

Proyecto: **LA INCLUSIÓN DEL ARTE ELECTRÓNICO EN EL SISTEMA DE LAS  
ARTES VISUALES EN LA ARGENTINA: AVANCES, FRICCIONES, DÉFICITS**  
Informe Seminario II - 2016

Alumno: Cristian Reynaga

Tutora: Prof. Valeria Gonzalez

Licenciatura en Artes Electrónicas

Universidad Nacional de Tres de Febrero

20 de febrero de 2016

## **LA INCLUSIÓN DEL ARTE ELECTRÓNICO EN EL SISTEMA DE LAS ARTES VISUALES EN LA ARGENTINA: AVANCES, FRICCIONES, DÉFICITS**

### **1. Introducción**

Los cruces entre arte, ciencia y tecnología dieron lugar, en la historia del arte argentino, a una verdadera etapa “de oro”: nos referimos a las experiencias en torno del Centro de Arte y Comunicación (CAyC) entre fines de los 60 y primeros 70s. Continuando y expresamente ampliando hacia nuevos horizontes las experiencias vanguardistas del Instituto Torcuato Di Tella, la sistematicidad con que se abordaron las relaciones entre el arte contemporáneo, los métodos científicos y las herramientas tecnológicas disponibles resiste cualquier comparación con movimientos artísticos coetáneos, incluso del primer mundo. Este semillero fue cortado de raíz –como tantos otros- por obra de las políticas represivas y la censura de la dictadura militar de 1976.

Aquella conjunción entre movimiento artístico y creación de institucionalidad (exhibiciones y difusión incluso en América Latina e internacional) no volvería a suceder. Pero sí podemos afirmar que a fines de los 90 volvió a abrirse dentro del sistema del arte contemporáneo local un lugar específico para la acogida del “arte electrónico”. Tomamos como evidencia el evento llamado “Arte Siglo XXI: Primer Festival de Arte Electrónico”, curado por Rodrigo Alonso y organizado por el Centro Cultural Recoleta y el Grupo Clarín en marzo de 1998.

Podemos afirmar que la inclusión del arte electrónico en el sistema del arte tuvo a partir de allí, y en el curso de los años 2000 y hasta el presente, un crecimiento continuo. Podemos afirmar también que el crecimiento de la receptividad del sistema del arte hacia las producciones electrónicas respondieron asimismo al desarrollo de ciertos factores externos al mismo. Básicamente dos. En el nivel más “macro”, en el campo de las políticas de Estado propiciadas por los gobiernos kirchneristas, resulta evidente la valoración explícita de los recursos tecnológicos, tanto en los ámbitos académico y científico, como en las políticas culturales orientadas a la divulgación y la participación del público general. En segundo lugar, la fundación en la Universidad Nacional de Tres Febrero de programas de formación específicamente orientados a las artes electrónicas. Con la colaboración lateral de otras instituciones que también promueven el desarrollo en el área (la Universidad Nacional de las Artes (UNA) y a la Universidad Maimónides por ejemplo) se ha logrado una creciente profesionalización de los artistas electrónicos.

Al hablar de fenómenos de crecimiento, no podemos referirnos solamente a variables cuantitativas. Resulta también fundamental realizar análisis cualitativos. Esto es, no sólo atender a la mayor cantidad de presencia del arte electrónico en los programas de exhibición de las instituciones artísticas, sino también preguntarnos hasta qué punto ellas han sido receptivas o estimuladoras de la creciente especialización, diversificación y complejización que se ha venido observando en el campo de la formación y de la producción de las nuevas generaciones de artistas electrónicos.

El mencionado Festival de 1998 dejaba aún ver la notoria desproporción entre la voluntad entusiasta del curador, la institución y la empresa patrocinante y el pobre desarrollo real del arte electrónico argentino. En efecto, en un balance general, podemos decir que primaban allí no tanto obras específicamente electrónicas, sino adaptaciones o usos de ciertas herramientas técnicas a menudo adaptadas a formatos anteriores, como la pintura o el video arte. La propia imagen identitaria del evento, con un gran pincel sobrepuesto a una computadora de escritorio, resumía la situación. A partir de 2000, y sobre todo de 2003, no solo se observa un mayor interés en las áreas de las artes electrónicas, sino que el tipo de obras exhibidas, las terminologías descriptivas y clasificatorias, y los conceptos curatoriales puestos en juego se revelan permeables al crecimiento cualitativo de dichas áreas. Dicho

sintéticamente, el campo no solo crece en cantidad sino también en especificidad. Obviamente lo dicho hasta aquí deja en claro que muchas de las conclusiones del presente trabajo dependerán de qué definición de “arte electrónico” pongamos en juego, como detallaremos en las hipótesis. Por ahora, para cerrar esta introducción, centrémonos en las preguntas centrales que guían nuestros objetivos y la metodología planeada para resolverlas.

El crecimiento cuantitativo y cualitativo de las artes electrónicas dentro del sistema institucional de exhibiciones en la Argentina ¿responde de modo suficiente y satisfactorio al desarrollo real del área y a sus potencialidades concretas? Más aún, ¿se revela capaz de dar cabida y de estimular al recambio generacional profesionalizado que las mencionadas instituciones de formación académica encauza? ¿En qué medida las instituciones metropolitanas o privadas capitalizan la atmósfera favorable de una política gubernamental de fomento al acercamiento entre artes, tecnologías y públicos?

Desde mi perspectiva como realizador de obra tecnológica y como artista iniciado en este ámbito desde hace 10 años, un primer punto de partida intuitivo me lleva responder a estas preguntas negativamente. Pero también me observo en un escenario donde a menudo la mera “opinión” –optimista o crítica- obstruye las discusiones y pienso en la necesidad de contar con documentación y herramientas que permitan arribar a evaluaciones fundamentadas. Por lo mismo, me he propuesto diseñar una base de datos sistematizada tomando como fuentes y referentes cuatro espacios, elegidos por ser representativos dentro del circuito estable de exhibiciones de arte contemporáneo en Buenos Aires y por haber mostrado un vínculo no esporádico sino un compromiso más o menos sostenido con las áreas en cuestión. Las instituciones seleccionadas han sido Espacio Fundación Telefónica (EFT) y Centro Cultural España en Buenos Aires (CCEBA), ambas instituciones privadas; y Centro Cultural San Martín (CCSM) y Centro Cultural Recoleta (CCR), del ámbito público. En todas ellas se pueden identificar una agenda comprometida con la promoción, capacitación y difusión del arte electrónico local e internacional a lo largo de estos años.

Mi primer objetivo es la utilización de dicha base de datos para mediciones y comparaciones que me ayuden a responder a las preguntas planteadas y a corroborar con datos concretos mi diagnóstico personal y mi impresión ciertamente crítica o insatisfactoria del contexto analizado. Pero es también mi expectativa volver disponible esta base para su utilización por parte de colegas que puedan tener hipótesis de partida diferentes. Si bien es complejo e incierto pensar en el futuro, un inicio promisorio es intentar comprender el presente con herramientas adecuadas para hacerlo.

## **2. Caracterización del escenario**

Como punto de inicio de esta investigación se entiende a la exhibición "Artes del Siglo XXI" -también denominado como "Primer Festival de Artes Electrónicas"- debido a su carácter denominador de este género y su enfoque propositivo del mismo en un contexto de exhibición masivo. Con la diferencia sobre otras muestras anteriores que se realizaron de forma más bien aisladas o con una institucionalidad difusa carente de agenda o programa a largo plazo.

Con el objetivo de profundizar en el conocimiento sobre este punto de inicio en término temporal de la investigación, se pautó una entrevista con Rodrigo Alonso, curador de esta exhibición junto a Ximena Caminos en el Centro Cultural Recoleta. En este encuentro se pudo obtener mayor detalle e información sobre el diseño y desarrollo de esta muestra y también del contexto cultural en el que se produjo.

Sobre los ejes conversados se hizo mención sobre la nómina de artistas que participaron en esta muestra. Los artistas participantes (Lux Lindner, Marcos López, Marta Ares, Gustavo Romano, Florencia Acevedo, Leandro

Erlich, Esteban Miliyo, Sergio Avello, Alejandra Seeber, Jorge Castro, Camilo Almeijeiras, Gaston Duprat, Anahí Cáceres, Margarita Paksa, Claudio Caldini, Studio Azurro, entre otros) presentaron obras en formatos como instalación, video, video instalación e impresión digital. Alonso destacó la contrariedad que hoy supone para él haber contado con obras en formato impresión dentro de una muestra de arte electrónico al mismo tiempo que señaló la dificultad con la que se encontró al trabajar en la selección de obras.

El festival duro sólo 3 días (13, 14 y 15 de marzo de 1998) y en parte debido a la dificultad de contar con una infraestructura tecnológica que pueda sostenerse en el tiempo y permitir una exhibición de mayor duración. Es necesario contextualizar las posibilidades de acceso a distintas tecnologías que hoy resulta simple pero que a finales de los 90 era una complejidad por su alto costo de adquisición o alquiler y por la escasez. “Sin siquiera en pensar en usar sensores o cámaras”, palabras de Rodrigo Alonso que pueden darnos una idea de la vinculación entre artistas y tecnologías disponibles. Esto sin dudas desalentaba la creación de obras que basadas en tecnología y por consecuencia, se convertía en un escollo para los curadores en ese entonces que contaban con la voluntad de la trabajar con obras de arte electrónico.

Para cerrar con la caracterización del contexto en el que se desarrolló esta muestra, se señaló que las obras compartieron espacio con una sala equipada con computadoras conectadas a internet como método de difusión de la tecnología que el sponsor, Grupo Clarín, comercializaba en ese momento. El contexto aquí descrito en esta entrevista confirmó la hipótesis acerca del carácter voluntarista y propositivo con la que se diseñó Artes Siglo XXI en un intento de conformación inicial de la escena y de proyección de la misma.

Avanzando con el análisis general, en lo que refiere a las instituciones analizadas, el Centro Cultural Recoleta como se ha visto, ha sido sede de numerosas muestras, coloquios y mesas de debate a lo largo de estos años. El Centro Cultural San Martín también demostró su predisposición a difundir el arte electrónico a través de la curadora Graciela Taquini, que creó el icónico ciclo Cultura y Media con ediciones entre 2007 y 2011. Ambas instituciones forman parte de espacios culturales pertenecientes al sector público. En los casos de Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA) y Espacio Fundación Telefónica (EFT), son instituciones que responden a políticas público/privadas de base españolas. El CCEBA ha sido promotor de actividades de capacitación, encuentro, difusión y también ha tenido un Laboratorio de Producción donde se seleccionaban artistas para desarrollar obra financiados por el lapso de un año. El EFT ha sido tal vez paradigmático en actividades de difusión por contar con las exhibiciones de algunos de los máximos referentes internacionales del arte electrónico como Rafael Lozano-Hemmer, Eduardo Kac y Jim Campbell, entre otros. Entre sus actividades de formación de artistas se destaca el programa "Interactivos", que fue sino el primero, uno de los programas pioneros de formación para artistas dedicados al arte electrónico coordinados por Mariano Sardón y Rodrigo Alonso.

Con el propósito de profundizar en las relaciones posibles entre ambos períodos citados (60-70s y 1998-2014) fue clave el conjunto de investigaciones que Andrea Giunta ha publicado sobre las relaciones entre la política y el arte. Estas publicaciones permitieron comprender diversas lógicas de cooperación, integración y de proyección internacional que distintos actores, en vínculo con artistas e instituciones estatales, sostuvieron en función de un programa general en consonancia con el contexto político y en defensa de posiciones muy marcadas sobre la gestión cultural a nivel nacional. Una de las citas más esclarecedoras sobre la unidad a la que hace referencia Giunta y que permite un análisis global:

*“El proyecto de la vanguardia artística de los años sesenta debe entenderse en el marco del intenso proceso de modernización cultural que marcó el momento desarrollista”.*

En este señalamiento tan breve y conciso distingue a) un proyecto, sin mayor claridad sobre cuál es o cómo se esta llevando adelante, pero que permite identificar -al menos conceptualmente- una iniciativa en ejecución por parte de los artistas; b) una comunidad o colectivo de artistas a los que se les puede atribuir una denominación común: vanguardia artística de los años sesenta, y con esto, una serie de valores, objetivos y criterios comunes que permite la identificación de este conjunto de individuos en una unidad más general; c) un proceso, es decir, una etapa aún no consumada de modernización cultural que no sólo se veía reflejada en el sistema institucional (creación del CONICET, del Instituto Nacional de Cinematografía, de la carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires y del Fondo Nacional de las Artes) sino también en los diferentes ámbitos culturales no institucionales en crecimiento como bares, librerías, bibliotecas, confiterías, publicaciones como Primera plana, el auge de los cineclubs entre otros en donde la sociedad comenzaba a utilizar estos espacios como puntos de reunión y debate; d) y una política industrial que modificó el tipo de manufacturas que se promovía desde el gobierno nacional y que respondía a una lógica de posicionamiento en el plano internacional y que configuró en parte la política internacionalista del sector cultural con las primeras muestras de arte argentino en el exterior y ya no formando parte de muestras regionales; dando por resultado un complejo sistema que era al menos distinguible para el sector cultural. También se reconocen en los escritos de Giunta a dos figuras caracterizadas como grandes colaboradores de esta etapa de ferviente actividad en consonancia con los cambios que se realizaban a nivel institucional: la burguesía industrial y miembros de la intelectualidad porteña que funcionaban como personalidades de influencia para la sociedad de esos años.

Con estas claves históricas y sociales podemos comprender el contexto cultural de esa época y encontrar algunas, y tal vez arbitrarias, similitudes con las políticas de los últimos diez años durante el período kirchnerista en su continua difusión y estimulación sobre la industrialización local y el reposicionamiento internacional en el ámbito científico y tecnológico. Esta relación histórica, funcional para esta investigación, permite encuadrar nuestro recorte histórico en un línea de tiempo más amplia y detectar patrones o cambios de rumbo. Sin embargo, la mayor diferencia que puede encontrarse al analizar el desarrollo de la vanguardia de los 60s con el período actual es la falta de programa. En conversación con artistas y curadores -y también en el trabajo interno en esta investigación entre tutora y alumno- lo que se puede observar a partir de los datos analizados sobre las exhibiciones, los espacios institucionales, los curadores que han intervenido y, por supuesto, los artistas que han presentado su trabajo, es la ausencia de una plan o estrategia que pueda colectar los esfuerzos de los distintos actores. Los espacios de exhibición, las universidades, las políticas gubernamentales, los capitales privados, los capitales extranjeros, la comunidad de artistas locales, los curadores, gestores y críticos de arte no pueden hoy señalar un destino, aunque sea provisorio o precario, al que puedan adscribir sus esfuerzos y proyecciones. Hemos registrado la variabilidad en el crecimiento de la cantidad de obras expuestas por año, el leve pero crecimiento al fin de curadores que se han sumado en los últimos años a trabajar con obras de arte electrónico, y de modo informal se observa el incremento en la matrícula de las universidades con carreras vinculadas al arte electrónico, multimedial o digital. Sin embargo, nada de esto implica un crecimiento cualitativo de una escena general, que pueda encontrarse en sintonía con la capacidad de dialogar con políticas culturales actuales, ni tampoco puede identificarse ningún tipo de alianza o acuerdo entre artistas y gestores que puedan provocar una visión unificada a mediano o largo plazo. Queda por analizar lo que sucede detrás de los datos: por qué la escena se ha encontrado carente de estrategia, en qué momentos los subsidios y apoyos del Estado han tenido relevancia pero alejado del ámbito del arte electrónico. Esta

mencionada falta de programa también puede atribuirse a todo el arte contemporáneo argentino de los últimos 15 años, lo cual ameritaría un análisis específico y complementario al realizado en este Seminario.

Una aproximación necesaria para entender la línea de tiempo entre las experiencias del CAyC y el presente, sin dudas es la interrupción violenta en el desarrollo de la experimentación artística que la dictadura provocó en los 70s. Este corte interrumpiendo las dos ventanas temporales que estamos comparando anuló lo que podría haber sido una continuidad en la historia del arte argentino, dejando a la muestra del año 1998 como inicio de este nuevo período en el marco de nuestra investigación.

Volviendo al interior de los datos y de nuestro período investigado, se observa en términos cualitativos y descriptivos notorios cambios discursivos y pragmáticos en la propia denominación que los artistas realizan sobre sus obras. A principios del 2000 la denominación para la mayoría de las obras era "Instalación" sobre lo que hoy puede entenderse "Instalación interactiva" y en los últimos años se comenzaron a utilizar subgéneros como "Instalación bioartística" o "Instalación robótica". Esto demuestra una especificación que no solo atiende a particularidades técnicas o tecnológicas, sino también a construcciones lingüísticas que permiten desarrollar tal distinción y conceptualización.

Este lento proceso de receptividad y adecuación -que no solo se observa en el campo terminológico- viene a responder a un proceso de inclusión que puede ser entendido en términos de tensión o fricción, en tanto ha puesto en contacto entidades disímiles o divergentes; nos referimos a tensiones entre los hábitos del formato secular de exposición de artes visuales y las nuevas necesidades específicas de las artes electrónicas.

En el caso de la delimitación conceptual del arte electrónico, su definición es fundamental y transversal a todo lo aquí analizado. El impacto que esta segmentación genera permite discernir entre las obras presentadas y designadas como "arte electrónico" dejando de lado obras provenientes de tradiciones del cine, video o la performance. Como núcleo de esta definición que engloba a las obras estudiadas, se propone la noción de "procesamiento". En este sentido, el procesamiento no se centra únicamente en una temporalidad necesaria y una consecución de pasos o instrucciones durante la exhibición de la obra, sino que toma en sus diferentes manifestaciones y recursos lingüísticos el complejo sistema de extracción, procesamiento y análisis de información. Vale aclarar que la idea de procesamiento no responde literalmente al proceso en vivo o "tiempo real" en la ejecución/exhibición de la obra, sino a la idea general del conjunto de signos y símbolos involucrados. En algunos casos la extracción de información se realiza previamente a la creación de la obra y se condensa en su ejecución dicha ventana temporal de inscripción de datos.

El eje conductor de la investigación se basó en entender de qué modo se ha desarrollado el circuito de producción y exhibición de obras de arte electrónico en los últimos 15 años. La hipótesis principal de esta investigación es que las instituciones artísticas no responden de forma eficiente al crecimiento discursivo y pragmático del arte electrónico. Tanto desde el sistema institucional de exhibición como de los ámbitos académicos de formación de artistas electrónicos se observan falencias, debido a ciertos rasgos de precariedad o inconsistencia en la organización de exhibiciones en el primer caso, y debido a la muy baja participación de estudiantes y egresados en ellas en segundo lugar.

Si bien en Argentina existe una creciente difusión de las artes electrónicas, no solo en el ámbito mencionado de las exposiciones, sino también visibilizada por el surgimiento de concursos e incentivos que premian la creación de obras en estas disciplinas en los últimos años, desde el ámbito académico, privado y estatal, no es suficiente para

responder a necesidades existentes que incrementen la calidad en la producción y en la profesionalización del circuito del arte electrónico.

Dentro del ámbito académico, la Universidad Nacional de Tres de Febrero ha sido pionera en la formación de artistas especializados en estas artes desde el año 2000. Si bien ha estado presente en la gran mayoría de las muestras y exhibiciones, y ha colaborado con diversas fundaciones en la co-organización de muestras de arte, aún no se ha podido visibilizar la presencia de sus alumnos o egresados como artistas referentes del ámbito local.

### 3. Datos y estadísticas

El trabajo de investigación se inició con la recolección, clasificación, digitalización y creación de un repositorio de datos referidos a la exhibición de obras de arte electrónico de 1998 a 2014. Esta tarea se realizó con el propósito de arribar a una evaluación sobre los factores que han propiciado su desarrollo hasta la actualidad.

La adquisición de datos se realizó a través de documentación on line existente en los sitios web de CCEBA y EFT en sus secciones de e-books y con catálogos impresos de diversas muestras. En los casos del CCR y CCSM se pautaron reuniones presenciales en las que presenté mi propuesta de investigación y un listado preliminar de información requerida. En el CCR realicé esta recolección con colaboración del CEDIP y el Archivo Digital de esta institución. En el caso del CCSM con la colaboración del Núcleo Audiovisual y el equipo de Catalogación del Archivo de Artes Visuales y Multimediales y del equipo de Preservación. En el repositorio, accesible desde <https://github.com/cristianReynaga/Dataset-Arte-Electronico-Argentino> se han listado 1482 obras de arte electrónico realizadas dentro de las exhibiciones marco.

#### 3a. Evolución de las exhibiciones

Una de mis primeras preguntas al crear la base de datos fue: "¿Hubo un crecimiento visible y sostenido en la cantidad de obras exhibidas en el período estudiado?". La primera suposición era que los datos demostrarían un crecimiento uniforme.

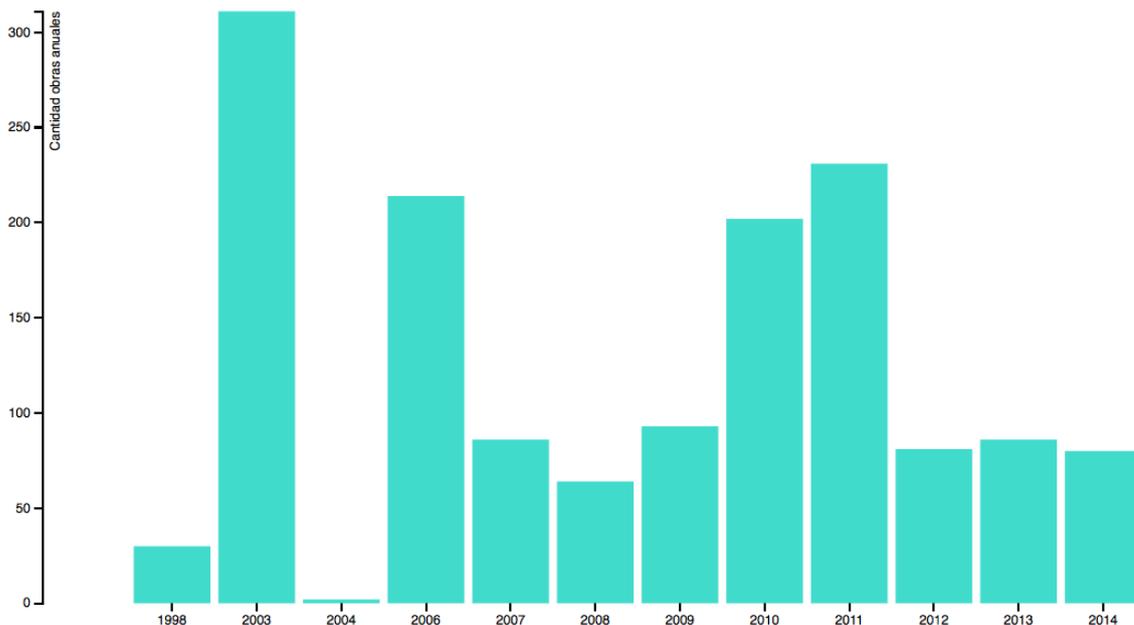


Figura 1. Cantidad de obras por año.

En la figura 1 se observa cómo ha sido este desarrollo anual dando por refutada la primera estimación. En el año 1998 se presentaron 30 obras en la muestra Artes del Siglo XXI que duró tres días. El punto más alto con 311 obras presentadas fue el año 2003 con el ciclo Arte en Progresión. Este ciclo tuvo tres módulos de exposición (marzo, mayo y noviembre) y entre los tres se contabilizaron 32 días disponibles para que el público pueda asistir a esta muestra que se realizó en el Centro Cultural San Martín. El punto más bajo en cantidad de obras expuestas según nuestra base de datos ha sido el año 2004, con solo dos videoinstalaciones de Margarita Paksa en el Centro Cultural Recoleta. En los siguientes años se puede observar una irregularidad con picos en los años 2006 y 2011 (años en los que se presentaron 214 y 231 obras respectivamente) y finalmente se puede estimar en todo este rango de tiempo un promedio de 123 obras por año aproximadamente.

Si ordenáramos de forma decreciente la cantidad de obras exhibidas encontraremos el siguiente gráfico:

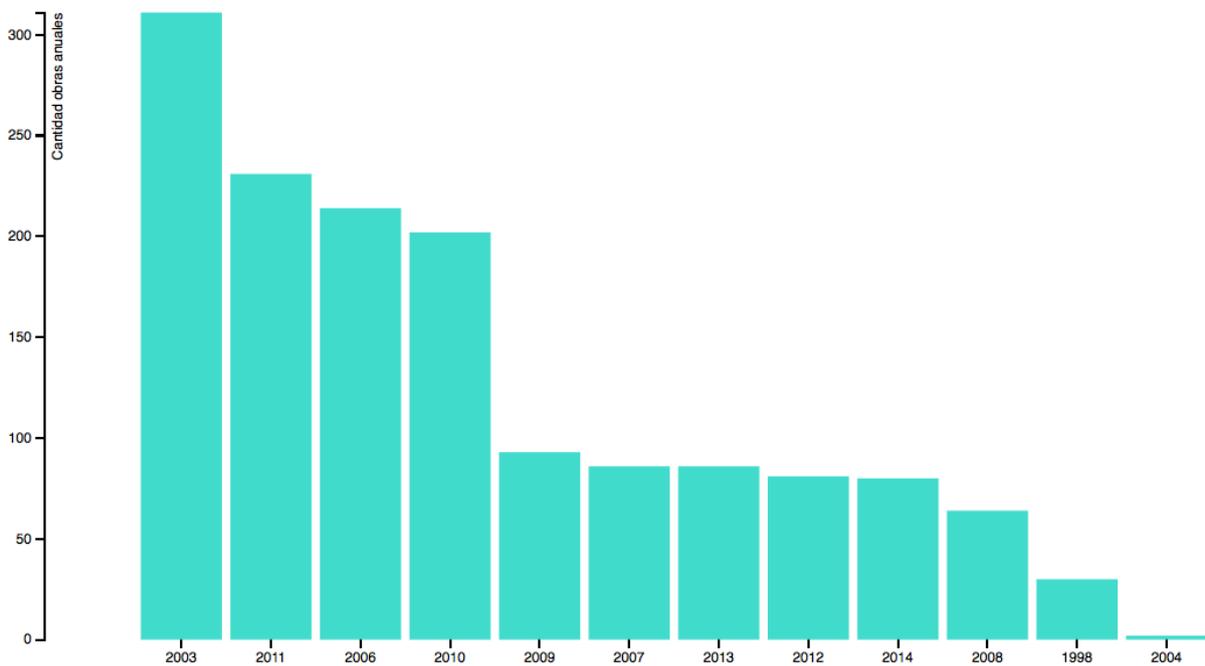


Figura 2. Cantidad de obras por año ordenadas de forma decreciente.

Como se mencionó anteriormente, el pico más alto es del año 2003 con el ciclo Arte en Progresión, lo sigue el año 2011 con las exhibiciones Cultura y Media 2011: Lo nuevo de lo nuevo; Fase 3; Feria Tecnológica (presentaciones de obras de los talleres de Espacio Fundación Telefónica); Bellico de Martín Bonadeo; Infinito Paisaje con obras de Katya Maciel y André Parente; y Tiempo estático, muestra individual de Jim Campbell en Espacio Fundación Telefónica. Entre todas estas exhibiciones se presentaron 231 obras y a diferencia del año 2003, la cantidad de días de exhibición fueron 228 días, lo cual contrapone las variables cantidad de obras / días de exhibición. Esta divergencia resulta de la naturaleza de las exhibiciones en un año y otro: en el caso de Arte en Progresión, fueron tres exhibiciones intensivas desarrollados en módulos y que funcionaban en formato festival, con muchas actividades performáticas. En el caso del año 2011, Espacio Fundación Telefónica alojó la mayoría de las exhibiciones con una programación sostenida a lo largo del año en donde cada exhibición tuvo un promedio de 55 días de duración.

### 3b. Diversidad de formatos y soportes

La segunda búsqueda en los registros era entender cómo se había diversificado la denominación de las obras de arte desde los curadores y los propios artistas a lo largo de los años. Basándonos en la información extraída desde los catálogos y a través de consulta directa en los sitios web de los artistas se contabilizó la cantidad de soportes, técnicas y actividades incluidas en las exhibiciones de los espacios estudiados. En cuanto a la diversidad de las denominaciones, se encuentra una relación directa entre cantidad de obras / cantidad de técnicas. Encontramos los dos mismos picos en los años 2011 y 2003 con 32 y 29 técnicas respectivamente. La diferencia es mínima en relación a la diferencia entre cantidad de obras entre estos mismos años: 311 obras en 2003 y 231 obras en 2011.

Esta evolución puede observarse en el siguiente gráfico:

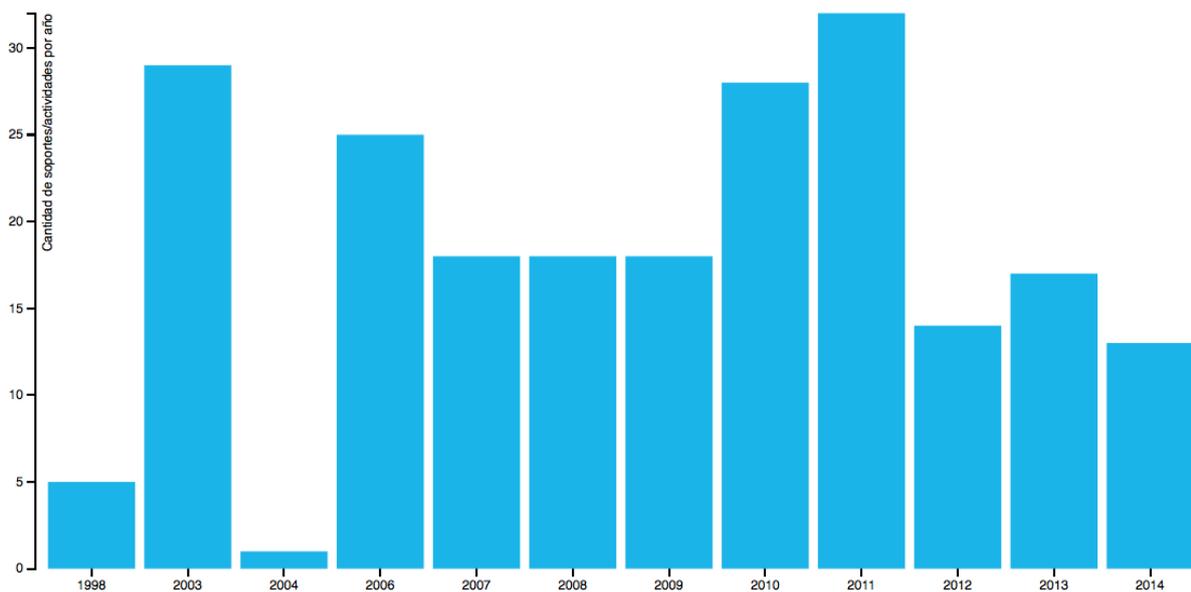


Figura 3. Gráfico de barras representando cantidad de técnicas en el eje vertical y años en el eje horizontal.

Este análisis no arroja grandes conclusiones a primera vista, pero si recorremos específicamente cada una de las denominaciones y actividades que se realizaron en cada año, podremos ver la siguiente visualización compuesta en tres páginas en la que se agrupan por año, y ordenados de forma alfabética descendente, todas las técnicas utilizadas:

	Videoperformance			
	Videojuego			
	Videoinstalación			
	Videoarteclip			
	Videoarte en loop y cartelería			
	Videoarte			Web
	Tv			Videoinstalación
	Pintura			Videoarte
	Performance musical			Performance musical
	Performance			Performance
	Objeto			Objeto interactivo
	Net art			Objeto
	Intervención			Net art
	Instalación sonora			Modelo 3d
	Instalación interactiva			Mix media
	Instalación electrónica			Libro de artista
	Instalación			Largometraje
	Impresión digital			Intervención
	Impresión			Instalación sonora
	Fotoperformance			Instalación interactiva
	Fotografía y videoarte en loop			Instalación
	Film			Imagen digital
	Ambientación			Fotografía
	Animación			Film
	Cine			Escultura electrónica
	Documental			Escultura
	Escultura			Documental
	Escultura en hielo			Dibujo
	Escultura eólica			Arte sonoro
		Instalación		Arte digital
		2003	Instalación	2006
			2004	
Videoinstalación				
Videoarte				
Pintura digital				
Performance musical				
Performance				
1998				

Denominación de las técnicas utilizadas de 1999 a 2014.

Videojuego  
Videoinstalación  
Videoarte  
Video-objeto  
Software  
Sitio web  
Ploteo  
Performance musical  
Performance  
Objeto interactivo  
Objeto  
Juego interactivo  
Intervención  
Instalación sonora  
Instalación Interactiva  
Instalación  
Fotonovela 3d  
Fotografía  
2007

Videoinstalación  
Videoarte  
Video-objeto  
Plataforma interactiva  
Pintura  
Performance musical  
Performance interactiva  
Performance  
Objeto interactivo  
Largometraje  
Instalación sonora  
Instalación robótica  
Instalación interactiva  
Instalación  
Escultura audiovisual  
Cd multimedia  
Bioinstalación  
Ambiente de estéreo realidad  
2008

Videoinstalación  
Videoarte  
Técnica mixta  
Red social en internet  
Pintura  
Performance musical  
Performance  
Objeto  
Largometraje  
Intervención urbana  
Instalación multimedia  
Instalación mobile  
Instalación interactiva  
Instalación  
Escultura generativa  
Escultura  
Documentación gráfica  
Arte sonoro  
2009

Videoinstalación y pintura  
Videoinstalación  
Videoescultura  
Videoarte interactivo  
Videoarte  
Video-objeto  
Pintura  
Performance musical  
Performance interactiva  
Performance  
Obra digital  
Objeto  
Largometraje  
Instalación sonora  
Instalación site-specific  
Instalación luminica  
Instalación interactiva  
Instalación  
Fotografía  
Escultura audiovisual  
Dibujo digital  
Dibujo  
Cortometraje  
Back light  
Arte digital  
2010

Videojuego			
Videoinstalación			
Videoarte			
Video-objeto			
Realidad aumentada			
Poema web			
Performance musical			
Performance			
Pantalla interactiva			
Objeto interactivo			
Objeto electrónico			
Objeto			
Net art			
Música para edificios			
Intervención cinética			
Intervención			
Instalación y performance lumínica			
Instalación tecnológica			
Instalación sonora			
Instalación robótica			
Instalación performática			
Instalación interactiva			
Instalación			
Imagen digital			
Fotonovela 3d			
Fotografía digital rx			
Fotografía			
Animación			
Cortometraje			
Dibujo			
Documentación de performance robótica			
Escultura audiovisual			
2011			
	Videoinstalación	Videoinstalación interactiva	
	Videoarte	Videoinstalación inmersiva	
	Pintura	Videoinstalación	
	Performance	Videoescultura	
	Objeto interactivo	Videoarte 360	
	Largometraje	Videoarte	
	Instalación robótica	Realidad aumentada	Videoinstalación
	Instalación performática	Performance interactiva	Videoarte 360
	Instalación interactiva	Performance	Videoarte
	Instalación	Obra electroacústica cuadrafónica	Performance musical
	Film	Instalación sonora	Performance
	Escultura móvil	Instalación robótica	Objeto interactivo
	Escultura lumínica	Instalación performática	Libro de artista con animación
	Arte digital	Instalación interactiva	Instalación robótica
2012		Instalación bioartística	Instalación numérica y sonora
		Instalación	Instalación interactiva
		Documentación de audio	Instalación
			Documentación de performance
			Arte sonoro
			2014

En 1998 no se presentaron instalaciones, y ya en 2003 se puede ver la aparición de Instalación sonora, Instalación interactiva, Instalación electrónica e Instalación. El surgimiento de significantes que denomina nuevas producciones artísticas construyen el contorno, difuso aún, que limita la especificidad del soporte, pero también hablar de una falta de diccionario común. A lo largo de los años esta especificación de los formatos (Instalación robótica en 2012, Instalación bioartística en 2013 e Instalación numérica y sonora en 2014 para mencionar algunos ejemplos) no hace más que hablar de un proceso intrínseco de autodescubrimiento del circuito de las artes electrónicas y de la madurez del ecosistema.

En la siguiente visualización se observa la misma información sobre técnicas/soportes utilizadas en cada año pero señalando en negrita las variaciones alrededor del soporte *instalación*, con el foco en el formato instalación interactiva.

	<p>Videoperformance                      Videojuego                      Videoinstalación                      Videoarteclip                      Videoarte en loop y cartelería                      Videoarte                      Tv                      Pintura                      Performance musical                      Performance                      Objeto                      Net art                      Intervención  <b>Instalación sonora</b>  <b>Instalación interactiva</b>  <b>Instalación electrónica</b>  <b>Instalación</b>                      Impresión digital                      Impresión                      Fotoperformance                      Fotografía y videoarte en loop                      Film                      Ambientación                      Animación                      Cine                      Documental                      Escultura                      Escultura en hielo                      Escultura eólica</p>		<p>Web                      Videoinstalación                      Videoarte                      Performance musical                      Performance                      Objeto interactivo                      Objeto                      Net art                      Modelo 3d                      Mix media                      Libro de artista                      Largometraje                      Intervención  <b>Instalación sonora</b>  <b>Instalación interactiva</b>  <b>Instalación</b>                      Imagen digital                      Fotografía                      Film                      Escultura electrónica                      Escultura                      Documental                      Dibujo                      Arte sonoro                      Arte digital</p>
<p>Videoinstalación                      Videoarte                      Pintura digital                      Performance musical                      Performance</p>	<p>2003</p>	<p><b>Instalación</b></p>	<p>2004</p>
<p>1998</p>			<p>2006</p>

Denominación de las técnicas utilizadas de 1998 a 2014.  
 En negrita las denominaciones vinculadas al formato "Instalación".

Videojuego  
Videoinstalación  
Videoarte  
Video-objeto  
Software  
Sitio web  
Ploteo  
Performance musical  
Performance  
Objeto Interactivo  
Objeto  
Juego interactivo  
Intervención  
**Instalación sonora**  
**Instalación Interactiva**  
**Instalación**  
Fotonovela 3d  
Fotografía  
2007

Videoinstalación  
Videoarte  
Video-objeto  
Plataforma interactiva  
Pintura  
Performance musical  
Performance interactiva  
Performance  
Objeto interactivo  
Largometraje  
**Instalación sonora**  
**Instalación robótica**  
**Instalación interactiva**  
**Instalación**  
Escultura audiovisual  
Cd multimedia  
Bioinstalación  
Ambiente de estéreo realidad  
2008

Videoinstalación  
Videoarte  
Técnica mixta  
Red social en internet  
Pintura  
Performance musical  
Performance  
Objeto  
Largometraje  
Intervención urbana  
**Instalación multimedia**  
**Instalación mobile**  
**Instalación interactiva**  
**Instalación**  
Escultura generativa  
Escultura  
Documentación gráfica  
Arte sonoro  
2009

Videoinstalación y pintura  
Videoinstalación  
Videoescultura  
Videoarte interactivo  
Videoarte  
Video-objeto  
Pintura  
Performance musical  
Performance interactiva  
Performance  
Obra digital  
Objeto  
Largometraje  
**Instalación sonora**  
**Instalación site-specific**  
**Instalación luminica**  
**Instalación Interactiva**  
**Instalación**  
Fotografía  
Escultura audiovisual  
Dibujo digital  
Dibujo  
Cortometraje  
Back light  
Arte digital  
2010

Videojuego			
Videoinstalación			
Videoarte			
Video-objeto			
Realidad aumentada			
Poema web			
Performance musical			
Performance			
Pantalla interactiva			
Objeto interactivo			
Objeto electrónico			
Objeto			
Net art			
Música para edificios			
Intervención cinética			
Intervención			
<b>Instalación y performance lumínica</b>			
<b>Instalación tecnológica</b>			
<b>Instalación sonora</b>			
<b>Instalación robótica</b>			
<b>Instalación performática</b>			
<b>Instalación Interactiva</b>			
<b>Instalación</b>			
Imagen digital			
Fotonovela 3d			
Fotografía digital rx			
Fotografía			
Animación			
Cortometraje			
Dibujo			
Documentación de performance robótica			
Escultura audiovisual			
2011			
	Videoinstalación	Videoinstalación interactiva	Videoinstalación
	Videoarte	Videoinstalación inmersiva	Videoinstalación
	Pintura	Videoescultura	Videoarte
	Performance	Videoarte 360	Videoarte
	Objeto interactivo	Videoarte	Performance musical
	Largometraje	Realidad aumentada	Performance
	<b>Instalación robótica</b>	Performance interactiva	Objeto interactivo
	<b>Instalación performática</b>	Performance	Libro de artista con animación
	<b>Instalación Interactiva</b>	Obra electroacústica cuadrafónica	<b>Instalación robótica</b>
	<b>Instalación</b>	<b>Instalación sonora</b>	<b>Instalación numérica y sonora</b>
	Film	<b>Instalación robótica</b>	<b>Instalación Interactiva</b>
	Escultura móvil	<b>Instalación performática</b>	<b>Instalación</b>
	Escultura lumínica	<b>Instalación Interactiva</b>	Documentación de performance
	Arte digital	<b>Instalación bioartística</b>	Arte sonoro
	2012	<b>Instalación</b>	2014
		Documentación de audio	
		2013	

Otro dato a destacar de esta visualización de soportes año tras año es la relación entre el acceso o relevancia de una tecnología y su impacto en la producción, como ejemplo el caso del net art. La primera aparición del net art en nuestro recorte de estudio data del 2003 con adaptación en variaciones como sitio web, red social y poema web hasta el año 2011 donde hace su última aparición.

Con el objetivo de ver cómo son los componentes de la totalidad de los soportes se presenta este listado con los cuatro formatos más frecuentes a lo largo de estos años:

FORMATO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Total	1482	100%
Videoarte	483	32.59%
Instalación	181	12.21%
Instalación interactiva	119	8.03%
Videoinstalación	84	5.67%

Tabla 1. Ranking de formatos utilizados.

Es notoria la presencia del videoarte en las exhibiciones estudiadas con 483 obras (representando un 32,56%, cerca de un tercio de la totalidad de obras expuestas), seguido por la instalación con 181 obras (12,21%) y la instalación interactiva en tercer lugar con 119 obras (8,03%). A fines de entender la dispersión con el resto de los formatos se lista en cuarto lugar la videoinstalación con 84 obras exhibidas conformando un 5,67%.

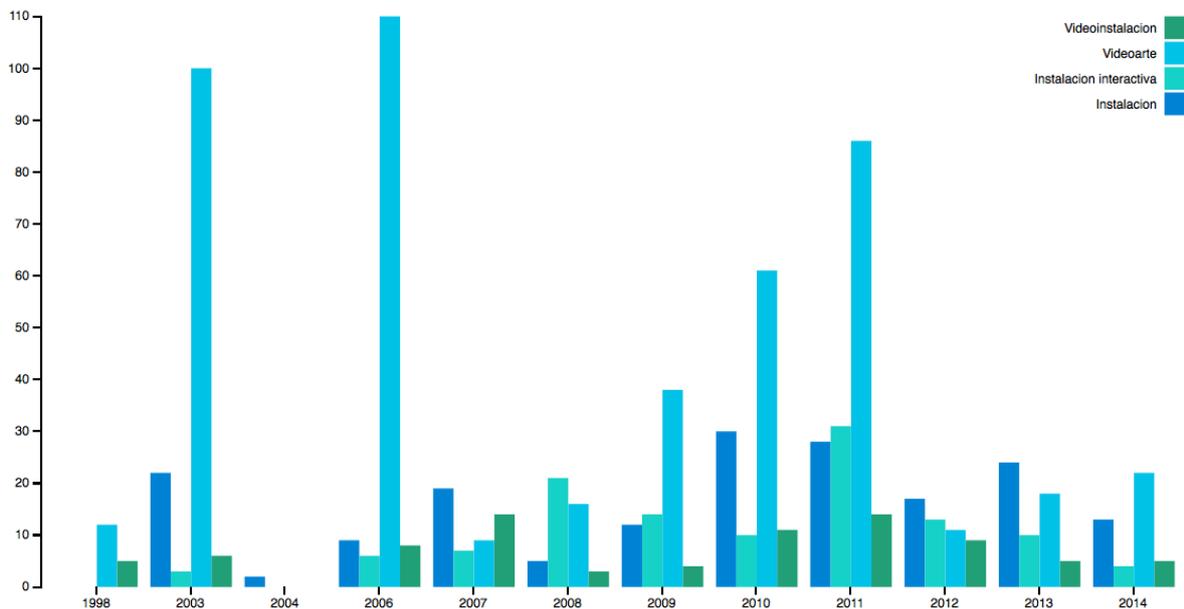


Figura 7. Evolución de los formatos más utilizados en el período estudiado.

En la figura 7 se observa la evolución interanual de estos cuatro soportes y se puede señalar que el año 2012 es el más armónico entre estos componentes, con un equilibrio mucho más marcado que en los otros años donde el videoarte se destaca por un amplio margen en casi todos los casos.

### 3d. Registro de curadores

La curaduría en el arte electrónico es uno de los puntos con mayor discusión en el circuito del arte con tecnología por la visible y conocida falta de curadores. Es muy clara la presencia de Graciela Taquini y de Rodrigo Alonso en la curaduría a lo largo de la base de datos. Sumando a todos los curadores que participaron en las instituciones seleccionadas y distribuidas a lo largo de estos años veremos la variabilidad constante pero con valores bajos. Se visibiliza el pico de 2014 con 7 curadores debido a que la muestra FASE 6 se ocupó de aportar 4 curadores en esa única muestra (Jazmín Adler, Marcelo Marzoni, Silvana Spadaccini y Juan Pablo Ferlat).

Otra información que se desprende de la base de datos es la relación entre obras expuestas y curadores que han intervenido en estos más de 15 años de análisis. Con más de 1400 obras en exhibición en este período de tiempo, la nómina de curadores que intervinieron ha sido muy baja: 34.

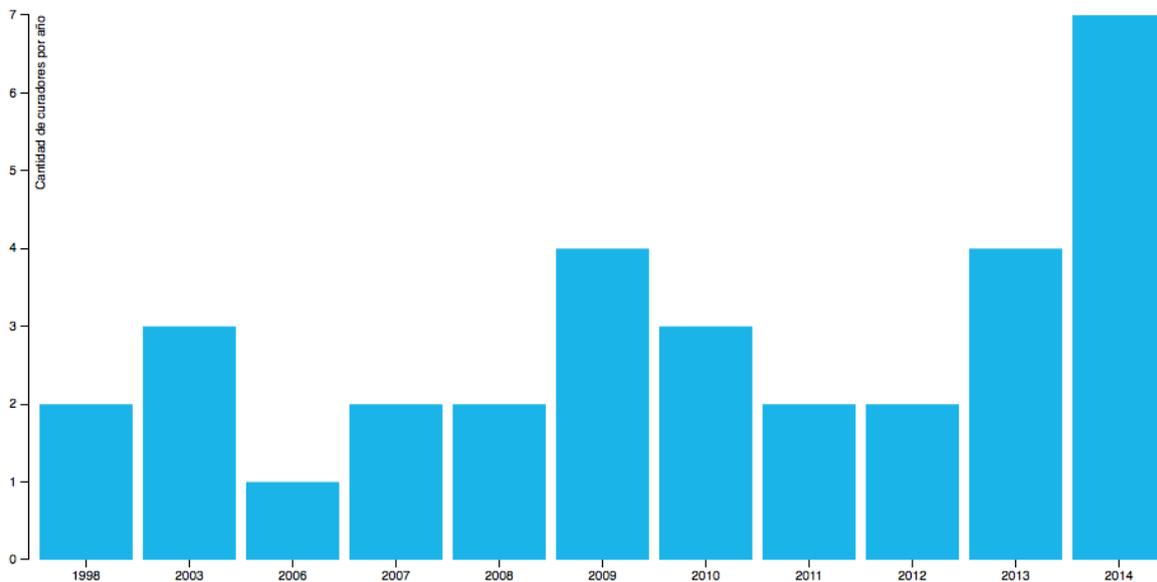


Figura 6. Gráfico de barras de curadores por año.

### 4. Convivencia y fricciones en el arte contemporáneo

Se puede asegurar que es fácilmente reconocible la existencia de fricciones en la convivencia entre el arte contemporáneo y el arte electrónico. Tanto en términos locales como regionales e internacionales, los espacios institucionales y las bienales más reconocidas dan cuenta de este distanciamiento. Son muy diversas y complejas las razones que ocasionan estas dinámicas, pero al intentar delinear los diferentes problemas que complejizan esta relación y casi nulo acercamiento podemos llegar a ciertas caracterizaciones estables.

En primer lugar, se pueden describir las dificultades a la hora de interpretar y comprender las especificidades del lenguaje del arte electrónico. A diferencia de la mayoría de las producciones del arte contemporáneo, el arte electrónico sostiene una relación aún endógena con el contexto del arte que pareciera no ha logrado superar. Esto significa que tanto los temas de interés como el contexto con el que se relaciona y vincula forman parte de un ecosistema de temáticas que son propias a su lenguaje. Si bien esto podría ser un signo de consistencia, también es parte de la imposibilidad para vincularse con el contexto actual que tanto curadores como artistas, utilizan para realizar sus producciones “en contacto con...” y no aislados en sus propios procesos. La multiplicidad de

problemáticas que hoy configuran el mundo, y que son abordadas por el arte desde la comunicación, la política, la historia, la sociedad, no son interpeladas por el arte electrónico. Esto genera un desfase en la posibilidad de entenderlo como parte de una actitud integradora o permeable con otros procesos de exploración. Esta imposibilidad lleva por consiguiente una falta de capacidad para dialogar y referenciar no sólo al contexto, sino también a la producción de arte y al sistema institucional actual. Queda por fuera de las conversaciones que hoy van configurando el desarrollo del arte y las funciones o roles que el ámbito cultural tiene hoy para responder a su contexto.

En segundo lugar, la complejidad en la definición del arte electrónico y sus múltiples y posibles definiciones conllevan una dificultad para ser vinculada por fuera de su medio, es decir, por el arte contemporáneo. En esta relación desde “afuera hacia dentro”, las posibilidades de integración hoy siguen siendo casi nulas. Cuantitativamente se puede apreciar la insignificante presencia de obras en muestras no específicas de arte electrónico y la escasa cantidad de artistas que han conseguido participar de Bienales o circuitos de relevancia internacional con obras de arte electrónico.

En la vinculación con las instituciones y el sistema de las artes visuales, el distanciamiento es prácticamente una constante. No se ha observado ningún tipo de flexibilidad o empatía explícita que pudiera ser interpretado como signo positivo de promoción. La crisis económica en Europa ha generado un encogimiento de las inversiones en producción de obra, gestión y oferta de talleres de especialización como pasara a mediados del 2000 en CCEBA y EFT con el taller Interactivos y el Laboratorio de Producción.

## 5. Conclusiones

El período y las problemáticas estudiadas se han podido abordar desde distintas perspectivas y enfoques de análisis. Luego de haber definido una vista general y un recorte de campo se ha llegado a un punto de encuentro y confrontación entre las primeras hipótesis y los análisis aquí presentados. Vale destacar que el trabajo previo y la rigurosidad con la que se definieron las instituciones y el período histórico fueron fundamentales para poder profundizar y sostener en esta última etapa nuevas capas de información y relación entre distintos momentos de la historia (la “época dorada” ya mencionada en la introducción), su contexto socio-político, y nuestro período analizado.

Se ha podido identificar a los actores e instituciones más relevantes para nuestro análisis con los que me he reunido para entrevistar y compilar material de archivo en fotografía, documentos de texto y audiovisual, y también se han podido encuadrar las hipótesis primarias que determinaron el enfoque metodológico propuesto (recolección y conformación de una base de datos para su posterior explotación analítica) y la vinculación con la historia del arte argentino. Sin dudas este último abordaje es el más complejo y el más determinante para poder comprender y estimar una proyección que no solo permita visualizar las falencias y los conflictos entre el sistema institucional de las artes visuales en relación a las artes electrónicas, sino también para tener la capacidad de ponderar de forma correcta las relaciones, las consecuencias y los trasfondos que emergen luego de enfrentarse a los datos para transformarlos en información.

Sin dudas, existe un crecimiento cuantitativo en el ámbito interno de las artes electrónicas, demostrado por las distintas evoluciones año tras año en las visualizaciones presentadas. Esto se entiende por mayor cantidad de obras en exhibición, más curadores involucrados en esta disciplina y nuevas actividades de colaboración y difusión a lo largo del año. Por distintos medios el crecimiento se ve sostenido, aumentando cuantitativamente en “producción” y -por inducción- en cantidad de asistentes y público que participa de este tipo de muestras. Esto, sin embargo, esta lejos de representar un crecimiento de la escena en términos absolutos. Los lugares de exhibición que alojan muestras de arte electrónico no aumentan su nómina, dando la sensación de estancamiento de la escala que podría tener la escena local. En cuanto a la vinculación con políticas gubernamentales de promoción, no sólo es nula la posibilidad para el arte electrónico, sino también para el arte contemporáneo general. La falta de programa sigue como una constante y no permite acompañar el recambio generacional que las universidades están promocionando y todo indica que se ha alcanzado un techo. Complejizando aún más la situación, no se visibilizan proyectos generales y quedan subsistiendo proyectos independientes y esfuerzos particulares de algunos gestores o instituciones que no consiguen dar un salto en la calidad y en el alcance que pudieran dar.

El método utilizado en esta investigación ha sido funcional para dar base concreta y objetiva a una recapitulación de la historia cercana del arte y la tecnología producida en Argentina y de su convivencia con el sistema institucional de las artes visuales. Desde estos resultados se podrá debatir y generar nuevas líneas de pensamiento, gestión y difusión del arte electrónico, pero cualitativamente se considera un aporte a la discusión en pos de una mirada más compleja y certera del contexto actual y futuro.

## 6. Bibliografía

### a) Entrevistas

Rodrigo Alonso, entrevista con el autor, septiembre 2015.

### b) Libros

GIUNTA, Andrea, Internacionalismo, vanguardia y política: Arte argentino en los años sesenta, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2015.

BURGER, Peter, Teoría de la vanguardia, Barcelona, Península, 1980.

SUAREZ GUERRINI, Florencia; GUSTAVINO, Berenice; CORREBO, María Noel y MATEWECKI, Natalia, Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo, Buenos Aires, Paper Editores, 2010.

UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES, Recorridos: Arte, ciencia y tecnología, Buenos Aires, 2012KOZAK, Claudia, Tecno poéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología, Buenos Aires, Caja Negra Editores, 2012.

PERISSINOTTO, Paula; BARRETO, Ricardo, Teoría Digital: Dez anos do FILE, San Pablo, Imprensa Oficial do Estado de Sao Paulo, 2010.

OLIVEIRA NUNES, Fabio, Ctrl + Art + Del: Disturbios em arte e tecnologia, San Pablo, Perspectiva, 2010