto apunta a que el espectador sin hacer nada en la sala es responsable de lo que sucede. Así como no se hace cargo de lo que sucede en el planeta producto de su mero consumo sin pensar en que ello es lo que nos conduce a la crisis climática en la que nos encontramos. <https://www.youtube.com/watch?v=MfgBXXEo3Ec>

Diego Alberti “De la transcripción a la traducción”, (2019). La obra que elegí de Diego está relacionada con el tema de los datos y esta posibilidad

que nos brinda el código digital. Dice el artista: utilizando un dispositivo programable, cargué la secuencia de la molécula de una proteína. La secuencia se reproduce de manera arbitraria y codificada digitalmente en una barra de leds que se encienden y se apagan. El recorrido a través del bosque nevado imprime en la imagen expuesta entre 30 y 60 segundos. En esta obra aparecen contenidas tres de las preocupaciones esenciales y recurrentes en mi obra: la posibilidad de digitalizar cualquier información, la posibilidad de reproducir información por medios electrónicos y la naturaleza como marco de esas interacciones. Siempre pienso en la electrónica como parte de la naturaleza. Durante mi residencia en el programa “Silence, awareness, existence”, en Arteles, Finlandia, descubrí un ambiente excelente para desafiar esta creencia. La experiencia fue tan agradable y emocionante que una idea simple que tenía en mente se convirtió en un verdadero proyecto artístico a gran escala.

<https://vivaMoscultura.buenosaires.gob.ar/contenido/21081-alberti-diego-bada>

Conclusión

En esos largos meses de pandemia COVID 19 que atravesamos todos, iniciábamos la investigación “Siglo XXI, Estado del arte y los artistas locales, en la era de la tecnología global”, dirigida por la profesora Anahí Cáceres, para el PIACyT – CONICET. Infinitos recorridos por las redes me atrapaban saltando de una obra en otra maravillada unas veces y otras hastiada de la búsqueda ya que de algún modo deseaba encasillarme en mi tema y el sistema me sacaba de mi objetivo más de una vez. Todo eso de algún modo fue útil igualmente. Los avances que en otros países se manifiestan llaman la atención. Mas tarde comenzaron a aparecer en nuestra escena local exposiciones importadas con entradas costosas nos permitían ver algunas de esas muestras, más espectaculares que reflexivos, escenarios inmersivos de imágenes proyectadas como los que había navegado en el sitio de Mori Building Digital Art Museum, de Japón.

Recientemente, con la inauguración del Premio Arthaus me puse en contacto con Diego Alberti, uno de los tres galardonados, con quien hablé sobre las tecnologías, el acceso a ellas, manifestaciones artísticas que usan estos nuevos medios, entre otras cuestiones inherentes al tema, en una interesante entrevista, la cual considero la mejor forma de concluir estos dos años de investigación.

Sus opiniones aportan y enriquecen mis planteos, y en algunos aspectos coinciden con las conclusiones a las que arribé junto al equipo de trabajo. En primer lugar, que es fundamental diferenciar arte de espectáculo o entretenimiento. Además, que las producciones inmersivas espectaculares a las que yo le hice referencia, tienen que ver precisamente con quien pueda costear algo así. En su defecto debe estar subvencionado. Un ejemplo al que remite es el caso de las proyecciones del bicentenario sobre los edificios públicos aludiendo a que es posible por ejemplo hacerlo con presupuestos estatales.

Por otro lado, los lugares para que los artistas que realizan este tipo de obras, en las que aparecen producciones de electrónica, robótica, arte generativo, siempre han tenido que ver en nuestro país con aportaciones de empresas privadas. Y estas, cuando lo hacen, es para promocionar sus productos. El caso de Telefónica, una vez que el Smartphone ha llegado a formar parte de una necesidad básica y la mayoría posee uno o más de uno, desaparece como espacio de arte y se transforma en un espacio hoy por hoy educativo, que está abocado a la difusión de la inteligencia artificial en la sociedad. Ya no hay empresas que organicen muestras de arte u ofrezcan premios y/o estímulos a las artes electrónicas y/o digitales. Menciona que ArtHaus es lo único que apareció después de mucho tiempo. Supongo que en el interior hay producciones. Yo creo que quizá no se conocen acá. Imagino que puede llegar a haber algunos focos de producción. Si no se conocen es porque no hay los recursos para traer gente a exponer acá. Si no te haces conocido afuera, acá no te dan valor, eso fue, sigue y seguirá siendo así. En cambio, cuando estos espacios son propuestas estatales, lo que importa o se califica es cuanto público pueden atraer, y que exista posibilidades expositivas para todos los artistas sin discriminación y por lo tanto sin competencia artística. Sin embargo, aclara Diego que sus proyectos resultan de financiamiento público. Y que su formación la obtuvo en una escuela técnica nacional de muy buena calidad, donde aprendió muchos oficios, y que su formación posterior fue muy autodidacta, basada en horas de YouTube.

En cuanto a la formación de artistas interesados en estos nuevos medios en los ámbitos académicos no existe una particular atención, no hay departamentos que impulsen este medio de producción artística como una especialidad como los hay para pintura, escultura y demás. En la UNA existe lo que denominados Digitalización de imágenes, pero no un departamento de desarrollo tecnológico con una formación técnica exclusivamente. En este aspecto, Diego Alberti expresa así lo que cree al respecto: “Estoy te diría, casi en contra de la escuela de arte. Porque

todo intento normalizador en relación a una producción artística me parece que no está bueno. No lo tengo muy pensado. Formando parte en las instituciones. Creo que esta bueno hacer una formación técnica. Pero como concepto la escuela de arte no me cierra”.

Un asunto que es relevante cuando hablamos de arte y tecnología en nuestra región es hablar de las posibilidades de acceso a estas nuevas tecnologías como así también a Internet. A la lista se suma que acá no contamos con los insumos necesarios y además que las importaciones tienen restricciones que no facilitan la compra de los mismos. Tampoco es factible en nuestro país la capacidad de producir insumos o soportes, aunque sea de mediano desarrollo tecnológico. En los años setenta el mundo se preparaba para el cambio tecnológico. Por entonces en Argentina se conformaba el CENICE – CITEFA, en el cual se desarrolló El proyecto de microelectrónica. Su director el Ingeniero Osvaldo Filipello ⁴¹, escribía en 1983 en la revista Electrónica Gráfica. Al referirse a la tecnología intentaba acercarse a una definición en términos muy simples diciendo que esta permite poner bajo control recursos humanos y materiales con el objeto de lograr algún fin. Agrega que es un conjunto complejo de conocimientos conformado por ecuaciones y especialmente experiencias de las comunidades y que esto es su patrimonio cultural. De modo que la esencia misma de la tecnología permite la existencia de brechas tecnológicas entre distintas comunidades del planeta.

Alberti hizo la residencia para artistas en el Centro Creativo Arteles en Finlandia, y me cuenta que ese país representa un caso interesante. En esos años toma la decisión de orientar sus políticas y financiamiento en telecomunicaciones y las tecnologías de la información. Eso fue Nokia, la empresa que les permitió superar la crisis de postguerra. Además, el éxito de Finlandia en materia de nuevas tecnologías se explica por la interconexión entre sector privado, Estado, universidades e inventores, acompañada de una política eficaz de investigación y desarrollo. En comparación con esto que afirma Diego, pongo en diálogo la conversación que he tenido con los ingenieros electrónicos Jaime Hierro, y Carlos Cortés, miembros de diferentes áreas del CENICE. Ellos manifiestan que la Argentina tuvo en ese momento la oportunidad de producir tecnología competitiva a nivel mundial. Es lamentable el escaso o nulo apoyo con el advenimiento de la democracia. La sociedad no estaba preparada para recibir ese cambio tecnológico, y en lugar de recibir nosotros estábamos

41 Ha participado en el Proyecto Microelectrónica de CITEFA desde su creación en 1971, dirigiéndolo desde el año 1976. Actualmente está a cargo de la Dirección Técnica del Centro de Investigaciones en Componentes Electrónicos-CENICE- formado por convenio entre CITEFA, CONICET, SUBCYT y SECOM en diciembre de 1980.

haciendo un aporte a los países del primer mundo. Había una disociación muy grande entre los investigadores, la industria y la sociedad. Motivo por el que se pierde en aquel momento eso que podría haber representado un afianzamiento tecnológico nacional. El plan de gobierno consigue repatriar a importantísimos especialistas, pero una vez acá no se logró la incorporación de tecnología de punta que ellos manejaban en el exterior. Los celos profesionales de quienes ocupaban los puestos en esos lugares no permitieron la inserción de quienes arribaban al país.

A cuarenta años de estos acontecimientos, podemos contar que existió la posibilidad de una carrera tecnológica, que Argentina competía a nivel internacional (Fate frente a Olivetti) pero, nos encontramos con una brecha de acceso muy grande. Seguimos siendo un país agro ganadero, sin mano de obra especializada en las tecnologías y con una pobreza muy alta. Debido a la carencia de compromisos políticos, económicos y sociales adecuados, nuestros mejores talentos se mantienen al servicio del desarrollo de los países del primer mundo, y nuestra sociedad es potencial cliente de ellos. Empresas internacionales se establecen acá para introducir sus productos y desarrollos, una vez logrado el objetivo se retiran, y con ello quedamos acéfalos de incentivos dirigidos a las áreas artísticas como decía anteriormente.

Después de todo lo planteado: accesibilidad, competencia, brechas, creo que a los artistas les interesa fundamentalmente pensar lo que deseamos hacer y decir con la tecnología, reflexionar sobre el impacto que pueden provocar en la sociedad, desde las artes. Dos tipos de experiencias artísticas nacen con esta tecnología de las computadoras y la Internet. El arte interactivo y la visualización de datos. Con muchas formas de manifestarse, el espectador, por un lado, y por otro los usuarios. Ellos son en estas obras se podría decir fundamentales. El espectador pone en funcionamiento la obra, el usuario genera los datos. Ellos participan activamente de diferentes maneras. El arte es activo. También es menester mencionar que es de vital importancia trascender la herramienta y no quedar atrapados en ella, para lograr un alcance conceptual y una distancia reflexiva.

Qr para acceder a la entrevista completa:



Capítulo III

Activismo en tecnología digital y la relación en el arte en proyectos colaborativos

Carmen Torrieri

Sin lugar a dudas Latinoamérica ha sido uno de los territorios donde a principios de siglo han tenido lugar grandes convulsiones sociales y políticos. Golpes de estado, revueltas, resistencias y nuevos derechos conquistados. El arte no pudo ser ajeno a ese fenómeno y, las tecnologías digitales han permitido la expansión y difusión de dichos fenómenos que, no son sólo piezas artísticas que usan la tecnología, sino que han logrado que sea una herramienta más a la hora de la realización de proyectos, de armar redes y colectivos.

La mirada del manifestante y el masivo uso de las redes sociales ha hecho de cada manifestación un hecho artístico, una actitud casi vanguardista de unir arte y vida. El fin del neoliberalismo en la región, no se produjo sin resistencias, se pueden ver ejemplos en distintos países donde el activismo digital fue una forma de acción contrahegemónica que encontró en el arte una herramienta poderosa.

Las redes sociales hoy en día son una plataforma internacional, sacando sus intereses mezquinos o de venta, generan grandes redes que sirven no sólo para lo artístico, sino dándole un sentido más a las producciones artísticas. El llamado “artivismo”, o la posibilidad de que todos seamos “creadores” hacen que los límites del arte y la tecnología sean más difusos y, hay una especie de “democratización” para quienes tienen acceso a dichas tecnologías.

La artista e investigadora Marcela Fuentes,⁴² en su investigación sobre activismos tecnopolíticos desarrolla un concepto de constelaciones de la performance, dice: “(...) como lente teórica para definir tácticas de disrupción y de creación de mundos posibilitadas por las articulaciones activistas entre las performances de protesta corporales y la acción en redes digitales. Las constelaciones de la performance son patrones multiplataforma de acción colectiva que articulan performance asincrónicas y multilocalizadas. En tanto performances de protesta multiplataforma, las constelaciones de performance responden a los desafíos ocasionados por los cambiantes regímenes neoliberales que

42 Nació en Rafaela, provincia de Santa Fe. Vive y trabaja en Chicago. Es una artista, docente e investigadora de performance.

obligaron a los movimientos a recalibrar sus tácticas, objetivos y metas. Si en el capitalismo avanzado las redes digitales intensifican el flujo del capital y la información atravesando las grandes distancias, las constelaciones de performance les permiten a activistas y manifestantes expandir las acciones corporales y expresivas más allá del espacio físico, y así vincular luchas locales y globales”.

Algunos ejemplos de la lucha de clases y proyectos artísticos que trascendieron, donde están presentes los elementos tecnología, activismo y arte.

Argentina 2001: A fines del siglo XX, surgieron plataformas online como Indymedia, una red de publicaciones abiertas impulsada por el Centro de Medios Independientes, justo antes de las manifestaciones en Seattle en 1999, es considerada como uno de los ejemplos precursores del activismo en las redes sociales.

Indymedia Argentina: tuvo su primer sitio web en abril de 2001, pero fue con las protestas populares del 19 y 20 de diciembre de ese año que el proyecto creció. Es un proyecto colaborativo de comunicación popular y contrainformación que se desarrolló como “medios alternativos” y como colectivo de comunicación popular digital.

Este colectivo contrainformacional se nutrió de militantes, distintos profesionales, entre otros, que aportaron a su formación. La toma de decisiones es de manera asamblearia y democrática, y el sitio está dentro de la licencia que expresa el mismo espíritu la “Licencia Creative Commons”.

La relación de la información y el arte, que en ese momento se encontraba en ebullición en las calles, fue muy grande. La difusión por medios alternativos de noticias, también tuvo impacto, ya que comenzaba el uso a mayor escala de internet.

En las jornadas del 2001 en Argentina, las movilizaciones fueron una bocanada de aire fresco para los artistas, en el cual se repensaron el rol de la producción cultural en un contexto de agitación política y social. Surgieron infinidad de colectivos artísticos, otros se expandieron que trabajaban codo a codo con las organizaciones sociales y populares. Sus territorios fueron los piquetes, las fábricas recuperadas y las asambleas barriales, entre otros. Estos colectivos, y muchas veces las acciones anónimas, dieron visibilidad a los reclamos y conflictos que también fueron expresados simbólicamente. La gráfica como en cualquier momento de la historia, estuvo presente.

El sitio web www.cacerolazos.com, (que actualmente no se encuentra vigente); buscaba replicar la experiencia de las protestas callejeras en el espacio virtual. Una especie de transposición y la afirmación de que ese espacio virtual es un medio en el cual también hay que dejar asentada una posición. Quienes tenían acceso a internet, podía compartir sus reclamos y también permitía una forma de comunicación novedosa. En la página del cacerolazo, no sólo se leían los reclamos y convocatorias sino que además se podía cliquear en los archivos de audio para recrear dicha experiencia sonora de cacerolazo. Sin embargo, esta se convertía en una experiencia en solitario en contraste con los cacerolazos callejeros.

Las redes digitales, cumplieron la función clave de conectar las movilizaciones argentinas con el movimiento antiglobalización que había surgido recientemente en Seattle.

Generación sin miedo, Chile 2011: El movimiento estudiantil chileno demostró ser uno de los más combativos de la región en el último tiempo. Durante el 2011, los y las estudiantes se movilaron por una educación gratuita y denunciando la injerencia del mercado en la educación, desafiando así al gobierno de Sebastián Piñera. La juventud tomó las calles y se ganó el apoyo popular, se organizaron en asambleas, actos y tomas, pero también se vieron innovaciones en las manifestaciones que involucran a la performance como una forma más de activismo.

El flash moob zombi “Thriller por la educación”, dio la vuelta al mundo, teniendo la visibilidad que esperaban. En junio del 2011 uno de los estudiantes sugirió la idea en la red social Facebook. El movimiento estudiantil secundario organizó y coreografió acciones colectivas callejeras, que convocaban a sumarse en la calle o difundir de manera online. Este entrelazamiento entre las protestas callejeras y sus repercusiones en el mundo virtual permitió expandir el movimiento a una mayor escala y lograr nuevos simpatizantes.

Masacre Ayotzinapa, México 2014: La desaparición forzada de los 43 estudiantes de la Escuela Normal “Isidro Burgos” de Ayotzinapa conmovió a todo México. La rabia se hizo sentir en las numerosas manifestaciones en ese país, pero también se replicaron en numerosas ciudades del mundo.

Ilustradores mexicanos crearon #IlustradoresConAyotzinapa para seguir reclamando por justicia por los normalistas desaparecidos. Demostrando una vez más, como los medios gráficos son algo más que simplemente un medio de expresión o representación y pueden servir como un medio para acompañar la lucha por la justicia.

El tumblr del proyecto cuenta con más de 100 ilustraciones, donde cada artista toma la imagen de un joven desaparecido, la trabaja con cualquier técnica y la sube a la red. Todas las imágenes son acompañadas con la frase: “Yo, (nombre del artista), quiero saber dónde está (nombre de uno de los estudiantes desaparecidos)”.

De esta manera los ilustradores buscan humanizar a los desaparecidos. Demostrando que no son un número, sino que son personas, que podríamos ser vos, yo, tu familia. Con el hastag #TodosSomosAyotzinapa, buscan darle una imagen al reclamo y es una manera de representar a los desaparecidos, a esas ausencias.

“Al apropiarse de sus rasgos, de su rostro, los conviertes en parte de ti”, dice Valeria Gallo, una de las impulsoras del proyecto. Otro de los hastag utilizados fue #TodosSomosAyotzinapa. <http://ilustradoresconayotzinapa.tumblr.com/>

Ni una menos y el movimiento por el derecho al aborto, Argentina-México

La poeta mexicana Susana Chávez fue una luchadora contra la violencia hacia las mujeres y su flagelo más aberrante, el feminicidio. Fue la autora de la frase “Ni una muerta más” que inspiró al movimiento de mujeres #NiUnaMenos. Activista contra los feminicidios en Ciudad Juárez, fue asesinada en 2011, por ser mujer.

Susana daba clases en el Instituto Chihuahuense de la Cultura, escribía desde los once años, fue parte de proyectos audiovisuales, estudiaba psicología y administración. Participó del movimiento por la aparición con vida de las mujeres desaparecidas en su ciudad natal, Ciudad Juárez y fue una de las primeras voces en denunciar los asesinatos sistemáticos de mujeres a mediados de los años '90.

El desierto de Ciudad Juárez con sus maquiladoras, sus puentes, su cercanía con los Estados Unidos es un escenario ideal para la violencia hacia las mujeres. Las mujeres que desaparecen son en su mayoría jóvenes trabajadoras: maquiladoras, camareras, empleadas o estudiantes, siempre humildes. Son raptadas, privadas de su libertad, sometidas a violencia sexual antes de ser asesinadas para luego ser abandonadas con sus cuerpos mutilados. En otros casos, las mujeres víctimas nunca son encontradas, dejando a sus familias sin saber en dónde están, ni qué les ocurrió.

En 1995, Susana acuñó la frase que se convertiría en emblema de lucha contra los asesinatos de mujeres en la ciudad fronteriza: “Ni una muerta más”. El movimiento #NiUnaMenos toma su nombre inspirándose en el

verso de la poeta mexicana y este se convirtió bandera de la lucha contra la violencia hacia las mujeres. Su verso, trascendió transformándose en consigna “Ni una muerta más, ni una menos”.

La primera convocatoria en Argentina se realizó a partir de la red social Twitter y surgió a partir de escritoras, periodistas y artistas. Un afiche digital con la enorme frase Ni Una Menos y la imagen de un basural que ilustraba muy bien la tragedia de los feminicidios.

La convocatoria era a una maratón de lectura y, desde ese primer #NiUnaMenos en marzo del 2015 el movimiento de mujeres recobro su fuerza, movilizaciones masivas como hace años no se veían que instalaron en la opinión pública la problemática de la violencia hacia las mujeres, siendo las trabajadoras y pobres quienes sufren las peores consecuencias. También, este movimiento hizo posible que se discuta y se vote finalmente la ley de interrupción voluntaria del embarazo presentado por la “Campaña Nacional por el Derecho al aborto”, un cambio radical en la región.

Antes del olvido, Chile 2019: Es un colectivo de artistas formado en el 2019 durante la revuelta chilena, donde se buscaba documentar lugares significativos de protesta a partir de la fotogrametría (serie de fotografías digitales). El proyecto tiene sus bases en el aprendizaje creativo y colaborativo y su objetivo es “producir colectivamente un archivo del levantamiento” como “una herramienta política, un artefacto para la memoria colectiva”.

En la pandemia del Covid-19, realizaron talleres abiertos donde los modelos eran intervenidos digitalmente. El mapeo en 3D los principales hitos de la revuelta social en Chile del 2019, llegó así a miles de personas en talleres abiertos donde no solamente había espacio para el uso de las herramientas digitales y software de 3D, sino que además había espacio para el debate y la reflexión sobre las consignas de la revuelta.

“Chile despertó”, tuvo como protagonista a miles de jóvenes que no se resignaban a un futuro de miseria, donde el uso de diversas herramientas digitales fue empleada de manera creativa y dieron la vuelta al mundo. La creatividad estuvo puesta al servicio de un fin más grande, en este caso como “los monumentos de la disidencia: los modelos 3D del malestar social en Chile”.

Capítulo IV

Sistema de seguridad de la información. Blockchain, NFT

María José Barretto

Mi investigación comenzó con el análisis de la seguridad de la información y la creación de sistemas descentralizados. Este estudio me llevó interiorizarme por el surgimiento de los NFT o tokens no fungibles (Non Fungible Token en inglés).

Partí de la hipótesis de que “La falta de transparencia de los gobiernos genera el surgimiento de sistemas descentralizados autoregulados”.

Durante el desarrollo de mi investigación, pude ampliar y entender algunos conceptos interesantes y complejos. Me interesó analizar la falta de seguridad que existe en nuestra información personal, lo que me llevó a incluir casos como Wikileaks y el “Caso Snowden”.

La Criptografía.

Generalmente queremos comunicarnos sin que nadie ni los gobiernos intervengan en la gestión de la información, personal, financiera, artística o de cualquier tipo. La criptografía data de hace más de 4000 años, tiene sus raíces en la antigua Grecia, donde se utilizaba para ocultar mensajes militares y políticos. También fue utilizada en la antigua Roma y Egipto.

Con el tiempo, se ha desarrollado y utilizado para proteger la información en la comunicación militar, la banca y otros campos.

La criptografía moderna se originó durante la Segunda Guerra Mundial con el desarrollo de la electrónica, Alan Turing y su equipo en el Gobierno Code and Cypher School en Bletchley Park de Reino Unido, tuvieron un papel crucial en la decodificación de los mensajes cifrados de Alemania nazi utilizando la computadora Enigma. La capacidad de descifrar estos mensajes ayudó a los aliados a obtener información valiosa sobre los planes y movimientos militares enemigos, lo que pudo haber sido un factor clave en la victoria final. Turing también desarrolló el concepto de la computadora universal, es considerado uno de los padres de la informática moderna.

Desde esa época, la criptografía ha evolucionado significativamente.

Uno de los mayores avances fue el desarrollo de los algoritmos de clave pública⁴³, como RSA, por creado Ron Rivest, Adi Shamir y Leonard Adleman, en la década de 1970. Estos algoritmos permiten a los usuarios compartir información de manera segura sin necesidad de compartir una clave secreta.

La criptografía también ha sido adoptada en una variedad de aplicaciones, incluyendo seguridad de la red, en dispositivos móviles, en la nube, y cifrado de discos. También se utiliza en el campo de la ciberseguridad para proteger la privacidad de los usuarios, y en las criptomonedas para asegurar transacciones económicas.

Es una herramienta esencial para la seguridad de la información en un mundo cada vez más digital.

Seguridad de la información. El caso Wikileaks.

WikiLeaks es una organización de medios de comunicación no gubernamental que publica documentos secretos y confidenciales de varias fuentes. La seguridad de la información ha sido una preocupación clave desde su creación, ya que los documentos a menudo contienen información altamente confidencial y potencialmente peligrosa.

Para proteger la información de los documentos, WikiLeaks utiliza una variedad de técnicas de cifrado y seguridad. Esto incluye el uso de sistemas de cifrado de extremo a extremo⁴⁴ para proteger las comunicaciones con sus fuentes, así como la utilización de sistemas de almacenamiento seguros para los documentos. También ha utilizado una variedad de herramientas de anonimización ⁴⁵ para ocultar la identidad de sus fuentes y colaboradores.

A pesar de estas medidas, la organización ha sido objeto de varios ataques

43 Algoritmo: grupo ordenado operaciones que permite hallar la solución a un problema. *Algoritmos de clave pública*: Realmente se trata de dos claves, una pública y otra privada, también se llama criptografía asimétrica. Una persona que envía el mensaje, lo cifra con la clave pública de la persona que tiene la clave privada para, al recibirlo, descifrarlo. La clave publica lo cifra y la clave privada lo descifra.

44 Cifrado de extremo a extremo (del inglés *end-to-end encryption* o E2EE), o cifrado de punta a punta. Este cifrado de mensajes lo hace el dispositivo de donde sale la información y solo puede ser descifrado en el dispositivo de recepción de esa información. Si el mensaje es interceptado en el camino, resulta ilegible para quien lo vea.

45 Herramientas de anonimización: Es el proceso de convertir los datos o información de una forma que no se pueda identificar a los individuos. Se utiliza para mitigar los riesgos por la obtención masiva de datos personales. Permite la divulgación protegiendo los derechos de las personas y las organizaciones.

cibernéticos y ha sufrido filtraciones de información en el pasado. En 2010, un gran número de documentos confidenciales de la organización fueron publicados en línea por varios medios de comunicación, lo que llevó a críticas de algunos por la falta de seguridad de la información en Cifrado de extremo a extremo (del inglés end-to-end encryption o E2EE), o cifrado de punta a punta. Este cifrado de mensajes lo hace el dispositivo de donde sale la información y solo puede ser descifrado en el dispositivo de recepción de esa información. Si el mensaje es interceptado en el camino, resulta ilegible para quien lo vea. WikiLeaks.

En resumen, la seguridad de la información es crucial para WikiLeaks debido a la naturaleza de los documentos que publica.

El caso Snowden

Edward Snowden es un ex-empleado de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) de Estados Unidos que, en 2013, filtró documentos confidenciales que revelaban programas masivos de vigilancia de la NSA. Estos programas incluían el recolecta de datos de llamadas telefónicas y el monitoreo de las comunicaciones en línea de millones de personas en todo el mundo.

La difusión de esta información causó un gran escándalo y generó un debate global sobre la privacidad, la libertad de expresión. Muchas personas elogian a Snowden por haber tomado la decisión de exponer la vigilancia masiva y consideran que su acción contribuyó a la transparencia y a la rendición de cuentas del gobierno. Sin embargo, también hay críticas a Snowden, y algunas personas lo ven como alguien que causó daños a la seguridad nacional y reveló información clasificada que podría poner en peligro a las personas involucradas en las operaciones de inteligencia.

En cualquier caso, la filtración de Snowden fue un evento importante en la historia reciente y ha tenido un gran impacto en la forma en que se ve y se entiende la seguridad, la privacidad y la libertad de expresión en el mundo digital.

Como conclusión creo que la falta de transparencia de los gobiernos genera el surgimiento de sistemas descentralizados autoregulados.

Retomemos el concepto de criptografía para llevarlo a las criptomonedas y el sistema de bloques:

Criptomoneda.

Una criptomoneda ⁴⁶ es una forma de moneda digital que utiliza criptografía para asegurar y verificar transacciones, así como para controlar la creación de nuevas unidades. La criptomoneda más conocida es Bitcoin, pero existen muchas otras, como Ethereum, Litecoin, Ripple, entre las más conocidas.

El blockchain es una tecnología subyacente que permite la creación y uso de criptomonedas. Es un registro digital descentralizado y distribuido que almacena información sobre transacciones, y puede ser utilizado para registrar cualquier tipo de información. El blockchain se compone de bloques, cada uno de los cuales contiene una serie de transacciones. Estos bloques son encadenados juntos y se mantienen en una red de computadoras.

Para insertar una criptomoneda en el blockchain, se utiliza un proceso llamado minería ⁴⁷. Los “mineros” utilizan software especializado para resolver problemas matemáticos complejos y validar transacciones en el blockchain. Cuando un minero resuelve un problema, se agrega un bloque al blockchain, que contiene una serie de transacciones válidas. Al hacer esto, los mineros reciben una recompensa en la forma de nuevas criptomonedas.

Bitcoin es creada en 2009 por una persona o grupo de personas conocido como Satoshi Nakamoto. El objetivo de Bitcoin es proporcionar un sistema de pagos seguro y descentralizado que no dependa de intermediarios como bancos o gobiernos. El valor de Bitcoin ha fluctuado significativamente desde su creación. En sus primeros años, el valor era muy bajo y fluctuaba entre centavos y dólares. Sin embargo, en 2017 y 2018, el valor de Bitcoin alcanzó su pico histórico de más de U\$D 60,000 antes de caer de nuevo. Aunque el valor de Bitcoin ha sido volátil, ha vuelto a subir en el último tiempo y ha mantenido un precio estable.

Bitcoin tiene un suministro finito, ya que solo habrá un total de 21 millones de Bitcoins en existencia. Esto es una característica intencional del sistema, diseñado para evitar la inflación y asegurar que el valor de Bitcoin no se devalúe con el tiempo. A medida que se minan más Bitcoins,

⁴⁶ Criptomoneda: es un activo digital de intercambio que utiliza criptografía para asegurar titularidad, transacciones, creación y verificación.

⁴⁷ Minería: la minería de criptomonedas es el proceso de validar y confirmar transacciones en la red blockchain mediante el uso de poder de procesamiento informático para resolver problemas matemáticos. La minería es fundamental para el funcionamiento de la mayoría de las criptomonedas y permite la validación y seguridad de las transacciones en la red.

el proceso de minería se vuelve más difícil y la recompensa por minar un bloque se reduce.

Los Bitcoin y el arte

El uso de Bitcoins en el mundo del arte es una tendencia emergente, ya que pueden ser utilizados como una forma de pago para la compra de obras de arte, y también como una forma de registrar y verificar la propiedad de las mismas. Algunos artistas y galerías están comenzando a aceptar Bitcoins como una forma de pago para sus obras de arte, lo que permite a los compradores realizar transacciones de manera rápida y segura sin la necesidad de intermediarios financieros. Además, el uso de Bitcoins también facilita el proceso de transferencia de propiedad de una obra de arte, ya que las transacciones se registran de manera segura en el blockchain.

También se están utilizando criptomonedas para crear obras de arte en sí mismas, como los NFT, o “non-fungible tokens” que son una forma de representar la propiedad de un activo digital, ya sea una obra de arte, un videojuego o una pieza de música. Estos NFT son únicos y no pueden ser intercambiados por otro NFT idéntico, lo que los convierte en una forma segura y auténtica de verificar la propiedad de una obra de arte digital.

Los NFT y el Arte, que se utilizan para las siguientes situaciones:

- 1- Certificar la autenticidad de una obra de arte digital: al asociar un NFT con una obra de arte digital, se puede verificar que es una obra original y no una copia.
- 2- Protección de derechos de autor: al tener un NFT asociado a una obra de arte digital, se puede establecer un registro de propiedad y verificar quién tiene los derechos de autor.
- 3- Comercio de obras de arte digital: los NFT permite a los artistas y coleccionistas de arte digital vender y comprar obras de arte digital de manera segura y transparente.
- 4- Interacciones en juegos y mundos virtuales: los NFT pueden usarse para representar activos virtuales, como ropa virtual, armas, etc.

Los NFT (non-fungible token) son una forma de representar la propiedad de un activo digital en la plataforma Ethereum. Se trata de un tipo específico

de contrato inteligente que se ejecuta en la blockchain de Ethereum. Los NFT son únicos y no intercambiables, lo que los convierte en una forma segura y auténtica de verificar la propiedad de una obra de arte digital o un activo virtual. Este contrato contiene información sobre el NFT, como su nombre, su propietario y su metadatos asociado. Una vez creado, el NFT se puede comprar, vender o intercambiar en la red Ethereum utilizando Ether (ETH), la criptomoneda nativa de Ethereum.

Los NFT son una forma innovadora de utilizar la tecnología blockchain en el mundo del arte y los activos virtuales. Permiten una mayor transparencia y seguridad en las transacciones de estos activos, al mismo tiempo que facilitan la verificación de la propiedad y autenticidad de los mismos.

¿Y qué pasa con la propiedad intelectual?

La principal diferencia entre la propiedad intelectual tradicional y los NFT es que la propiedad intelectual tradicional se rige por leyes nacionales e internacionales y está diseñada para proteger los derechos de los creadores y titulares de las obras, mientras que los NFT se rigen por las leyes de la Blockchain y Smart contract y están diseñados para registrar la propiedad de un activo digital de manera segura y globalizada.

¿No sería conveniente el registro del creador de la obra en un NFT?

Mi punto de vista es que sí, fácil, inviolable, internacional, tiene muchas ventajas, pero esto es totalmente independiente a la comercialización. De hecho, si esta existiera, no se pierde nunca la autoría del creador.

Ahora bien ¿Cómo impacta este contexto en los artistas de trayectoria tradicional? Qué opinan ellos? ¿Se sentirán incluidos en este sistema globalizado de comercialización y validación de la obra?

La opinión de los artistas formados en el arte tradicional sobre el arte validado por NFT es diversa y puede variar en función de factores como la edad, la formación y las ideologías.

Algunos artistas pueden ver los NFT como una oportunidad de expandir su público y llegar a una audiencia global a través de la tecnología blockchain. Además, la creación y venta de NFT puede ser una forma de monetizar su arte de manera más directa, sin la necesidad de intermediarios o galerías de arte.

Por otro lado, algunos artistas pueden tener dudas sobre la legitimidad del arte validado por NFT, ya que puede ser difícil de entender y su valor puede ser muy volátil. También pueden entender que el arte validado por NFT se aleja de la esencia del arte y su verdadero propósito. Pero no olvidemos que la validación del arte es un proceso complejo que involucra a varias personas e instituciones en el mundo del arte. De cualquier manera, la validación del arte sigue siendo una cuestión subjetiva y depende en gran medida de la percepción y opinión de los individuos involucrados

En cualquier caso, es importante destacar que el arte validado por NFT es una tendencia emergente y todavía hay mucho debate y reflexión sobre su impacto en el mundo del arte y la cultura en general.

Artistas argentinos con trayectoria, validados en los circuitos artísticos tradicionales decidieron incursionar en el sistema de comercialización, registración de propiedad con los smart contracts y difusión masiva de su obra.

Estos son algunos de los artistas argentinos más importantes que han incursionado en el mundo de los NFT:

1. Marta Minujín: la reconocida artista plástica y performer creó el primer NFT de su carrera, titulado “El pago de la deuda Argentina con maíz, el oro Latinoamericano” (ENIGMA NFT721). La obra se inspira en la problemática económica de Argentina y la idea de saldar la deuda externa con maíz.
2. Nicola Constantino: con su obra “Jardín en La Mayor” (ENIGMA NFT721), Costantino participó en el proyecto PaRDes. Esta pieza es una de las siete que conforman la serie y cada una de ellas cuenta con una tónica musical diferente. Juntas, forman una nueva sinfonía.
3. Gyula Kosice: el artista argentino de origen eslovaco presentó su obra “Gota de agua negra” en su versión de Realidad Virtual en la Bienal de Venecia 2022. La pieza forma parte del Global Crypto Art, la primera muestra dedicada exclusivamente a arte digital en la historia de la Bienal de Venecia.
4. Julio Le Parc: el artista argentino-francés es conocido por sus trabajos de arte cinético y óptico. En abril de 2021, lanzó su primera colección de NFT en la plataforma Nifty Gateway.
5. Jorge Macchi: el artista conceptual argentino ha exhibido su

trabajo en importantes museos y bienales de arte. En mayo de 2021, presentó su primera serie de NFT en la plataforma Nifty Gateway.

6. Felipe Pantone: el artista contemporáneo argentino-español es reconocido por su estilo vibrante y su uso de la tecnología en sus obras. Ha creado varias series de NFT, incluyendo “Light Echoes” y “Multistable Elements”.

7. Esteban Diacono: el artista argentino trabaja en diseño gráfico, animación y dirección de arte. Ha creado varias series de NFT, incluyendo “Gravity” y “Divine Beings”.

8. Alberto Echegaray Guevara: el artista multidisciplinario argentino es fundador de la plataforma de arte digital “Chromia”. Ha presentado varias colecciones de NFT en distintas plataformas.

9. Miguel Ángel Vidal: el artista argentino es conocido por su trabajo en arte digital y gráfico. Ha presentado varias colecciones de NFT, incluyendo “Primavera” y “Luna de fuego”.

Si miramos el mundo del arte digital y los NFT desde otra perspectiva, podemos decir que este nuevo sistema de comercialización también ha generado oportunidades para artistas emergentes que de otra manera tendrían dificultades para dar a conocer su trabajo.

Gracias a estas tecnologías, los artistas que trabajan con tecnologías digitales pueden validar su obra y ponerla a la venta sin tener que pasar por el proceso tradicional de validación por parte de instituciones artísticas.

Además, la transparencia y seguridad que ofrece la tecnología blockchain, permite a los compradores estar seguros de que están adquiriendo una obra auténtica y única. Por otro lado, la creación de comunidades en torno a ciertas obras de arte digital y la interacción que se genera entre los creadores y los compradores también es una oportunidad para fomentar la creatividad y el intercambio de ideas.

En definitiva, aunque el mundo del arte y su valoración siempre será subjetivo y complejo, la tecnología blockchain y los NFT ofrecen nuevas oportunidades tanto para los artistas como para los compradores, y pueden ser una herramienta valiosa para democratizar el acceso al arte y generar nuevas formas de intercambio cultural.

Gran irrupción en el arte de las creaciones AI y los NFT, peligros, pros y contra

Daiana -Dinda- Indaburo ⁴⁸

La manera de ordenar los colores en píxeles a partir de una frase basándose en distintos estilos, ha generado un revuelo en la comunidad artística debido a la gran capacidad de tener como resultado imágenes interesantes en milésimas de segundos y que han pasado por hechas por artistas ganando concursos ⁴⁹. Lo que esto resalta es la falta de capacidad de los jueces para poder distinguir los rasgos de una imagen generada con IA, que solo mediante la exposición, exploración y uso de las IAs pueden verse los detalles compositivos, de color y forma de una imagen generada más allá de los errores, o es acaso que podemos concebir con las IAs similitudes extraordinarias de imágenes a las creadas por otros medios, como la fotografía. Esta problemática llevada a los medios de comunicación se vio afectada por la credulidad de la gente en las redes sociales y llevando al escepticismo de aquello que la imagen cuenta. Este no saber si las imágenes que rondan son de verdad, se tradujo en una iniciativa de autenticidad de contenidos llevada por la CAI (Content Authenticity Initiative) ⁵⁰ en la que a través de credenciales que proponen detallar si las imágenes tienen contenido generado por IAs o no.

Este planteo humano de saber si algo está hecho por manos humanas o no, resuena con la capacidad de “alucinación” ⁵¹ de Chat GPT, que debido a su capacidad de inferir puede proporcionar información con características de veracidad cuando no está basada en ningún hecho verdadero.

Teniendo en cuenta que plataformas de IA para generar imágenes como DALL-E y Leonardo AI requieren de un “prompt” que es un texto descriptivo para la creación de estas, se podría decir que la intervención humana es necesaria para su realización, lo cual no es verdad. Haciendo uso de Chat GPT, su manera de utilizar el lenguaje y su habilidad de ordenar las palabras para un fin específico, ni siquiera es necesaria tener la capacidad

48 Graduada 2023, Dirección Anahí Cáceres

49 Garay, Jorge. 13/02/2023. Wired. <https://es.wired.com/articulos/foto-creada-con-inteligencia-artificial-gana-concurso-para-humanos>

50 SL. 07/06/2023. Los creadores de ChatGPT admitieron cuál es el mayor problema de la inteligencia artificial. Clarín. https://www.clarin.com/tecnologia/creadores-chatgpt-admitieron-mayor-problema-inteligencia-artificial_0_Bputgsn2SC.html

51 Global Crypto Art. 2022. The Global Crypto Art Exhibition in 59# Venice Biennale. <https://www.globalcryptoart.org/exhibition.html#/>

intelectual para describir a través de palabras lo que queremos generar como imagen. Leonardo AI por ejemplo, ya incluye una generación automática de prompts a partir de unas palabras básicas. Es decir que la inteligencia artificial no solo compondría la imagen, sino también aquello que nosotros conocemos como idea o concepto.

El peligro que sienten los creadores de contenido está basado en la cuestión del tiempo, el tracking incesable que vivimos actualmente para la producción artística es intenso y estos requerimientos estarían de la mano con las posibilidades de creación rápida con una IA, cualidades que exceden las posibilidades humanas. En este caso la inteligencia artificial puede ser una herramienta para generar contenido cumpliendo estas especificidades de tiempo acelerado y puede llegar a ser una gran ventaja para plasmar rápidamente un concepto, al menos de manera arbitraria. Aunque a veces generar una imagen específica haciendo uso de los modelos de inteligencia artificial puede ser frustrante debido a lo aleatorio de sus generaciones, a veces es cuestión de suerte, o cuestión de estar abierto a las cosas que puedan surgir.

El más grande revuelo es que estas compañías venden los créditos necesarios para poder utilizar el modelo de inteligencia artificial y algunas de ellas lo hacen utilizando nombres de artistas apelando que su modelo “puede hacer imágenes al estilo de: fulano y mengano” con nombre y apellido. Es entendible que Vicent Van Gogh y Leonora Carrington son iconos en cuanto a influencias estéticas y también ya no están aquí para hacer arte. Pero cuando se trata de artistas aún en carrera, como Caruso Santiago, artista ilustrador argentino ⁵² significa también que las empresas están haciendo uso de sus nombres sin consentimiento para vender los modelos que han aprendido con sus imágenes.

Como si existiese prejuicio o desprecio en la creación de imágenes haciendo uso de una IA, por ser tildado de fácil y poco creativo, la autoría entra también en este gris. ¿La autoría de la imagen es del modelo? ¿De la empresa que vende los créditos? ¿Y si los dio gratis? ¿Son de la persona que genera el prompt? ¿Y si el prompt es de Chat GPT?

La inteligencia artificial como generadora de imágenes implica una distancia en la creación que podría traer nuevos valores e iconos en el futuro. Implícitos en las imágenes de hoy, nosotros los vemos como aleatorios y podemos decidir no corregirlos. Esta simbología en realidad puede ser instaurada por el mismo batch de imágenes con el que las

52 Global Crypto Art. 2022. GCA DAO NFT PAVILION GUIDE https://www.globalcryptoart.org/GCA_NFT_Pavilion_guide_mobile.pdf?v=2

inteligencias aprendieron o por una directiva en el código que es oculta a nosotros. La solución puede ser enseñarles a estos modelos, aquello que queremos comunicar, entrenarlos con ellos y así saber que los resultados son aquellos que nosotros quisimos que sean. Existen maneras de entrenar los modelos con batches de imágenes propias por ejemplo en Leonardo AI, pero este entrenamiento está basado en un aprendizaje anterior que nos es oculto hasta el momento.

Éric Sadin, en "La Inteligencia artificial o el desafío del siglo" (2018) explica que la Era antropomórfica de la técnica, en la que estamos hoy, busca elaborar mecanismos inspirados en nuestras capacidades cognitivas y están destinados a ser más rápidos, fiables y eficaces. La generación de imagen de las IAs adaptándose a este principio creador de imágenes, ha comenzado con errores (como los 4 o 6 dedos), que en poco tiempo, seguramente, serán solucionados para volverse "lo correcto", por el momento, podemos disfrutar de una IA que es un poco más inclusiva al salirse de los estándares de los cánones que estamos acostumbrados. Yuk Hui, en 'Fragmentar el futuro' (2020), hablando de la inteligencia artificial, señala que esta tiene menos que ver con nuestro reemplazo y más con el hecho de que su inteligencia nos transforme en una medida que excede nuestra imaginación y nos lleva hacia un destino desconocido. Uno de los fines del arte es abrir camino a nuevos pensamientos, reflejar nuestra vida y nuestros sentimientos, y a través del arte provocar sensaciones. ¿Qué pensamientos, qué vida y qué sentimientos podremos provocar o provocarán las inteligencias artificiales? Solo lo sabremos con el tiempo.

Le pregunté a Chat GPT sobre la generación de imágenes con IAs y que puntos a favor y en contra podía tener en el mundo artístico, esto me contestó ⁵³:

"La generación de imágenes con inteligencia artificial (IA) ha generado un gran interés en el mundo artístico debido a sus capacidades innovadoras y creativas. A continuación, presentaré algunos puntos a favor y en contra de la generación de imágenes con IA desde la perspectiva de los artistas y el mundo artístico."

Puntos a favor: creatividad ampliada, eficiencia y productividad, experimentación y exploración.

Puntos en contra: falta de originalidad, pérdida de habilidades tradicionales, ética y derechos de autor.

53 Decentraland. <https://decentraland.org/>

“En conclusión, la generación de imágenes con IA presenta tanto beneficios como desafíos para el mundo artístico y los artistas. Puede proporcionar nuevas fuentes de inspiración, mejorar la eficiencia y fomentar la experimentación, pero también plantea preocupaciones sobre la originalidad, la pérdida de habilidades tradicionales y las implicaciones éticas y legales. Es importante que los artistas encuentren un equilibrio entre utilizar las capacidades de IA de manera creativa y mantener su identidad y habilidades artísticas distintivas.”

El NFT podría sumar valor al arte

El arte digital se ha abierto paso con gran fuerza, pero la exhibición y la venta de estas obras en formatos físicos como papel impreso o la impresión 3D conlleva un cambio en la sustancia de la obra digital que implica pérdida de calidad, pérdida de interactividad o de movimiento, imposibilidad de escalar, cambio de colores, etc. Los NFT son la solución a estos problemas, manteniendo el soporte digital, la tecnología del NFT contempla los formatos png, gif, mp3, wav, mp4, gltf, obj, html, entre otros. Esto permite también que ingresen al reconocimiento artístico un aspecto digital que veíamos como secundario que es la manera de registrar digitalmente una obra que solo existía en la realidad, dejando de ser solamente un registro o una “foto” para ser la versión digital que se empodera al ser transformada en NFT.

Una de las mejores cualidades que tienen los contratos de los NFTs es la posibilidad de incluir un porcentaje de royalties, comisión o regalía que va al artista o a la persona que haya mintado el NFT en cada venta. Como el traspaso de NTFs solo puede hacerse a través de la blockchain, estas regalías son imposibles de saltar lo cual es un beneficio para los creadores.

En la Bienal de Venecia ⁵⁴ de 2022, se presentó por primera vez una exposición con NFT en el Pabellón de Camerún. ⁵⁵ El artista argentino Alberto Echegaray Guevara, que participó con su obra NFT titulada “Global Crypto Art” habla de un cambio en el público consumidor del arte que deja de ser el tradicional, lo que se traduciría en un impulso para las empresas o coleccionistas institucionales a invertir en NFT. ⁵⁶

54 Superdao. 2022. Decentraland: The Untold Story of the First Metaverse. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=v3Iy5hpYBEY&ab_channel=Superdao

55 Spatial. <https://www.spatial.io/>

56 Tutton, Mark. 29/05/2023 Just what is phygital art, and why is Dubai going big on it? CNN. <https://edition.cnn.com/2023/05/29/middleeast/dubai-phygital-art-spc-intl/index.html>

Los NTFs también se vuelven una opción para una generación que vive expuesta a plataformas llenas de contenidos digitales, más acostumbrada a ver arte a través de dispositivos móviles que yendo al museo o galerías. Esta manera de experimentar nuestras posesiones virtuales, van de la mano con la forma que tenemos de desenvolvemos en nuestra vida rodeada de tecnología. Yuk Hui explica "El mundo esta crecientemente encerrado en las pantallas, sobre todo considerando que hoy es posible hacer virtualmente todo mediante aplicaciones en dispositivos móviles." (2020) El NFT como un tipo de acreditación de una compra digital online, le da lugar al arte digital para que pueda ser único, inclusive entre copias de sí mismo.

Los NFT funcionan como activos que pueden ser verificados y, al mismo tiempo, permiten la publicación del contenido digital. La persona que posee un NFT puede crear todas las galerías o espacios virtuales que desee (por ejemplo, en plataformas como Spatial o Descentraland) y exhibir sus NFT en cada uno de ellos. La adquisición de un NFT está vinculada a la experiencia de ser dueño de un artículo digital único y a la adquisición de activos que son propios de la tecnología actual, sin dejar de lado las ventajas digitales, como la facilidad para compartir la imagen.

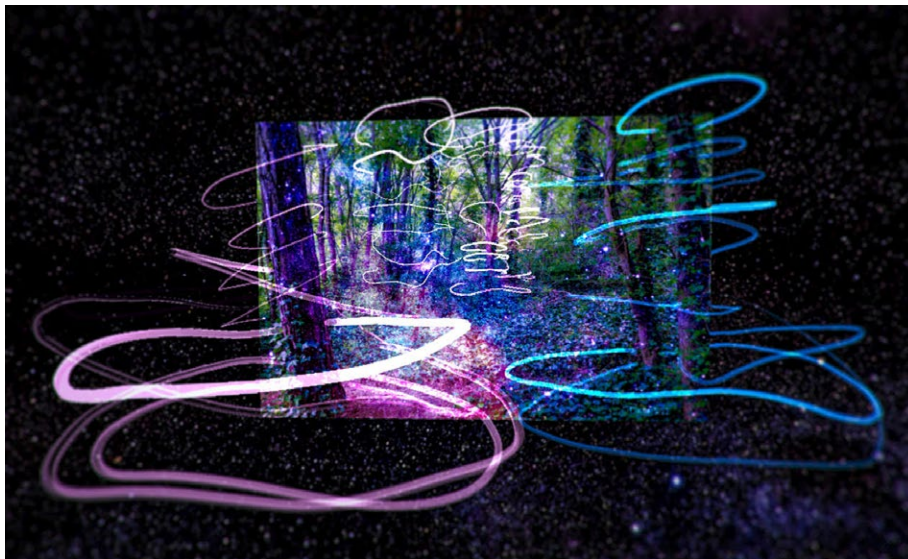
Existen colecciones dirigidas por grupos de creadores, así como también se generan colecciones a partir de formatos automatizados que incluyen arte generativo, inteligencia artificial o programación en la creación de los NFT. En cuestión de horas, es posible crear colecciones con miles de NFT mediante el uso de capas de Photoshop, combinaciones diversas y un código encargado de la creación de los NFT.

Dos argentinos, Esteban Ordano y Ari Meilich, crearon Descentraland ⁵⁷ en 2015, el primer metaverso y "El primer unicornio Crypto en Argentina".⁵⁸ En noviembre de 2021, momento en el cual Mark Zuckerberg anunció que el futuro estaba en el metaverso y cambió el nombre de "Facebook" a "Meta", Descentraland alcanzó un valor de mercado de 10 billones de dólares. En Descentraland se puede ser dueño de una porción de terreno, experimentar objetos y arte en 3D, comprar y vender NFT, participar de eventos sociales, jugar y tienen una propia criptomoneda llamada MANA. Como NFT tiene mucho éxito las ventas de diseños de ropa y caracterizaciones que son utilizadas por la comunidad. Descentraland pone en práctica una filosofía de descentralización del poder, una especie

57 Dinda. 2023. La energía de la naturaleza por Dinda 2022-2023. Spatial <https://www.spatial.io/s/La-energia-de-la-naturaleza-por-Dinda-2022-2023-63e80e0c13b34b097b4d92f8?share=5000563179133492760>

58 Content Authenticity Initiative. 2023. <https://contentauthenticity.org/>

de experimento social donde probar la descentralización del poder de la blockchain, dándole poder a la comunidad a partir de postulaciones de ideas y votaciones con el fin de que haya más transparencia, una idea que surge de los desastres económicos y el mal manejo de poder que Argentina ha vivido en crisis. Esta descentralización plantea una comunidad más horizontal, sin una figura central que maneje todo.



NFT Dinda Indaburo 2022

Spatial ⁵⁹ es un metaverso social multiplataforma que permite vincular tu billetera virtual y mostrar tus NFT en diferentes galerías ⁶⁰ o espacios virtuales, donde luego puedes invitar a amigos de forma remota a través de la computadora, el celular o los lentes de realidad virtual. Spatial incita a la creación de espacios propios y a la experimentación de aquellos eventos sociales y entornos creados por la comunidad.

Gracias a la tecnología de realidad aumentada, uno podría disfrutar de sus NFT en casa, aunque la forma más común de mostrarlos en el mundo real, incluso en galerías de arte, es mediante una pantalla. Esta fusión entre lo

59 Antonio Garcia Villaran. A JUICIO IA de ARTE por robar a los ARTISTAS. Santiago Caruso y Antonio García Villarán. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=EjAZFrMRp_s&list=PLY7eyat5lhjomF6OsI7DL7C4Zg2nNNLak&index=4&ab_channel=AntonioGarc%C3%ADaVillar%C3%A1n

60 Diálogo entero, con los puntos ampliados y con chat GPT incluyendo la pregunta: "Una obra hecha con IA puede valer más que una obra física? <https://chat.openai.com/share/22121370-211d-461b-ba67-f5f48d7ae143>

físico y lo digital denominado “Phygital”⁶¹ representa una puerta de entrada para todas aquellas personas que aún no se han adaptado completamente a lo digital, incluso a los NFT.

Chat GPT enumera como ciertos peligros y desafíos que la comunidad artística enfrenta con los NFT⁶²:

- 1 Plagio y robo de obras de arte. Por su fácil reproducción digital.
- 2 Falta de control y propiedad intelectual. Por la falta de control de distribución.
- 3 Exclusión y desigualdad. Por los recursos necesarios en la creación.
- 4 Impacto ambiental. Por la energía que requiere la blockchain.
- 5 Burbuja especulativa. por su rápida expansión y el gran interés de los inversores.

El metaverso

“La palabra “metaverso” es un acrónimo compuesto por ‘meta’, que proviene del griego y significa “después” o “más allá”, mientras que ‘verso’ hace referencia a “universo”, por lo que hablamos de un universo que está más allá del que conocemos actualmente”.⁶³

La experiencia de estar en un universo digital se puede experimentar más allá si se hace desde el celular, la computadora o un headset de realidad virtual y el metaverso está activo 24 hs los 7 días de la semana.

En vez de que como consumidores nos adaptemos a las estructuras que nos impone un software específico, en el metaverso nosotros somos aquellos que los crean.

Esta idea de creación de parte de quienes utilizan el metaverso está aplicada en los espacios designados para la socialización. Hoy en día Museos Galerías y entornos sociales pueden ser creados por quienes los van a utilizar y las plataformas proveen el espacio en la nube donde el sitio

61 NPC: (Non Player Character) personaje que no es un jugador, a menudo tienen interacciones ya programadas y sus movimientos son reiterativos.

62 Que es el metaverso... Santander. <https://www.santander.com/es/stories/metaverso-todo-lo-que-necesitas-saber-para-aprovechar-el-nuevo-mundo#:~:text=Para%20saber%20qu%C3%A9%20es%20primero,all%C3%A1%20del%20que%20conocemos%20actualmente>

63 <https://www.artedelaargentina.com.ar/disciplinas/artista/pintura/nicolas-garcia-uriburu>

está alojado, la manera de interactuar entre las personas, el espacio de mercado donde comprar o vender y las líneas generales, requerimientos necesarios para crear experiencias que puedan ser vividas en esa plataforma.

Partiendo de esta idea, el metaverso se planta en el espacio virtual como las plataformas favoritas para socializar y poder ser. Una alternativa a hacer una exposición de arte sin salir de casa, o participar de un concierto en vivo. Las experiencias que surgen de esta incluyen lo auditivo, lo visual y la desmaterialización física del cuerpo para volverte un avatar. El consumismo y la caracterización son una parte importante de la personalidad que los entes dentro del metaverso tienen y también se requiere algo de avidez para discernir entre aquellos avatares que son en verdad personas y aquellos que programados, pueden entablar una conversación también.

Con Anahí Cáceres paseamos por los metaversos de manera exploratoria. Empezamos primero con el creado por Argentinos, el metaverso Descentraland. Entré con un avatar que ya tenía como invitado y fuimos a un lugar elegido por una etiqueta que decía “DCL Museum Zone 1” en el mapa. Las coordenadas eran 13,78 y en los lindes del museo, nos sorprendimos con una exhibición en castellano que homenajea a Nicolás García Urriburu ⁶⁴ por el día Internacional del medio ambiente (21,76). Las obras que componen la exhibición estaban influenciadas por el artista, exhibidas en forma de óvalo en el exterior del museo, funcionaba como una gran instalación, alrededor unos delfines nadaban en el aire, delfines que eran parte de una de las obras.

El museo arquitecturalmente citaba un panteón, sólo había una imagen, dando la impresión que estaba casi vacío: John Hamon se leía, y muchas de las galerías a veces estaban en proceso e inacabadas. Alrededor también había unas esculturas en movimiento muy interesantes.

El metaverso al no estar afectado por la gravedad o las leyes de la realidad, confiere el poder a las obras de arte y a todo aquello que en el metaverso exista para poder abolir cuestiones propias de nuestra cotidianidad. A través de parámetros de animación o código, lo que aparenta ser contundente puede desarmarse, flotar y cambiar su tamaño y forma.

Los lugares en los que nos encontrábamos estaban desiertos de

64 Bederman Uriel, 24 de abril 2022. TN. “Alberto Echegaray Guevara, el sobrino del “Che” que exhibe su NFT en la Bienal de Venecia. <https://tn.com.ar/tecnologia/novedades/2022/04/24/alberto-echegaray-guevara-el-sobrino-del-che-que-exhibe-su-nft-en-la-bienal-de-venecia/>

personas, por lo cual nos propusimos encontrarnos con gente. Fuimos a la coordenada 0.0, la plaza central, y nos encontramos con NPCs ⁶⁵ pero nadie con quien hablar.

Desde ahí nos fuimos a Spatial, donde entramos con un avatar de visitante e hicimos click en un evento en vivo, un recital donde había personas conectadas en ese momento. Los artistas estaban cantando en el escenario y mucha gente bailando, música fuerte en vivo y era imposible entablar una conversación, ya que todos estaban enfocados en el evento.

65 Respuesta entera de Chat GPT a la pregunta: Cuál es el peligro que la comunidad artística enfrenta con los NFT? <https://chat.openai.com/share/ebf783b5-1aba-4faf-8415-324f36d87fdb>

Capítulo V

Usos del Videojuego dentro del dispositivo artístico

Juan José Tirigall

Game Art. Campos, institución y mundo del arte.

El término dispositivo artístico, lo utilizo tomando el trabajo de Brian Holmes ⁶⁶ (Holmes, 2007), pero ampliándolo también al propuesto por Agamben. Según Holmes, un dispositivo artístico es una herramienta o conjunto de herramientas que el artista utiliza para construir un cierto tipo de relación entre el espectador y la obra de arte. Sin embargo, la diferencia entre ambos conceptos radica en que, para Agamben, los dispositivos tienen una dimensión política, ya que operan para producir y reproducir relaciones de poder y control en la sociedad. Por su parte, Holmes se enfoca en la dimensión estética de los dispositivos artísticos, es decir, en su capacidad para producir efectos estéticos en el espectador. Aunque ambos conceptos tienen sus diferencias, pueden ser útiles para entender la complejidad de los procesos artísticos y cómo estos procesos están estrechamente ligados a cuestiones políticas y sociales más amplias. En última instancia, tanto el concepto de dispositivo de Agamben como el de dispositivo artístico de Holmes son útiles para reflexionar sobre la relación entre el arte, la estética y sus campos de legitimación.

Usos y apropiaciones

Para Michel de Certeau ⁶⁷, el concepto de uso deviene principalmente de las operaciones que los usuarios pueden hacer sobre los bienes culturales impuestos y sobre las “combinatorias de operaciones que componen también (de un modo no exclusivo) una «cultura»”. (1996) En su ensayo “La invención de lo cotidiano: Artes de hacer” Michel de Certeau muestra que el consumidor, lejos de la pura pasividad a la que se lo suele reducir, se dedica a un conjunto de operaciones asimilables a una verdadera “producción silenciosa”. Plantea que servirse de un objeto es forzosamente interpretarlo, utilizarlo (en los términos de uso que vengo desarrollando) es a veces traicionar su concepto.

66 Profesor de filosofía en la Escuela Europea de Graduados en Saas-Fee, Suiza, donde imparte un seminario intensivo de verano. Ha trabajado con el colectivo gráfico francés Ne Pas Plier de 1999 a 2001 y con el colectivo cartográfico francés Bureau d'Études

67 Fue un sociólogo, historiador, teólogo, semiólogo y filósofo francés. Sus investigaciones abarcan desde la historia de la mística y las corrientes religiosas de los siglos XVI y XVII, hasta la hermenéutica del Mayo francés.

Laura Baigorri ⁶⁸, en *Game as Critic as Art*, hace mención explícita de la utilización de estos recursos, comentando que “La apropiación y deconstrucción del software de cualquier videojuego –ingeniería inversa– es en sí mismo un acto subversivo que implica una doble intencionalidad: crítica (de revisión) y creativa (de regeneración). En todos los juegos de ordenador realizados por artistas, juego, crítica y creación se combinan en mayor o menor medida para conseguir productos sorprendentes y paródicos que incitan a la exploración. Estas características cobran mayor relevancia en los juegos online y offline, originales o modificados –también parodias de juegos–, que poseen un marcado carácter sociopolítico y que se ubican de manera explícita en el territorio del arte.” (2004)

Estas prácticas son comunes dentro del dispositivo artístico, tienen sus antecedentes en la vanguardia de principios de siglo XX (Duchamp), pasando por el desvío situacionista planteado por Guy Debord, hasta el concepto de posproducción de Bourriaud, donde dice que “si bien el desvío de obras preexistentes es un procedimiento que actualmente se utiliza con frecuencia, los artistas ya no recurren a ello para “desvalorizar la obra de arte”, si no para hacer uso de ella.

La instauración de nuevas formas de sociabilidad y una verdadera crítica a las formas de vida contemporáneas se da con una actitud diferente respecto al patrimonio artístico, mediante la producción de nuevas relaciones con la cultura en general (como la de los videojuegos) y con la obra de arte en particular.

Cuando los artistas toman como referencias obras precedentes, con la postproducción inventan nuevos usos para dichas obras, incluyendo las formas sonoras o visuales del pasado en sus propias construcciones. Pero asimismo trabajan en un nuevo recorte de los relatos históricos e ideológicos, insertando los elementos que los componen dentro de escenarios alternativos.

Artes Electrónicas y Arte Contemporáneo mainstream.

Hasta los años setenta aproximadamente, podríamos decir que la historia del arte de los nuevos medios está implícita en el relato de la historia del arte dominante, desde el futurismo, el dadaísmo, el arte cinético y el arte conceptual, siendo a partir de este último donde, desde el punto

68 Dra. Laura Baigorri Ballarín es una investigadora teórica feminista española especialista en Arte y Nuevos Medios

de vista de Shanken ⁶⁹, las historias legitimantes se bifurcan. Gran parte de las instituciones artísticas dominantes legitiman obras que en general no hacen uso de tecnología explícita, incluso pueden remitir a la cultura tecnológica pero sin utilizarla. Hoy el término nuevos medios (o artes electrónicas) está vinculado a un tipo de producción donde se utilizan tanto elementos electrónicos como elementos vinculados al campo científico, diversificándose en multitud de géneros. El arte contemporáneo mainstream aborda, entre muchas otras cuestiones, problemáticas vinculadas con los nuevos medios. Paradójicamente, en el campo del arte de los nuevos medios o artes electrónicas, estos temas se vienen reflexionando y analizando desde hace muchos años, porque son justamente las que han ido constituyendo su desarrollo teórico y su lenguaje. Es llamativo, cómo obras interactivas provenientes del campo del arte de los nuevos medios, que han abordado profundamente las relaciones participativas de los usuarios (espectadores-interactores) entre sí y entre dispositivos, desde hace varios años o décadas, han sido dejadas de lado en el discurso crítico del arte dominante, en favor de conceptos como obras participativas, colaborativas o relacionales. Curiosamente, estos términos están estrechamente relacionados con un tipo de arte de los nuevos medios vinculado a la web y a las redes sociales, sin embargo, muchas de las obras que utilizan estas tecnologías directamente, suelen estar ausentes en las principales exposiciones del arte contemporáneo mainstream. Según Shanken, es curioso que en la lista de artistas que enuncia Nicolas Bourriaud en su amplia bibliografía, por ejemplo, no aparezca ninguno de los artistas destacados que han trabajado con estos medios directamente.

Por otra parte, podríamos plantearnos si este tipo de juicios ponen en evidencia la falta de conocimiento del lenguaje y de las teorías que fundamentan el campo de las artes electrónicas o es simplemente prejuicio. Respecto a esto, Shanken plantea que, “la dicotomía implícito/explicito que construye Bourriaud sirve de figura retórica para realzar el primer miembro de la pareja -el ideal noble y teórico- a expensas del segundo -la herramienta práctica y cotidiana-. Esta lógica epistemológica de oposiciones binarias debe ser cuestionada, y sus artificios y objetivos ideológicos desmontados, con objeto de reconocer la inseparabilidad de artistas, obras de arte, herramientas, técnicas, conceptos y concreciones como agentes de una red de significado.” (Shanken, 2013, p. 120).

69 Historiador de arte estadounidense, cuyo trabajo se centra en el entrelazamiento del arte, la ciencia y la tecnología, con un enfoque en el arte experimental de los nuevos medios y la cultura visual. Shanken es Profesor, División de Artes, en UC Santa Cruz

Para diferenciar estos bienes culturales Sharp desarrolla tres grandes categorías: Games, Artgames y Game Art. Por mi parte, considero que los Games y Artgames circulan principalmente en campo de los videojuegos y la industria cultural y los Game Art dentro del dispositivo arte. Además, desde mi punto de vista, dentro de la categoría Game Art, podemos distinguir dos categorías más, las obras que circulan principalmente dentro del campo del “arte contemporáneo mainstream” y las que circulan principalmente dentro del “campo de las artes electrónicas”, y por supuesto las de carácter más híbrido, que circulan en ambos campos indistintamente.

Matteo Bittanti,⁷⁰ es otro autor reconocido en este tema, que se centra en la evolución del arte contemporáneo a través de la incorporación del videojuego como medio artístico. El autor destaca que el arte del videojuego ha evolucionado desde la creación de arte para juegos comerciales, vinculado principalmente al diseño visual, hasta la creación de videojuegos como obras de arte independientes.

En general, tanto Sharp como Bittanti están interesados en explorar la relación entre el videojuego y el arte contemporáneo, y muestran que hay una variedad de maneras en que los videojuegos pueden ser utilizados como medio para expresar ideas y explorar temas artísticos y culturales. Sin embargo, aunque ambos autores utilizan el término Game Art, es importante señalar, que sus enfoques y definiciones del concepto difieren ligeramente.

En resumen, mientras que John Sharp se enfoca en los videojuegos que se ajustan a ciertas características estéticas y formales del arte contemporáneo, Matteo Bittanti se enfoca en la práctica artística que utiliza los videojuegos como medio para crear obras de arte, entendidas como bienes culturales que pueden circular tanto en el campo de los videojuegos como dentro del dispositivo arte.

Games

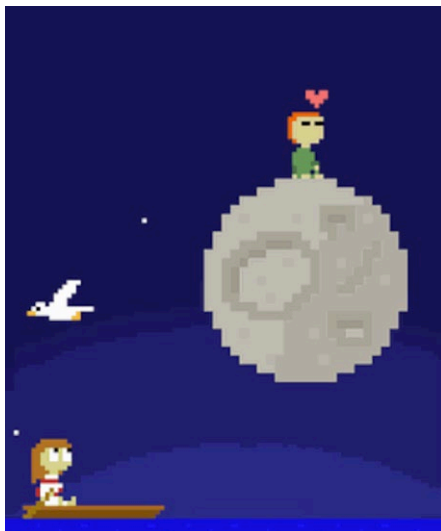
Esta categoría se refiere a los videojuegos convencionales, que se centran en la diversión y el entretenimiento. Los juegos suelen estar diseñados para tener una jugabilidad fácil de aprender y difícil de dominar, con un fuerte énfasis en la competencia entre jugadores. Los juegos también

⁷⁰ Matteo Bittanti es un artista interdisciplinario con sede en San Francisco y Milán. Su práctica se encuentra en la intersección de los juegos, el cine y la web.

pueden tener una historia y personajes desarrollados, pero la jugabilidad sigue siendo el factor más importante en la experiencia del juego. El espacio de circulación de estos bienes es el campo de los videojuegos de la industria cultural.

Artgames

Los artgames son videojuegos que se enfocan en temas artísticos y culturales, y se utilizan como un medio para explorar y comunicar ideas. Los artgames a menudo se centran en la emoción, la experiencia y la expresión personal, más que en la competencia. Los desarrolladores de artgames buscan crear juegos que sean una expresión artística en sí mismos, y no solo una forma de entretenimiento. El ámbito de circulación de estos videojuegos suele ser el de la industria cultural, sin embargo, también circulan por espacios híbridos como ferias y eventos. Esta categoría propuesta Sharp y que tiene que ver con algunas obras citadas por Wolf como “Juegos de ordenador como arte” (2010), también está relacionada con los desarrollos independientes conocidos como Indie Games ⁷¹.



“I Wish I Were the Moon”.

Del desarrollador argentino Daniel Benmergui (2009). Videojuego para PC

71 “Los videojuegos independientes, popularmente clasificados como Indies, son videojuegos desarrollados por grupos reducidos de individuos o pequeñas empresas. No suelen contar con el apoyo financiero de distribuidores y publicistas, sino que su difusión depende principalmente de la voluntad de los jugadores para compartirlos con otros.” Wikipedia.

Game Art

El Game Art es un término más amplio que se refiere a bienes culturales que circulan dentro del dispositivo artístico, que utilizan el medio del videojuego como una forma de expresión. Puede incluir instalaciones (interactivas o no), performances, materialidades tradicionales, modificaciones de juegos existentes y otros proyectos que utilizan el videojuego como medio para explorar temas artísticos y culturales.

A grandes rasgos, las obras de Game Art que circulan en el campo de las artes electrónicas, además de los procesos de postproducción y apropiación, suelen hacer uso de los mismos medios de producción de los videojuegos. Estos medios son principalmente el desarrollo y modificación del software y/o del hardware, como así también al uso del lenguaje videolúdico ⁷²abordando las mecánicas, dinámicas y estéticas como elemento de discusión, experimentación y análisis. Por otra parte, las obras de Game Art que circulan en el campo del arte contemporáneo mainstream, suelen limitarse generalmente a la apropiación y descontextualización de la iconografía del campo de los videojuegos.

Game Art en el Arte Contemporáneo Mainstream

Las obras de Game Art que circulan en el campo del arte contemporáneo mainstream, suelen limitarse generalmente a la apropiación y descontextualización de la iconografía del campo de los videojuegos. Los lenguajes utilizados pueden ser diversos, pintura, escultura, objeto, instalación, fotografía, video, performance, por citar algunos. Lo que tienen todos en común es la falta de interactividad y del uso de software o hardware como elementos constitutivos del lenguaje en los procesos de producción.

Peripherals (1997) Miltos Manetas ⁷³ utiliza como medio la pintura, representando objetos electrónicos de consumo como, joysticks, computadoras y consolas de videojuegos. También suele pintar a personas utilizando estos dispositivos electrónicos.

Pac Man Yellow (2017) Richard Orlinski es un artista francés, hace

⁷² “El estudio de la significación del videojuego se puede abordar desde la consideración del videojuego como medio de expresión (el lenguaje videolúdico) y desde la consideración del videojuego como discurso o texto (discurso videolúdico). Esta distinción remite a la dicotomía entre “lengua” y “habla” establecida por Saussure [...] es decir: el estudio de sistemas de significación (lenguajes), o bien el

⁷³ Miltos Manetas es un pintor y artista multimedia griego. (A.C de Wikipedia)

esculturas neo-pop facetadas, tomando como referencia los modelos 3D Low-Poly.

Pac-Man Invader es el pseudónimo de un artista francés, cuya obra se basa en la interpretación pixelada de íconos de los videojuegos de las décadas de los ochenta y setenta. Sus obras suelen estar en la vía pública “invadiendo” lugares estratégicos.

Cartonero (2006). Estanislao Florido es un artista argentino, pionero en el uso y la apropiación de la “estética” de los videojuegos. Uno de sus trabajos más conocidos es “Cartonero”, donde utiliza el videoarte con técnicas de posproducción, tipografías y filtros para lograr una imagen que remite a los videojuegos.



“Cartonero”. Estanislao Florido (2006). Video monocal.

Game Art en las Artes Electrónicas

Las obras de Game Art que circulan en el campo de las artes electrónicas, además de los procesos de postproducción y apropiación, suelen hacer uso de los mismos medios de producción de los videojuegos. Estos medios son principalmente el desarrollo y modificación del software y/o del

hardware, como así también el uso del lenguaje videolúdico ⁷⁴ abordando las mecánicas, dinámicas y estéticas como elemento de discusión, experimentación y análisis.

Game Mods

El término “mod” proviene de la propia industria de los videojuegos, es una extensión del software que modifica el contenido original de un videojuego, pudiendo aportar nuevo contenido, características y/o correcciones, o reemplazar el material ya existente. Esta categoría es la más común y abordada por los artistas que desarrollan obras de Game Art.

Trigger Happy (1998) Thomson y Craighead⁷⁵ recrearon el videojuego “Space Invaders” en su obra Trigger Happy (1998). Para esta obra modificaron el juego cambiando las naves enemigas por un texto, cuyas palabras podían desplazarse hacia abajo y disparar. En el juego tenemos que intentar “matar” al texto que habla sobre “la muerte del autor” antes que el texto nos mate a nosotros.

Super Mario Clouds (2002) Esta obra de Cory Arcangel ⁷⁶, se basa en el hackeo de un cartucho original del juego Super Mario Bros. de Nintendo. Interviene el juego original haciendo una modificación drástica, saca todos los elementos menos las nubes. Expone la obra como una instalación de video, con la consola Nintendo Entertainment System corriendo el cartucho modificado.

SOD (2002) La obra de JODI ⁷⁷, es una modificación del videojuego Wolfenstein 3D de id Software. Wolfenstein 3D es considerado como uno de los precursores del género FPS (First Personal Shooter), fue uno de los primeros videojuegos en utilizar gráficos 3D en perspectiva en primera persona. JODI elimina toda la información iconográfica, transformando

74 “El estudio de la significación del videojuego se puede abordar desde la consideración del videojuego como medio de expresión (el lenguaje videolúdico) y desde la consideración del videojuego como discurso o texto (discurso videolúdico). Esta distinción remite a la dicotomía entre “lengua” y “habla” establecida por Saussure [...] es decir: el estudio de sistemas de significación (lenguajes), o bien el estudio de la organización global del sentido en los productos del lenguaje (discursos, textos)” (Latorre, 2011)

75 Jon Thomson y Alison Craighead son artistas visuales con sede en Londres que trabajan con video, sonido e Internet. (A.C de Wikipedia)

76 Cory Arcangel es un artista posconceptual estadounidense que trabaja en muchos medios diferentes, incluidos dibujo, música, video, artes escénicas y modificaciones de videojuegos, por lo que es más conocido. (A.C de Wikipedia)

77 Jodi, o jodi.org, es un dúo de artistas de Internet formado por Joan Heemskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica. Considerados artistas claves del net art. (A.C de Wikipedia)

las imágenes en composiciones abstractas, solo deja el sonido original del juego.

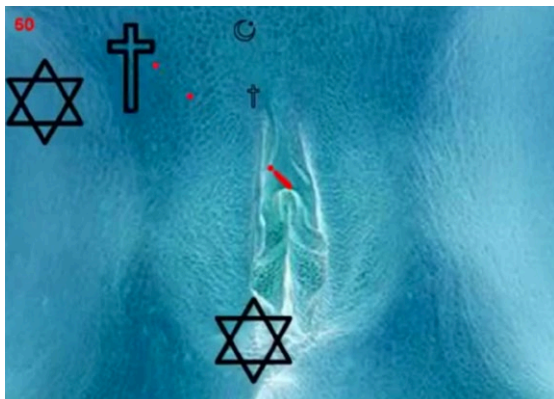
[domestic] (2003) Mary Flanagan ⁷⁸ hizo esta obra utilizando el motor del Unreal Tournament, videojuego multiplayer que consiste en aniquilar a todos los enemigos tratando de sobrevivir. Mientras que Unreal Tournament se basa en la violencia sin sentido, Flanagan propone un juego donde se recorre un espacio hogareño inspirado en un traumático recuerdo, el incendio de su propia casa cuando tenía siete años. El objetivo del juego es entrar a la casa y apagar el fuego de las habitaciones.

Prepared PlayStation (2005) Prepared PlayStation son una serie de trabajos del colectivo RSG (Radical Software Group) ⁷⁹ donde los artistas exploran los errores y bugs (glitches) que tienen algunos juegos para crear escenas donde se producen bucles infinitos. Este trabajo es un caso particular, porque si bien el grupo tienen obras donde hacen desarrollo de software, en esta no hacen ningún tipo de edición, modificación o intervención en el código. Solamente utilizan el gesto duchampiano del ready made, preparando el juego original (en su consola) donde aparece el error, el glitch, dejándolo en evidencia.

Deuteronomio 22.13-24 (2006) Este Game Art es de mi autoría, es el primero o uno de los primeros Game Art (en los términos que estoy describiendo en este artículo) hechos en la Argentina. Para su realización tomé las mecánicas del juego Asteroids de 1979. Como disparador e inspiración tomé parte del texto del pasaje bíblico en Deuteronomios 22.13-24, que dice “Tomé a esta mujer, pero al llegarme a ella no la encontré virgen [...] Pero si el asunto es verdad, que no se habían hallado evidencias de virginidad en la joven, entonces la sacarán a la puerta de la casa de su padre. Luego los hombres de su ciudad la apedrearán, y ella morirá; porque hizo vileza en Israel fornicando en la casa de su padre. Así quitarás el mal de en medio de ti.” El software estaba programado en el lenguaje ActionScript 2.0, por lo que funcionaba tanto offline como online.

78 Mary Flanagan es artista, autora, educadora y diseñadora. Fue pionera en el campo de la investigación de juegos con sus ideas sobre el juego crítico y ha escrito cinco libros (A.C de Wikipedia)

79 Radical Software Group is a loosely defined ensemble of artists and programmers, working collaboratively in digital media. (A.C de Electronic Arts Intermix)



“Deuteronomio 22.13-24 (2006)”. Juan José María Tirigall (2006).
Game Art para PC y Web.

Desarrollos Propios (Vanilla)

En informática, “vanilla” (vainilla) es el término utilizado para referirse cuando el software o también el hardware, no se desarrollan a partir de una forma previa original. Es decir, significa una versión básica de algo, sin características especiales ni personalizaciones. El término proviene del gusto del helado bien básico (vainilla). En el contexto de los videojuegos también se lo emplea para referirse a las versiones sin ningún tipo de agregados, cambios o actualizaciones.

La diferencia fundamental, con la categoría anterior, es que la operación principal no es la referencia a un videojuego particular, no es la cita explícita ni la apropiación, sino la creación de un proyecto nuevo con su propio lenguaje videolúdico y sus propias mecánicas, dinámicas y estéticas.

Flywrench (2007) Creado por Mark Essen ⁸⁰ en 2007, se caracteriza por ser un juego de plataformas de ritmo rápido y alto nivel de dificultad. En el juego, el jugador controla una nave espacial llamada Flywrench, la cual puede cambiar de forma y de color para pasar a través de obstáculos y enemigos. Los obstáculos son una serie de líneas y formas que se interponen en el camino de la nave, y que requieren que el jugador cambie

80 Traducción del inglés-Mark Essen, mejor conocido como Messhof, es un diseñador y artista de videojuegos estadounidense mejor conocido por Nidhogg, su secuela y Flywrench. (A.C de Wikipedia)

de forma y color para poder pasar a través de ellos. La nave cambia de forma presionando un botón y de color al atravesar ciertos obstáculos, y debe cambiar rápidamente para evitar los obstáculos que no coinciden con su forma y color actual. Los aspectos más destacados de la obra son su dinamismo, la abstracción gráfica minimalista, la banda sonora y las mecánicas.

Twitch (2009) Esta obra de Casey Reas ⁸¹, uno de los creadores del software Processing ⁸², consiste en la resolución de puzzles que se van desarrollando en distintas ventanas del navegador Chrome. A medida que se va avanzando el juego, las ventanas actúan como una composición visual de arte digital.

Dy4sia (2012) La artista Anna Anthropy ⁸³ utiliza los videojuegos como medio para compartir su vivencia como mujer transgénero, y también para brindar a los jugadores la oportunidad de comprender y empatizar con su perspectiva.

The Best Amendment (2013) La realización del colectivo Molleindustria “La Mejor Enmienda”, se enfoca en la retórica del control de armas y la violencia armada después del tiroteo de Sandy Hook en 2012. La declaración de Wayne LaPierre ⁸⁴ establece la premisa del juego, que sostiene que solo un buen hombre armado puede detener a un hombre malo armado. En el juego, los disparos del hombre bueno con capucha blanca determinan las acciones de los hombres malos con capucha negra.

Game Art en Entornos Expandidos

En esencia son Game Arts que utilizan diferentes operaciones sobre la expansión de la pantalla hacia el espacio. Suelen emplear recursos de las Realidades Mixtas, las instalaciones interactivas, el arte robótico y el arte electrónico en general. Se caracterizan por la experimentación con el hardware (además del software), interviniendo o desarrollando periféricos

81 Casey Edwin Barker Reas, también conocido como C. E. B. Reas o Casey Reas, es un artista estadounidense cuyas obras de arte conceptuales, procedimentales y minimalistas exploran ideas a través de la lente contemporánea del software. (A.C de Wikipedia)

82 Processing es uno de los softwares y lenguajes de programación más utilizados en las producciones de arte interactivo.

83 Anna Anthropy es una diseñadora de videojuegos estadounidense, diseñadora de juegos de rol, y autora de ficción interactiva cuyos trabajos incluyen *Mighty Jill Off* y *Dys4ia*. (A.C de Wikipedia)

84 “Es un activista y empresario estadounidense partidario del derecho a tener y llevar armas.” Wikipedia.

e interfaces y resignificando la pantalla tradicional. Estas obras suelen articularse bien con el concepto de lo “híbrido” que vimos anteriormente, en este caso entre el campo de los videojuegos y el campo de las artes electrónicas.

PainStation (2001) La obra del colectivo “//////////fur//// art entertainment interfaces”⁸⁵, es una consola-mueble de videojuego para dos jugadores. Tiene la apariencia de una mesa gris con un monitor en la parte superior, y los controles de los jugadores se encuentran a ambos lados del monitor: un joystick cilíndrico (potenciómetro) y un panel metálico con dos botones. Para jugar, dos personas deben sostener el joystick con su mano derecha y apoyar la mano izquierda en el panel metálico para mantener los dos botones presionados. Esto cierra un circuito eléctrico que marca el inicio del juego. Los jugadores compiten en un videojuego inspirado en el clásico Pong, un juego de tenis simple en el que cada jugador es representado por una barra vertical y debe interceptar y devolver la pelota que le lanza su oponente. La diferencia radica en el sistema de castigo: si un jugador no logra devolver la pelota, recibe un castigo físico en su mano izquierda, que puede ser en forma de calor, descargas eléctricas de bajo voltaje o un latigazo en la mano.

Dos computadoras jugando pong (2015) Esta instalación, del artista argentino Diego Alberti, es un Game Art que consta de dos computadoras con capacidades idénticas, diseñadas para competir entre sí en el clásico videojuego Pong. El juego es operado por un sistema de servomotores que mueven los joysticks de cada computadora, permitiendo que cada una de ellas juegue de manera autónoma y compita en tiempo real contra la otra.

85 Since 2001 Volker Morawe and Tilman Reiff are creating multi-sensory artefacts related to the construction and social aspects of computer game culture. Our interactive installations combine game-logic, media criticism, apparatus parody and childhood memories into engaging man-machine experiences, oftentimes altering the view on the relationship between man and his technology. Beside the main artistic exploration of alternative user interfaces, humor, group experience and hormones are the key ingredients of our work. (A.C de Wikipedia)



“Dos computadoras jugando pong”. Diego Alberti
(2015). *Game Art, Instalación.*

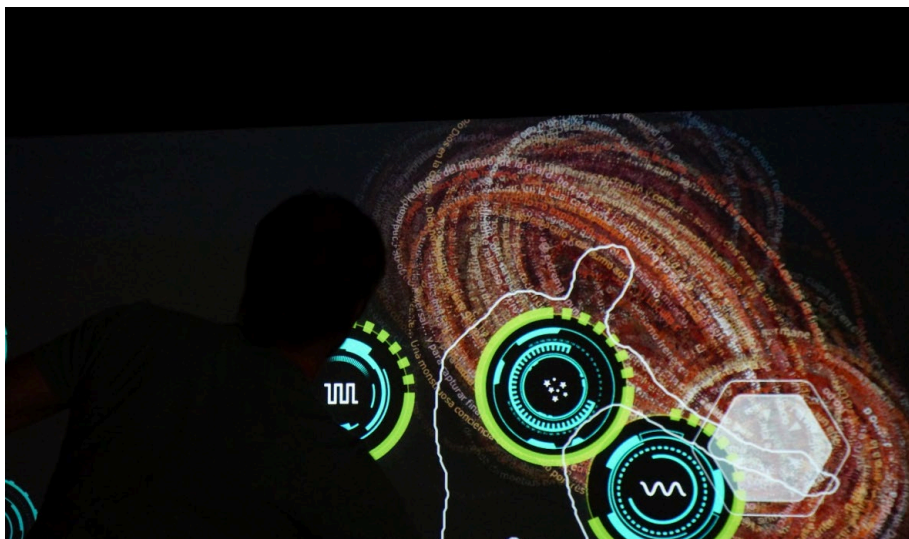
Line Wobbler (2015) La obra de Robin Baumgarten ⁸⁶ es un Game Art unidimensional, realizado con Arduino, que consta de un mando diseñado con un resorte oscilante que posee un acelerómetro. La “pantalla unidimensional” está compuesta por una tira de LEDs. La flexibilidad de la tira de LEDs permite incorporar el espacio físico en el juego, doblando la pantalla alrededor de objetos y paredes. En esencia es un videojuego de exploración de calabozos unidimensional en el que el jugador tiene que sortear obstáculos y luchar contra enemigos para llegar a la salida. El movimiento del personaje (un LED) se controla mediante el mando diseñado por el propio artista. Los efectos de sonido son modulaciones básicas de ondas sinusoidales, cuya frecuencia es controlada directamente por la aceleración del controlador, potenciando el efecto de oscilación del mismo.

Ludus (2016) Esta instalación interactiva del grupo argentino Biopus, consta de una retroproyección y un dispositivo Kinect ⁸⁷ que se utiliza para capturar la silueta del interactor y su gestualidad corporal, permitiéndole interactuar con sus manos para manipular los textos de la pantalla. El

86 Robin Baumgarten, a Berlin-based interactive installation artist and experimental hardware game developer, on this is a little website I use to keep track of my experiments. (A.C de <https://wobblylabs.com/>)

87 La Kinect es un controlador de videojuegos, hecho en un principio para la consola Xbox 360 de Microsoft, que permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes.

objetivo del juego es revelar un texto que está incompleto, este texto está compuesto de citas de autores reconocidos que han escrito sobre la subjetividad y el capitalismo. Para completar el texto, el público debe comprometer su cuerpo en un juego en el que sus movimientos coordinan un flujo de textos que “alimentan” diferentes nodos musicales. A medida que logran mantener todos los nodos alimentados, avanzan de nivel, y como resultado, se revelan nuevas letras del texto oculto, permitiendo que la cita se vaya descifrando. Esta dinámica, de ir revelando las letras de la cita, se desarrolla continuamente, pero cada vez con un nivel de dificultad mayor, que va exigiendo físicamente cada vez más al usuario.



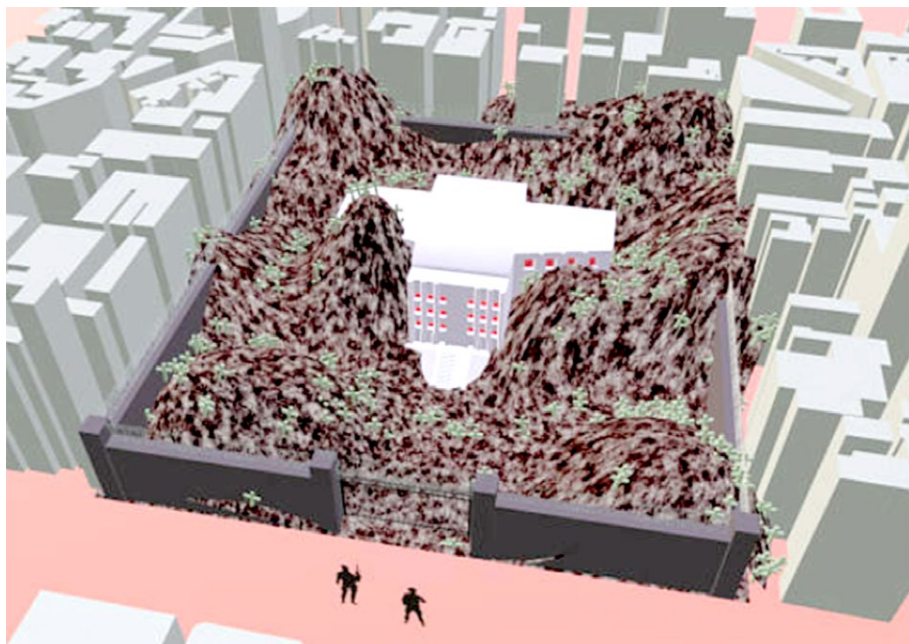
“Ludus”. Biopus (2016). Game Art, Instalación Interactiva.

While(); (2017) Obra de Brent Watanabe ⁸⁸. Este Game Art, basado en el clásico género de plataformas, consta de un videomapping interactivo, donde los elementos virtuales basados en un sistema de simulación física, interactúan con los elementos físicos-reales que están en la pared proyectada. En el juego no se puede ni ganar ni perder, solamente podemos utilizar al personaje para recorrer el espacio virtual e interactuar con los elementos físicos.

88 Brent Watanabe is an artist combining a background in traditional materials and practices (drawing, sculpture) with emerging technologies (computer programming, electronics), exploring an artistic field still being defined and discovered. His work explores themes of human consumption and waste, our effect on nature and animals, as well as spirituality, suffering and sentience. (A.C de <https://artisttrust.org/artists/brent-watanabe/>).

Virus y caos. Adicción a los videojuegos

Estefanía Canabal



Estefanía Canabal Proyectual 2020

Los dispositivos digitales se entienden como extremidades de nuestra voluntad, que cubren las carencias del ser humano. Desde que adoptamos los dispositivos como un complemento de nuestro conocimiento cedimos a una filosofía transhumanista, que está aniquilando todo lo que se considere ineficiente en el ser humano. Estamos replicando el comportamiento de una máquina. Nuestro entorno, nuestro futuro coloreado de tonos sombríos, nos obliga a procesar los eventos con frialdad inhumana, o de modo contrario, ceder a la tristeza y la desesperación.

La pandemia nos apartó del prójimo, abatido y herido, que visibilizaba y nos hacía conscientes y presentes ante el horizonte apocalíptico. En la actualidad, para suprimir el miedo, la inseguridad, y superar el vórtice de competencias que nos devora vivos, los seres humanos tendemos a programarnos por medio de procesos de insensibilización, para evitar ser consumidos por las dificultades, hasta convertirnos en el “nuevo hombre” que moldearon las políticas del siglo XXI: “carente de debilidades, predecible, programable”⁸⁹.

89 Bifo, B. (2022). *El tercer inconsciente. La psicosfera en la época viral*. (1ª ed.). Caja Negra.

Se promulgan estrategias de control de las emociones y dolores, suprimir la ineficiencia, convertirse en otro ser, planteados como constantes procesos de actualización y optimización. Métodos de autogestión como la medición del tiempo, la lectura rápida, exprimiendo todo nuestro potencial en plazos cortos. A la carrera, en constante competencia con la sociedad y la tecnología, mientras somos dependientes de las dosis de dopamina que liberamos cuando nos internamos en la virtualidad. Somos esclavos de una ambición insaciable, que nos deja secos. Abatidos por la sobreexposición y el cansancio. Angustiados. Incapaces de valorar los pequeños esfuerzos, los pequeños logros. La aceleración en la que nos sumimos nos impide detenernos, contemplar lo que nos está sucediendo, cuestionar y meditar acerca de ello.

El deseo por la cosa o el otro, proyectado más allá de las posibilidades que realmente puede ofrecer, inhibe el valor y aprecio que nos hace gozar la vida. Necesitamos más de lo otro, más fruslería, más pornografía, por complacer un vacío que nunca se llena, para un ser "pulsional" voraz oculto en nuestro interior. Agotar, deshonorar, desechar, y repetir el ciclo.

La expansión del uso de celulares y computadoras personales permitieron a los jóvenes navegar por la red sin control ni limitaciones. Este descuido los hace desplazarse a sus anchas por variedad de juegos, inconscientes de los procesos de desequilibrio que se generan a sí mismos. Puede suceder en hábitos como la falta de sueño, una alimentación descuidada, de higiene y cuidado personal.

Así, este tipo de usuario pospone la carrera de competencias, su compromiso con el futuro que debe formar para sí mismo. Este escape temporal los mantiene sumidos. Se encuentran sumidos en "otro" lugar, con el deseo y el poder como motor que los moviliza constantemente. El placer es imposible de alcanzar, o bien dura por instantes; fácilmente pueden cambiar de ambición al momento que se presenta otra meta, en una especie de circuito eterno.

Capítulo VI

Espectáculos sonoros y multimedia en Latinoamérica

Alan Korell

En Argentina hay una historia en el arte de proyecciones que se remonta a 1966 con Marta Minujín y su “Simultaneidad en Simultaneidad” evento realizado en el Instituto Torcuato Di Tella, Buenos Aires en conjunto con Allan Kaprow desde New York y Wolf Vostell desde Colonia. Cada artista proponía un happening el mismo día y horario en sus respectivos países. El resultado de las acciones se comunicó a través del satélite “Pájaro Volador” a los tres países.

Cada artista proponía un happening el mismo día y horario en sus respectivos países. La situación creada por Marta Minujín, “Simultaneidad en Simultaneidad”, es un acontecimiento que se desarrolló en dos jornadas.

En la primera jornada, 60 personalidades de los medios fueron invitados al auditorio del Instituto Torcuato Di Tella, donde se fotografiaron, filmaron y se entrevistaron a medida que ingresan a la sala, al tiempo que se les daba una radio para que escucharan y se los ubicaban frente a un televisor para ver todo el desarrollo del evento. Once días más tarde, las mismas personas regresaron al auditorio donde veían las fotografías y films tomados el primer día proyectados sobre las paredes, escucharon sus entrevistas en los receptores radiales y en los altoparlantes del auditorio, y miraron un programa especial dedicado al evento en los televisores. Al mismo tiempo, se realizaron 500 llamados telefónicos y se enviaron 100 telegramas a espectadores que observan la grabación del evento transmitida por la televisión, con el mensaje “usted es un creador”.

El happening de Wolf Vostell consistió en colocar botellas de leche en 100 esquinas de la ciudad y pinchar una res vacuna con alfileres. El happening de Allan Kaprow consistió en cubrir un automóvil con crema y hacer que los integrantes de un grupo de rock, lamiera la crema mientras del interior del automóvil salían jóvenes envueltos en papel de aluminio.

Encuentros franco-chileno, Chile (1981). Organizados anualmente por el Servicio Cultural de la Embajada de Francia y el Instituto Chileno-Francés de Cultura hasta 1992. Estas actividades formaron parte del incentivo cultural en plena época de dictadura y continuó hasta los inicios de los 90.

En el transcurso de ese tiempo recibió como invitados extranjeros a

Thierry Kunstzel, Michel Jaffrennou, Jean Paul Fargier -quien tuvieron una influencia decisiva en el desarrollo del video arte en Chile a nivel teórico-. Posteriormente cambió su nombre ampliándose a nivel regional bajo el nombre de Festival Franco-Latino-Americano de Video Arte, que se exhibía en Santiago, Buenos Aires, Montevideo y Bogotá, teniendo su última versión en 1996.

Fue la base para la Bienal de Video y Artes Mediales, fundado por Néstor Olhagaray y organizada por la Corporación Chilena de Video que se realiza desde el año 1993 en la ciudad de Santiago de Chile. Festival Franco Latinoamericano de Video Arte - Colombia, Argentina, Brasil, Uruguay (1981-1992). Continuando la senda trazada por el Encuentro Franco-Chileno de videoarte que en Chile alcanza a tener 11 versiones desde 1981 a 1992, se concibe el Festival Franco Latino Americano de Video Arte, con sede en Colombia y con itinerancia en Argentina, Brasil y Uruguay, y posteriormente a Europa. Organizado por Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas, que luego se transforma en la Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital.

Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires, Argentina (1995). Dirigido por Silvina Szperling, es un festival pionero en la región. Una plataforma de difusión, formación, reflexión y desarrollo de redes de las manifestaciones artísticas en torno al eje cuerpo-tecnología en sentido amplio. En sus 24 años de historia ha ofrecido residencias artísticas, intercambios internacionales, proyección de obras y espectáculos en vivo.

Noviembre electrónico, Argentina (2012-presente). El principal evento para la cultura digital y electrónica de la ciudad de Buenos Aires. En su octavo año más de 60 artistas al frente de exhibiciones, conciertos, workshops, encuentros, performances, charlas magistrales, conferencias, proyecciones y mucho más.

Se hace particular foco en el cruce arte-ciencia, el mundo alternativo de los videojuegos, la realidad virtual y aumentada, la música y la robótica. Cada Noviembre Electrónico es un camino hacia la convergencia entre cultura, ciencia y tecnología, que expresa la identidad innovadora de El Cultural San Martín y explora la construcción de nuevos públicos.

Desde 2012, más de 100 mil visitantes compartieron muestras, talleres, performances y todo tipo de actividades interactivas, con realidad virtual y aumentada, música electrónica, visualizaciones y mapping, robots, videojuegos, fabricación digital y 3D, drones y programación. Cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires,

el Instituto Francés, el Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA), el Planetario Galileo Galilei, la Universidad del Museo Social Argentino, la Universidad Nacional de San Martín, FUNDAV, CICTA, Objeto A y Dell.

Al ver verás, Argentina. Mapping, proyecciones, música y efectos ópticos: la propuesta de este grupo de artistas multidisciplinarios pone en valor dos rincones de Buenos Aires.

Esta transición de festivales se nota en el primer catálogo del Festival Franco Latino americano de Videoarte en donde aparece también el nombre del XII Festival Franco chileno de Video arte. Esta fusión de festivales era una idea que ya venía gestándose desde un tiempo atrás, como lo podemos ver en el catálogo del VIII Festival Franco-chileno de Videoarte (1988-22) en donde dice: “¿Y si el Festival fuera franco-latinoamericano?”.

Mutek , Argentina 2000. Es una organización sin fines de lucro dedicada a la difusión y desarrollo de la creatividad digital en el sonido, la música y el arte audiovisual. Su mandato es proporcionar una plataforma para los artistas más originales y visionarios que actualmente trabajan en sus campos, con la intención de brindar una salida de iniciación y descubrimiento para las audiencias que buscamos desarrollar.

La principal actividad es la presentación anual de su festival homónimo, que se realiza en Montreal desde el año 2000. Desde su primera edición, este festival se ha distinguido como un punto de encuentro internacional para la programación original y de vanguardia. En términos de contenido, la gama del festival se esfuerza por ser diversa, con intereses tanto en el lado experimental como en el lúdico de la creatividad digital. La programación tiene la intención de crear un espacio sonoro que pueda apoyar la innovación en la nueva música electrónica y arte digital. Este es un mundo de evolución constante y refinamiento incesante - el “Mu” en Mutek se refiere conscientemente a la noción de “mutación”.

A lo largo de los años, se ha presentado un número considerable de artistas de renombre y, al mismo tiempo, ha proporcionado un importante escaparate para los talentos emergentes. Cada edición ofrece una notable variedad de estrenos canadienses, norteamericanos e incluso internacionales. Ofrece un ambiente abierto y acogedor que fomenta intercambios gratificantes entre artistas, profesionales y el público; es un punto de convergencia que atrae a participantes de todo el mundo a beneficiarse de un contexto de descubrimiento activo. Muchos de los participantes del festival han obtenido oportunidades concretas y positivas gracias a su participación en Mutek.

Siempre buscando mantener y desarrollar su pertinencia dentro de la comunidad elegida, desde el principio se ha esforzado por expandir su esfera de actividades más allá del festival central. Estas iniciativas se han multiplicado desde 2002, tanto en Montreal como en el escenario internacional: showcases, giras y ediciones internacionales del festival, sin olvidar un sello discográfico.

Hoy en día, existe una red Mutek con ramificaciones en América del Norte, América del Sur, Asia y Europa, que proporciona una plataforma esencial para promover y explorar un contenido artístico de amplio alcance, al tiempo que refleja una efervescencia cultural que es tanto real como global.

Domo lleno, Colombia. Es un festival de video experimental para domo de planetario, un evento de alcance internacional que nace con el propósito de fomentar la exploración audiovisual en nuevos formatos y de visibilizar el trabajo de autores tanto emergentes como consolidados en la escena de las artes visuales la ciencia y la tecnología. Y es un lugar de encuentro para jóvenes realizadores y espectadores del video experimental en formato fulldome en Colombia.

Industria de la animación globalizada

Clara Riavec

La Argentina ha sido pionera en el desarrollo de técnicas de animación a nivel mundial. En 1917, el dibujante y animador, Quirino Cristiani, realiza el primer largometraje de dibujos animados de la historia: “El Apóstol” (una sátira animada sobre Hipólito Irigoyen). Este hecho es poco conocido, ya que, debido a la censura, un incendio, y el reciclaje del preciado celuloide, no se conservan copias de dicha película. Pero más allá de ese impresionante punto de partida, hemos tenido figuras como Caloi, Manuel García Ferré, Juan Pablo Buscarini y Juan Pablo Zaramella, por nombrar algunas pocas, que han hecho que la historia de la animación en Argentina tenga cantidad de maravillosas producciones audiovisuales de autoría argentina.

Hoy en día, su posicionamiento en la industria global tiene muy buenas perspectivas. La cantidad de gente que se maneja en el medio sigue siendo poca, pero el nivel de profesionales que trabajan con formación y residencia en la Argentina es muy alto. Es muy común que se contraten servicios de animación en Argentina desde el extranjero, ya sea en ficción como en publicidad, y en producciones de altísimo nivel y gran envergadura.

En la era global y digital, las producciones audiovisuales, y en particular las animadas, se realizan cada vez más con modalidad a distancia y con equipos de trabajo internacionales. Una realidad actual es que suele ser muy rentable para los estudios europeos o americanos contratar servicios de animación en el “Tercer mundo”, donde su moneda es bien cotizada. Los polos de animación (por fuera de Europa, Japón y Estados Unidos) más frecuentes son: China, Corea, India y varios países de Sudamérica. En los países asiáticos se produce mucho volumen de animación a un precio muy barato, con una calidad muy disímil (esto es una generalización, y hay incontables excepciones). América Latina, y en particular, Argentina, se ha especializado más y se ha alcanzado un buen nivel en el “nicho”, que se cotiza más caro que en Asia, pero todavía con precios más que competitivos para las productoras y empresas primermundistas.

Queda todavía un largo camino en el desarrollo de la industria de la animación en Argentina, y en Latinoamérica en general, y es fundamental que para este desarrollo se pueda contar con apoyo estatal, así como con organización y cooperación entre pares y colegas, para hacer que el medio pueda florecer y proliferar en nuestras tierras.

Aplicaciones para dispositivos móviles

Jazmín Jacobo

Luego de atravesar 2 años de pandemia, el mundo se encuentra más sumergido que nunca en el océano de la virtualidad. Durante este tiempo solo hemos visto crecer el uso de la tecnología en todas las áreas de nuestra vida. En lo cotidiano, estamos normalizando cada vez más el uso de distintas tecnologías, pero en particular, se produjo un incremento exponencial en el uso de aplicaciones para celulares para el trabajo y estudio, para la vida social, para hacer ejercicio e interactuar con médicos y hasta para pedir comida, ropa y distintos artículos, para todo ello estamos en contacto constante con alguna App en nuestro Smartphone o su versión en la web.

A continuación, veremos brevemente las aplicaciones para celulares actuales más utilizadas desde comienzos del 2020 hasta comienzos del 2022.

Trabajo y Estudio

El trabajo durante estos tiempos fue el más forzado al cambio, las empresas tuvieron que saldar la cuota tecnológica y ponerse al día obligatoriamente.

Lo mismo ocurrió con la enseñanza en todos los niveles, se debió adoptar una modalidad virtual la cual hizo que se utilizaran (y utilicen) aplicaciones como Zoom para hacer reuniones e impartir clases. Tampoco se quedaron atrás Microsoft Teams y Slack las cuales agilizaron las metodologías de trabajo, aportando valor a la organización de las tareas y el cumplimiento de objetivos.

Vida Social y Entretenimiento

El ambiente social también sufrió un gran golpe, el aislamiento y la falta de contacto nos hizo dar cuenta que las relaciones sociales cumplen un rol fundamental en nuestras vidas. Aquí cobraron relevancia aplicaciones como Instagram y Tik Tok, otras apps que también aportaron al entretenimiento fueron Netflix y Disney+ para los más pequeños.

Salud

Demás está decir el efecto que causó una pandemia a nivel salud, esto hizo que muchos valoremos aún más el cuidado de nuestro cuerpo y nuestra mente. Se puso de manifiesto la importancia de hacer ejercicio regularmente, hacer distintas terapias y hacer chequeos médicos constantes. Los nombres de las apps en este punto varían mucho según el país, pero aquellas apps que ofrecen mejorar los hábitos y rutinas de ejercicio fueron las más descargadas. Además, la medicina también adoptó una forma virtual y prácticamente todas las prepagas de salud volcaron su servicio presencial al de Telemedicina.

Delivery

Por último y no menos importante, debemos hablar sobre el uso masivo del delivery, no importa si se trata de comida, ropa o incluso personas! Aplicaciones como Uber a nivel mundial o apps con el mismo formato fueron un boom. Lo mismo ocurrió con la entrega de comida y los envíos de ropa, los nombres de las apps van cambiando pero nadie pudo escapar de su uso.

Para cerrar esta breve reflexión con las áreas de la vida cotidiana afectadas a nivel tecnológico por la pandemia no puedo dejar de mencionar el crecimiento inmenso de las Fintech (tecnologías financieras). El ámbito financiero venía ya en una curva ascendente incluso antes de la pandemia y claro está como luego esto hizo solo que su uso (y así también sus ganancias) se vieran afectadas positivamente. Las billeteras virtuales, las aplicaciones de los bancos locales e internacionales y el uso cada vez más común de criptomonedas se han hecho notar en las formas económicas actuales.

Basura electrónica en tiempos de hiperconsumismo tecnológico

Romina Aguilera

La pandemia del Covid-19 incrementó de forma acelerada el proceso de tecnologización de la vida cotidiana de la población mundial. El éxito del confinamiento obligatorio dependía en gran medida de la tecnología: el acceso a internet y los dispositivos de última generación entre otros, eran considerados ahora productos esenciales para nuestra supervivencia.

Mientras que la hiper tecnologización impulsa la presencia de dispositivos en todas las esferas del ser humano, la innovación tecnológica, la cultura del descarte y la obsolescencia programada hacen que estos dispositivos se desechen cada vez más rápido, generando, según el Programa para el Medio Ambiente de las Naciones Unidas, cerca de 50 millones de toneladas anuales en todo el mundo, de los cuales sólo se recicla correctamente el 20%, el resto termina en vertederos o incinerados.

Se denominan Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE) a todos los residuos resultantes de los aparatos que necesitan energía para funcionar, ya sea el dispositivo en sí o la batería para que el mismo funcione: auriculares, celulares, electrodomésticos y hasta automotores.

Son altamente contaminantes, ya que además de los componentes plásticos que terminan como “micro plásticos” en los mares, contienen sustancias tóxicas y metales dañinos para el medio ambiente y la salud humana, tales como cadmio, plomo, arsénico, mercurio y cobalto. Un solo televisor puede contaminar hasta 80.000 litros de agua y un tubo de luz fluorescente otros 16.000 litros. Lamentablemente entre el 50% y el 80% de estos desechos acaba en “ciudades-vertedero” de China o de países en vía de desarrollo como India, Pakistán o Nigeria, y son procesados informalmente por sectores vulnerables de la población.

Revertir el modelo de producción y consumo actual para reducir la cantidad de residuos tecnológicos es, en consecuencia, una tarea imprescindible. Frenar el crecimiento desmedido implica prácticas de consumo responsable, pero, sobre todo, contar con programas eficientes de gestión de residuos por parte de los estados.

En el año 2019, menos de la mitad de los países del mundo contaban con políticas, leyes o reglamentos nacionales en materia de RAEE. En Argentina no existe una regulación a nivel nacional, cada provincia tiene su propia

legislación y trabaja junto a cooperativas y empresas privadas. Según el Observatorio Mundial de Residuos Electrónicos (2020), en nuestro país se generan alrededor de 500 mil toneladas de RAEE por año, de los cuales el 60% termina en basurales o rellenos sanitarios, sólo el 5% se recicla y el resto sólo se acumula en las ciudades.

Las RAEEs contienen aproximadamente el 70% de materiales reciclables (plásticos, vidrios, metales ferrosos y preciosos), 25% de materiales reutilizables (cables, fuentes, motores, imanes) y un 3% de residuos peligrosos (tubos catódicos, plaquetas de circuito impreso, gases de refrigeración). El reciclado de los mismos tiene un doble impacto positivo: al tiempo que reduce el impacto negativo sobre el medio ambiente y la salud humana, ofrece una fuente de ingreso económico (sobre todo en países en vías de desarrollo), ya que, al recuperar oro, plata y cobre entre otros, constituye una alternativa a la minería convencional, la cual se conoce como “minería urbana”.

Esta sobreutilización de la tecnología está perturbando no solo al ecosistema sino también al cuerpo y la psique humana. Si bien se estudia permanentemente las consecuencias por el uso desmedido de algunos dispositivos, ya está probado el desarrollo de enfermedades como la adicción a los teléfonos móviles y los videojuegos, el aumento en problemas de visión, del sueño, posturales y neurológicas como migrañas, problemas de concentración y hasta epilepsia fotosensible.

La contradicción surge, cuando vemos por un lado, que las nuevas tecnologías aportan

soluciones para curar daños u enfermedades orgánicas, mientras que al mismo tiempo nos enferma: a las afecciones nombradas anteriormente se suman las que son consecuencia de la contaminación electromagnética: problemas hormonales, reproductivos, neurológicos y hasta el desarrollo de cáncer.

Es una realidad que la tecnología no parará de avanzar. Su desarrollo desmedido ha influido en los cambios estructurales de la sociedad y las nuevas formas de habitar el mundo, redefiniendo el futuro cercano. Desde el punto de vista artístico, ha cambiado la forma de crear, de acceder y distribuir el conocimiento, pero también nuestra manera de imaginar.

Si las innovaciones tecnológicas nos obligan a nuevas formas de relacionarnos, de pensar, de ver las cosas ¿Se generan nuevas interconexiones neuronales? ¿Cómo representar los cambios metabólicos

que se producen en nuestro organismo? Si estamos rodeados de radiación electromagnética y la previsión es que siga aumentando en forma desmedida, imaginemos cómo se verían plasmadas en nuestro cuerpo las ondas electromagnéticas.

Podríamos suponer que en el futuro, nuestro cuerpo no solo contendrá implantados

dispositivos de inteligencia artificial (para mejorar el rendimiento corporal, cognitivo, retrasar el envejecimiento, etc.), en forma paralela, va a ir acumulando todo un espectro

electromagnético asociado a la tecnología (ondas de radio, microondas, luz infrarroja, luz visible, luz ultravioleta, rayos X y rayos gamma).

En la era de la comunicación digital, donde se habla a través de mensajes abreviados como emojis o hashtags, surgió la necesidad de expandir nuestro mensaje. A partir de los interrogantes anteriormente nombrados, iniciamos un camino de experimentación suponiendo cómo se vería nuestra piel en un futuro ⁹⁰, atravesada por los rastros del desastre medioambiental en el que nos encontramos inmersos.

90 “A partir de los conceptos de arte, tecnología y basura, me propuse crear nuevas experiencias artísticas manipulando dos de los residuos más abundantes en el planeta: la basura electrónica y las bolsas de plástico. El proyecto significa un pequeño aporte en la concientización del impacto negativo que estos materiales tienen sobre nuestro cuerpo y sobre el medioambiente, pero al mismo tiempo, una reducción de desechos en la vida cotidiana.” (Proyecto de Graduación “Después de la cuarentena, transmutación de las cicatrices”. R. Aguilera 2023).

Capítulo VII

Conclusiones

Anahí Cáceres

A tres años de la hecatombe mundial sanitaria, y habiendo ésta coincidido con nuestro proyecto “El arte y los artistas locales en la era de la tecnología global”, finalizamos nuestro trabajo con una tecnología finalmente globalizada, y la reflexión en todo el arco de artistas y pensadores sobre las propias responsabilidades y los peligros que se avecinan.

Este gran cambio cultural y económico dio lugar también para nuevas formas de entender y hacer arte con difusión global, aunque con algunas limitaciones en nuestro país.

En muy poco tiempo, todo el planeta se vio acorralado por las medidas sanitarias que significaron el cierre total de actividades presenciales. Estas disposiciones que tomaron algunos gobiernos, salvó la vida de mucha población mundial, pero modificó completamente el comportamiento social, la economía y también se sintió fuerte en el intercambio cultural del arte y la educación, debido a la migración total de las actividades humanas hacia los entornos virtuales. Con todo esto, surgió una nueva ideología en el mundo, que, en sincronía con el nuevo mercado virtual, modificó las estrategias de la creciente cantidad de artistas e instituciones culturales públicas y privadas.

Las economías sociales se derrumbaron, pero las grandes empresas multinacionales de servicios indispensables y las industrias tecnológicas vieron acrecentados sus ingresos como nunca antes.

La ansiedad, se apoderó de todas las personas en el mundo, con el deseo que llegaran pronto las vacunas, que terminara la cuarentena, que pasara la pandemia y recuperarse pronto de la crisis económica. El deseo generalizado era que el tiempo pasara rápido, entonces, la percepción del tiempo se contrajo y el espacio se virtualizó.

Años después, los mayores hemos envejecido de golpe, y los niños se le limitaron las primeras experiencias con el entorno, los adolescentes descubrieron su sexualidad sin poder socializar y un gran silencio confundió a los animales del planeta. Lo realmente inédito fue que por un tiempo casi toda la población mundial ⁹¹ estuvo en la misma situación expectante, reclusos, sin contacto social, muchos de introspección. Fue

91 Por supuesto muchos países, por sus características no tuvieron la misma respuesta al distanciamiento obligatorio.

un momento muy especial que no se supo aprovechar positivamente, al contrario, muchos lo usaron para seguir los comportamientos destructivos con el ambiente, y todos los seres vivos.

Pese a todo esto, en aquellos momentos de auténtica conexión global, nuestro trabajo fue encarado exclusivamente sobre plataformas de la red para reunir información, analizar, y mapear el estado del arte y los artistas locales, dentro de la aceleración de la tecnología globalizada que irrumpió en espacios públicos y privados, y de este modo algunos artistas se hicieron de un lugar propio, y otros participaron encaminando tendencias y criterios en novedosas propuestas culturales.

En 2022 Flavia Costa, investigadora argentina del Conicet, experta en ciencias sociales, antropología, filosofía, ciencias políticas y estética entregó los siguientes datos precisos en “Tecnoceno, Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida”:

“En un solo año, 2020, un 7% más de la población mundial comenzó a usar internet; más de 500 millones de personas empezaron a usar medios sociales (un incremento del 13 % respecto del año anterior). Si comparamos 2016 con 2021, en el primero había un 50 % de la población mundial con internet; para enero de 2021 ya somos un 60%. Aquí la apuesta es inscribir la cuestión de la digitalización de nuestra vida cotidiana y hasta de nuestras dotaciones biológicas en el marco de la discusión sobre el Tecnoceno.”

⁹²Estamos en los inicios de una era marcada por la tecnología globalizada pero con un mundo modificado y degradado por la acción humana como ya se planteara anteriormente con el Antropocentrismo ⁹³, pero también ha resultado una gran conciencia colectiva que cuestiona la efectividad de la globalización sobre todo en la situación social, injusticia e ingobernabilidad debido a las desigualdades agudizadas y la vulnerabilidad de los países más pobres. Hoy se habla de la multipolaridad como necesidad urgente de mantener las diferentes identidades culturales y estrategias de desarrollo en un mundo interdependiente e hiperconectado.

En nuestro país como en muchas partes del mundo, numerosos artistas han comenzado a expresar estos temas humanísticos y científicos con

92 “el ser humano se ha convertido en un agente geológico”. Flavia Costa.

93 El 20 de mayo de 2019, el Grupo de Trabajo sobre el Antropoceno, en la Comisión Internacional de Estratigrafía, votó por 29 votos contra 4 que el Antropoceno constituye una nueva capa estratigráfica en el planeta. El Grupo dató el inicio del Antropoceno en la Era Atómica, en torno a 1950, por los isótopos radiactivos procedentes de ensayos nucleares, cuyo rastro permanecerá por cerca de 4.500 millones de años. (de <https://www.eldestapeweb.com/cultura/libros/flavia-costa-sobre-tecnoceno-nos-estamos-fusionando-con-las-infotecnologias--2022169240>)

lenguajes electrónicos, y fundamentos de las filosofías actuales, inclusive relacionando conocimientos de Oriente con Occidente como nunca se hizo en la historia, salvo para dividir el planeta y la cultura humana.

Entre los artistas de nuestro país destacamos por ejemplo las obras de Rodolfo Marqués que propone estructuras ambientales que remiten a construcciones artesanales en formato de mecano, donde sonidos y respuestas lumínicas reaccionan a la interactividad del espectador, Las obras recientes de Marqués son de elaboración electrónica muy complejas y aun así, plantean un juego a contrapelo de los desarrollos artísticos digitales muy sofisticados como la de los mega espectáculos masivos inmersivos, con VR, Realidad múltiple, etc.

En 2022 este artista ganó un Premio en Arthaus con la obra “Artesonado de la tercera Buenos Aires” que en 2019 fuera expuesta en su etapa inicial, con Walden Gallery.⁹⁴

La ecología también apela a una responsabilidad mundial. Ya desde los 90s en Brasil, Eduardo Kac con su obra de bioarte “La Coneja Alba”, intervino con proteínas que reaccionaban a la luz. Un animal fosforescente como señal de asombro y pregunta sobre la vida intervenida por la técnica.

En Argentina, Joaquín Fargas ⁹⁵, fundó en 2007 el primer laboratorio de Bioarte con “Robotika”, planteando un enfoque de estética y política, en estructuras de origen biológico que se expresan por el ambiente. Voces técnicas para la humanidad en decadencia.

Materiales biotextiles como Ceiborg, de Eliana Guzmán, un laboratorio creativo que vincula arte textil y vestuario con ciencia y tecnología. Conjunción de las palabras ceibo y cyborg. Franco Moroviski y Emilse Cesarini, diseñan piezas de indumentaria realizadas con materiales que crecen a partir del cultivo de bacterias, hongos y bioplásticos. Estas experimentaciones son la base de una fuente de producción en la moda y el diseño, también aplicadas al arte.

94 Esta galería ubicada en el antiguo local del CAyC de los 70s- 90s, pareciera simbolizar un regreso de los espacios responsables de la internacionalización del arte local y latinoamericano, y “con ese espíritu experimental, la galería fomenta el diálogo permanente entre artistas de distintas generaciones.” G.W

95 Desde 1988 se inicia como difusor de Ciencia y Tecnología. En 1990 funda el Centro Científico Tecnológico Interactivo en la enseñanza de niños y adultos en temas como física, química, biología, medio ambiente, robótica e informática. Desde 2007 es titular de la Cátedra de Arte y Tecnología en la Universidad Maimónides, donde funda el Laboratorio Argentino de Bioarte y luego el Latinoamericano de Bioarte (LatBioLab) en la Universidad Abierta Interamericana. (de Wikipedia). Fue director Ejecutivo de la Red de Popularización de la Ciencia y tecnología para América Latina y el Caribe de UNESCO. (Redpop).

Todos estos trabajos de arte toman de las ciencias aplicadas recursos para sus procesos en tiempo real donde, la degradación o mutación es natural y se propone que puede ser inducida para otras formas de vida conviventes con la humanidad o para intervenir dentro mismo de sus cuerpos.

La ciencia ha decidido que es preferible invertir tiempo y dinero en investigaciones para modificar la información genética antes de nacer y así prevenir enfermedades, alargando la vida aunque aún no se hayan solucionado todas las circunstancias que nos hacen enfermar, como los alimentos modificados genéticamente por razones comerciales, hambruna, pobreza extrema o la falta de agua potable por la ecología degradada o su utilización en proyectos comerciales, envenenamiento de tierras con la minería, como está ocurriendo ahora mismo en Uruguay, etc.

En medicina, se están haciendo grandes desarrollos en implantes de nanorobótica, material orgánico clonado, o la impresión 4D, con material programado para aplicaciones medicinales, etc. La transhumanidad ya está en camino.

Todas estas novedades tecnológicas y las pospandémicas han ocupado el lugar cotidiano de todas las actividades y etapas en la producción social, pero también vemos grandes riesgos de todo tipo, que desde la aparición de redes como facebook, twitter, etc, que sin conciencia solidaria, han modificado las conductas en las relaciones dando lugar a valores ultra narcisistas, exhibicionistas, individualistas y estimulan la autosatisfacción y acumulación, favoreciendo al sistema global consumista cada vez más dependiente y depredador. Desde el principio de este siglo las redes sociales han sido el motor de un ánimo colectivo con una posición extremadamente individualista, que aumenta afectaciones como la ira, el despojo, la insatisfacción y la violencia, pero sintiendo un poder de autosuficiencia que inspira comportamientos destructivos sin solucionar los problemas reales y alimentando el “fascismo individual atomizado” del que habla Éric Sadin.

Con esta segunda llegada, realmente masiva de internet, también se han modificado todos los circuitos tradicionales del arte. Grandes monopolios tecnológicos, instituciones de servicios privados o estatales, corporaciones y firmas comerciales que aportan los vehículos económicos con temas que responden a sus intereses, manejan las corrientes, tendencias y gustos en este país y el mundo.

En “La era del individuo tirano” como titula su libro Éric Sadin, ha dicho que los filósofos actuales, son los “diagnosticadores del presente”, que

aportan datos y teorías, de ellos y en sincronía, se apoyan las temáticas de innumerables convocatorias culturales, congresos, simposios, eventos internacionales, etc. Son los temas que acucian al mundo contemporáneo y el arte responde.

Desde principios de este siglo, las asociaciones entre museos y marcas comerciales, han dado un giro en la difusión internacional del arte argentino, sobre todo creando y solventando espacios de intercambio, investigación y desarrollo que abrieron el circuito del arte pero sin unificarlo sino más bien, segmentándolo aún más con otras disciplinas como arte electrónico, interactivo, realidad virtual, telepresencia, instalaciones inmersivas, nuevos medios, tech, video arte, video performance, videodanza, etc.

Se han creado muchos circuitos de artistas y curadores, pero inconexos entre sí. Esto trae aparejado grandes invisibilidades de muchas producciones y proyectos de todo el país, inclusive ocurre dentro de la ciudad de Buenos Aires.

Aunque pareciera que el arte del futuro ya no serán aquellos objetos ornamentales de los talleres medievales, ni las propuestas liberadas del siglo XX, sino soportes, técnicas y formatos, que nutrirán al Diseño en las industrias del confort, del lujo, de la exhibición, como por ejemplo el Diseño ambiental multisensorial de grandes dimensiones con experiencia interactiva, la simulación en juegos y la Inteligencia artificial para todas las aplicaciones predecibles hasta el momento, iluminación y efectos de modificación en la percepción, proyecciones con RV, interactividad en producciones instantáneas, desarrollos en 3D a distancia, etc. Pero en un mundo necesitado de justicia y paz, el arte de lujo será casi una obscenidad.

Como contrapartida, en Latinoamérica se detecta un mapa de acciones de arte emergente en los últimos años, que abarca países de la antigua categoría de Tercer mundo, y que con la tecnología informática se ha logrado visibilidad: Latinoamérica, Asia, África y Medio Oriente con exponentes con grandes reconocimientos internacionales.

Como novedad de la circulación del arte y nuevas áreas de difusión global con espacios alternativos, son las Residencias de arte, un sistema importante y muy reciente, que colabora en la globalización del circuito artístico. Tal vez una de las primeras artistas en Argentina que hablo sobre estos formatos en el exterior fueron desde los 90s, Mónica Girón con el intercambio en Basilea y Alicia Candiani con su estudio de arte en Buenos Aires desde el año 2000, hoy Fundación ACE.

Una de las residencias más importantes porque reúne artistas visuales, músicos, performers del arte contemporáneo en todo el mundo es la de Franklin Furnace Foundation de New York que comenzó en los 70⁹⁶, fundada por Martha Wilson y tuvo grandes artistas residentes, entre ellos: Laurie Anderson Brian Eno, Yoko Ono, León Ferrari, etc. En 2001 se vuelve enteramente virtual con el proyecto “The future of the present”, en el que fui seleccionada para abril de 2001 con un convenio en Parson MDA ⁹⁷ y realicé la performace “YIWE-YIWEB” en la TV, el público del set, y el de internet para la producción en DCTV ⁹⁸.

En Buenos Aires, hace años que se iniciaron las residencias para artistas, hoy son cada vez más numerosas, y actualmente han ampliado sus perspectivas, ubicándose en ambientes naturales, zonas rurales con paisajes nativos donde proponen proyectos con artistas de todas partes del mundo generando otro estilo de formación o producción experimental, exhibición alternativa, e inclusive un turismo diferente, abarcando temas sobre ecología, sustentabilidad, biodiversidad, éticas de género, etc.

Hasta el momento la Red Quincho ha listado a las siguientes residencias en Argentina: Ace, Alberdi Residencia, Barda del desierto, Casa de Piedra, Casa Intermitente, Casa Suiza de La Boca, Centro Rural de Arte, Crudo Residencias, C.I.M.A., Comunitaria, Curadora, Demolición-Construcción, El Galpón Aluminé, El Pasaje, Fundación Inti Main. Res. Ud. está aquí, Intemperie, Isla Invisible, La Arte, Laboratorio isla Victoria, La Flecha, La Ira de Dios, La Paternal Espacio Proyecto, La Rural ⁹⁹, Manta, Monte Residencia Nave Ágora, Nube - Púrpura Proyecto, Proyecto PAC, R.A.R.O., Residencia Corazón, Residencia Epecuén, Residencia Las Cuevas, Residencia Móvil, Thigra, Tribu de Trueno, URRRA, Vuestra Merced, y Zona Imaginaria.

Otro ejemplo de la apertura global es la de universidades como la UNA, Universidad Nacional de las Artes ¹⁰⁰, con la creación de Posgrados, Maestrías, y Doctorados de nivel internacional que, tuvieron su primera promoción en este año 2023. Toda esta oferta de especialización y los

96 La Fundación Franklin Furnace fue creada por Martha Wilson en los 70s y en el 2000, Con la convocatoria The Future of the present inició sus actividades en Internet. Actualmente su director es Harley Judd Spiller y M. Wilson es directora emérita.

97 Catedra de Shan Ga en Parson Hight Scholl Master of Fine Arts

98 Down Town Community Television Center. China Town NYC

99 La Rural de la artista y curadora Marisa Rosini quien ha colaborado en varios proyectos de esta cátedra.

100 En el año 2000 inicia actividades el Instituto Universitario Nacional del arte, IUNA, con las primeras tres cátedras de Imagen digital en Latinoamérica, con el nombre limitado de Digitalización de imágenes, pero con contenidos de manipulación pixelar, vectorial, animación, interactividad y 3D, que en pocos años se amplió a robótica, programación, mapping, etc). En 2014 el Instituto se transforma en la actual UNA.

congresos desde hace años, amplían los campos de acción para docentes y egresados que encuentran también en la investigación, un formato más para la producción en el campo del arte; la teoría, la crítica y la curaduría que se nutren de conceptos innovadores surgidos de la filosofía y teorías científicas.

Por otro lado, la UNA tiene desde el 2015 el único Festival Universitario de Artes del país en el que conviven todas las expresiones, lenguajes y prácticas artísticas. Ya ha realizado 4 eventos hasta el año 2022 con participaciones desde el exterior.

Este año, realizó por primera vez el FUA!, Festival Universitario de Artes del Mercosur, que reunió a 15 países de Sudamérica, organizado por el Ministerio de Cultura de la Nación y la Universidad Nacional de las Artes -UNA-, a través de la Secretaría de Gestión Cultural y la Secretaría de Extensión y Bienestar Estudiantil respectivamente, en articulación con la RAUDA -Red Argentina Universitaria de Artes- y expuso Artes Escénicas, Artes Visuales y Multimediales, Dramaturgias, Artes Audiovisuales y Música, en el Centro Cultural Borges, el Museo de la Cárcova, el Centro Cultural Paco Urondo, el Auditorio de Radio Nacional y la ENERC.

Si a esto último agregamos los talleres privados, instituciones, y la cantidad de circuitos alternativos de formación y realización artística, vemos que se produce anualmente una gran cantidad de alumnos formados que tratan de ocupar un lugar en los espacios de difusión artística, aunque persista la sensación de que hay pocas expectativas debido a la gran competencia por la cantidad cada vez más creciente de artistas, y pocas políticas de inclusión en el campo profesional.

Nuevos formatos virtuales son posibles en la red global, como la primera Galería Virtual “Prilidiano Pueyrredón” en la UNA, que en Diciembre de 2022 vino a ocupar la función de la antigua y homónima Galería del Departamento de Artes Visuales.¹⁰¹

“Este espacio nació en medio de la crisis sanitaria universal, el distanciamiento social y las tensiones sociales. El mundo entero se adelantó dramáticamente al futuro tantas veces imaginado, y con la globalización tecnológica, surgieron comportamientos solidarios, conscientes, y nuevas miradas ecologistas. Nuestra Galería Virtual, es un símbolo del inicio de una era en la cual la informática se transformó en una necesidad básica.

101 El equipo está formado por Anahí Cáceres, Directora; Barbara -Karen -Brownell, Desarrollo y Claudio Escobar, docentes investigadores de nuestra Cátedra.

Hoy, artistas con libertad, e imaginación creativa, tal vez sean quienes muestren el camino de una nueva ética y tengan un papel importante en ideas, que interactuando con distintas disciplinas ahora liberadas de sus antiguos límites, logren tomar la tecnología para llevarlas a cabo.

En esta primera muestra presentamos con el formato digital de video, trabajos finales de trece cátedras esperando abarcar fotogrametría e interactividad en 2023, que seguramente será de interés para otros docentes, alumnos e invitados externos.”

Y las palabras de la decana Dra. Cristina Árraga: “Asumimos un nuevo desafío del paradigma: arte y tecnología, diremos una nueva aventura creativa, una forma diferente de vincularse con las obras y de ampliar su circulación, de crear mundos”. (texto de sala)

Podemos ver que el arte local y sus artistas han tomado conciencia de estas problemáticas y exhiben obras con una gran producción, sofisticada e interdisciplinaria, la cual ya no es una propuesta sino una realidad en el arte contemporáneo, a pesar de la dificultad y necesidad de estar permanentemente actualizados, la carga de las tareas múltiples y los cambios que producen en las formas de trabajar y crear, lamentablemente los que no se adaptan serán excluidos por el sistema, como lo fue la generación previa a la digital, pero también podríamos pensar que gracias al arte se puede cambiar por lo menos la actitud hacia estas nuevas normativas, y hasta crear otros métodos para interactuar.

Flavia Costa describe como “La nueva geopolítica y la nueva economía basada en las huellas dactilares y comportamentales que vamos dejando en el mundo en red, y que se cruza con nuestros trayectos geolocalizados en el mundo real, tienen que ver con los nuevos modos de gubernamentalidad que se organizan para intentar conducir a una población mundial que se multiplicó casi por tres en menos de sesenta años”. Y que ya no puede contenerse desde el modelo disciplinario que tan bien describió Foucault en la década de 1970, cuando ya estaba en declive y el Tecnoceno empezaba a manifestarse.

Pensamos que la tarea del artista es la de elaborar objetos -materiales o inmateriales-, pero también formas de pensamiento, poéticas, que en distintos formatos ofrezcan alternativas para un mundo que ya no cuenta con promesas confiables.

Una forma de Ser actual, no ya del futuro, y muy consciente que en la convivencia con otras formas de vida, se pueda contrarrestar

a la tecnociencia mundial que está dedicada a elaborar elementos, procedimientos y sistemas para el ejercicio del poder global, económico y militar, provocando más muerte y sumisión en el planeta.

Hay tantos intersticios, entre modelos culturales de la multipolaridad; criterios y posiciones ideológicas, diversidad, opciones, que tal vez podamos encontrar entre ellos, aquellas “fisuras” donde proponer ideas completamente nuevas, y reflexionar acerca de cómo ha cambiado el concepto de difusión y práctica del arte y cuál será su papel en el futuro. En nuestro caso previsualizamos una problemática muy importante acerca del rol del arte y los artistas en el futuro atravesado por la tecnología y los eventos sociales globalizados, la cual esperamos abordar próximamente porque estamos seguros que el arte es la única actividad humana que puede aportar a mejorar el mundo.

Por otro lado, con los nuevos adelantos de IA, que los usuarios contribuyen a desarrollar con sus propios datos, tiene un aprendizaje continuo y podría llegar a tomar decisiones.¹⁰²

De este modo se descubren tendencias, se evalúan programas existentes y se comprenden los comportamientos de los usuarios, convertidos definitivamente en clientes, proporcionando información gratuita pero muy valiosa al mercado¹⁰³. Es aquí donde veremos una de las claves para pensar hacia dónde va el desarrollo de la humanidad, a muy corto plazo.

En artes visuales la virtualidad ha ilusionado al mercado para ampliar su consumo, la prueba son las cifras exorbitantes con que se venden archivos de arte, pero también ha dado lugar a fuertes críticas y problemas sobre derechos de autor, porque se puede utilizar todo el material de datos en la web.

Aunque tal vez con este nuevo tipo de arte virtual- información, se ha profundizado el concepto de obra original o única, porque sus bloques encriptados tienen un solo autor, o dueño. Algo contradictorio con los primeros archivos de la informática en los 90s.

Fue en 2014 cuando apareció “Quantum” del artista Kevin McCoy, el primer NFT conocido y uno de los ejemplos de criptoarte más importante históricamente, y luego, el protocolo INFT surge para integrar IA en los NFT y atribuir cualidades o interactuar, mejorando la lógica.

Creemos que no hay que desechar el uso de la tecnología que interese

102 Big Data, es la herramienta que agiliza el procesamiento de un gran volumen de datos.

103 En Estados Unidos, el 97% de las pequeñas empresas activas en eBay, utiliza IA.

y esté al alcance de cada uno, al contrario, es mejor conocerla a fondo, pero siempre con un gran sentido de responsabilidad y criterio para ser coherente a los propósitos del arte que cada artista haya construido.

Sobre este tema, muy significativa fue la experiencia que hicimos con la graduanda Daiana Indaburo para que yo recorriera por primera vez Decentraland ¹⁰⁴ y ver trabajos NFT como el de Nicolas García Uriburu, uno de los pioneros en arte ecológico. Debo decir que durante el paseo que hice acompañando al avatar de Dinda, corriendo para ahorrar tiempo, pude apreciar mucha similitud de concepto con el juego Second Life del año 2000, aunque en este caso, con un tinte claramente mercantilista, con grandes propagandas y auspicios de importantes marcas como vehículos, y bienes de todo tipo que se invita a la compra. Aquí Sotheby's ya tiene su propio edificio.

El diseño visual e interactivo es el de un videojuego básico, y la señalización en Museos o espacios culturales no es muy clara para el visitante o habitante de este mundo paralelo que me resulto muy poco interesante, pero seguramente adictivo para algunos. Y sobre todo muy poco desarrollado artísticamente, algo que algunos artistas diseñadores podrían tomar para explorar.

Hoy somos la arqueología de una tecnología que, -dicho por Raymond Kurzweil, ¹⁰⁵ cofundador de la Universidad de la Singularidad en Silicon Valley-, hacia fines del siglo XXI, tendrá un desarrollo como si fuera de 20.000 años. Y es en este punto donde proponemos que el arte y las humanidades tienen un papel muy importante para plantear la supervivencia y el bienestar de la humanidad. La Inteligencia humana, verdadera creadora de la AI, pareciera haber gestado un nuevo Golem, que se le estaría escapando de las manos -como le ocurrió al rabino de la Cábala-.

Durante mayo de 2023, en la batalla económica entre occidente y China por adelantarse y controlar los avances tecnológicos, el país asiático es el único que se ha pronunciado diciendo que impondrá reglas, según su documento: "la inteligencia artificial generativa a la que se refieren las medidas son las tecnologías que generan texto, imágenes, sonidos, videos,

104 Decentraland es una plataforma de realidad virtual argentina descentralizada en diseño 3D, que consiste en 90601 parcelas. Las propiedades virtuales son los NFT que se pueden comprar por medio de la criptomoneda Mana, basada en la blockchain de Ethereum. Fue inaugurada de manera pública en febrero de 2020, y está supervisada por la organización sin ánimo de lucro Decentraland Foundation.

105 Kurzweil plantea que en 2030 la humanidad podría llegar a la inmortalidad gracias a la tecnología de nanorobots.

códigos y contenidos basados en algoritmos, modelos y reglas”. Es decir, en poco tiempo se estarán realizando contenidos, información y archivos no humanos, con todas las consecuencias que esto podría llegar a tener.

En el ámbito del arte, ya se puede percibir, cómo desde el campo del diseño se están instalando estas herramientas generativas que podrían suplantar muchos espacios de producción en medios audiovisuales y edición de contenidos. Pero lo más importante es el peligro de la merma creativa en una sociedad competitiva en que la velocidad es primordial para las ganancias. La “ayuda” de soportes para la edición de material básico, podría generar la costumbre creciente de ahorrar cavilaciones y ese tiempo invertido en la invención, la prueba, los experimentos, los errores salvados, la creatividad o el pensamiento propio.

Y estos son justamente los motivos para incentivar la acción rebelde de los artistas, no para rechazar la tecnología sino para usarla con conciencia y hasta para buscar de qué manera alterar aprovechando sus funciones en las áreas que aún son posibles de modificar. Y aunque esta posición pueda parecer muy idealista, habría que defender la “ilusión”, porque eso es lo más cercano a la sensación estimulante que produce la práctica del arte.

Con esta preocupación, y para tratar este tema en nuestra cátedra, este año se introdujo el tema con nueva bibliografía de Éric Sadin, “La inteligencia artificial o el desafío del siglo” de 2018 editado por Caja negra en 2020. En el Nivel 3, a cargo del Prof. Claudio Escobar, se está recopilando material de consulta online muy útil para todos los niveles. Y en el Proyectual, les propuse a los alumnos, trabajar con la herramienta Gatch tp AI, teniendo en cuenta los recaudos conceptuales necesarios para evitar la utilización irreflexiva.

Se relacionó la aplicación, con la técnica de “cadáver exquisito”, con lo cual cada alumno hizo su parte del diseño y la palabra clave -secreta- de cada participación sirvió para indicarle a IA la confección de su imagen. Y finalmente, con otra aplicación de IA para textos, pedimos el relato del personaje creado. El resultado de toda la experiencia fue el siguiente:

-La imagen creada por IA fue completando una entidad, con estética de comic, a diferencia del Cadáver exquisito que mantiene sus partes individualizadas: para la libertad creativa del artista, la formación de imágenes no debiera tener ningún tipo de condicionamiento previo, como la de conformar entidades con armonía, salvo que sea así decidido, o para la ilustración, el diseño en general y sus otras disciplinas como los cómics o producciones de etapas previas a proyectos para cine o

audiovisual. Suponemos que en estos casos puede llegar a tener utilidad para economizar tiempo y recursos económicos.

-El texto del relato se generó con las palabras clave y secretas de cada alumno, las mismas que insinuaban sus imágenes: el programa lo configuró con los requerimientos clásicos de todo cuento con su inicio, nudo y conclusión, hasta con moraleja, pero con un estilo básico infantil. También creemos que, en este caso, puede llegar a solucionar tiempo y costos de trabajo en niveles de punteo inicial. O para ediciones rápidas de material de consulta, instrucciones, manuales, todo lo que Google ya puede ofrecer con sinónimos, traducciones, correcciones, pero conformando unidades complejas de sentido.

En ambos casos creemos que se corre el peligro sobre todo para la educación, la manipulación de información, o la reducción significativa del trabajo intelectual de los alumnos, dando como resultado menos aprendizaje y masificación de ideas. También para concursos, publicaciones sin referato, y un sinfín de realizaciones con las que ya no se sabrá si son reales o no.

Pero lo que a nosotros nos importa es que tal vez se pierda la noción de realidad. O esta comenzara a cambiar rápidamente, pero sin darnos cuenta. Por lo que nos preguntamos: ¿Quiénes serán los que tengan la versión más cercana a la realidad? ¿Quiénes podrán reconocerla? ¿Tendrá también un valor cotizabile?

¿Realmente hubo siempre, o hay, solo una “realidad”?

En el siguiente ejercicio, esta vez con alumnos del Proyectual, se ingresó nuevamente a Descentraland en forma gratuita con la consigna de entrevistar a otros avatares que encontraran. Yo compartí la pantalla para entrar con el de Tania, con quien recorrimos una plaza y espacios recreativos y culturales. Como resultado del experimento se dedujo:

- 1- No había nadie que estuviera recorriendo espacios culturales. Solo en una pista de baile y sala de juegos electrónicos, pero en actitud solitaria y con trajes exhibicionistas y costosos.
- 2- El único que se dispuso a contestar fue un orador que daba un discurso -inaudible- para muy pocos oyentes.
- 3- Supimos que este orador tenía 32 años y era oriundo de Grecia, -tal vez era una fantasía creada en el momento-, contestó esos pocos detalles de sí mismo y sobre el sistema de compra o alquiler

de los espacios virtuales, era propietario de alguno, pero ni quiso mostrarnos su lote, ni nos dijo en que trabajaba en el mundo real y cuando -suponemos-, que se sintió incomodo por el cuestionario, se retiro sin saludar y siguió su discurso del otro lado de una laguna.

Tal vez tuvo temor a los delitos cibernéticos, no sabemos, pero nuestra experiencia terminó como la anterior: Notoria la importancia de la auto promoción, la propaganda comercial, exhibicionismo consumista, juego solitario y la incomunicación entre jugadores. La difusión es básica, elemental y pobre de eventos culturales, se potencia la insociabilidad y conductas poco educadas, algo eventualmente peligroso para los muy jóvenes.

Concluimos que si este espacio virtual “descentralizado” del metaverso, tuviera algo diferente que aportar a la experiencia cotidiana del entretenimiento para solitarios, solo sería mucho más alienante que los lugares públicos ya existentes de la vida real que incitan a la diversión superficial y vana. Estos “juegos” son un calco agravado de la vida real, donde los jugadores solitarios no dejan de permanecer en ese estado y tal vez enfermen como ya ha planteado la graduanda Estefanía Canabal en su participación sobre las adicciones a videojuegos. Distinto tal vez sería el resultado de la posible aplicación en educación, industria, arquitectura, medicina, etc.

Tal vez, si los artistas crearan un espacio de VR sin interés comercial, seguramente podría ser un experimento para entusiasmarse, pero tal vez, rápidamente caería en las redes comerciales, insistimos como en trabajos anteriores, que la clave para el futuro está en que la educación en sus etapas iniciales, sea enfocada mucho más en los valores de la distracción no comercial, sin los prejuicios de todo tipo que son generados por intereses de negocios, y con más énfasis en la contemplación desinteresada, la serenidad, el juego y el ocio creativo compartido y sobre todo sin que exista la exigencia en competir.

Por todas estas cuestiones, vemos que serán necesarias actitudes muy reflexivas y comprometidas en todo el mundo por que se ha ampliado más el campo de la difusión y el trabajo remunerado del arte, pero podría estar desdibujándose el propio papel del artista y el de las instituciones, que aparentemente los sostienen como las empresas que activan sus salas promoviéndose ellas mismas como actores del arte. Esto estaría modificando el tradicional concepto acerca de la singularidad del arte o del artista. Una transformación que seguramente en poco tiempo nos hará ver resultados completamente inusuales en el medio.

Por ejemplo, en Estados Unidos, actualmente los sindicatos de actores y escritores de guiones de cine están en huelga y exigen protección de sus trabajos -con los que se nutre la IA-, e implantar reglas para usar esta tecnología¹⁰⁶.

Estamos ante una ideología de mercados sincronizada en versión virtual, donde el espectador ahora llamado usuario, se lo identifica como un consumidor más y al arte un objeto para ser consumido, con todo lo que este término conlleva.



106 Los sindicatos de cine exigen que se impida el uso de IA para escribir o reescribir, ya que los guiones hechos por IA se basan en guiones hechos previamente por los escritores. Y que los contenidos creados por IA no puedan ser utilizados como material base para la construcción de nuevas historias o guiones.



Palabras clave: garra, pulpos, fantasma, lengua espiralada, manos, robot, nostalgia, célula.

Relato de IA: Había una vez un pulpo llamado Oliver, que vivía en un tranquilo en un arrecife. Oliver era un pulpo amigable y curioso que siempre buscaba nuevas aventuras. Un día mientras exploraba los corales, se encontró con un fantasma misterioso. El fantasma llamado Amelia, tenía un aire melancólico y triste a su alrededor. Sus manos etéreas parecían buscar consuelo en el mundo tangible. Intrigado por la presencia de Amelia, Oliver decidió acercarse con cuidado. Con ternura el pulpo extendió uno de sus tentáculos y acarició las manos del fantasma, una sensación de nostalgia invadió a ambos seres mientras sus energías se entrelazaban en un abrazo invisible pero reconfortante. Oliver sintió una profunda empatía hacia Amelia y deseó ayudarla de alguna manera.

Mientras tanto, en un laboratorio secreto, un científico había creado un robot asombroso llamado Nexus. Este robot estaba equipado con una garra poderosa y una lengua espiralada, una estructura celular altamente avanzada que le permitía comunicarse con otros seres vivos. Sin embargo, una de las células de la lengua de Nexus se había dañado, lo que limitaba su capacidad de interactuar adecuadamente.

Oliver, con su corazón lleno de compasión, decidió que debía ayudar al robot. Guiado por su instinto, utilizó su garra para romper

suavemente la célula dañada en la lengua espiralada de Nexus. Un destello de energía surgió del robot, y la célula comenzó a sanar gradualmente.

A medida que la lengua de Nexus se recuperaba, el robot comenzó a hablar con claridad y fluidez. Lleno de gratitud Nexus se convirtió en un amigo leal tanto para Oliver como para Amelia. Juntos exploraron el océano, descubriendo tesoros submarinos y desentrañando los misterios de las profundidades.

La amistad entre el pulpo, el fantasma y el robot creció cada día más fuerte. Oliver aprendió a apreciar la compañía de Amelia y la sabiduría que el fantasma tenía para ofrecerle, por su parte Amelia encontró consuelo en la amabilidad y el amor incondicional de sus nuevos amigos.

Y Nexus agradecido por el regalo de la comunicación restaurada, utilizó su habilidad para traducir y transmitir los deseos de Oliver y Amelia, permitiéndoles comunicarse más allá de las barreras de sus respectivos mundos.

Juntos, el pulpo, el fantasma y el robot formaron un equipo único y valiente, uniendo sus habilidades para resolver problemas y traer alegría a aquellos que encontraron en su camino. Y así, en el vasto océano, se forjó una amistad extraordinaria, demostrando que incluso los seres más dispares pueden encontrar una conexión especial cuando se abren a la posibilidad de la amistad y el amor.

No quisiera abundar más detalles sobre este texto, pero que curioso que en el relato de IA, los tres personajes solo se relacionan por necesidad y para fabricar poderes, cuando en su imagen eran un solo ser.

Invitamos a pensar en que los artistas puedan aportar mas y mejores contenidos a la Big Data, evitando insistir en el negocio, la especulación o la ganancia, y sin acentuar prejuicios como la creación de modelos sociales, económicos o de genero,

Y de este modo tal vez podríamos crear verdaderos ideales que puedan ser realizables con una actitud valiente y activista de la conciencia.

Que el arte se apropie de todos los recursos tecnológicos para que esta nueva "inteligencia" no humana, pueda tener resultados mas útiles en tareas específicas de apoyo y con efectos menos peligrosos para la evolución, o sobrevivencia.

APENDICE

Mural El arte en la era de la tecnología global

Todo el material analizado en este proyecto, fue recopilado en sistema de código QR¹⁰⁷, una herramienta que en poco espacio es una forma diferente de exponer una gran cantidad de información, brindando facilidad para la recolección de datos.

El siguiente Código Qr lo llevará al sitio arteUna donde está alojado el Mural “Estado del arte y los artistas en la era de la tecnología global”, en archivo PDF (de 19 MB) para imprimir con color en soporte de papel o plotter autoadhesivo, con la dimensión real de 2 x 1 mt, o la escala que se elija no menor a 60% para su correcta lectura.



Aclaración: por tratarse de vínculos estos códigos pueden dejar de funcionar cuando el propietario del host cambia de lugar, o da de baja la información.

Es una obra colectiva, con diseño de trama de vínculos a los temas tratados en los textos pero sin señalar, por lo tanto el recorrido que se propone es aleatorio, tal vez de este modo encontremos algún mensaje, material, teoría o idea que nos asombre y nos de algo de ilusión para el futuro.

107 Quick Response code, o código de respuesta rápida, un módulo para almacenar información con una matriz de datos,



Un antecedente de este mural, fue el Catálogo Muestra Anual de la Cátedra Cáceres 2021, publicado en formato virtual e impreso para el Avance de las “Jornadas permanentes de Investigación: Reencontranos en los proyectos” 2021 en el Departamento de Artes Visuales de la UNA. Participaron los docentes de la cátedra María José Barretto, Barbara Brownell, Claudio Escobar, Mónica Mir, Juan José Tirigall, Mariana Zuetta; alumnos de OTAV 1,2 y 3, Proyectual 1, 2, 3 y graduandas, de donde se extracta el siguiente párrafo:

“(…) nos encontramos en un mundo en crisis, marcado por la injusticia, la lucha social, y violencia, pero el arte y la cultura ocupan amplias áreas dentro y fuera del sistema, logrando expresarse desde él y encontrando fisuras para abrir canales donde producir sus propuestas.

Hoy nos preguntamos si es posible un cambio radical, otra revolución industrial que con materia electrónica modifique el curso de la humanidad y su entorno, y exhortamos nuevamente a una reflexión sobre los alcances posibles de una realidad tecnológica compartida, múltiple, que en estas épocas debería ser un servicio público accesible en todo el mundo.

La Muestra Anual 2021 se plantea mediante códigos Qr, -Quick Response code-, o código de respuesta rápida, donde la expansión de contenidos es otra de las opciones tecnológicas actuales, que si hubiera una verdadera cultura solidaria, nos sería muy útil para la sobrevivencia de la comunidad entre todos los seres vivientes, y con verdadera proyección de futuro.”

Bibliografía

- AGAMBEN, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo?. Ana Hidalgo
- AUGÉ, M. (2007). Por una antropología de la movilidad. Editorial Gedisa
- BAIGORRI, L. (2004). Game as Critic as Art 2.0.
- BERARDI, F. (2019) Futurabilidad. La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad. Editorial Caja negra.
- BERARDI, F. (2020). El umbral. Crónicas y meditaciones. Editorial Tinta Limón.
- BERARDI, F. (2022). El tercer inconsciente. La psicoesfera en la época viral. ed. Caja Negra.
- BITTANTI, M. (2006). Game Art. Gamescenes: art in the age of videogames, 7.
- BOURRIAUD, N. (2001). Postproducción. Adriana Hidalgo Editora.
- BÜRGER, P. (2000). Teoría de la vanguardia (3ra.). Península.
- BYUNG CHUL, H. (2014). Psicopolítica. Editorial Herder
- CÁCERES, A. (2020). Un viaje del Dato a la Materia: Proyecto de Investigación Departamento Artes Visuales UNA. Ed. Cátedra Cáceres.
- CERTEAU, M. de. (1996). La invención de lo cotidiano: Artes de hacer. I. Universidad Iberoamericana.
- CHOMSKY, N. (2007). Ilusiones necesarias. Control del pensamiento en las sociedades democráticas. Editorial Terramar.
- COSTA, F. (2022). Tecnoceno. Editorial Taurus.
- FILIPELLO, OSVALDO. (1983) La brecha tecnológica en microelectrónica. Revista Electrónica Gráfica
- FUENTES, M. (2020). Activismos tecnopolíticos: Constelaciones de performance. Editorial Eterna Cadencia.

- GROYS, B. (2014). Volverse público. Las transformaciones en el arte en el ágora contemporánea. Editorial Caja negra.
- HITCHENS, C. (2002). La victoria de Orwell. Editorial Emece.
- HUY, Y. (2020). Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnoidiversidad. Editorial Caja Negra.
- PIERRE, JOSE. (1969). El Surrealismo. Editorial Aguilar. Madrid.
- QUIROGA, D. y PASTEN, J. (2020) Alienígenas. El estallido social en los muros. Editorial Ocho Libros Editores.
- SADIN, E. (2017). La humanidad aumentada. La administración digital del mundo. Editorial Caja negra.
- SADIN, E (2020) "La Inteligencia artificial o el desafío del siglo". Editorial Caja negra.
- SADIN, E. (2018). La silicolonización del mundo. Editorial Caja Negra.
- SIBILA, P. (2013). La intimidad como espectáculo. Editorial Fondo de cultura económica.

Artículos y links

- <https://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.html>
- Danto, A. C. (2003). Después del fin del arte. <https://www.planetadelibros.com.ar/libro-despues-del-fin-del-arte/119012>
- García Martín, R. (2016). Apuntes sobre los procesos de legitimación y artificación del videojuego. Presura no15 Arte y Videojuegos, 76–89.
- Holmes, B. (2007). El dispositivo artístico, o la articulación de enunciaciones colectivas. Brumaria, 7, 145–166.
- Latorre, Ó. P. (2011). El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego.
- Shanken, E. A. (2013). Inventar el futuro: Arte, electricidad, nuevos medios. BoD.

- Sharp, J. (2015). Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art.
- Wolf, Li. (2010). Arte Digital (H.F. Ullmann).
- Línea de Tiempo Multimedia. Archivo digital PDF en arteUna desde 1997 <https://catedracaceres.wordpress.com/linea-de-tiempo-multimedia/>
- Galería Virtual Prilidiano Pueyrredón https://visuales.una.edu.ar/noticias/una-artes-visuales-presenta-su-galeria-virtual_36368
- Convocatoria YIWE-YIWEb <https://arteuna.com/INICIO/convocatoria-2021/>
- https://www.teamlab.art/w/infinite_crystaluniverse/
- <https://www.artsteps.com/embed/608ca58065d512353ea2810d/560/315>
- <https://qrco.de/bdg0j3>
- <https://www.adox.com.ar/docs/prensa/pymes2016.pdf>
- <https://www.revistaenfoque.com.co/cultura/festival-domo-lleno-el-video-experimental-que-une-bogota-y-medellin>
- <https://pintamagazine.com/baires/al-ver-veras-una-experiencia-sensorial-urbana/>
- <https://www.facebook.com/al.v.veras>
- <https://indiehoj.com/recitales/coberturas/mutek-argentina-2019-la-vanguardia-audiovisual-se-apropia-de-la-ciudad/>
- <https://www.instagram.com/mutek.ar/>
- <https://buenos-aires.mutek.org/>
- https://catalogoenlinea.bibliotecanacional.gov.co/client/es_ES/search/asset/176544/0
- <http://centronacionaldearte.cl/glosario/festival-franco-chileno-de-video-arte/>

- webs.advance.com.ar/martaminujin
- <http://www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org/>
- <https://www.argentina.indymedia.org>
- www.cacerolazos.com
- www.youtube.com/watch?v=PGr2rHLqp-s&ab_channel=CanalFech
- <http://primeratormenta.blogspot.com/>
- <http://niunamenos.org.ar/>
- antesdelolvido.cl/
- <https://es.wired.com/articulos/foto-creada-con-inteligencia-artificial-gana-concurso-para-humanos>
- <https://contentauthenticity.org/contentauthenticity.org/>
- <https://chhttps://www.youtube.com/watch?ontentauthenticity.org/>
- [www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?ontentauthenticity.org/)
- www.websiterating.com/es/research/instagram-statistics/#chapter-1
- <https://centropixels.com/arte-digital/#:~:text=La%20primera%20animaci%C3%B3n%20art%C3%ADstica%20de,colibr%C3%AD%20dibujado%20solo%20con%20I%C3%ADneas>
- <https://opensea.io/learn/what-are-nfts>
- www.xataka.com/servicios/twitter-comienza-a-ofrecer-nfts-ahora-para-fotos-perfil-solo-para-suscriptores-twitter-blue
- <https://openai.com/blog/chatgpt>

“La globalización tecnológica y la aceleración de la industria son irreversibles.

Debemos prestar mucha atención en que la practicidad, facilidad, rapidez, y la costumbre en el uso diario, no nos reemplace la reflexión y el ejercicio permanente del pensamiento individual.

Por todo esto, es crucial el papel del arte y los artistas para hacer de la tecnología una herramienta útil y producir, con su apoyo sin que esta nos suplante las facultades creativas y de decisión.”

“Invitamos a pensar en que los artistas puedan aportar mas y mejores contenidos a la Big Data, evitando insistir en el negocio, la especulación o la ganancia, y sin acentuar prejuicios como la creación de modelos sociales, económicos o de genero,

Y de este modo tal vez podríamos crear verdaderos ideales que puedan ser realizables con una actitud valiente y activista de la conciencia.

Que el arte se apropie de todos los recursos tecnológicos para que esta nueva “inteligencia” no humana, pueda tener resultados mas útiles en tareas específicas de apoyo y con efectos menos peligrosos para la evolución, o sobrevivencia.”

ISBN 978-631-00-1136-3

