

EDICIÓN No. 1

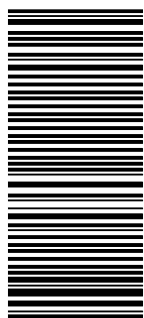
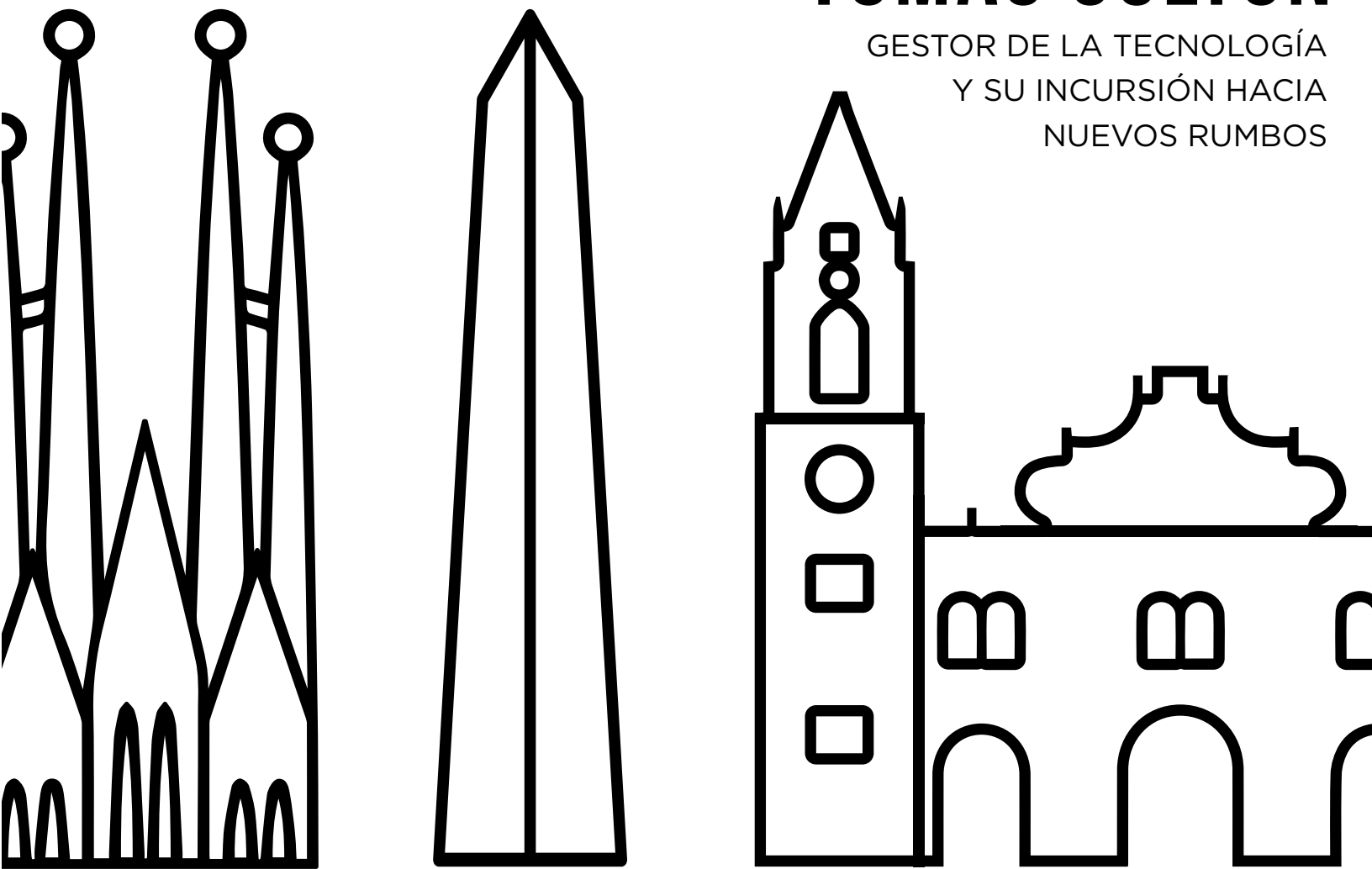
# portobert

REVISTA MENSUAL DE GESTIÓN CULTURAL • MAYO 2017

EN ESTA EDICIÓN

## TOMÁS OULTON

GESTOR DE LA TECNOLOGÍA  
Y SU INCURSIÓN HACIA  
NUEVOS RUMBOS



TAMBIÉN  
**ARTE TECNOLÓGICO: ANTE UN NUEVO PARADIGMA**  
UNA APROXIMACIÓN AL ARTE TECNOLÓGICO

BARCELONA • BUENOS AIRES • PANAMÁ

# portobert

REVISTA MENSUAL DE GESTIÓN CULTURAL • MAYO 2017

Alan Jaén  
Editor de Cabecera  
redaccion@portobert.com  
@alanjaen

Romina Pacor  
Editor de Cabecera  
rominapacor@portobert.com  
@romipacor

Romina Pacor  
Coordinadora de Entrevistas  
entrevistas@portobert.com

Coordinador de Contenido  
Alan Jaén  
Romina Pacor

Diseño e ilustración  
Alan Jaen

Prospectiva y Análisis de Proyectos Culturales I  
Profesor Dr. Lluís Bonet

Universitat de Barcelona  
Curso 2016-2018  
Máster en Gestión Cultural

Realizado en la ciudad de Barcelona, Catalunya. Mayo 2017.

# ÍNDICE

## **PALABRAS DE LOS EDITORES**

Introducción

1

## **TOMÁS OULTON: GESTOR DE LA TECNOLOGÍA Y SU INCURSIÓN HACIA NUEVOS RUMBOS**

Entrevista a gestor cultural

2

## **ARTE TECNOLÓGICO: ANTE UN NUEVO PARADIGMA UN ACERCAMIENTO AL ARTE TECNOLÓGICO**

Análisis de las propuestas de arte tecnológico  
y su gestión en el contexto argentino

18

## **EPÍLOGO**

Conclusiones

24

Artículos de referencia

25

La revista portObert surgió de una simple idea, la de asociar tres puertos distintos de icónicas ciudades como Barcelona, Buenos Aires y Panamá. Ciudades distintas pero que en sus diferencias no hacen más que fomentar un rico intercambio cultural, potenciar innovadores proyectos y la creación de nuevas herramientas en la práctica de la gestión cultural.

*portObert* nace de esta manera como una publicación mensual impresa y digital, independiente y de espíritu colaborativo, con información de índole cultural en donde generamos nuestros propios contenidos en forma de reseñas, entrevistas, novedades, concursos, columnas de opinión, entre varios otros formatos, siempre con la misión de ser un referente informativo de excelencia de la gestión cultural actual.

Somos distribuidos de forma gratuita por toda la ciudad de Barcelona, principalmente en centros educativos y de enfoque cultural. También podrás encontrar nuestros artículos en nuestra página web [portObert.com](http://portObert.com) y en versión digital para dispositivos móviles en Google Currents.

En nuestra edición inaugural buscaremos explorar diferentes aspectos dentro de la temática del arte tecnológico argentino. *portObert* ha entrevistado a Tomás Oulton, uno de los referentes culturales en este ámbito, quien nos explicará las nuevas relaciones que plantea la tecnología y en cuáles recursos utiliza la inclusión de estos nuevos medios interactivos en la obra artística, tomando en cuenta las transformaciones que se generan en el ámbito cultural. Al igual que Tomás, consideramos que el gestor cultural debe tener en cuenta esta nueva dinámica que establece este tipo de arte, aquella dinámica entre obra de arte, artista y espectador; este último cobrando una relevancia inusitada en estas nuevas expresiones artísticas debido a su participación interactiva con la obra.

En esta nueva etapa, la obra puede crearse, distribuirse y archivararse utilizando medios virtuales o digitales, lo cual pone de manifiesto la cuestión de la inmediatez y la subsiguiente desaparición de la distancia entre el creador y su receptor.

Si quieres conocer más acerca de la labor de portObert, te invitamos a seguirnos en nuestras redes o entra a nuestra página web. Descubramos juntos estas nuevas propuestas.



Pablo Jantus © ARSOmnibus

## GESTOR DE LA TECNOLOGÍA Y SU INCURSIÓN HACIA NUEVOS RUMBOS

Tomás Oulton, gestor cultural y fundador del innovador proyecto Objeto a, incursiona desde hace 9 años en Argentina en el ámbito cultural situándose en un discurso muy poco explorado: el vínculo entre el arte, las nuevas tecnologías y su relación con los seres humanos.

PortObert tuvo la oportunidad de sentarse con Tomás y hablar sobre su trabajo, sus proyectos y, muy importante, lo que busca lograr como gestor cultural enfocado a la tecnología.

**P: ¿Cómo ves el ámbito de la gestión cultural en Argentina?**

T: En general Argentina es un país muy abierto a las expresiones culturales y da cabida al desarrollo de la gestión cultural. En este campo, hay una renovación de los actores en un escenario que va mutando a medida que nos vamos introduciendo de lleno en el siglo XXI. Hay una forma de comunicación menos formal y más global. Hay más espacios para la investigación y la exploración de formas no tradicionales. Sigue por supuesto el circuito de arte contemporáneo convencional, pero la respuesta del público es mayor a las muestras que proponen nuevas aproxima-

-ciones. La gente aprecia, disfruta y espera una nueva experiencia en los espacios culturales.

**P: ¿Y específicamente en Buenos Aires?**

Particularmente Buenos Aires es una tormenta de nuevas propuestas que la constituyen en un foco de atención y vidriera de exposición de las nuevas exploraciones de la gestión cultural local. Por tamaño, Buenos Aires es la tercera capital latinoamericana y al contrario que las otras principales capitales de la región que miran hacia sus orígenes,

Buenos Aires tiene su mirada permanente hacia Europa.

**P: ¿Qué valor le das a la cultura?**

T: La cultura tiene un valor no tangible. Kosice decía: El Arte es la moneda de lo absoluto. De las diferentes civilizaciones que habitaron la tierra sólo quedó su cultura: su arquitectura, su arte. La cultura atraviesa la Historia. El Hombre transfiere conocimiento a través de las ciencias, pero transfiere sus emociones a través de las distintas expresiones del arte. La cultura es el bagaje de cada sociedad.

**P: ¿Qué valor piensas tú que los ciudadanos le dan a la cultura?**

T: Yo diría que cada sociedad tiene una pirámide poblacional económica característica para determinado momento de su historia. En esa pirámide poblacional los porcentajes pueden cambiar, pero un corte típico de los países latinoamericanos podría estar en 10%, 20%, 30% y 40% (clase alta, clase media-alta, clase media y clase baja), en el 40% de la clase baja puede llegar a haber un 20% de indigencia. Para cada segmento poblacional el acercamiento a la cultura es diferente y mientras que para una franja la cultura tiene que ver con ser invitado VIP a una muestra de un artista de reconocimiento internacional o tener un abono en el Teatro Colón, para otra franja la cultura puede ser ir a un espectáculo gratis con la familia en su día de descanso. Las experiencias son distintas, los niveles de esnobismo también. Cada franja intenta conocer y aprender y reconocen el valor de la experiencia. Es un agregado a su nivel de expertise. Hay que educar al soberano. En nuestra experiencia, hemos exhibido muestras conceptuales complejas en sitios de alto transi-

-to de clase media, media baja y baja y ciudadanos de estas últimas clases agradecían las explicaciones de las obras y se esforzaban por comprender sus significados, entendiendo el aprendizaje como un elemento de valor para su conocimiento y para transferencia de información a los suyos.

**P: ¿Qué dirías que priorizan en su lugar?**

Dependiendo de la franja dentro de la pirámide poblacional, las prioridades son distintas. En una franja puede ser acceso a una información reservada como el tapis rouge de un Cirque de Soleil. En otra franja puede el acceso a un espectáculo fuera del alcance de su cotidianeidad: escucho todo el tiempo raggaeton y circunstancialmente puedo tener acceso a un concierto gratuito de música clásica en los bosques de Palermo. En una franja puedo elegir y en otra tomo lo me ofrecen.

**“Kosice decía:  
El Arte es la  
moneda de lo  
absoluto.  
De las diferentes  
civilizaciones  
que habitaron la  
tierra sólo quedó  
su cultura:  
su arquitectura,  
su arte.”**

**P: ¿Recibiste algún tipo de formación en gestión cultural?**

T: No. El aprendizaje fue a medida que desarrollábamos el proyecto. Es una característica de Objeto a, el ir haciendo el camino al andar, tomando mucho riesgo, innovando y formando equipos. Cuando comenzamos con nuestra gestión en Nuevos Medios, no había nadie de quien tomar ejemplos o un camino a seguir. Hoy en día ya hay varios referentes y se dan cursos de formación en las principales Universidades.

**P: ¿Cuál cree usted que es el mejor itinerario educativo y de formación académica que debe seguir una persona que quiere dedicarse a la gestión cultural?**

T: Hay varios espacios que forman en Gestión Cultural Integral con distinta curricula, en algunos casos muy heterogénea abarcando danzas, artes plásticas, música, literatura, etc. El trabajo de campo como pasante pareciera ser un must para abordar problemáticas muy difíciles de transmitir en la academia. Tal vez acuerdos entre la Academia y gestores culturales referentes sea un buen partnership para la formación de nuevos elencos.

**P: Comenzó siendo Ingeniero civil y ahora es gestor cultural. ¿Podrías describirnos cómo fue ese paso de una carrera meramente técnica a coordinar festivales, conciertos y demás actividades que vinculan al arte y la cultura?**

Además de gestor cultural e Ingeniero, soy tutor de la cátedra de marketing de la Universidad Di Tella. Hace una semana daba una clase a un grupo nuevo de estudiantes sobre algu-



Pablo Jantus © ARSOmnibus

algunos aspectos de la vida laboral y les comentaba que ese es un período de la vida que dura aproximadamente 40 años y que probablemente ninguno de ellos pasaría todos esos años en el mismo empleo y menos en la misma empresa. A medida que la vida laboral va transcurriendo, se van aprendiendo nuevas habilidades y se van desarrollando nuevas capacidades. Decía Séneca : Si no sabes hacia donde se dirige tu barco, ningún viento te será favorable. He tenido el privilegio de poder elegir donde apuntar mi barco. Luego de ejercer la profesión de Ingeniero Civil y participar de grandes obras en Argentina y en España, me especialicé en Diseño Asistido por Computadora en Bilbao, lo que me llevó a trabajar a mi regreso en Buenos Aires en la principal compañía de software

americana aplicando informática a problemas complejos de Ingeniería. En el proceso de crecimiento de esa compañía, desarrollé sus canales de comercialización y educación, razón por la que Microsoft Corporation me buscó para hacer lo propio con sus productos. Luego de 14 años en Microsoft y habiendo tenido una amplísima experiencia en el lanzamiento de productos nuevos, su posicionamiento en el mercado, desarrollando sus sistemas de distribución en todos los países del Cono Sur y siendo vocero de prensa de la compañía, sentí que estaba listo para desarrollar un producto propio desde la nada. Objeto a es ese producto.

**P: ¿En qué sientes que ha influenciado tu carrera anterior?**

T: Todo forma parte de un todo.

No hubiera podido hacer con mi familia Objeto a si no hubiera tenido mi formación anterior. Para diseñar el plan de negocios, el plan de comunicación, elaborar el posicionamiento de la Bienal Kosice o de Game on! El Arte en Juego, fue necesario haber pasado antes por todas las empresas en las que trabajé.

**P: ¿Existe algún eje entre tu carrera anterior y tu labor actual como gestor?**

T: Sí, claro, la pasión por la tecnología ha estado siempre presente. La necesidad de innovación en cada muestra. El apostar a proyectos cada vez más grandes y más ambiciosos, y formar el personal que nos acompañe en ese crecimiento.

**P: ¿Cómo definirías el trabajo de un gestor cultural?**

T: Es una tarea muy completa que tiene muchísimos frentes y para el que hay que tener varias habilidades. Hay que manejar con mucho cuidado los tiempos, los recursos, negociar, buscar continuamente funding, armar buenos equipos, mantener todos los platos en movimiento, tener bien en claro cuáles son los objetivos para cada proyecto que se acomete y aprender de los errores cometidos

**P: ¿Debe tener ciertas cualidades personales el especialista en gestión cultural?**

T: Si, muchísima paciencia, capacidad de organización, control de costos, ser crítico con uno mismo, saber escuchar, ser muy prolijo con los acuerdos, etc. etc.. Hay una larga lista de cualidades convenientes para no fracasar en el intento.

**P: Cómo brindas seguimiento a tus proyectos?**

T: Para cada proyecto que encaramos hacemos un seguimiento con sistemas de programación lineal tipo Gantt con asignación de recursos y con controles de costo vía Cash Flow. Esto nos ha permitido implementar mejoras a los procesos como las innovaciones en los sistemas de información al público, temas por los que somos muy conocidos. Cuando puedes ver hacia adelante con mucho tiempo, puedes planificar grandes cosas

**P: ¿Con qué herramientas de organización y financiación cuentas hoy en día?**

T: No son herramientas muy sofisticadas. Sin embargo, vamos actualizando el uso de las herramientas, pasando por ejemplo de trabajar en cada computadora a usar los sistemas

on line de Google Drive, donde se pueden compartir documentos y actualizarlos en línea evitando los problemas de la obsolescencia de los archivos.

**P: ¿Puedes describirnos qué tipo de factores afectan la realización de un evento cultural en Argentina e ilustrar con algunos ejemplos? Comencemos por el factor económico.**

T: Claramente, este es un factor típico de los países en desarrollo. Todos los sistemas de financiamiento vuelven a cero con el inicio de un nuevo año. Las empresas que te acompañaban el año anterior, este año han cambiado su política y no lo hacen. Los recursos que conseguías del Estado via Programas de Mecenazgo con el inicio de un año nuevo, cambian las autoridades y dejan de acompañarte. El banco que te daba créditos blandos, cambia su foco a otro tipo de clientes y ya no te presta. Lamentablemente no hay una cura para este problema y cada año es barajar y dar de nuevo. Al principio perdía tiempo discutiendo y tratando de volver a convencer al partner. Ahora uso ese tiempo para buscar nuevos socios.

**P: ¿Factor social?**

T: En los países latinoamericanos hay ciclos, últimamente se habla de 10 años, pasando por ejemplo de dictaduras militares a gobiernos social democráticos y luego a gobiernos populistas y luego a.... En cada uno de estos ciclos se generan movimientos sociales ascendentes, descendentes y horizontales. Si tu proyecto es un proyecto que puede atravesar estos movimientos, entonces vas con tu barco como en una tormenta, tratando de cortar las olas. Si

por el contrario, tu proyecto se da de frente con alguno de estos movimientos sociales, entonces tu proyecto no es viable. Esto lo tienes que plantear en la definición de tu proyecto. Los que vivimos en estos países estamos acostumbrados.

**[La seguridad] es una variable de peso en Latinoamérica. No puedes no incluirla en tus costos ni tenerla fuera de la planificación...**

**P: ¿De seguridad?**

T: Es una variable de peso en Latinoamérica. No puedes no incluirla en tus costos ni tenerla fuera de la planificación de una exhibición. Tienes que pensar cómo proteger las obras, los dispositivos electrónicos, los objetos personales de los visitantes y de todos los que forman parte de la muestra. Tienes que capacitar al personal de seguridad y a los asistentes de sala a tener una mirada distinta hacia las obras y a involucrarlo en los procedimientos de seguridad implementados. Tienes que estar atento en los días y horarios de mayor peligro: vernissage, fines de semana, horas de apertura y cierre y períodos de montaje y desmontaje. Hemos salido indemnes en exhibiciones con muchísimo equipamiento técnico sofisticado y hemos soportado episodios de inseguridad desde hurtos de elementos considerados como souvenirs hasta asaltos con mano armada.



**P: ¿ A nivel adquisitivo?**

T: El mercado del arte de Buenos Aires es muy pequeño y la cantidad de coleccionistas no llegan al millar. Es rara la combinación de una persona entendida en las Artes Visuales y de buen poder adquisitivo. Del mismo modo, no hay una cultura de compra de objetos de arte ni una valoración de los mismos. Con el advenimiento de ferias tipo “del autor al consumidor” el circuito del arte se distorsiona y todo el trabajo de los art dealers, galeristas, marchands, etc. se difumina y los artistas tienen que desarrollar su propio marketing. Hay como una crisis comercial que complica el desarrollo de nuevos elencos y nadie sabe bien cuál es la función que debe cumplir. En ese contexto, una clase media con poder adquisitivo roído por la inflación y la alta presión de impuestos complica aun mas un mercado con valores no estandarizados

**P: ¿Y educacional?**

T: Desarrollando un poco más el ítem anterior, llegamos a este punto, en el que en general hay poco conocimiento de lo que son las Artes Visuales y el circuito del arte contemporáneo repele a los no entendidos. La gran masa de población entiende que el arte son cuadros y los cuadros son paisajes o naturalezas muertas. Una visión de hace ciento cincuenta años. El público no entendido tiene un acercamiento a las artes visuales en pequeñas cuotas anuales. Si hace un viaje de turismo de dos semanas, destina un día a recorrer el museo más importante del destino elegido y es ahí cuando se enfrenta al arte contemporáneo y se sorprende. Si no tiene ningún tipo de indicación, comentario sobre la obra o el

frustrante. Una instalación o un cuadro abstracto de Malevich pueden producir cortocircuitos. ¿Es esto arte?. Si esto lo puedo hacer yo!. El arte conceptual sin una guía puede producir el mismo efecto que pararse frente a un matafuegos: no lo va a entender. El mito que el artista no tiene que explicar su obra porque la obra habla por sí sola, no creo que sea válido para todas las formas del arte contemporáneo. En nuestro caso, acompañamos las exhibiciones con teras de información a la que se pueden acceder a través de los dispositivos móviles de los asistentes o de sistemas de información que se van actualizando: pantallas táctiles, realidad aumentada, videos 360, etc. Consideramos importante no sólo la memoria conceptual sino también la descriptiva y la técnica. Para aquellos que quieran profundizar más, ponemos a su disposición las investigaciones de los artistas. Finalmente, para ciertos públicos (dependiendo de los rangos etarios y de los intereses personales) procuramos contar con guías de sala estudiantes de Bellas Artes capacitados en las obras y en Nuevos Medios para orientarlos.

**P: En el ámbito y sector en los que te mueves, ¿cuáles son las dificultades que más encuentran?**

T: Funding. Identificar en cada caso las fuentes de financiamiento del proyecto y gestionar hasta conseguirlo. Soporte del Estado: es como intentar pescar con las manos. Cuando te parece que has conseguido la atención de algún organismo de cultura, se te escurre entre las manos. Cuando finalmente consigues algo, eso no es indicativo que en la próxima oportunidad lo repitas.

También soporte privado vía empresas relacionadas con la temática de la muestra: es muy poco común que las empresas comerciales hagan el switch para identificar oportunidades de comunicación disruptivas o hacia nuevos públicos, generalmente se guían “by the book” y el arte no está en las oportunidades locales. Las representaciones de empresas desarrollan proyectos ambiciosos con el arte, no tienen capacidad de gestión con los volúmenes locales.

**P: ¿Notas algún tipo de competencia entre la actual oferta existente?**

T: Si, claro. Ha sido muy interesante la evolución de Objeto a y cómo fue armando un camino por el que luego circulan nuevos emprendimientos. Tal como comenté antes, cuando tomamos la decisión de especializarnos en Nuevos Medios, cambiamos el modelo de negocios y dejamos de tener ingresos típicos del mercado de arte tradicional: cerramos la trastienda y ya no vendimos mas ni cuadros ni esculturas, dejamos de alquilar la galería para exhibiciones privadas o talleres, etc. Eso fue necesario porque queríamos dejar claro que nos dedicábamos a Nuevos Medios. Otra decisión fue la de salir del espacio físico de Objeto a para buscar otras instituciones de mayor tráfico. Dos años más tarde, las instituciones nos convocaban para que les lleváramos contenidos. Por ejemplo, el Centro Cultural Borges, con 25 años de trayectoria, cinco salas de exhibición en uno de los malls mas importantes de Buenos Aires, nunca había exhibido una muestra de Arte en Nuevos Medios y luego de alojar la Tercera Bial Kosice, su Director nos dijo que

esa muestra había sido un camino de ida. A partir de entonces, necesitaba que el Borges tuviera una agenda de Nuevos Medios. En ese camino que vamos haciendo, comienzan a aparecer nuevos emprendimientos que aceleran los procesos: personas interesadas en estas nuevas expresiones arman espacios de exhibición, capacitan en nuevas tecnologías y comienzan a curar espacios de instituciones. Comienza a armarse un circuito en Nuevos Medios.

**P: ¿Cómo te llevas con otros gestores culturales?**

T: Hay de todo, desde un lado positivo y colaboracionista, proponemos aunar esfuerzos para poder hacer una oferta mas grande y tenemos la respuesta de gestores que se suman a nuestros proyectos y nos aportan recursos que para nosotros,

sería complejo conseguir. Por otro lado, vemos que otros gestores se acercan a los artistas de nuestras exhibiciones para convocarlos a las suyas, aprovechando todo el trabajo que nosotros desarrollamos de selección, búsqueda, acompañamiento, coaching y soporte.

**P: Cuál consideras es la diferencia entre un gestor en la actualidad y un gestor hace 20 años?**

T: Todo ha cambiado. Sin darnos cuenta hemos ingresado de lleno en el siglo XXI y eso trajo un sinnúmero de cambios. Cambios en la actitud, cambios en los prejuicios. 20 años atrás uno debía tener estudios terciarios y un MBA para ser tomado en cuenta. Experiencia, relaciones, ser amigo de..., ser presentado por... Hoy en día un gestor cultural se mueve por resultados. Si cumplís con los objetivos

no me importa de dónde vengas ni que antecedentes tengas. En ese sentido, la competencia es feroz y se te presenta en cada oportunidad y con diferentes caras. La transmedia te trae competencia de planos que no te esperabas y te exige un mayor análisis de públicos. Pasas a otro nivel de competidores. Tu competidor no es otro centro cultural con otra exhibición, competís con la TV o el cine por el tiempo disponible de las personas.

**P: ¿Cómo afecta la concentración cultural de Capital Federal a la escena cultural con respecto al resto del país?**

T: Efectivamente, la Ciudad Autónoma de Buenos Aires concentra la propuesta cultural del país y funciona por un lado como un atractor que moviliza a los artistas del interior del país a buscar mostrarse en los circui-

*Foto: Bienal Kosice 2016*



-tos capitalinos y por otro como un faro que amplifica sus mensajes. La tentación de venir a la Capital es muy grande pero también es muy difícil. Dicen en el interior del país que para triunfar en Buenos Aires primero tienes que hacerlo en Europa. Cada provincia de la Argentina tiene su propia movida cultural y en los últimos años ha habido un buen desarrollo de infraestructura en la creación de espacios de muy buen nivel, que ha producido un llamativo efecto de interés en exponer en ciudades como Salta, Córdoba, Mendoza, Santiago del Estero, Neuquén o Santa Fe. Creo que el camino puede ser ese: el intercambio de realidades culturales regionales. No obstante, remarco lo que dije en otra respuesta de la encuesta: Buenos Aires mira a Europa y las raíces culturales del norte argentino o de su Mesopotamia no son de tanto interés al común del público capitalino.

**P: ¿Cuál es tu opinión respecto a la nueva ley de mecenazgo nacional?**

T: Definitivamente es muy bueno que haya una ley de ese tipo. En las principales ciudades del mundo leyes de este tipo dispararon proyectos culturales y hoy en día poco se podría hacer sin ellas. La Ley Nacional entiendo que se basará en la experiencia de la Ciudad de Buenos Aires, donde hemos desarrollado varios proyectos bajo su paraguas. En general, es una ley que viene a ayudar a los gestores culturales, sin embargo, últimamente nos sucedió algo al respecto. Luego que Mecenazgo de la Ciudad nos aprobara varios proyectos y que lo mismos fueran creciendo año tras año, decidimos asociarnos con otras instituciones para lograr masa crítica y encarar

proyectos de mayor envergadura. Convocamos y convencimos a Fundaciones, Universidades, instituciones como el Planetario de la Ciudad a preparar proyectos a seis años con escalaciones para lograr nivel internacional. En el interin, hubo cambios de funcionarios en Mecenazgo y personal que estuvo a cargo durante 8 años fue reemplazado por nuevas camadas. Estas nuevas camadas tuvieron otra interpretación de la Ley y rechazaron los proyectos que presentamos por considerar que proyectos de envergadura debían ser encarados con fondos de otro origen. No cuestiono la interpretación de la Ley, pero entiendo que esos cambios de visión no ayudan al desarrollo de las organizaciones que basan su crecimiento en programas del Estado. Conversando con una de las instituciones benefactoras del programa de Mecenazgo (Fundación Itaú), me comentaron que decenas de organizaciones a las que ellos apoyaban debieron cerrar por el cambio de visión.

**P: ¿La alternancia en el gobierno afecta la promoción y desarrollo de este sector?**

T: Indudablemente afecta el desarrollo del sector porque cada gobierno tiene su visión y aplica políticas de estado allí donde llega. Si hay programas culturales que dependen de recursos del estado, está claro que los gobiernos invertirán dónde y cómo les convenga. La gestión cultural existirá siempre y será mas tendiente a una posición oficialista si usa los recursos del gobierno de turno y mas opositora si le escatiman recursos por sus mensajes contrarios al gobierno y tiene que buscar los fondos por otros medios.

Desde Objeto a tratamos que en nuestras exhibiciones no hayan mensajes políticos ni discriminatorios ni tendenciosos. Siguiendo el espíritu porvenirista de Gyula Kosice, planteamos a través de nuestras exhibiciones la posibilidad de un futuro mejor, donde el hombre llega a convivir con la naturaleza y a respetarla.

*¿Sabes qué es...*

## LA LEY DE MECENAZGO?

En Argentina, más precisamente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, existe el Régimen de Promoción Cultural o "Ley de mecenazgo". Entre los puntos más importantes de esta propuesta política para la cultura se destaca la participación del sector privado en el otorgamiento de recursos económicos a los miles de proyectos culturales que se desarrollan en la ciudad. Desde el año 2006, cientos de proyectos culturales se concretaron en los últimos diez años gracias a la ley 2264 de la Ciudad de Buenos Aires. Esta legislación, pionera en el país, habilitó a artistas o instituciones que desarrollan actividades culturales sin fines de lucro a buscar financiamiento de empresas o contribuyentes menores y que éstos desgraven impuestos.

A través de este régimen, los contribuyentes que tributan en el Impuesto Sobre los Ingresos Brutos, pueden destinar parte del pago de los mismos a apoyar Proyectos Culturales.

**P: ¿Hacia dónde crees que va encaminada la cultura tomando en cuenta el ambiente de hiperconectividad en el que vivimos actualmente?**

T: Es algo que estamos investigando continuamente y nos interesa para lograr una experiencia más completa de la obra. Algo que nos queda claro es que en las muestras de arte y tecnología, los rangos etarios y los niveles socioeconómicos de los visitantes se amplían. Con relación a los niños, contra la frase típica de “cuando nos vamos” se contraponen la “un poco más por favor”. Los visitantes están inmersos en la tecnología y es práctica común el uso de celulares y computadoras. Conocen el uso de sensores, mayormente aplicaciones de celulares y en algunos casos aplicaciones de realidad aumentada y programación, como consecuencia, no son ajenos a los dispositivos que forman parte de las obras. La situación que se presenta típicamente en las muestras es que el visitante trata de dilucidar cómo está hecha la obra tecnológica, cómo funciona y qué dispositivos la componen; luego, interpretar el mensaje escondido por el artista y finalmente establecer un nivel de rapport con la obra. Con toda esa base de partida, creemos que en los años por venir se van a desarrollar nuevas interfaces que comuniquen al público con la obra, tal vez independientemente de donde estén el objeto y el observador, probablemente con la presencia física se gane interactividad con los dispositivos instalados en el museo. Serán muy interesantes los prototipos que se desarrollen de cara a transmitir sentimientos o sensaciones. En ese contexto, las investigaciones en BioArte nos van a traer muchas sorpresas.

**P: Si tuvieras que explicar tus proyectos a una persona que no maneja términos y conceptos amplios del ámbito de la tecnología y la cultura, ¿cómo los describirías?**

T: El arte es la forma en la que se manifiestan las sociedades. En cada período de la historia hubo una forma en la que los artistas pudieron transmitir sus sentimientos y compartir sus emociones. La música, la pintura, la danza, forman parte de esas formas de expresión y nos muestran los valores de una sociedad en determinado momento de la historia. Es muy llamativo ver como sociedades como la egipcia hace 5000 años antes de Cristo, daba importancia a la música, de hecho, el signo jeroglífico para la música es el mismo que para bienestar y para alegría. Los artistas siempre tomaron los materiales que tuvieron a mano y que podían procesar. Así surgieron los distintos pigmentos para las pinturas de color y la evolución de los instrumentos de música. Hoy en día, la forma de arte actual se conoce como arte contemporáneo, y es la que se ve en el 80% de los museos, galerías de arte y centros culturales. Es un arte consolidado, establecido, con un circuito de artistas, críticos, galeristas, gente de opinión, etc. Hay un 10% de artistas que comienzan a experimentar con objetos del siglo XXI: celulares, computadoras, internet, sensores. Los investigan y los utilizan dándole otros fines o tratando de comunicar con ellos alguna problemática de la sociedad. A estos artistas se los conoce como de vanguardia, porque es un arte que aun no está consolidado, que está armando un nuevo circuito. Objeto a se dedica a fomentar el desarrollo de estos artistas de vanguardia y a generar espacios

de exhibición para que ellos y sus obras sean conocidos, de modo que el público pueda conocer estas nuevas formas de expresión, conocida como Arte en Nuevos Medios (o nuevos medios de hacer arte).

**P: Tus proyectos cuentan con una mirada tecnológica muy marcada. ¿Cuáles consideras son los beneficios de la interacción humano-máquina y cómo se diferencia de la interacción humano-humano?**

T: Es cierto que los proyectos son tecnológicos pero la interacción entre el observador y la obra siempre se ha hecho a través de una interfase o se ha valido de dispositivos tecnológicos, llamando así a los instrumentos de la época, por lo que la interacción humano - humano en arte no es común, salvo las performances de Marina Abramovic que estudia específicamente ese tema.

En general las obras tecnológicas tienen un cierto campo de respuesta y si un mismo observador agotara las posibilidades de ese campo, tal vez perdería interés por la obra por agotar las respuestas posibles. En el caso de las obras de arte con componentes robóticos que son programados para tener comportamientos azarosos puede haber respuestas no esperadas a estímulos provocados por sensores (de proximidad, de movimiento, etc.) y eso mantendría el interés del observador. Ahora bien, cuando se trata de interactuar con agentes de Inteligencia Artificial, la obra aprende y va reaccionando cada vez con mayor información, entregando una respuesta más inteligente.

Lógicamente, es poco probable que lleguemos a ver nosotros una interacción como la de Mariana Abramovic. pero creo

que lo que atrae de las obras de Nuevos Medios es principalmente la interactividad y sentir que uno forma parte de la obra y puede modificarla.

**P: ¿Consideras que existen beneficios únicos inherentes a la interactividad humano-máquina?**

T: Sí, puede haber sensaciones no posibles de lograr de otro modo. Las investigaciones con realidad virtual te llevan a mundos imaginarios donde puedes experimentar, por ejemplo, la sensación de gravedad cero pudiendo además de disfrutar un estado casi imposible para la mayoría de los mortales, interpretar la obra Telescopio interior de Eduardo Kac, un lenguaje poético propio de ese entorno.

**P: ¿Qué es lo que prioriza o considera más importante al llevar a cabo su actividad como comunicador cultural?**

T: En primer lugar están los públicos. Hay que mostrar que hay una nueva forma de hacer arte, a través de dispositivos tecnológicos propios al siglo XXI, que hay nuevas búsquedas, una nueva generación de artistas que tienen nuevas capacidades y que hay detrás de ellos una infraestructura basada en Universidades, Centros de Investigación, trabajos multidisciplinarios y que todo esto tiene nivel internacional. Ampliar los públicos a mayores rangos etarios y niveles socioeconómicos. También está la necesidad de ampliación de las sedes de exhibición, interesar a espacios de exhibición para que incorporen Nuevos Medios a sus agendas. Los mensajes a través de las obras, pasar mensajes de superación, de colaboración, de cuidado del medio ambiente y

y los recursos naturales, de motivación.

Hay que interesar a más medios (gráficos, TV, Internet y radio) a cubrir las muestras con el objetivo de amplificar los mensajes, y de igual manera hay que interesar a medios de Gobierno (Cultura, educación, Exterior, Modernización, etc) en las muestras como medio de comunicación y recibir apoyo del Estado para escalarlas localmente y llevarlas al exterior como ejemplo de las vanguardias argentinas. Por último, posicionar en circuitos de arte las muestras como referentes de las vanguardias.

**“Hay que mostrar que hay una nueva forma de hacer arte, a través de dispositivos tecnológicos propios al siglo XXI, que hay nuevas búsquedas, una nueva generación de artistas que tienen nuevas capacidades...”**

**P: ¿Cree que es importante “educar” a la audiencia que se aproxima al “arte tecnológico”? ¿Por qué?**

T: Es muy importante porque son obras complejas que requieren explicación desde el punto de vista descriptivo, conceptual y técnico. En ese sentido, la Bienal Kosice se ha constituido

en una muestra referente de Arte en Nuevos Medios en donde coexisten todas las nuevas expresiones: arte sonoro, artgames, bioarte, arte robótico, instalaciones interactivas, realidad aumentada, realidad virtual, etc.

Nuestra visión es que las obras deben ser explicadas y por ello contamos con guías de sala estudiantiles de bellas artes que acompañan a los visitantes. Pero más allá de eso, la Bienal Kosice es una muestra en donde se testean nuevos sistemas de información. En cada muestra presentamos nuevas formas de comunicar, basados en investigaciones propias en las que, en algunos casos, incorporamos tecnologías que se aplican en ese mismo momento en museos referentes del mundo o bien, experimentamos con sistemas desarrollados por partners de Objeto a.

**P: Es evidente la falta de acceso a la tecnología que viven muchos barrios precarios y comunidades indígenas. ¿Has considerado alguna estrategia para hacer accesible todas estas iniciativas innovadoras a estos tipos de comunidades?**

T: En realidad nuestras exhibiciones no son tan masivas como para tener una estrategia específica de acercamiento a este tipo de grupos. Hemos explorado la respuesta de públicos extremos en algunas ocasiones obteniendo muy buenos resultados. Hemos desplegado cinco exhibiciones (robótica, bioarte, artgames y una bienal Kosice) en el Planetario de Buenos Aires, un edificio localizado en una de las zonas verdes más grandes de la ciudad, donde acude público masivo D1 y D2 a pasar el día al aire libre y se acercan al Planetario para ver que hay. En el Planetario hay un museo con



Pablo Jantus © ARSOmnibus

planetas de nuestro sistema solar y de constelaciones y estrellas visibles del hemisferio sur. El material requiere de explicación. Hay algunos voluntarios que no cubren todo el edificio ni todo el tiempo y la señalética no es demasiado amigable. El museo no tiene un recorrido guiado y la gente irrumpe por diferentes entradas y se desplaza aleatoriamente. La experiencia termina siendo frustrante porque entras con la expectativa de encontrar algo y sientes que no estás a la altura de lo que se muestra: no entiendes lo que hay y te vas. Nosotros estudiamos el movimiento del público y organizamos un recorrido con postes y separadores de filas, charlas explicativas a grupos cada 15 minutos y guías que orientaban el recorrido. Tuvimos muy buena respuesta del públi-

-co que agradeció los sistemas de información implementados y se sorprendió de las complejidades de las muestras.

**P: Sabemos que ha desempeñado su labor como referente de una compañía de prestigio como Microsoft. ¿Por qué el cambio abrupto hacia el mundo del arte?**

T: Entiendo que es un proceso. Siempre estuve relacionado con la tecnología y ésta es otra forma de aproximación. Me interesa explorar nuevas fronteras y esta me apasionó. El contacto con Kosice fue crucial. Su visión del arte de vanguardia y sus recomendaciones marcaron esta etapa de mi vida.

**P: ¿Qué tomas de tu experiencia anterior que haya influenciado**

**en tu carrera actual como gestor de arte tecnológico?**

T: A lo largo de una vida laboral, uno va aprendiendo cosas y armando su portfolio de habilidades. Con Microsoft tuve una vivencia en particular: Las personas estamos capacitadas para hacer grandes cosas. Para llevar adelante un proyecto se necesita organización, objetivos claros, medición periódica de resultados, control de costos, manejo de recursos humanos, en fin, un tablero de control en donde puedes ver si se encienden luces amarillas y actuar en consecuencia.

**P: Tiene una amplia experiencia en bienales y concursos. ¿Que sería para usted primordial a la hora de plantear la realización de uno y qué busca con ello en**

**ámbito en el que te especializas?**

T: Consigna interesante y atractiva y buenos premios. Claridad en la definición del concurso y de las bases. Imbuir al jurado del espíritu del concurso: qué es lo que se busca, qué es lo que se premia. Tener un buen sistema de evaluación de las obras con tiempo suficiente de jury: no agotar al jurado ni que se lo tome a la ligera. Tiempo suficiente para la realización de las obras y correcto contralor de su ejecución. Un espacio de exhibición original. Buenos sistemas de información para el público

**P: ¿Es difícil la promoción y activación de eventos transdisciplinarios en torno al arte, la tecnología y la ciencia en Argentina siendo una productora privada?**

T: Ha sido una tarea muy compleja, pero hemos podido llevarla a cabo. Nosotros hemos sido los primeros, interpreto que los que nos siguen lo tendrán un poco mas fácil, Nadie sabía como hacerlo porque eran las primeras escaramuzas. Todos aportábamos un poco de nuestra inexperiencia y así se fueron formando las primeras muestras. Las Universidades tenían sus espacios de experimentación, pero con relación a la difusión y a la exhibición, tenían un público muy reducido y no estaba en ellos el ADN de la comunicación a medios. Nosotros aportamos eso. Un espacio de exhibición validado donde convocábamos a medios. Fuimos un muy buen amplificador de los trabajos de los artistas de nuevos medios.

**P: ¿Percibe la gente que asiste a este tipo de exposiciones y manifestaciones como asiduas**

# OBJETO A

**Objeto a es un Espacio de Arte y Productora Cultural inaugurada por Tomás Oulton a mediados del 2008 que se ha especializado en el campo del Arte y los Nuevos Medios. Actualmente es reconocido como uno de los pocos espacios privados que se dedica a la promoción y activación de eventos transdisciplinarios en torno al arte, la tecnología y la ciencia.**

**Entre los proyectos creados y producidos por Objeto a se destacan, la Bienal Kosice, concurso exhibición en homenaje a Gyula Kosice y de Game on! El arte en juego, primera y única exhibición en Argentina sobre la relación entre arte, juego y tecnología.**

**Blog oficial de Objeto a: [www.objeto-a.com.ar](http://www.objeto-a.com.ar)**

**a “eventos culturales”?**

T: Objeto a era un espacio validado en el circuito de arte de Buenos Aires y el público asistente era proclive a “ver arte contemporáneo”. Al comenzar las exhibiciones de Arte tecnológico, ese mismo público no rechazó esta nueva expresión de arte sino que la apreció. Hubo un trabajo de nuestra parte, pero el público fue permeable. Cuando comenzamos a exhibir en el Cultural San Martín, hacia el año 2012, había muy poco público seguidor de ese centro cultural. Cuatro años después, el Cultural generó un público propio asiduo de sus “eventos culturales”.

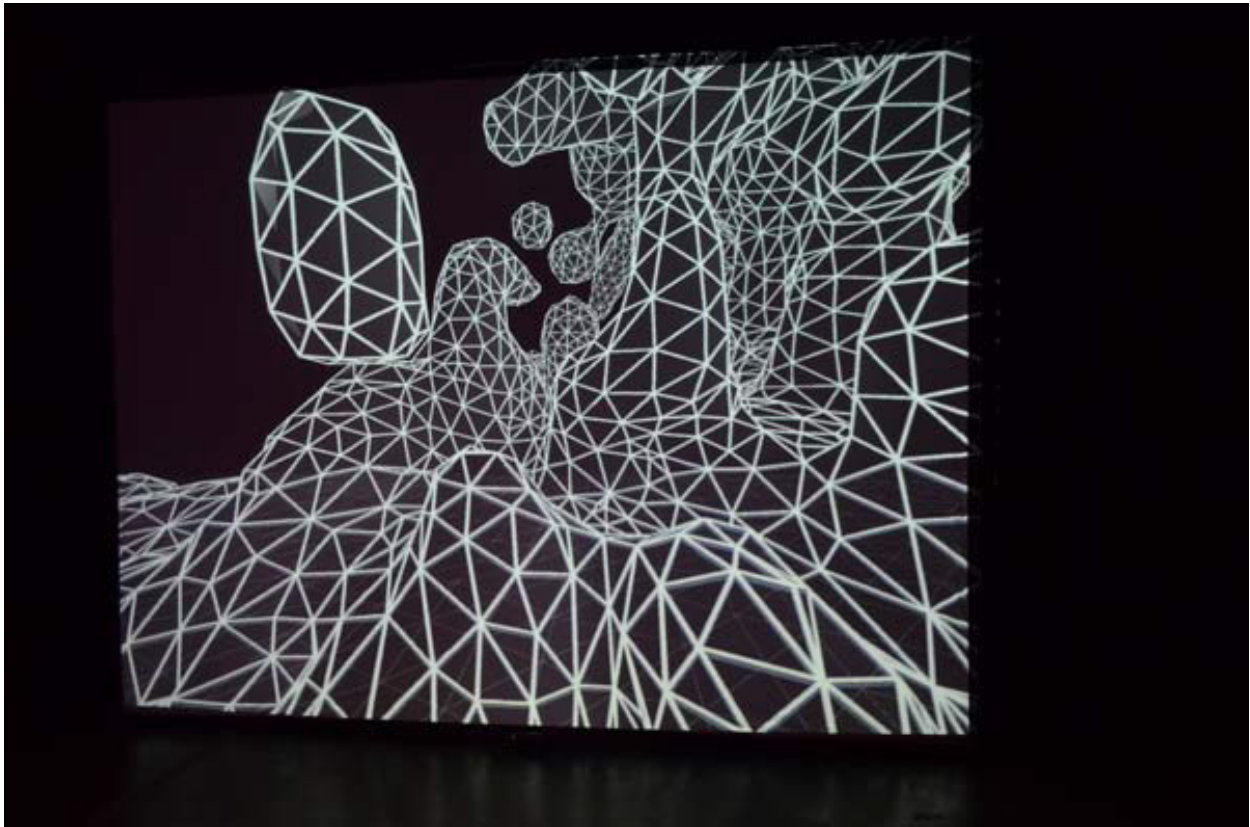
**P: Qué piensas de los medios de comunicación populares actuales de Argentina?**

T: Están sufriendo una crisis muy profunda. El público está cambiando sus hábitos y la lectura de los periódicos en papel está cayendo dramáticamente. Clarín, el principal diario en español, ha perforado las 250.000 unidades diarias (El País, en España, está cerca de

las 100 mil unidades/día). Hay una clara migración a Internet pero aun no está claro el modelo de negocios y los medios están como el Titanic, tocando música sobre la cubierta. Mientras tanto, los estertores aun no parecen amenazar a los críticos, que siguen siendo magnánimos a la hora de dar sus apreciaciones sobre las muestras. Casi sin darse cuenta, van perdiendo terreno ante otros referentes que surgen en el nuevo mundo de las comunicaciones. Así como los you-tubers o los críticos de la comida gourmet en Instagram, comienzan a aparecer nuevos críticos en Internet. Esto aun no está validado, pero falta poco tiempo para que lo sea y se produzca el recambio generacional. Hay todavía mucho del arte fashion y vamos a vivir / sufrir bastante hasta que esto se consolide y profesionalice.

**P: ¿Qué piensas sobre su influencia en la afluencia de públicos?**

T: Aun son importantes referentes para la afluencia de públicos. Esto lo hemos comprobado.



Fotos: Instalación digital reactiva en la tercera edición de Game On! El Arte en Juego



**P: ¿Crees que es positivo mantener una gestión popular en el arte tecnológico?**

T: Si claro, el arte tecnológico está al alcance de la gente tal como comenté antes. No veo mal que sea un arte abierto a la totalidad de la gente. No es un arte que aun se pueda comercializar, o sea que no es elitista

**P: Con Objeto A, tu proyecto de productora, ¿cuáles son los problemas más comunes que has logrado detectar en los proyectos que has analizado?**

T: Uno de los problemas mas comunes es el funding, Parece que lo tienes, pero no. Siempre hay una vuelta de tuerca adicional que complica el presupuesto. Otra tiene que ver con la gestión de recursos: asignas un recurso a una tarea y cuando chequeas el status, la tarea no está cumplida: Lamentablemente, tienes que chequear una y otra vez. Puedes asignar una persona a esa ingrata tarea. (y tienes que chequearla también). Los medios: si no quieres que aparezca una nota en los medios diciendo cualquier cosa de la muestra, tienes que estar presente para hablar con el periodista y ofrecerle todo tu apoyo para la confección de la nota. Tienes que tener preparada una carpeta en tu computadora con la gacetilla de prensa, fotos de los artistas, la obras, bio y descripción de las obras. Tienes que contactarlos, saber cuando vienen, esperarlos y atenderlos. Esto vale también para críticos, referentes de arte y educadores de Universidades. Tienes que estar a tiro de piedra para discutir con ellos.

**P: Enfocándonos en el tipo de públicos que consumen este tipo de iniciativas, uno pensaría que son más jóvenes los que buscan estas propuestas,**

**¿cómo gestionas estos proyectos para no “alienar” a los de mayor edad?**

T: La repuesta que tenemos del publico de mayor rango etario no es para nada negativa, sino por el contrario, bastante receptiva, dándonos incluso consejos de cómo presentar estas obras a los públicos de menor rango etario.

**P: ¿Cómo difiere este “público” con el espectador habituado al arte contemporáneo?**

T: Difiere bastante. En términos generales hemos visto aceptación. No tenemos registro de rechazo. Nuestros asistentes de sala guardan los feedbacks de los visitantes y no registran rechazos en términos generales. Hay consideraciones individuales pero en el total de las experiencias no son representativas.

**P: Entre los proyectos creados y producidos por Objeto a se destacan, la Bienal Kosice, concurso exhibición en homenaje a Gyula Kosice y de Game on! El arte en juego, primera y única exhibición en Argentina sobre la relación entre arte, juego y tecnología. ¿Cuál cree que ha tenido mayores retos para usted? ¿Por qué?**

T: Son retos distintos. Son dos muestras que tienen igual fuerza y mensajes propios. Fueron creciendo simultáneamente y recorriendo caminos distintos y sin embargo hoy en día son muestras que, situadas una al lado de la otra, son equivalentes en relevancia y en presencia. La Bienal Kosice es un concurso y exhibición de obras de arte con desarrollo tecnológico basadas en la trayectoria de Gyula Kosice y Game on! es una investigación de los videojuegos como hecho artístico. Hemos dado conferen-

-cias sobre ambos temas no solamente en Buenos Aires sino también en otras capitales de Latinoamérica y son dos cosas distintas y dos aproximaciones diferentes al hecho artístico. La riqueza está en la misma concepción de dos ideas-fuerza que tienen contenido asociado

**“El arte tecnológico [...] no es un arte que aún se pueda comercializar, o sea que no es elitista.”**

**P: ¿Cual tuvo una mayor afluencia o interés por parte del público?**

T: Es muy interesante ver cómo fue modificándose el público desde las primeras ediciones de ambas muestras hasta las últimas. Al principio ambas muestras tuvieron públicos muy específicos, que formaban parte de los guetos convocantes de esas muestras. A medida que fue pasando el tiempo los públicos se ampliaron y los artistas participantes de ambas muestras se fueron mixeando. En las últimas ediciones de ambas muestra sucedieron los siguientes hechos: un artgame fue seleccionado para la cuarta Bienal Kosice y dos artistas de Game on! presentaron proyectos y ganaron menciones. Por su parte, la Universidad Maimonides, ganadora de varias menciones en la Bienal Kosice presentó obras interactivas en la última edición de Game on! y Joaquin Fargas, eximio artista de BioArte participó con un videojuego del tipo edutain-

**P: Haciendo una retrospectiva hacia sus primeros proyectos y basándose en su perspectiva actual, ¿los llevarías a cabo de la misma manera o harías cambios? ¿Por qué?**

T: Los llevaría a cabo de la misma manera. Creo que el resultado final es correcto. No hubiéramos llegado a la cuarta Bienal Kosice si no hubiéramos pasado por la primera de la forma que lo hicimos. Creo que se ve un proceso, un desarrollo. Evolucionamos desde un período naif a uno súper profesional. Creo que estuvieron bien los pasos que fuimos dando. Fuimos aprendiendo a medida que crecíamos. Estuvo bien tomar riesgo en cada nuevo emprendimiento. Pasar de Objeto a con la primera Bienal a hacerlo en el Planetario en la segunda. Luego hacer una convocatoria latinoamericana en el Borges para la tercera Bienal y conseguir la cobertura de CNN en español y dar luego un paso más para ser la muestra referente de Noviembre Electrónico en la mejor sala del Cultural San Martín consiguien-

-do dinero para producir todas las obras de la cuarta Bienal y ser la muestra argentina que el GCBA lleva como propuesta a Londres en el 2018. Un crecimiento equivalente tuvimos con Game on! El Arte en Juego y todas las otras muestras a pedido.

**P: Tenemos una dinámica para tí. ¿Qué es lo primero que se viene a la cabeza cuando mencionamos los siguientes términos?**

**Comencemos con Argentina.**

T: País joven, inmaduro, con mucho potencial y con mucho lastre

**P: Participación ciudadana**

T: Involucramiento en la problemática común

**P: industria cultural**

T: La cultura como mercado, parámetros de medición y crecimiento

**P: Democracia cultural**

T: ...

**P: Hiperconectividad**

T: Futuro.

**P: Gamificación**

T: Sistema de motivación y engagement

**P: Nuevos medios**

T: Medios nuevos

**P: Interactividad**

T: Participación/integración

**P: Humano-máquina**

T: Un paso previo a la relación humano - cyborg

**P: Humano-humano**

T: Una relación necesaria y esperanzadora.

**P: Define un día en la vida de Tomás Oulton.**

T: No es tan complejo, no son todos los días iguales, es como estar en una compañía como Disney : tienes una película lista a estrenarse, otra en desarrollo y otra que todavía no está definida. Para la que está lista a estrenarse estás con todos los preparativos previos, con mucha adrenalina, con un montón de deadlines que se están cumpliendo y una alta expectativa por los detalles finales. Para la

## Conoce sus proyectos

# BIENAL KOSICE

La Bienal Kosice surge como lógica consecuencia al camino de exploración iniciado por Objeto a en el campo de fusión de Arte y Nuevos Medios. Desde los inicios del proyecto Objeto a presentó y se involucró con acciones y propuestas que de una u otra forma estaban en relación con dicho campo.

La primera edición de la Bienal tuvo como eje rector los tres principios que conforman la obra del maestro Gyula Kosice: Agua, Luz y Movimiento. Lo que implicó también una lógica concatenación de pasos, habiéndose trabajado sobre el elemento agua en la primera muestra de arte y tecnología, e incorporado la luz en la segunda. La segunda Bienal Kosice estuvo centrada en torno a la Ciudad Hidroespacial y tuvo como sede al Planetario Galileo Galilei, institución que acogió al Proyecto original de la Ciudad Hidroespacial. La Tercera Bienal Kosice incorporó la novedad de tener alcance latinoamericano, entre los proyectos seleccionados tuvimos presencia de Chile, Colombia, México y Venezuela. Dicha edición llevó el nombre de "Utopías Kosiceanas" y tuvo como sede al Centro Cultural Borges. La cuarta edición, por su parte, se basa en un texto de Kosice nacido de un encuentro con Umberto Eco: Los mitos del arte. Esta nueva edición será en el Centro Cultural San Martín, quien durante Noviembre Electrónico abrirá sus puertas a los proyectos ganadores.

# GAME ON!

## *Conoce sus proyectos El Arte en Juego*

Game on! El arte en juego explora las relaciones entre arte y videojuegos y en consecuencia las implicancias que el dispositivo tiene en los diversos campos de la sociedad actual, cultura, educación, medicina, periodismo, entretenimiento, entre otros.. El videojuego es hoy un dispositivo del que el arte puede valerse, o bien a la inversa el arte es un camino que el videojuego puede elegir tomar. ¿Para qué? ¿Desde dónde? ¿Cómo? Muchos son los interrogantes que surgen y que están en pleno proceso de experimentación.

Game on! explora las interrelaciones que se dan entre arte-videojuegos-sociedad desde el interior mismo de los campos del arte y el videojuego. Indaga en propuestas creadas por desarrolladores de videojuegos, programadores y artistas que provocan los límites del arte y el videojuego.

Blog oficial de Game on! El arte en juego: [www.gameonxp.com](http://www.gameonxp.com)



que está en desarrollo sabes que te queda tiempo pero que se te termina pronto, aún no tienes cerrado tus sponsors y no tienes claro que vas a poder hacer, todavía estas investigando los factores sorpresa y tus artistas aún no entraron en pánico, y para la que no está definida hay un compendio de ideas que aun no bajan a blanco y negro y es un momento muy lindo de creatividad e imágenes de situaciones que pueden llegar a ser inéditas y muy convocantes.

**P: ¿Tendrás un consejo para aquellos estudiantes que deseen dedicarse en el futuro a la gestión cultural?**

**T:** Yo me consideré una persona con suerte en mi vida. He podido trabajar en lugares que anhelaba y he podido encarar grandes proyectos. Tuve la posibilidad de crear e innovar y pude dirigir equipos en los que la gente progresó y me superó. En algún momento alguien me dijo que eso no era suerte sino método, constancia, pasión. Si le pones empeño a algo, no te puede ir mal. Ese es mi consejo: lo que quieras hacer, hazlo como si fuera el mejor trabajo del mundo. Si te toca limpiar el piso, que sea el más brillante y el que mejor huelga. Si te toca dirigir el mejor museo del mundo, que luego de tu gestión sea mejor que antes. *portObert*

**“Si te toca limpiar el piso, que sea el más brillante y el que mejor huelga. Si te toca dirigir el mejor museo del mundo, que luego de tu gestión sea mejor que antes.”**

## *El perfil de* **TOMÁS OULTON**

“Comencé a conectarme a Internet en 1995 y ya no me desconecté más”, cuenta el director de Objeto a, espacio dedicado al arte y los nuevos medios. “Hasta ahora, he tenido tres vidas -prosigue-. Una como ingeniero civil enfocado en vías de comunicación, otra como gerente regional para Microsoft a cargo de consumo masivo, y la actual en la productora cultural Objeto a, un proyecto privado y familiar. El eje transversal de todas estas vidas ha sido la tecnología.”

Tomás supo ser referente de Microsoft en Argentina entre los '90s y gran parte de la década inicial del 2000. Se despidió del mercado informático en el año 2007, para incursionar en un proyecto ajeno en muchos aspectos a lo que había sido su principal ocupación los veinte años anteriores.

Después de muchos años de trabajar en emprendimientos donde su función era hacerlos afianzarse frente a clientes y público en general, Oulton sentía que quería algo propio que “empezara desde la nada y que tuviera impacto”. Por aquel entonces, su mujer y su hija estaban encarando un proyecto relacionado al arte y Oulton había comenzado a ayudarlas en aquello que caía en sus áreas de experiencia.

Al momento de su partida de Microsoft, Oulton había decidido que deseaba comprometerse de lleno con la iniciativa, la cual,

sin embargo, todavía no terminaba de cobrar forma definitiva. Objeto a ya había nacido, pero aún no era claro hacia dónde se dirigía.

Uno de los puntos que intrigaba en el comienzo a Oulton concernía al modelo de negocios. En una galería tradicional, “vos tenés cuatro o cinco elementos que son los que te generan el ingreso del dinero y de esa forma se subsiste; al final del día es un negocio”. Por el contrario, en el formato al que se dirigía Objeto a el juego es distinto, “porque no vendés obra”.

Es natural que, si el modelo de negocios no resulta evidente, cualquiera se pregunte cómo es posible no sólo sostener lo conseguido, sino cada vez apuntar más alto. “Vos tocás cien puertas, noventa y ocho se te cierran porque te dicen ‘no, flaco, llegaste demasiado temprano, no lo entiendo’ y dos se te abren y te dicen ‘me parece interesante, ¿cómo podemos ayudar?’”.



# ARTE

# TECNOLÓGICO

## ANTE UN NUEVO PARADIGMA

### UNA APROXIMACIÓN AL ARTE TECNOLÓGICO

Foto: Instalación digital reactiva en la tercera edición de Game On! El Arte en Juego

por Romina Pacor  
y Alan Jaén

El desarrollo de las sociedades humanas durante los últimos siglos, se acelera vertiginosamente de la mano de los nuevos recursos que posee, gracias al crecimiento y sofisticación de la tecnología. Asistimos a un período de la humanidad y estamos inmersos en él, por lo que nos cuesta tomar la distancia necesaria para proveernos de cierta perspectiva. Sin embargo, podemos afirmar que los avances científicos y tecnológicos, son seguidos de cerca por las expresiones artísticas, que mutan y se adaptan a los nuevos tiempos que corren creando nuevas posibilidades.

Enfrentamos un cambio de paradigma de proporciones colosales, cuyos cambios desestabilizan todo lo establecido, pero abren las puertas a nuevas e interesantes posibilidades. El arte ya no es materia exclusiva de unos pocos, ya que todos

pueden realizar una obra de arte en cualquier computadora y producirlas. La tecnología se vuelve masiva, y muchos asumen un rol activo en el consumo del arte, estableciendo un diálogo fluido con las obras y sus soportes.

El «arte tecnológico» no es más que una evolución lógica, una respuesta al tiempo que nos ha tocado vivir y a las tecnologías de las que disponemos. Los tiempos cambian y cada época ha dispuesto de diferentes herramientas desarrolladas por la tecnología del momento, ya como lo afirmo Ernest Gombrich, el arte es la expresión de su tiempo (Gombrich, 1999). No obstante, con estas reflexiones no pretendo sugerir que el arte tecnológico no implique nada nuevo.

Estamos ante un cambio que ha desestabilizado el ámbito

cultural y artístico, que en lugar de intentar adaptarse a lo inevitable buscando otros modelos de negocio ha optado por una actitud reaccionaria. Es poco probable que este tipo de actitudes perduren, porque es imposible parar lo imparabile.

Lev Manovich reflexiona en su libro El lenguaje de los nuevos medios de comunicación que «los nuevos medios son viejos medios que han sido digitalizados» (Manovich, 2005: 94). En la línea de esta afirmación, podríamos preguntarnos si la tecnología es una característica definitoria del arte digital y multimedia o si en realidad el arte siempre ha sido tecnológico y lo que ha cambiado es simplemente el soporte. La contradicción no es que el arte pueda ser tecnológico, sino que habiendo sido siempre tecnológico ahora se hable por primera vez de un «arte tecnológico». Esto se debe

probablemente a que la ruptura que nos ha tocado presenciar es la del medio tecnológico, la de lo digital, no un cambio conceptual o formal radical que rompa con la herencia anterior.

De la misma manera debemos entender que el arte de los nuevos medios no es una sencilla consecuencia de la aparición de la nueva tecnología, sino como una práctica que admite y permite la construcción de vínculos. La interactividad, la virtual ubicuidad e intemporalidad son rasgos que exigen del participante nuevas habilidades y compromisos para con la obra. Es preciso tener en cuenta que la participación en la obra de arte tecnológica es distinta a la participación (lectura o recepción) de las artes tradicionales (Brea, 2002: 101 y ss.). Estar presentes ya no ante, sino en la obra, está expresando una forma de presencia temporal más que espacial. Con la obra no se comparte el espacio; el participante deja su huella que perdura en la inmaterialidad y en el tiempo. Así, pues, el tiempo es el territorio en el que el consumidor de arte deja su pisada, su rastro, su estela; a veces como la inscripción de una dirección de IP en un server, otras firmando con nombre y apellido.

**Hoy la tecnología es uno de los factores, la misma se está desarrollando a una velocidad extrema y el arte participa de esas transformaciones que la tecnología está realizando en la sociedad.**  
**(Blanco, 2008)**

Wolf Lieser señala que si un creador pretende recoger las nuevas tendencias de la sociedad, debe utilizar los medios y las herramientas más contemporáneas. Para él es inevitable hacerse éste y otros cuestionamientos si se aprecia el arte contemporáneo. En época del arte digital y los nuevos sistemas de comunicación, muchas de las reglas establecidas en el mercado del arte han quedado obsoletas. Entre ellas la idea del original. Cualquier forma de representación con imágenes gráficas, animación, pantallas, requiere de un contexto de software y hardware que estén acordes. (LIESER, 2010)

Bruce Wands menciona que las tecnologías digitales han tenido y tienen continuamente un efecto profundo en el arte y la cultura contemporánea. Nacidas de la revolución electrónica, la globalización y los medios masivos, la cultura digital tiene más poder o potencial social de cambio que lo que la televisión y en radio tuvieron alguna vez. Debido a que estos dos últimos medios sólo proveyeron la comunicación en un solo sentido; Internet en cambio, ofrece la oportunidad de interactuar con otros y permite el acceso a una gran cantidad de información. Estamos en un tiempo de crecimiento sin precedentes e innovación en el mundo de la tecnología digital, y el lugar de los medios digitales en la sociedad contemporánea y en nuestras vidas diarias se ha establecido firmemente.

Los artistas contemporáneos están utilizando el Internet como un nuevo medio para el arte y han adoptado las herramientas digitales y sus técnicas como parte de sus procesos creativos. La computadora ha permitido a los artistas crear

**Estamos ante un cambio tecno-cultural que nos modifica las nociones de arte, de ciencia, de técnica, de hombre, de espacio, de tiempo, de materia, de cuerpo, de realidad, abriéndolas a significaciones profundamente renovadas.**

**(Fajardo, 2010).**

trabajos y nuevos tipos de trabajo que antes no eran posibles. Según el autor El poder que tienen los medios electrónicos y digitales sobre nosotros es en parte explicado por la forma en cómo atraen a nuestros sentidos (WANDS, 2007)

Popper realiza una exploración por las raíces del arte electrónico, así como las implicaciones sociales y estéticas del arte en la era de la electrónica. Los términos descriptivos que aparecen en este texto están basados bajo el precepto que la ciencia y la tecnología constituyen distintas actividades, pero en el siglo XIX entraron en una relación mucho más cercana. Esto coincide con su convergencia en las artes y se desarrolló gradualmente en la segunda mitad del siglo XX, donde ya podemos llamar a esta forma artística como arte electrónico.

La naturaleza del arte tecnológico también puede ser ilustrada a través de los intentos por parte de los artistas para implicar al espectador en el proceso creativo y, en particular, en el análisis de la transformación (de cuando

pasan a ver la obra como una simple invitación a participar, a la interacción de una experiencia con la obra que nos envuelve). El texto de Popper es importante y fundamental, porque explica diferentes conceptos involucrados en el arte tecnológico, por ejemplo la noción de interacción, de participación, el proceso creativo del artista, pero también el antes espectador de la obra ahora participante de las mismas; entre muchos otros aspectos que abonan a la reflexión y comprensión del arte producido con medios científicos y tecnológicos. (POPPER, 1993).

El tema arte, tecnología y nuevas categorías estéticas sigue siendo uno de los más estimulantes para el debate actual, pues permite posicionarse -a artistas y gestores culturales- frente a la problemática del nuevo régimen de

visibilidad y de discursividad (expresividad) de la imagen en la era de la tecnología informática y de la sociedad de la información (Castells, 2000). Con la conexión asistimos a la democratización de los roles y a la alteración del concepto espacio-temporal. Cualquiera puede ser emisor y receptor, el intercambio de información puede darse en cualquier momento y en cualquier sitio porque gracias a Internet la distancia geográfica no es inconveniente. Retos creativos del nuevo arte: renovación del imaginario, diseño del interfaz universal, construcción de nuevas metáforas. Es decir, interdisciplinidad.

## EL CASO ARGENTINO

Según Rodrigo Alonso, en su texto "Arte y tecnología en la argentina", las relaciones entre arte y tecnología poseen una extensa historia en el arte argentino. Los experimentos con luz y movimiento de los 1940s fueron los precedentes de las diferentes corrientes que se desarrollaron durante la década de 1960, que incluyen al arte cinético, el video arte y algunas incursiones en el cine expandido. Dispositivos mecánicos y electrónicos, luces, máquinas, nuevos materiales, proyecciones fotográficas y cinematográficas, sistemas de sonido, video y computadoras aparecieron con frecuencia en las obras y reflexiones de los jóvenes artistas, estimulados





por un clima político favorable y un diálogo fluido con el circuito artístico internacional. (Alonso, 2006)

En Argentina vemos fuerte circuito regional. El rol de las instituciones de origen español ha sido fundamental en este sentido. La acción de las Fundaciones Telefónica y los CCE fomentaron un intercambio fluido entre artistas y especialistas latinoamericanos, y entre estos y sus pares españoles. Esto también fue el resultado de intercambios sostenidos a lo largo de muchos años a través de festivales y eventos sudamericanos como la Bienal de Video y Artes Mediales de Santiago, el MEACVAD de Buenos Aires, Videobrasil y File en Sao Paulo y el VAE en Lima que contribuyeron a formar una trama regional como respuesta a un circuito internacional. En la Ciudad de Buenos Aires, desde el 2012 se presenta en un festival dedicado a la tecnología <Noviembre electrónico>, se presenta como un espacio de muestra, reflexión y debate acerca de las poéticas

multimediales, los medios interactivos y el impacto de éstos en la cultura.

Hay espacios dedicado a la incentivación de desarrollo de proyectos artístico-tecnológicos. Como por ejemplo, la gestora y productora de muestras y actividades culturales Objeto A, que tienen como eje a las nuevas tecnologías en la convicción de que el futuro está inexorablemente ligado al avance de éstas, y el arte, como paradigma de la expresión humana no escapa a este avance.

La Universidad Maimonides, coherente en su condición, fomenta con evidente afán la mayor integración posible de todas aquellas disciplinas y propuestas que el universo cultural contemporáneo solicita. Conecta, integra y proyecta arte, ciencia y tecnología. La universidad se caracteriza por sus proyectos innovadores, y siendo éste un campo en permanente cambio, toma el desafío de orientar sus contenidos y posibi-

lidades para alcanzar la excelencia buscada. Dentro de la universidad, se vienen generando no solo obras de arte tecnológico [que incluyen obras como obra de Bioarte; videojuegos (Artgames); Netart; Robótica; Instalaciones; Videoinstalaciones; Instalaciones sonoras; Video expandido; desarrollos In-site-specific; obras objetuales; Arte interactivo; Arte virtual; y Arte generativo, entre otras expresiones artísticas], en paralelo a esto, hace más de 20 años hacen investigaciones sobre el tema.

No es la única universidad que se ha interesado en la cuestión, La UTN Buenos Aires lanzó el año pasado el Concurso de Ciencia, Arte y Tecnología: ArCi-Tec 2014. El mismo tiene la finalidad de incentivar, promover y fomentar la formación de equipos multidisciplinares, y el desarrollo de artistas y tecnólogos que trabajen en proyectos artísticos que involucren ciencia y tecnología.

También vale aclarar el gran



interés que ha mostrado el Espacio de la Fundación Telefónica en las investigaciones realizadas en el ámbito del arte tecnológico, no solo porque se enmarca fuertemente en su eje de actuación –vinculado con la investigación y producción en el campo del arte, la ciencia y las nuevas tecnologías–, sino porque resulta significativo en la conformación de una plataforma de producciones de proyectos de alcance nacional e internacional.

Desde universidades, espacios de exhibición, grupos de trabajo auto-convocados y auto-gestionados hay un amplio espectro de personas deseosas de abrir espacios de encuentro y de discusión que ha enriquecido sustancialmente el panorama de las artes tecnológicas en la Argentina.

## CONCLUSIONES FINALES

Al arte tecnológico lo podemos ligar a la categoría de “emergente” planteada por Raymond Williams, quien lo entiende como aquello que constituye “(...) los nuevos significados y valores, las nuevas prácticas, las nuevas relaciones y tipos de relaciones (...)” (WILLIAMS, (2009): 163). En un sentido estricto, lo emergente en relación con lo hegemónico se construye algo emergente en lugar de algo “meramente nuevo”.

La emancipación del espectador es, más bien, la emancipación del creador, quien debe desarraigarse los supuestos y creencias que lo ponen en el lugar del educador de las masas ignorantes. El espectador posee una

capacidad activa de interpretación. En *Le Spectateur émancipé*, se llama al espectador a afirmar su mirada y ser consciente de su rol activo, ya que, como señala aquel apotegma, “cuanto más se contempla, menos se es” (Rancière, 2010). En el arte tecnológico, la obra es concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador.

La obra de arte objetivada tiene un tipo de relación particular con el tiempo: la de su permanencia como cosa, como algo material que, independientemente de su valor estético, ocupa un lugar en el espacio durante un tiempo indefinido. Es una consecuencia de esa relación el que el arte se mantuviera hasta hace muy poco atado a las fluctuaciones del tiempo histórico. La espacialidad y permanencia del objeto contribuyeron frecuentemente a consolidar el status artístico de la obra. Walter Benjamin ha puesto en claro, a través de la noción de aura la importancia que pudo llegar a tener desde el punto de vista del valor implícito de la obra su permanencia en el tiempo y su autenticidad como objeto de arte epocal. Desde el momento en que los trabajos de Benjamin empezaron a ser conocidos, la distinción entre “arte aurático” y “arte post-aurático” se hizo cada vez más común. La fotografía, el cine y la televisión modifican completamente el enfoque tradicional que se tenía de la relación entre arte, representación y soporte material de la realización artística. Con ello, el proceso de “desmaterialización” cada vez más radical del arte va a evolucionar siguiendo una lógica fatal que hace factible la hipótesis de un arte posthistó-

-rico (BENJAMIN, 1987).

Con el “arte tecnológico” toda dimensión material estable y durable de la obra desaparece, y si se quiere juzgar acerca de la real “autenticidad” de una obra ningún análisis químico de laboratorio será de alguna utilidad.

El objeto artístico, como cualquier mercancía, debe tomar la apariencia de fetiche triunfante, una apariencia extraña, sorpresiva, inquietante, autodestructiva, instantánea e irreal, en definitiva, de choque. El artista ya no debe, pues, imitar, duplicar o parodiar la realidad, sino extrapolar signos de ella para crear una hiperrealidad. La hiperrealidad y la simulación son dos de los factores que distinguen la cultura contemporánea de la del pasado.

En conclusión, el artista tecnológico en compromiso con su tiempo ofrece algo más que una imagen/experiencia elaborada gracias a la tecnología, proclama su visión y su contraste; empleado todo su dominio técnico al servicio de una obra que debe ser reflexionada y requiere, por lo tanto de un espectador emancipado, comprometido. Simulaciones y percepciones surgen de la interacción y validan el principio de la conectividad y la emergencia de las nuevas tecnologías. Los artistas han estado explorando el diálogo con las tecnologías, estetizándolas con el fin de proponer una especie de arte en actividades dinámicas, en contextos no-jerárquicos, que acepta las teorías de los agentes con los que nos dispersamos en la búsqueda de información, en la inteligencia artificial de las redes y en cada situación propuesta por los avances científicos que responden a las nuevas formas de creación que

proveen las nuevas tecnologías. Estamos ante un arte desmaterializado, en la que destacan fundamentalmente conceptos como: la interactividad, la mutabilidad, la virtualidad y la simulación.

La irrupción de lo que se ha dado en llamar arte tecnológico en el ámbito de la producción de imagen supone un salto cualitativo, un arte emergente dentro del ámbito artístico, que demuestra en la serie de cambios sustanciales introducidos por dicha tecnología en la producción de imágenes en las diferentes disciplinas gráficas y audiovisuales.

La interactividad es un término muy traído y llevado en los últimos tiempos, y sin embargo no es un concepto nuevo en el arte. Desde una perspectiva general del término el arte interactivo puede ser definido como aquel que de una forma u otra involucra al espectador en la obra de arte. Algunos de los antecedentes más inmediatos los encontramos en el ámbito de las performances, happenings e instalaciones en las que el artista solicita la participación del espectador. La novedad del arte interactivo generado a través de las nuevas tecnologías reside en una interacción hombre máquina a través de una interfaz, como ya se ha dicho. La obra de arte electrónica prioriza la importancia del observador en la obra de arte a diferencia de la teoría estética clásica que se centraba en el objeto de arte.

La novedad radica principalmente en el paso de un arte de la apariencia a una estética de la aparición. En este sentido, la cultura digital supone la sustitución de la ficción, concebida como espejo del mundo para entretenimiento del espectador, por la simulación, es decir, la

creación de un mundo para transformar al espectador. El espectador es un sujeto participante en los procesos, lo que quiere decir que el problema no consiste en diferencias entre realidad (hipotética), ilusión, simulación o realidad virtual. Lo que diferencia las diversas realidades que se perciben es cómo el sujeto experimenta e incorpora las vivencias.

Los artistas trabajan en colaboración con los científicos y los técnicos y exploran el comportamiento de los sistemas. La creciente interdisciplinariedad y transdisciplinariedad donde confluyen diferentes ámbitos de conocimiento transforman las prácticas creativas experimentales que contribuyen a cumplir las funciones de configurar la construcción que nos hacemos de la "realidad".

Como gestores culturales es necesario tener en cuenta estos cambios de paradigma en el área del arte contemporáneo, la idea de crear lazos entre las distintas disciplinas es vital para gestionar un ambiente propicio para estas nuevas experiencias artísticas y culturales.

# EPÍLOGO

## CONCLUSIONES

Residimos en una sociedad globalizada con una marcada influencia del desarrollo tecnológico. Internet ha cambiado radicalmente las formas de relación de los hombres y mujeres, así como también, su actitud hacia la oferta cultural y hacia "el arte" propiamente dicho. Este medio permite que las relaciones sean interactivas y directas. Esta capacidad interactiva ha ido incrementado el valor de la transparencia, la mutabilidad y la interdisciplinariedad en el ámbito de la gestión cultural, también otra consecuencia de nuestra época es el proceso de empoderamiento del público receptor de los eventos culturales. El empoderamiento, basado en la confianza en sus propias capacidades, permite a los públicos el de ser miembros activos y decisivos a la hora de plantear un evento cultural.

La diversidad de públicos culturales es un hecho evidente. La variedad de intereses, gustos y universos personales hace necesaria una relación personalizada con los públicos potenciales de un proyecto cultural para proponerles prácticas culturales de acuerdo con sus intereses y expectativas, para generar confianza recíproca que permita su implicación proactiva en el proyecto en forma de comunidad de intereses.

Esto debe ser tomado en cuenta por todo gestor de la cultura.



# ARTÍCULOS DE REFERENCIA

AAVV,

2006. Interactivos: Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo 2005, Ed. Espacio Fundación Telefónica. Buenos Aires

AAVV,

2008 Temas de la Academia: arte y tecnología, lo local en lo global. Academia Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires

ALONSO Rodrigo

2008 "Arte y tecnología en la argentina" en Interactivos. Espacio, Información, Conectividad. Programa de Arte Interactivo II 2006. Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.

ALONSO, Rodrigo, TAQUINI Graciela

2012 Recorridos : arte, ciencia y tecnología. Buenos Aires : Centro Cultural Recoleta

Consultado por ultima vez el 16/11/15

<http://www.centroculturalrecoleta.org/>

BAUDRILLARD

1978 Cultura y simulacro. Editorial Kairos, Barcelona.

Ultima vez consultado 23/10/15

<https://books.google.com.ar/books?id=ZYeYn9AiMqgC&printsec=frontcover&dq=cultura+y+simulacro+jean+baudrillard&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjEys2YsqfJAhWKppAKHTRqCYwQ6AEIGjAA#v=onepage&q=cultura%20y%20simulacro%20jean%20baudrillard&f=false>

BENJAMIN, W.

1987 Discursos ininterrumpidos I: filosofía del arte y de la historia, Taurus, Madrid.

BREA, José Luis,

2002, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Salamanca: Consorcio Salamanca

CASTELLS, Manuel

2000 "La era de la información: Economía, sociedad y cultura" Volumen I La sociedad red, Editorial Siglo XXI, México.

FAJARDO, C.

2010. "Hacia una estética de la Cibercultura". Revista Observaciones Filosóficas, No 11,

Consultado en 03/02/2012:

<http://observacionesfilosoficas.net/psicoanalisisyestetica.htm>

GARCÍA CANCLINI, Néstor

1989. Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad. México: Grijalbo

GOMBRICH Ernest

(1999) La historia del arte, México, Editorial Diana.

HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (Ed)

2003 Arte, cuerpo, tecnología. Universidad Salamanca, Salamanca.

LA FERLA, Jorge  
2009 Arte, ciencia y tecnología: un panorama crítico, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires

LIESER, W.  
2010 Arte digital, nuevos caminos en el arte. Ullmann, España.

LIPOVETSKY, G.  
1990 El imperio de lo efímero, Trad. Felipe Hernández y Carmen López, 4 ed., Anagrama, Colección Compactos. Barcelona, España.

MALDONADO, Tomas.  
2002, Técnicas y Cultura. Editorial infinito, Buenos aires.

MANOVICH, L.  
(2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

POPPER F.  
1993 Art of the electronic age. Thames & Hudson, London, Reino Unido  
Consultado el 2/03/14  
<https://books.google.com.ar/books?id=ZrtPAAAMA AJ&q=-Frank+Popper,+Art+of+the+electronic+age.+19&dq=Frank+Popper,+Art+of+the+electronic+age.+19&hl=es&sa=X&ved=0CCwQ6AEwAGoVChMIgIGFvMydyQIVQzmQCh16nwQo>

RANCIERE, J.  
2010 El espectador emancipado, Editorial Manantial, Buenos Aires

WANDS B.  
2007, Art of the digital age. Thames & Hudson, London, Reino Unido

WILLIAMS, Raymond  
(2009) Marxismo y literatura, Buenos Aires: Las cuarenta

#### BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

CABOT, M.  
2004 . Del arte y la percepción en la era digital, Universitat de les Illes Balears (UIB), Mallorca, España  
Consultado por última vez el 04/06/15  
[http://www.mateucabot.net/pdf/cabot\\_arte\\_percepcion.pdf](http://www.mateucabot.net/pdf/cabot_arte_percepcion.pdf)

GUIANETTI, C. CABALLERO A Y FARDÓN C.  
(2001). "Cibercultura ¿Realidad o ficción?". Conversación. Revista E-journal nº1  
Consultado por última vez el 30/02/15  
<https://ejournalmecad.files.wordpress.com/2008/06/ejournal1.pdf>

GIUNTA, A.  
2009 "Acerca del arte más contemporáneo" en Arte Argentino Poscrisis, Buenos Aires: Siglo XXI, 119-38.

HUYSEN, Andreas,  
2002, En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización, Buenos Aires: FCE

KRYSA, J. (2006). Introduction to Curating Immateriality. The work of the curator in the age of network systems. En: Krysa, J. (Ed.) Cutaring immateriality. Plymouth: DATA browser 03-Autonomedia.  
Consultado por última vez el 01/08/15 en:  
<http://www.data-browser.net>

- LILLEMOSE, J.  
(2005). "Conceptualizing materiality". BAM: Flemish Institute for Visual, Audiovisual and Media Art. Revista electronica. [Internet].  
Consultado por última vez el 01/09/14 en:  
<http://www.bamart.be/pages/detail/en/2312/>
- LIPPARD, Lucy R  
(1973) Six Years: the dematerialization of the art objet from 1966 to 1972. University of California Pres. Traducción Luz Rodriguez Olvares. Ediciones Akal, 2004.  
Consultado por última vez el 01/02/15 en:  
<https://books.google.com.ar/books?id=DqXHOoxJjd4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- HOCHRIESER, S., KARGL, M., THALMAIR, F.  
(2007). "Introducción", en CURATING MEDIA/NET/ART: Extended Curatorial Practices on the Internet". Viena: CONT3XT.NET.  
Última vez consultado 13/11/2015:  
<http://cont3xt.net/blog/?p=266>
- OLIVERAS, Elena (ed)  
2008 "¿Cuándo hay arte?" en: Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador del siglo XXI, Emecé Arte, Buenos Aires.
- ORTIZ, R.  
1994 Mundialización y cultura. Alianza Editorial. Buenos Aires.
- MATO, D.  
2000 "Desfetichizar la globalización: basta de reduccionismos, apologías y demonizaciones, mostrar la complejidad y las prácticas de los actores" en Estudios Latinoamericanos sobre Cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización, 2. UNESCO/IESALC-CLACSO. Caracas., pp. 147-179  
Última vez consultado 05/11/14:  
<http://www.globalcult.org.ve/pub/Clacso2/mato.pdf>
- SASSEN, S.  
2007 Una sociología de la globalización. Katz editores, Buenos Aires.
- SHANKEN, E. A.  
2002. Art in the information age. Technology and Conceptual art. LEONARDO, Vol. 35, No. 4, pp. 433-438.  
Consultado por última vez el 01/08/15 en:  
<http://www.leonardo.info/isast/articles/shanken.pdf>
- TREMBLAY, Gaëtan.  
2008 « Industries culturelles, économie créative et société de l'information ». Global Media Journal - Canadian Edition, vol. 1, n°1.  
[www.gmj.uottawa.ca/0801/inaugural\\_tremblay.pdf](http://www.gmj.uottawa.ca/0801/inaugural_tremblay.pdf)
- ZERBARINI, Mariano  
(2014) "Arte en Red. La post-performance del espectador" en Radiografía del Net art Latino. Vitavidia creativa en riesgo de extinción, Editoria Dunker.



# port●bert

REVISTA MENSUAL DE GESTIÓN CULTURAL • MAYO 2017

Editado por Romina Pacor y Alan Jaén.

Realizado en la ciudad de Barcelona, Catalunya. Mayo 2017.

PortObert. Todos los derechos reservados. 2017.