

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

Arte binario: el mundo del arte digital en Uruguay.
Una mirada desde la Sociología del Trabajo

Gabriel Tudurí Ltaif
Tutora: Mariela Quiñones

2012

“No hay que ver el campo del arte como una cosa inmaculada, tiene los mismos pros y contras que cualquier otra actividad. Pueden tener los policías, los enfermeros, los cuidacoches, los almaceneros... Hay que desacralizarla, la actividad artística no es inmaculada, no es un lugar donde sólo se mueven buenos sentimientos y todos son como seres iluminados que nos movemos entre la verdad, la justicia, el talento, la inspiración. No es así, es una actividad como cualquier otra, hay gente menos talentosa que está mejor vinculada, hay gente más talentosa que está menos vinculada, se dan injusticias, se dan cosas que te parecen bien, que están mal, gente que escribe mejor de alguien porque está interesada en hacer otras cosas con esta persona. En fin, las pasiones humanas...”

artista digital (ent. 4)

Índice

1. Introducción	4
1.1. Justificación.....	4
1.2. Inscripción en la Sociología del Trabajo	4
1.3. Lo que se viene.....	5
2. Arte Digital: genealogía de un tema	7
2.1. Consideraciones sobre el tema	7
2.2. Declaración de intenciones (o problema de investigación).....	8
2.3. Un mundo a base de ceros y unos	8
2.4. Aclaración sobre la espacio-temporalidad.....	9
3. Estrategia general de esta investigación	11
4. Marco de referencia	12
4.1. Revisión bibliográfica	12
4.2. Hipótesis de trabajo	17
5. Matriz y Arte Digital	18
5.1. Consideraciones generales.....	18
5.2. Trabajo como realización	18
5.2.1. <i>Trabajo en acto</i>	18
5.2.2. <i>Trabajo sujeto</i>	24
5.3. Trabajo como organización	28
5.4. Trabajo como actividad de construcción de mediaciones mercantiles.....	31
5.5. Trabajo como política.....	34
6. El mundo del Arte Digital	37
6.1. Arte Digital como categoría	37
6.2. Artistas tecnológicos	38
6.3. Co-participantes.....	39
6.4. El (corto)circuito digital	41
6.5. Profesión digital	42
7. Consideraciones a modo de conclusiones	44
8. Bibliografía	46
9. Anexos	48

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo surge de otro trabajo. En otra ocasión había tratado el tema del “Arte Digital”¹, pero entonces me centraba en lo que en ese momento definimos como “el impacto de las nuevas tecnologías en el arte”. Así de genérico, así de abarcativo, así de amplio. En aquel momento buscábamos dar cuenta de fenómenos, si se quiere, más generales, más abstractos; nuestro interés estaba puesto en cómo podía ser afectado el proceso creativo, y cómo éste era concebido, a partir de la amplia difusión de las nuevas tecnologías, especialmente las que refieren a la informática y la comunicación.

Cuando empecé el taller de Sociología del Trabajo² vi con bastante naturalidad retomar un tema que ya antes había abordado. Esto resultaba más interesante en cuanto que, debido a las características de ese taller, se me imponía un cambio de perspectiva, de enfoque. Entonces, si en otro momento habíamos priorizado aspectos tan generales como pueden entenderse “los cambios ocurridos en el arte a partir de la incidencia de las nuevas tecnologías”, el tema ahora me llevó a revisar aspectos más “materiales” de este mundo, y estos aspectos debían vincularse al “trabajo”. Debía, en suma, comprender el mundo del arte —un poco más adelante se verá a qué mundo del arte nos referimos— como un mundo laboral, como un campo de prácticas productoras de valor de uso, como un espacio profesional.

Desde entonces hasta hoy el tema de investigación es y no es el mismo. Se mantiene el interés y el foco puesto en aquellas prácticas artísticas que han incorporado en su organización a estas nuevas tecnologías. Pero dentro de estas prácticas nos referimos únicamente a aquellas que en otro momento podrían haber sido entendidas dentro de la gran etiqueta de “artes plásticas” —estas antiguas etiquetas han perdido cierta vigencia o utilidad descriptiva frente a posibilidades abiertas por los nuevos entornos digitales—. Es a esto a lo que nos referimos cuando en adelante hablamos de “arte digital”.

Entonces, lo que ha pasado a ser el centro de mi interés es poder dar cuenta de cómo se organiza este pequeño mundo de artistas digitales, cómo se vinculan con otras prácticas artísticas y no artísticas, cuáles son los elementos que emergen como significativos en la comprensión que ellos tienen de este campo artístico. En suma, poder dar una amplia perspectiva de lo que comprende el mundo del arte digital en Uruguay.

1.2. INSCRIPCIÓN EN LA SOCIOLOGÍA DEL TRABAJO

El “Arte Digital” es un fenómeno relativamente novedoso en el Uruguay, aunque más no sea por su estrecho vínculo con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, y con la inserción correspondiente de éstas en el país. Su surgimiento y desarrollo mantiene ciertas conexiones con el mundo del arte plástico “tradicional”, donde ha podido dar lugar a experimentaciones, búsquedas, desplazamientos, resistencias, rechazos de esta forma artística. Aunque más no sea por la relativa novedad de estas prácticas artísticas, con las interacciones que suponen con “el arte tradicional”

-
1. Este trabajo fue realizado en el marco del seminario optativo “Ciencia, Tecnología y Sociedad” de la facultad, en el año 2004. Tenía por título, precisamente, “El impacto de las nuevas tecnologías en el arte en el Uruguay”, y participamos en él Mayko Gadea, Bruno Rivadavia y yo.
 2. Taller Central de Sociología del Trabajo 2004-2005; Marcos Supervielle y Mariela Quiñones.

—entre lo nuevo y lo repetido—, puede resultar interesante realizar un abordaje sociológico que permita echar algo de luz sobre el fenómeno.

Ahora bien, ¿por qué estudiar el campo del arte digital desde una perspectiva centrada en el trabajo?

Lo primero es que el arte, aunque sea muchas cosas más, también es trabajo; y los artistas son trabajadores. Del mismo modo voy a considerar al conjunto de relaciones establecido por los artistas digitales en su práctica cotidiana como un espacio profesional —y como ya veremos, más específicamente, como un “mundo social”—. Obviamente, esto no excluye que estas relaciones estén atravesadas por elementos extralaborales, pero eso no es una característica del arte, sino de cualquier actividad humana como tal. Y cualquier actividad humana está inserta en un medio social que la habilita y en cierto modo la condiciona.

Es debido a esta relación con el medio social en el que está inserta la actividad trabajo por lo que no podemos descuidar los aspectos singulares de ésta. Así, si, como dijimos, el arte puede observarse también desde la perspectiva del trabajo, es necesario detenerse a observar todas las particularidades que pueda tener cada espacio —espacio social— de producción artística, y el sentido que los actores involucrados en él le adjudican.

1.3. LO QUE SE VIENE

La presentación de esta investigación está estructurada del siguiente modo: en primer lugar, se dedica un apartado a las consideraciones que refieren a la elección del tema, las diferentes formas que fue tomando el objeto de esta investigación, y a la definición del problema de estudio.

Luego se le dedica un espacio a describir algunos aspectos “exteriores” que conforman el mundo del arte digital: quiénes son, cuántos son, dónde se mueven, etc. Este subapartado pretende dar al lector una idea general de cuál es el dominio de la realidad al que se lo está introduciendo. Vinculado a esto se remarca el recorte espacio-temporal de esta investigación.

A continuación, se desarrolla brevemente la estrategia general de abordaje del problema planteado. Se determina la estrategia metodológica, y la elección de la técnica de recolección de datos. A su vez se sugiere la modalidad de análisis que seguirá la investigación.

En seguida, en otro apartado, se pasa delimitar el marco operativo que ordena esta investigación. En este sentido, se presentan, en un primer subapartado, algunas lecturas que resultan esclarecedoras en relación a la investigación aquí planteada. No es un marco teórico que debe ser contrastado, sino una suerte de ordenador de la mirada.

Acto seguido se esbozan algunas de las hipótesis que orientaron esta investigación.

Más adelante, en otro subapartado, se desarrolla la matriz de observación que en un principio (y hasta el final) sirvió para ordenar las observaciones, y como pauta indagatoria en el transcurso de la recopilación de datos. La matriz y su desarrollo debe entenderse a todos los efectos, no como una instancia preliminar, sino ya de por sí un resultado de la investigación. La matriz aporta de por sí una descripción muy detallada de aspectos centrales en el mundo del arte digital. La matriz está conformada por cuatro dimensiones principales del trabajo: el trabajo como actividad realizativa, el trabajo

como actividad de organización, el trabajo como actividad de desarrollo de mediaciones mercantiles y, finalmente, el trabajo en su dimensión política.

El apartado que le sigue es una profundización en los hallazgos más importantes de la investigación, desarrollados por capítulos temáticos. Primero se presenta el mundo del arte digital en términos generales. Luego se le dedica una especial atención al “arte digital” como categoría conceptualizante. Le sigue un subapartado que refiere a las implicaciones del componente tecnológico en estas prácticas. En otro subapartado se refiere a los principales actores que conforman este mundo, además de los propios artistas digitales. Le sigue un sub capítulo que trata sobre aquellos componentes de este mundo que permiten hablar de un circuito privilegiado, y de este modo, de una diferenciación al interior de este mundo digital. Finalmente, este gran apartado termina desarrollando y problematizando aquellos elementos, presentes en nuestra hipótesis, que nos permitirían hablar de un proceso de profesionalización creciente.

El último apartado, finalmente, se dedica a las conclusiones y consideraciones finales que cierran esta investigación.

2. ARTE DIGITAL: GENEALOGÍA DE UN TEMA

2.1. CONSIDERACIONES SOBRE EL TEMA

La idea de estudiar el “Arte Digital” en el Uruguay surgió a partir de una pequeña investigación —realizada en el año 2004 en el marco del seminario “Ciencia, Tecnología y Sociedad”—, la cual buscaba dar cuenta de los impactos que se habían dado en el mundo del arte uruguayo a partir de la amplia difusión de las llamadas nuevas tecnologías.

En esa investigación, básicamente exploratoria, buscábamos apreciar las consecuencias del uso de estas tecnologías en la práctica del arte que entonces llamábamos “tradicional”. El acento estaba puesto, entonces, en ese arte, en esos artistas. Suponíamos en ese entonces un mundo del arte más homogéneo, y tal vez más estático. Fue en el transcurso de esa investigación que se nos hizo más tangible la idea de una especie de “submundo” —relativamente autónomo del otro mundo del arte— de “artistas digitales”. Existía una suerte de “comunidad artística” que parecía compartir el interés en la exploración y utilización de lo que ellos llamaban los “nuevos soportes”. Es decir, aquel mundo no era ni tan homogéneo ni tan estático como habíamos presupuesto en un comienzo. Y a pesar de la diversidad de prácticas que se abrigan bajo el rótulo “nuevos soportes”, ellos se identificaban como una especie de campo común, como parte de algo compartido.

Y es a partir de esa constatación que comienza esta investigación. En esta ocasión lo que me interesaba era poder dar cuenta de ese mundo del arte digital; cómo se constituía, qué actores cobraban importancia, cómo se diferenciaban de otras prácticas o de otros artistas, qué significados daban sentido a sus prácticas y cómo eran valoradas esas prácticas. En suma, ahora quería comprender cómo cobraba coherencia ese mundo para estas personas. Y esta vez el punto de partida incluía captar ese conjunto de prácticas desde la perspectiva de una sociología del trabajo. Aquí la novedad era captar bajo esta perspectiva —la perspectiva del trabajo— estas prácticas. Asumir, entonces, ese mundo conformado por artistas digitales como una “red de vínculos cooperativos entre personas” (Becker; 2008), caracterizado por prácticas y significados adscriptos a ellas muy determinados.

Ahora bien, ya desde los primeros acercamientos, este objeto de estudio fue redefiniéndose. Lo primero que hubo de revisarse eran las prácticas mismas que estaban caracterizadas bajo el gran rótulo de “Arte Digital”. En un principio nuestra idea de *arte digital* abarcaba poco más que la *estampa digital*, una forma de arte que, como veríamos más tarde, era muy minoritaria en el conjunto de estas artes. Entonces se hizo forzoso ampliar la mirada hacia lo que ellos, los propios artistas, entendían como perteneciente a una misma unidad. Fue entonces que aparecieron bajo nuestra mirada nociones como *videoarte*, *videodanza*, *net-arte*, *DVDs*, *CD-ROMS*, instalaciones con proyecciones, entornos digitales, etc. El “arte digital”, aquello que intentábamos captar bajo este término, no aceptaba ser reducido a una práctica homogénea. Y en el momento que se nos abría esta perspectiva, también surgían lugares relevantes, actores relevantes, dinámicas propias que hacían y constituían este mundo del arte digital.

Fue en el transcurso de estas indagaciones que se empezó a hacer tangible la idea de un esbozo de proceso de profesionalización. En realidad esta noción —la idea de profesión y de proceso de profesionalización— había ido adquiriendo consistencia a partir de las primeras preguntas orientadoras de la investigación. Esto en la medida que estos

conceptos remiten a los mecanismos sociales que se dan en un determinado colectivo de personas y que aspira a diferenciarse de algún modo de otras prácticas, legitimándose así como instancia idónea en dicha materia, en este caso el arte digital. Más adelante veremos esto con más detalle.

2.2. DECLARACIÓN DE INTENCIONES (O PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN)

Esta investigación pretende dar cuenta del mundo del arte digital en el Uruguay. Esto quiere decir que, por un lado, pretendo dar una descripción lo más densa posible en relación a este campo social. Este no es un campo especialmente estudiado, y ni siquiera conocido, por lo cual un objetivo de esta investigación es de por sí esta presentación.³ Por otro lado, también pretendo aportar con elementos que ayuden a esta primera comprensión. En suma, esta es una investigación exploratoria.

A modo de un primer acercamiento, entiendo a este campo como “mundo del arte”, a la manera de Howard Becker, es decir, que tal mundo del arte, un mundo social, “*refiere a toda la gente cuyas actividades son necesarias para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y quizás otros también, definen como arte. Los miembros del mundo del arte coordinan las actividades por las cuales el trabajo es producido refiriéndose a un cuerpo de entendidos convencionales incorporados a la práctica común y a los artefactos usados frecuentemente*” (Becker; 2008). Esto quiere decir que nuestra atención va a estar puesta en el conjunto de los actores intervinientes y relevantes en la producción de este mundo. En tanto que ese mundo es un mundo compartido, cabe indagar acerca de aquellos elementos que hacen a esa “comunidad” de sentidos, que en definitiva son los que le aportan un orden asequible a los miembros de dicho mundo.

Queda claro, entonces, que esta investigación deja de lado la comprensión de los cambios ocurridos en el arte, o la novedad artística que podría suponer la aparición del Arte Digital. Esta investigación versa, más bien, sobre los artistas digitales, sobre el mundo social que estos sujetos ayudan a construir a través de sus prácticas, sus discursos y de las interpretaciones que a estos les dan.

2.3. UN MUNDO A BASE DE CEROS Y UNOS

El mundo del arte digital es relativamente reducido. Según los distintos informantes relevados para esta investigación, no se podría hablar de más de 30 ó 40 personas —en su amplia mayoría varones—. A esto debe sumarse que la dedicación no en todos los casos es exclusiva. Muchos artistas digitales trabajan en otras ocupaciones, y muchos artistas digitales no trabajan exclusivamente lo digital. Por estas razones el mundo del arte digital podría entenderse en este aspecto como la intersección de distintas prácticas.

Por otro lado, como ya hemos dicho, estas prácticas —el arte digital— no son homogéneas, sino que presentan una amplia variedad, compartiendo siempre el basamento en los nuevos soportes. Los “nuevos soportes” —también denominados nuevas tecnologías, nuevos medios— refieren, básicamente, a la computadora y sus

3. La forma que han asumido predominantemente los pocos estudios vinculados al campo de la cultura en Uruguay ha sido la de “consumos culturales” o “industrias culturales”. Ver, por ejemplo, Achugar, H. y otros, *Imaginarios y consumos culturales. Primer Informe Nacional sobre consumo y comportamiento cultural*; Uruguay, 2002.

periféricos. Los nuevos soportes son incorporados según las distintas prácticas artístico-digitales en distintos momentos del proceso creativo.

Las prácticas artístico-digitales de mayor difusión refieren principalmente al videoarte, al net-arte, instalaciones visuales, proyectos web, creación de CD-ROMs o DVDs, estampa digital, multimedia, etc. Muchas veces estas prácticas artísticas también se ramifican según temáticas o intereses específicos. Por lo demás, estas prácticas están bastante diferenciadas en cuanto a especialización. Sin embargo, si bien esto es cierto la más de las veces, no es extraño la exploración y el pasaje hacia las distintas prácticas artísticas que hemos mencionado. Esto es un elemento que favorece la comunicación dentro del mundo artístico digital.

Este mundo artístico tiene presencia en distintos puntos de Montevideo, aunque en su mayoría son ubicaciones céntricas. Hay sitios privilegiados, como ser centros culturales, galerías, museos. Algunos de estos espacios relevantes comprenden al Centro Cultural España, al Instituto Goethe, el Museo Nacional de Arte Visuales, el Centro Municipal de Exposiciones (Subte Municipal), además de otras galerías, y las instancias de concursos. Además de estos espacios, debe considerarse especialmente el mundo virtual que comprende internet. Esta forma de arte es especialmente proclive a esta vía de comunicación y exposición, e incluso de producción.

Estas formas artísticas tienen un impulso fundamental a partir de instancias del ámbito privado. Gran parte de la iniciativa de este campo proviene de fundaciones creadas a partir de colectivos de artistas con intereses comunes. Así, se da la presencia de estos grupos de artistas centrados en las distintas subprácticas que más arriba veíamos, y otros grupos con intereses artísticos más o menos amplios. Como fundaciones y colectivos importantes se mencionan *Perro Rabioso* o la *Fundación de arte Contemporáneo (FAC)*. A esto debe sumársele la presencia de los distintos talleres de formación, los cuales muchas veces funcionan como espacios de difusión. Estos talleres muchas veces están centrados en la presencia de alguna personalidad artística determinada, más o menos reconocida; así está el taller López Lage, o el taller de Cléber Lara, etc. El ámbito público tiene presencia básicamente a partir de los distintos concursos organizados a nivel nacional y municipal. Estos concursos lentamente han ido abriéndose a la presencia de estas formas artísticas y son importantes para el ambiente, tanto monetariamente como a nivel de prestigio.

Finalmente, para entender más cabalmente este mundo hay que tener presente la intensa comunicación de estos artistas con artistas de otros países. Esto es ampliamente facilitado por las características propias de la herramienta principal de estos artistas: las computadoras y la red. Es muy común la comunicación “internacional”, el trabajo cooperativo, y la exposición en otros lugares.

2.4. ACLARACIÓN SOBRE LA ESPACIO-TEMPORALIDAD

Es importante hacer la siguiente puntualización en relación a los alcances y limitaciones de este trabajo: el trabajo de campo grueso de esta investigación se llevó a cabo en distintos meses de los años 2004 y 2005.

Desde entonces a esta parte, seguramente se hayan producido cambios importantes en aspectos centrales abordados en el transcurso de esta tesis. Estas transformaciones valen para muchos ámbitos de la realidad social, pero es especialmente evidente en el caso de un campo de la realidad tan signado por el cambio constante, como lo es el de las tecnologías de la información y la comunicación. Puede sorprender –y, de hecho, a mí

me sorprende—, que en las entrevistas no exista mención de fenómenos tan difundidos hoy, como *Facebook*, *Twitter*, *Linked in*, *Youtube*, etc. (por mencionar algunos fenómenos que tienen que ver con redes sociales, interconectividad, y modos de promocionar contenidos).

Por lo dicho, este trabajo —en realidad, cualquier trabajo— debe tomarse como una fotografía —del estado de la organización del “arte digital”— en un momento determinado; en este caso, el estado de lo que llamamos “arte digital” en artistas que trabajaban con las “nuevas” tecnologías, y que vivían en Montevideo en los años 2004 y 2005.

3. ESTRATEGIA GENERAL DE ESTA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es en gran medida exploratoria. No parto ni de un profundo conocimiento sobre el campo en términos empíricos, y tampoco hay una gran bibliografía con respecto al tema en el Uruguay. Dado esto, se consideró pertinente plantear una estrategia que contemplase estos aspectos; una estrategia que permitiese ir develando aquellos aspectos que son significativos y que le dan forma a este mundo de artistas digitales.

Ahora bien, según esta perspectiva, el acento estuvo puesto en la comprensión que los actores sociales participantes de este mundo tienen de él. Por lo cual nuestro enfoque se centró en la perspectiva de éstos, manteniendo una apertura que permitiese un retorno crítico a partir de dicho material.

En la medida que lo que buscábamos estaba referido al ámbito de las interpretaciones y los significados y el sentido que los “habitantes” de este mundo del arte digital depositan en sus prácticas y los significados que construyen a partir de éstas, se puede decir que este estudio adopta la perspectiva del interaccionismo simbólico (Blumer; 1982).

En vista a lo anterior, y una vez delimitado el interés de este estudio, hemos optado por la adopción de una estrategia metodológica cualitativa.

El proceso de recolección de datos estuvo orientado por muestreo teórico. Según esto, las características de la muestra a relevar no fueron definidas con anterioridad según plan predeterminado, sino que fueron resultado de las necesidades de la propia investigación, definida como el conjunto de la selección, codificación y análisis de la información. El proceso de recolección de información, en el muestreo teórico, está controlado por la teoría emergente (Glaser y Strauss; 1967).

La técnica de recolección de datos escogida fue la entrevista, y más específicamente la entrevista abierta, en tanto el interés estaba puesto en los discursos de estas personas en relación a su mundo, a cómo funciona para ellos. En un principio, las entrevistas fueron las más abiertas posibles, en un intento de captar con una amplia mirada los aspectos significativos de este mundo social. Sólo más adelante las entrevistas fueron indagando más específicamente sobre aquéllos aspectos que surgieron como más relevantes para su profundización.

Se realizaron 9 entrevistas a artistas y actores sociales involucrados en la producción, circulación, y conceptualización del arte digital. La relevancia de los subsiguientes entrevistados fue delimitándose en el transcurso mismo del trabajo de campo.

El análisis, entonces, también estuvo centrado en las entrevistas. Un aspecto a tener en cuenta es que el análisis en esta investigación no quedó remitido a una instancia final, una vez recolectada toda la información, hechas todas las entrevistas. Dada nuestra modalidad de investigación, se partió de una “circularidad” en torno a estas dos instancias: recolección de datos y análisis. Esto se debe a que nuestro interés estaba puesto en poder dar cuenta de lo que era este mundo artístico digital para estos artistas digitales, por lo cual era difícil cerrar la secuencia de recolección de datos desde un principio. Antes bien, se hacía necesario adecuar la estrategia general a los hallazgos que se fueran dando en el transcurso de la investigación, y para ello era necesario ir interpretando los datos a medida que éstos eran producidos.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Esta investigación es de carácter exploratorio y, por lo demás, está orientada en la producción de teoría emergente. Esto quiere decir que en un principio el marco teórico orientador no es muy rígido o extenso. En un comienzo las indagaciones vinieron orientadas por los resultados que había dado aquella primera investigación sobre el arte y las nuevas tecnologías.

Sin embargo, sí hubo una especial atención en relación a algunas producciones englobadas dentro de Sociología del Trabajo. Para comprender claramente el mundo del arte digital como un mundo de trabajo era necesario tener claro las nociones que atraviesan a esta sociología. A continuación, entonces, pretendo dar una rápida mirada por aquellos aspectos de esa bibliografía y su vinculación con nuestro tema, el mundo del arte digital.

Tratando de evitar una definición muy acotada de trabajo, me ciño a la idea de Pahl, en el sentido de que *“... el trabajo puede entenderse únicamente en conexión con las relaciones específicas en que se halla inserto. Gente concreta en circunstancias concretas y en sistemas específicos de relaciones sociales...”* (Pahl; 1991:166). De todos modos, aun manteniendo esta idea, el arte en general, y el arte digital en este caso, son actividades que, a su modo, generan o agregan valores de uso a un producto (la obra de arte) a través del esfuerzo humano.

También me interesan las cuatro dimensiones que Neffa (1990) distingue en relación al trabajo. La primera, es la que hace a la relación del hombre con la naturaleza, y el carácter transformador (de ambas partes) de esa relación. La segunda es la que hace a los aspectos realizativos del trabajo, como modo de autoconocimiento por parte del trabajador. Un tercer aspecto es el que hace a lo constitutivamente relacional del trabajo; el trabajo como hecho social, en la medida que sólo es posible inserto en un colectivo. Esta dimensión implica la dinámica solidaria del trabajo, como generador de pertenencias colectivas. Finalmente, está la dimensión que refiere al trabajo como generador de sentidos vinculantes del propio trabajador con el mundo. Estas dimensiones serán abordadas a través de la matriz de análisis que se desarrollará más adelante.

Hay algunas especificidades del arte digital como trabajo. Una característica importante es su fuerte contenido inmaterial, o simbólico. En este aspecto, el arte digital puede verse como una conclusión lógica de los profundos procesos de informatización de las sociedades contemporáneas —en algunos aspectos, y desigualmente—, proceso que se ha entendido por algunos autores como un cambio de *paradigma* económico, desde el industrial (modernización) al informacional (posmodernización) (Hardt; Negri; 2000). Paradigma se entiende aquí como la forma de producir tendencialmente predominante —tanto a nivel global como local— que funciona como articulador de las demás y se constituye como central (Hardt; Negri; 2000). Un rasgo fundamental del trabajo inmaterial es la cooperación; y la cooperación asume, en el trabajo inmaterial, la forma de redes. De este modo se modifican las formas de cooperación y comunicación, tanto al interior de cada área productiva, como entre distintas áreas. La cooperación y la eficiencia ya no dependen de la proximidad y la centralización. Este punto es importante con respecto al arte digital en cuanto conspira con la idea tradicional del arte como una actividad individual, personal y, muchas veces, solitaria.

Por otro lado, las características del trabajo inmaterial, en lo que hace a la descentralización y la desterritorialización de los procesos productivos, también afectan, probablemente, al campo del arte digital. No sólo en lo que hace a la organización del proceso creativo, sino también en los aspectos de difusión y comunicación. En este sentido, es posible que el soporte efectivo de este tipo de arte, de trabajo, condicione en gran medida las características del campo en cuestión.

Ahora bien, hasta ahora hemos desarrollado algunos aspectos generales que tienen que ver con el trabajo, y hemos tratado de dar visibilidad a las relaciones que esto presenta con el mundo del arte digital. Veremos ahora algo de la bibliografía que fue surgiendo una vez adentrados en el campo de investigación.

Una lectura bastante esclarecedora y útil para comprender el tema que abordamos, son los trabajos de Howard Becker, quien ha desarrollado el tema del arte como un *mundo social* (Becker; 2008). Entonces, cuando en esta investigación hago referencia al campo del arte digital como mundo del arte digital, lo hago siguiendo la idea de Becker. Así, él define:

Los mundos del arte consisten en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y tal vez también otros, definen como arte. Los miembros de los mundos del arte coordinan las actividades por las cuales se produce el trabajo haciendo referencia a un cuerpo de convenciones que se concretan en una práctica común y objetos de uso frecuente. Las mismas personas a menudo cooperan de forma reiterada, hasta rutinaria, de formas similares para producir trabajos similares, de modo que puede pensarse un mundo de arte como una red establecida de vínculos cooperativos entre los participantes (Becker; 2008:54).

Quizás uno de los aportes principales de Becker radica en desacralizar estos mundos del arte, abriendo una mirada que nos devuelve lo que hay de cotidiano en estos medios. El mundo del arte deja de ser así un mundo de seres privilegiados que tratan únicamente con su inspiración, y lo devuelve a su carácter —sin desmedro de la inspiración— de construcción social histórica y socialmente situada, resultado de negociaciones y acuerdos permanentes, y sobre todo de significados compartidos, muchas veces en el plano de lo sobreentendido. Son estos significados compartidos los que remiten a un mundo social compartido; son esos acuerdos concretos en torno a los significados adscriptos a las prácticas los que construyen pertenencia y diferenciación.

En definitiva, siguiendo a Becker, es porque existen estas personas que trabajan y coordinan sus actividades de modo de hacer posible el funcionamiento y el desarrollo de sus actividades, y porque, a su vez, estas personas están de acuerdo en que eso que hacen es “arte”, primero, y “arte digital” después, es por eso que podemos hablar de un “mundo del arte digital”.

Antes de proseguir quisiera detenerme brevemente en el uso de la categoría “mundo del arte” y la posible tentación de asimilarla o confundirla con la idea bourdiana de “campo del arte”.

La utilización de términos en el contexto de esta investigación merece que nos detengamos en algunas consideraciones relativas a sus alcances y a sus limitaciones.

Estas nociones —*campo* y *mundo*— remiten cada una a distintos marcos conceptuales y por lo tanto definen y circunscriben distintos objetos de estudio. Si bien en un primer acercamiento parecerían conceptos hasta cierto punto intercambiables, intentaremos ahora revisar esa

ambigüedad, lo cual, además, nos ayudará a afinar algunas cuestiones referidas al modo de concebir a este conjunto interrelacionado de prácticas asociadas a la producción artística.

El concepto de campo del arte al que hacemos referencia aquí corresponde a la noción más general de *campo* de Pierre Bourdieu. En esta acepción, y en palabras del propio Bourdieu,

“(...) un campo puede definirse como una red o configuración de relaciones objetivas entre posiciones. Estas posiciones se definen objetivamente en su existencia y en las determinaciones que imponen a sus ocupantes, ya sean agentes o instituciones, por su situación (situs) actual y potencial en la estructura de la distribución de las diferentes especies de poder (o de capital) cuya posesión implica el acceso a las ganancias específicas que están en juego dentro del campo y, de paso, por sus relaciones objetivas con las demás posiciones (dominación, subordinación, homología, etc.). En las sociedades altamente diferenciadas, el cosmos social está constituido por el conjunto de estos microcosmos sociales relativamente autónomos, espacios de relaciones objetivas que forman la base de una lógica y una necesidad específicas, que son irreductibles a las que rigen a los demás campos” (Bourdieu; 1995).

Hay una distinción clave que surge en el momento que se comparan ambos conceptos. La imagen bourdiana de *campo* —una imagen tomada de la física, que remite a un campo magnético, a un sistema de líneas de fuerza en tensión— es un espacio determinado y definido, en donde lo que se quiera que pase en él resulta en un juego de suma cero. En este campo limitado y de suma cero las personas luchan, puján, por mantener, acumular o alcanzar montos de determinado capital específico, el cual necesariamente tiene que ser obtenido a costas de la pérdida del mismo por parte de los demás agentes posicionados en el campo. Las personas que detentan determinado monto de capital tratan de conservarlo para sí y sus aliados y de impedir que otros accedan a él.

Un capital o una especie de capital es aquello que es eficiente en un campo determinado, como arma y como apuesta de lucha, lo cual permite a su portador ejercer un poder, una influencia; por lo tanto, existir en un campo determinado, en lugar de ser una simple «cantidad despreciable». En el trabajo empírico el determinar qué es el campo, cuales son los límites, y determinar qué especies de capital actúan en él, dentro de qué límites ejerce sus efectos, etc., es una misma cosa (Bourdieu; 1995).

La idea de mundos de Becker, por otro lado, refiere a una imagen que pone el acento en las actividades de cooperación que involucran entre sí a distintos actores en su trabajo cotidiano y a través del cual esos mundos son producidos y mantenidos. Ya vimos como Becker define las características de su idea de *mundos del arte*:

Los mundos del arte consisten en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y tal vez también otros, definen como arte. Los miembros de los mundos del arte coordinan las actividades por las cuales se produce el trabajo haciendo referencia a un cuerpo de convenciones que se concretan en una práctica común y objetos de uso frecuente (Becker; 2008).

Una primera diferencia que surge de la noción de mundo con respecto a la de campo es que un mundo no está reducido a un espacio delimitado, no hace referencia a una metáfora espacial. Y estos mundos no están definidos por la omnipresencia del conflicto dado por la lucha por mantener y/o acumular capitales específicos. Los mundos artísticos, tal como Becker los concibe, tienen existencia en tanto hay personas que trabajan en conjunto —o de modo tal que su práctica presupone la práctica de otros, y del mismo modo su propia actividad es el soporte por el cual otras prácticas, de otras personas, cercanas o no, directamente o no, también son posibles—. Es a través de estas prácticas concretas compartidas donde adquiere materialidad y sentido la producción artística.

Ambas categorías no necesariamente suponen incompatibilidad o mutua exclusión, pero hacen hincapié en distintos atributos de la organización del conjunto de relaciones establecidas entre los participantes de una actividad.

Por último, hay todavía otro aspecto para el cual fue necesario afirmarse en la bibliografía. Me refiero a pensar el arte digital como parte de un *proceso de profesionalización*. Más atrás habíamos adelantado esta suposición con respecto al arte digital debido a algunas de las características que se observaban. En realidad, la expresión es útil siempre que no se entienda como un proceso unívoco y universal, idéntico en cada caso particular. Hay, sin embargo, elementos que nos permiten hacer uso de esa imagen —“proceso de profesionalización”.

En relación a las profesiones y los procesos de profesionalización en general no hay una “escuela” única. Hay toda una rama de la Sociología que se dedica a ello —Sociología de las profesiones—, y aún al interior de ella no hay una línea única de análisis. En general, según Hualde, se distinguen básicamente dos corrientes: una que “...arranca del positivismo funcionalista de Parsons; la otra, derivada del interaccionismo de la escuela de Chicago” (Hualde; 2000:666). Según los primeros las profesiones se caracterizarían por ciertos elementos; los que Dubar —quien es citado por Hualde— resume en tres:

1. un saber práctico o “ciencia aplicada” que articula una doble competencia, la que se funda sobre el saber teórico adquirido en el curso de una formación larga y sancionada y la que se apoya sobre la práctica;
2. una competencia específica o “especialidad funcional” que se presenta como una doble capacidad: *a)* la que reposa sobre la especialización técnica de la competencia, que limita la autoridad del profesional al único dominio legítimo de su actividad, y *b)* la que funda su poder social de prescripción y diagnóstico en una “relación más o menos recíproca”;
3. un interés desapegado (*detached concern*) característico de la doble actitud del “profesional” que conjunta la norma de neutralidad afectiva con el valor de orientación hacia el otro, de interés empático por el cliente y por su atención incondicional (Hualde; 2000:666).

Por otro lado, la vertiente interaccionista de esta sociología (...) *parte de la división social del trabajo y coloca el acento en la constitución y evolución de las profesiones en la interacción social cotidiana*”. Así, siguiendo a Hualde, esta vertiente enfatiza que

“dentro de cada profesión hay grupos dominantes y grupos subordinados. Los profesionales, lejos de estar motivados por un ideal de servicio, son los encargados de mantener secretos a los que tienen acceso por su condición de expertos. Las profesiones, por otro lado, sufren cambios importantes en el transcurso del tiempo; algunos grupos sociales llegan a la condición de profesionales en tanto que otros se van desprofesionalizando, de tal modo que se habla de grupos de semiprofesionales (Hualde; 2000:667).

Finalmente, el proceso de profesionalización ha sido entendido de diferentes modos, pero aquí cabe remarcar que estos no son procesos unívocos y siempre iguales. Aun así se han hecho modelos generalizados para entender estos fenómenos. Así, Hualde cita la generalización hecha por Caplow. Él —Caplow— distingue cuatro etapas:

1. organización de un grupo profesional como tal; 2. cambian el nombre (los que practican la profesión) para afirmar su monopolio y dotarse de una capacidad de restricción legislativa; 3. establecen un código ético para afirmar su utilidad social y reducir la competencia interna; 4. hacen agitación política para obtener un reconocimiento legal y penalizar a quienes realizan trabajo sin permiso en su jurisdicción (Hualde: 666).

Ricardo González Leandri destaca entre algunas de las críticas que se le han hecho al término “profesionalización”, que el mismo presupone una clara unidireccionalidad del proceso —lo que oscurece la interpretación de algunas profesiones que no cumplen cabalmente las etapas definidas por tal proceso—, y que puede inducir a simplificar la realidad de las profesiones, las cuales son “entidades fundamentalmente complejas y nada homogéneas” (González; 1999:31-32).

Ahora bien, más allá de estas definiciones, en general, cuando se habla de profesiones y procesos de profesionalización, se hace referencia a ciertos elementos que están presentes en torno a una ocupación determinada. Estos elementos tienen que ver con la clausura relativa, la delimitación de aquéllos capacitados para ejercer determinada función, determinado trabajo. Según esto, y a través de esa clausura relativa se daría un proceso por el cual estos actores se apropian y controlan, legítimamente —es esta legitimación ganada la que habilita la efectividad de la clausura—, una determinada área de trabajo antes abierta o no reglamentada. Es a esto que se hace referencia cuando se habla de monopolio profesional; es una forma de conquistar y mantener posiciones de poder y privilegio en la sociedad, en el mercado y en las organizaciones (Rodríguez y Guillén; 1992:14).

Todo el desarrollo de esta investigación ha estado impregnado por el texto de Gilbert de Terssac *Trabajo y sociología en Francia. ¿Hacia una sociología de las interpretaciones?* (de Terssac; 2003), y en especial por la lectura que hace de este autor Marcos Supervielle.⁴ Estos textos han sido orientadores a la hora de dar un primer orden a la complejidad de este mundo social en cuanto mundo de trabajo.

Este autor —de Terssac— propone desarrollar en el análisis de cualquier actividad *trabajo*, en tanto instancia que conjuga múltiples actividades que contribuyen a la producción de bienes y servicios, cuatro componentes. Estos serían: i) el trabajo como actividad de realización; ii) el trabajo como actividad de organización; iii) el trabajo como actividad de construcción de mediaciones mercantiles; y iv) el trabajo como actividad política. Los pasajes más descriptivos de este trabajo se ciñen a estos componentes.

El primer componente —*actividad de realización*— está vinculado al “(...) resultado efectivamente conseguido. (...) está basada en competencias y en la construcción de una pertenencia al grupo social e identitario que fundamenta los vínculos con otros: es el trabajo como transformación de la naturaleza y del sujeto que actúa” (de Terssac; 2003:104). Se diferencian, entonces, el *trabajo objeto* —que “designa un logro orientado hacia el exterior y cuyo sentido se externaliza en el objeto, su utilidad, su manejabilidad o su valor mercantil o no mercantil”; y el *trabajo sujeto* —“referido a la realización del sujeto y a sus acciones” (de Terssac; 2003).

El componente *actividad de organización* “(...) acompaña y prepara los logros (...) Consiste en redefinir (...) el marco de acción diseñado previamente, ajustando los procedimientos al contexto o reemplazándolos por innovaciones organizacionales” (de Terssac; 2003:104).

En lo que refiere a la *construcción de mediaciones mercantiles*, “consiste en continuar la actividad de organización, por un lado colocando al cliente en el centro de las realizaciones para orientarlas hacia la satisfacción de sus necesidades, por lado mediante la estructuración de relaciones mercantiles y la construcción de relaciones permanentes con el cliente” (de Terssac; 2003:104).

Finalmente está la *actividad política*, que “(...) interactúa con los otros componentes no sólo porque el trabajo se desarrolla en un marco de intervenciones estatales que reglamentan las condiciones de trabajo sino, también, porque los trabajadores

4. Ver *Matriz para describir el trabajo* en el Anexo A.

reivindican el derecho a participar en la definición y la implementación de las políticas públicas que interfieren con el trabajo cotidiano” (de Terssac; 2003:104).

4.2. HIPÓTESIS DE TRABAJO

En este apartado simplemente pretendo dar cuenta de algunos de los supuestos que dieron pie y orientaron el curso de estas indagaciones. Algunos de estos supuestos fueron cambiando de acuerdo a que iban haciendo contacto con la realidad del campo estudiado. Por otro lado, cabe entender que algunos de estos supuestos son más generales que otros.

En un sentido general, la hipótesis principal que conduce este trabajo es que el conjunto de las prácticas sociales relacionadas en torno a las artes plásticas y que utilizan los nuevos medios tecnológicos como soporte principal pueden ser comprendidos y efectivamente funcionan como un campo de reglas y prácticas compartidas, como una cultura particular e individualizable. Esto quiere decir que no son prácticas diseminadas e inconexas libradas al libre albedrío de cada artista, sino que es un espacio profesional regulado, y que en ese sentido hay acuerdos compartidos y establecidos a través de relaciones sociales que estructuran y dan sentido a esas prácticas. En síntesis, que es posible hablar de un “mundo del Arte Digital”.

Hay otra hipótesis, que surgió sobre la marcha, y es la que refiere al conjunto de prácticas que aquí hemos descrito como mundo del arte digital como parte de un incipiente proceso de profesionalización. Según esto el conjunto de prácticas aquí comprometidas podría pensarse como en un proceso de construcción de una identidad profesional, pasando a adquirir un estatus propio y reconocible.

5. MATRIZ Y ARTE DIGITAL

5.1. CONSIDERACIONES GENERALES

Lo que se presenta a continuación es el desarrollo de la matriz de análisis con el fin de describir específicamente el mundo del arte digital en el Uruguay en el período antes especificado.

Este trabajo ha tomado aspectos de la matriz, pero ha dejado otros de lado. Dadas las características de mi problema de investigación, la matriz se adaptaba perfectamente. Si lo que yo quería era poder dar cuenta de los distintos aspectos que conforman y dan sentido al mundo del trabajo artístico digital, la matriz se adecuaba más que bien a esos objetivos. Ahora bien, a medida que he ido profundizando en algunos aspectos de mi problema me he ido despegando de la matriz.

En el mismo sentido corre el papel que ha jugado esta matriz en el relevamiento de datos. Las primeras entrevistas fueron hechas con el objetivo explícito de poder dar cuenta de la matriz. Las últimas la han dejado bastante de lado. Y esto porque he tenido que profundizar en aspectos más importantes para mi problema que el llenado cabal y exhaustivo de la matriz. Repito que dadas las características de mi problema, las indagaciones no me llevaron tan lejos de la matriz.

5.2. TRABAJO COMO REALIZACIÓN

5.2.1. Trabajo en acto

El aspecto material del “arte digital”, lo que hace al trabajo-objeto, el trabajo entendido como actividad material, concreta, productora de bienes de uso, estaría dado por todas aquellas prácticas que hacen a lo “tangible” de la producción artística. Entran aquí el manejo de la computadora, o del equipo necesario; eventualmente el trabajo con la “materia prima” que sirve de base a la posterior digitalización. La misma actividad de coordinación del trabajo —aunque también este aspecto debe entenderse como una actividad organizativa—, en caso de obras colectivas, o mismo en el caso de asesoramiento técnico en relación al uso de la tecnología. ¿Específicamente en qué consiste esa actividad material? Como dijimos antes, esa actividad varía de artista a artista, muchas veces relacionado con la técnica misma del artista, con la especialización que tenga, si trabaja solo o no, etc.

De las entrevistas se desprenden algunas prácticas asociadas por los artistas a la expresión “arte digital”. Algunas de ellas tienen términos propios para denominarse — el caso del *netart*, multimedia, estampa digital, *performances*, videoarte—; de todos modos, en este campo no parecen existir purismos, en el sentido de una especialización y dedicación excluyente con respecto a la técnica y sus combinaciones. Así, por ejemplo, no son extrañas expresiones como la que sigue: “*yo no trabajo en un solo medio, voy trabajando con los medios según la propuesta, y lo digital a veces lo tomo incluso como parte del humor de mi trabajo*”. (ent. 5) Así como no existe una práctica estrictamente definida como “arte digital”, tampoco existe una estricta clasificación de las prácticas que este engloba. Según un entrevistado, el arte digital “*(...) podrá tener muchos términos, también, porque la tecnología depende de con qué se ha hecho, con qué elementos, puede tener sus propios términos de definición*”. (ent. 1) En el mismo sentido, otro entrevistado nos dice: “*Utilizamos los subcampos para poder comunicarnos, es una herramienta que tenemos sobre todo para poder comunicarnos*”.

(...) Pero no creo que en definitiva existan esas divisiones en el arte, creo que hay arte o no hay arte, producción artística, y en ese sentido las clasificaciones son casi teóricas y sobre todo didácticas”. (ent. 5)

Entonces, lo que se observa al acercarse al término “arte digital”, es que este abriga diferentes prácticas, con diferentes denominaciones, vinculadas entre sí por la intención artística y su realización a través de —o con ayuda de— estas tecnologías informáticas. *“Los que estamos en esto cada uno lo ve desde su punto de vista. Cada uno se dedica a sus cosas, yo conozco algunos, algunos que se dedican al netart, otros que se dedican al video arte, otros que se dedican a la docencia, otros que se dedican más a la parte tecnológica, otros como yo nos dedicamos a la creación de imagen en 2D. La fotografía también es imagen en 2D”* (Ent. 1).

Las prácticas artísticas que se desprenden de las entrevistas son diferentes. Así, un entrevistado estaba más vinculado a la “estampa digital” —él lo llamaba genéricamente “arte digital”—. *“Hay series en que he hecho todo dentro de la computadora, sin nada, ningún periférico que ingrese algo; y otros, como ahora, que tengo algunas series donde ingreso imágenes, sacadas con cámara digital o escaneadas. Básicamente escaneados o a través de la cámara digital.”* (ent.1) Pero en este caso, si bien la obra es realizada dentro de la computadora —ya sea total o parcialmente—, el producto artístico es algo tangible, material: *“Las cosas que yo he hecho son productos tangibles, palpables; o sea que son impresiones que apronto con marco, con vidrio y expongo...”* (ent. 1).

Por otro lado, aunque esta persona se dedicaba más a la stampa digital, también estaba incursionando en “multimedia”, que en muchos aspectos es totalmente diferente. Aquí se puede ver un ejemplo de la variabilidad de los límites dentro del abanico amplio que es el “arte digital”. El “multimedia” se diferencia de la stampa en que incorpora el movimiento, la animación, sonido, música, y en muchos casos una vinculación diferente con el espectador. En este caso el artista digital se vuelve un programador o, en su defecto, dependiente de uno: *“(...) desde los comienzos de todo este tema, uno se ha vuelto un artista tecnológico, ¿no? Tenés que saber..., tenés que ser técnico aunque no quieras (...) Sos un artista tecnológico en el sentido de que tenés que saber la técnica [hasta] para aprender a hacer una curva”* (Ent. 1).

A su vez otro artista inscribía su práctica artística dentro del diseño gráfico, a pesar de que este trabajo no siempre es catalogado como una “disciplina artística”: *“están los que te van a defender el diseño dentro del arte y los que te van a decir que el diseño es otra cosa diferente que el arte”* (ent. 2).

Otro artista intenta dar cuenta de distintas prácticas que están comprendidas bajo la expresión “arte digital”:

(...) en el caso del trabajo del CD-ROM y del DVD son off-line, son para ver desconectado, trabajos on-line, puede ser netart o proyectos web, depende. Sí, a veces se les pone el nombre de nuevos medios, pero son nuevos medios productores, es una producción artística que está basada en dispositivos tecnológicos, por lo general la computadora, y en otros casos la electrónica, son medios electrónicos, son obras realizadas a través de medios electrónicos y digitales, entonces eso comprende muchísimas cosas. Se le pone distintos nombres porque es difícil, y en la medida que se va generando nueva tecnología se va complicando, porque podés alterar una imagen a través de un programa como el Photoshop, y es arte digital, y podés trabajar con satélites de posicionamiento global y hacer performances con un satélite [...] y también es arte digital en un punto. Hay un montón de nomenclaturas nuevas (ent. 3).

Entonces, un punto sustancial en la caracterización de esta actividad es su estrecho vínculo con las tecnologías de la información y la comunicación. De hecho, si bien se pueden encontrar diversas versiones sobre qué es “arte digital” —incluso discusiones de si existe tal cosa o no—, la base de todas estas definiciones parte de su relación con estas tecnologías. Un entrevistado lo entiende como “... *la utilización de medios y procesos... informáticos (...) que nos permiten utilizar elementos que pueden ser simulados —la mayoría de las veces son simulados—, pero que responden a una nueva herramienta, también, que es la forma visible, que sería la computadora. Es producto de un proceso de alta tecnología, de sistemas binarios en la mayoría de los casos*” (ent. 1). Entonces, el uso y la familiaridad con estas tecnologías informáticas son algo característico de estas prácticas. Ya vimos cómo un entrevistado se definía como “artista tecnológico”. También otro artista juega con esa característica cuando dice: “... *para ser un verdadero artista digital tenés que saber programar y crearte tu mismo programa. Sos una cosa intermedia entre un científico tecnológico y un artista.*” (ent. 6)

Ahora bien, la expresión “arte digital” supone dos aspectos: la parte artística y la parte tecnológica —tecnología informática, para ser más exactos—. Si bien la parte tecnológica es quizás la parte más evidente, como ya mencionamos, la parte artística resulta menos obvia, como se desprende de la siguiente cita:

Tenemos que hablar de las dos partes. Primero, como digital tiene que visiblemente estar hecho de una factura que vos percibas que es diferente de lo que no es digital. Yo lo defino así, ésa es mi teoría, lo sostengo así. No sé qué porcentaje, no interesa, porque de repente es una línea... ah, esto fue hecho por computadora... Es eso, como de repente vos decís esto fue hecho con acuarela, tiene que tener la impronta de la acuarela. Eso por el lado tecnológico. Por el lado artístico el tema es más complejo, es donde veo al revés, veo que el 99,5 por ciento de los que trabajan en arte digital incurre no en una búsqueda de esta nueva herramienta (...), de esas características que sean propias artística y tecnológicamente de esta nueva herramienta.” “Yo creo que tiene que tener una carga emotiva, algunos de los principios del arte (...), que tiene que decir algo por algún lado, no necesariamente estoy hablando de una figura, pueden decirlo formas también (Ent. 1).

A su vez, otro entrevistado reivindicaba una definición sobre el arte digital que una vez había escuchado de un profesor: así, “*el arte para él era un acto gestual sobre el texto (...). Producía imagen, porque ese software terminaba haciendo dibujos, pero claro el trabajaba con los ceros y los unos del sistema binario, como trabajan los programas. Entonces, él ordenaba ceros y unos de determinada manera, entonces eso de arte gestual sobre el texto me encantó*” (Ent. 2).

Cualquier descripción, entonces, que intente dar cuenta de qué es el *arte digital* debe tener presente las distintas prácticas que funcionan bajo ese concepto. Otro aspecto llamativo, al menos en algunas expresiones de este tipo de prácticas, es la vinculación natural con otras formas artísticas, tradicionales o no. En el caso del videoarte, por ejemplo, puede darse toda una subcorriente vinculada a un interés específico, por ejemplo la danza o las artes escénicas. A partir de ese interés, ya puede fundarse una nueva expresión; en nuestro ejemplo, videodanza. Y esa misma movilidad puede darse en varios puntos; es muy común el trabajo conjunto con otras disciplinas, del arte o no.

Por otro lado, parecen percibirse criterios de eficiencia en lo que hace al aprovechamiento de los recursos disponibles. Algo de esto aparece en algunos artistas en relación a la dependencia con respecto a la asistencia técnica que muchas veces les es

indispensable. La eficiencia podría estar jugándose en la parte que asume el artista en el proceso global de la creación artística.

Así, este artista busca desprenderse de la intermediación de las productoras: *“Depender de una productora no lo aconsejo porque es eso, no depende de vos el laburo.”* (ent. 4) Lo que se ve en estos casos es la tensión que se da en los márgenes que corresponden al artista y al técnico en la producción artística. En algunos esta tensión se vuelca a la asunción del lugar del “artista tecnológico”, el que sabe programar y no depende de nadie más. En otros casos la tensión se resuelve en la asimilación de la indispensabilidad del técnico, e incluso en la glorificación de la disolución de los límites entre el arte y otras disciplinas:

Eso sin duda, cuanto más tecnologías usás el trabajo en equipo se hace indispensable, podés trabajar con programadores avanzados, podés trabajar con físicos, con matemáticos, podés trabajar en el área de ingeniería, en el área de arquitectura, en distintas técnicas, depende de lo que estés trabajando, si en el espacio o en lo virtual, es absolutamente válido y es una experiencia que está buena, trabajar en equipo para mí es una cosa natural, ese pasaje entre arte y ciencia no lo hago, me mando igual, porque hay puntos en común, por lo menos entre el pensamiento artístico y el pensamiento científico, hay muchas cosas en común (ent. 4).

A su vez, el trabajo del artista digital **está orientado hacia un resultado**, y lo está en la medida que busca un producto: la obra de arte. Ese resultado probablemente no sea resultado de la libre inspiración del momento del artista, sino el emergente, la “consecuencia”, de varios elementos entrecruzados, como la trayectoria de ese artista, la técnica específica, alguna corriente estética de filiación, el mercado, etc.

Específicamente, las condiciones que parecen influir en el producto artístico final, o al menos que inciden en su difusión, tienen que ver con el mercado y con la crítica. El mercado demanda cuando un cliente o posible cliente pide por alguna característica específica: *“(…) Tengo un sitio web donde también las difundo, y a veces, yo qué sé, llaman que quieren ver una cosa; otras veces la ven y simplemente me consultan por e-mail, por ejemplo; quieren saber si se puede hacer más grande, más chico, de otro color, si tengo otras cosas...”* (Ent. 1).

En el caso de la crítica hay distintos niveles que pueden influir en el producto final, o que pueden presionar en algún sentido. Por un lado, la crítica artística general, que en el caso de un entrevistado parecía pesar bastante: *“En lo personal mucha de esta gente, los críticos más veteranos, no me menciona directamente, entonces es una especie de censura. Pero no me mencionan porque ponerse a hablar de un tema nuevo o tecnológico que puede dar lugar a varias interpretaciones...”* (Ent. 1) Aquí, el resultado demandado es diferente al producto artístico concreto, lo cual hace a la tensión descrita por el entrevistado. Aunque la tensión resulte de resistencias por el lado de la crítica a incluir las formas de artísticas basados en el soporte informático.

Otro nivel de crítica que puede funcionar como condicionante de la obra artística tiene que ver con los jurados de selección y sus criterios para hacerlo. En general, para exponer en determinados ámbitos, el artista debe pasar por alguna evaluación que especifica el nivel requerido para exponer: *“Cada salón tiene su jurado, que es el que elige. Ellos tienen sus criterios, depende del jurado la valoración que se le dé”. “Todo eso te condiciona, los canales están, pero las condiciones también, dependen de esta gente del jurado, que tienen su reconocimiento artístico”* (Ent. 1).

Hay otra instancia, relacionada con las anteriores, que también parece demandar un producto. Tiene que ver con las distintas prácticas dentro del Arte Digital, y cómo algunas de ellas pueden estar, quizás, más legitimadas que otras, o mejor valoradas. Tiene que ver con alguna idea de novedad. Me refiero a un desprestigio relativo de las imágenes estáticas, al 2D, en relación a aquellas obras que incorporan el movimiento, el sonido o la interacción obra-espectador: “*Vos venís hoy y entrás a cualquier lado donde se estén procesando imágenes multimedia, y venís con una imagen como la que puedo producir yo, por más linda, bonita, o colorida, como dicen nuestras tías viejas: ‘¡Qué bonitas!, ¡qué coloridas!’*, y les llevo una imagen y... parecés un nabo: ‘¿Y este tipo qué quiere?’” (Ent. 1).

La producción artística está regulada; por lo que no debería entenderse como un campo de infinita espontaneidad o un reino del capricho azaroso. El artista digital lo es en la medida que se atiene a determinados parámetros, aunque no necesariamente (más bien casi nunca) explícitos. Hay condiciones que hacen a la difusión, al mercado, al estatus, que probablemente acoten y limiten aquel campo y aquel reino.

Hay distintas instancias que funcionan como reguladoras del trabajo artístico, y en ese sentido estructuran el campo del arte digital, ya sea posibilitando prácticas y discursos, o ya sea inhibiéndolos. Un elemento importante, en lo que hace a la regulación del campo, son los canales abiertos a la difusión de la obra de los artistas. Esto es fundamental en la medida que el grado de apertura de estos canales puede condicionar quiénes exponen, o qué productos exponen, o qué líneas de trabajo alcanzan difusión, y por lo tanto quiénes pueden acceder a determinados mercados o círculos artísticos. Esto no es importante sólo en términos económicos —aunque lo es, y mucho, ya que el acceso a determinado nivel puede condicionar que un artista digital pueda vivir de eso o no—, también lo es en relación al nivel de prestigio, de reconocimiento, de estatus del artista. Aunque estos aspectos no necesariamente van separados, y un artista prestigioso probablemente se cotice mejor en el mercado que un artista desconocido.

Ya mencionamos a los jurados como un elemento que puede llegar a influenciar al producto artístico desde el condicionamiento para exponer; lo vimos como una demanda “velada”, implícita. Pero estos jurados, por lo mismo, funcionan como reguladores de algunos aspectos del campo artístico. “*Siempre hay un comité de selección, llamale de una forma o de otra, pero siempre hay una selección de lo que se va a mostrar, en todos los ámbitos, incluso en la parte de netart o CD o arte digital, aunque sea a través de la red y en el exterior. Vos siempre te dirigís al grupo de organización, a la parte adonde se llega. Después todo es evaluado por un comité, por gente especializada en determinados temas*” (Ent. 1).

Relacionado con la función de los jurados, existe una figura que cumple un rol muy particular en la habilitación de posibilidades para los artistas: el curador.

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

curadores se han situado en los lugares donde se puede exponer, son el peaje para que vos entres (Ent. 1).

Entonces, la importancia de esta figura parece fundamental a la hora de acceder a exposiciones o a determinados circuitos, y en esa medida regula el campo. Y lo hace en otro aspecto más. En el sentido de generar espacios para el arte digital, de difundirlo, de legitimarlo. Y en esa medida también termina haciéndose indispensable.

La figura del curador en el mundo del “arte digital” es muy ambigua, por los elementos que veíamos recién. Por un lado, el curador cumple con la tarea concreta de justificar la producción de un determinado artista o conjunto de artistas. El curador puede trabajar para algún espacio de exposición (museo, galería, muestras) o puede realizar un trabajo independiente. En todo caso, “... *es el que determina qué se puede exponer, cómo lo vas a exponer y por qué lo expones*”. (ent. 3) En este primer sentido el curador juega un lugar “positivo”: legitima la pertinencia de la producción de algunos artistas, colabora en la inserción de artistas en el circuito de artistas reconocidos, investiga y produce teoría con respecto a algunos temas vinculados al arte. El curador produce visibilidad en torno a una producción, un campo artístico (los nuevos medios son toda un área desarrollada por muchos curadores) o un artista. Juega en estos casos el rol de “gestor cultural”. Ahora bien, por otro lado, esta presencia del curador colabora en la emergencia de un aspecto “negativo”: muchas veces este se vuelve indispensable, imprescindible. Y es entonces cuando su prescindencia funciona como un obstaculizador en el camino hacia la difusión y el reconocimiento del artista.

La importancia de los críticos de arte ya la hemos mencionado. Baste mencionar aquí que también es de esperar que su trabajo incida en la distribución de oportunidades, en el sentido de nombrar o no nombrar, apoyar o no apoyar a determinada obra o artista. Ya vimos como un artista declaraba: “... *los críticos más veteranos, no me mencionan directamente, entonces es una especie de censura*” (Ent. 1). En relación al arte digital, otro aditivo a la cuestión de los críticos de arte, es la escasa familiaridad con esta forma de arte, lo que redundará muchas veces, o en rechazo o en omisión: “(...) *en Uruguay no se han renovado los críticos de arte, los artistas todavía seguimos dependiendo de unos mastodontes, de gente de 70 y pico de años y otros de poco menos, que tienen su criterio, su valoración, y está muy bien que los tengan, pero no tienen conocimientos de informática, por ejemplo; muchos menos de multimedia mucho menos de ese mundo de la informática. [Aunque] sin duda se están aggiornando*” (Ent. 1). El tema del desconocimiento del tema por parte de la crítica se repite en otras palabras: “*hay una gran ignorancia en el medio con respecto al tema, es más, la mayoría de los críticos que integran los jurados y la mayoría de los curadores, no tienen absoluta idea de lo que se trata, y no consideran mucho a la producción digital porque no saben, de todas maneras, no plantean que no saben...*” (ent. 7)

También la afiliación, los núcleos conformados de los artistas alrededor de distintos talleres, de distintas personalidades del ambiente, parecen incidir en cuanto a determinadas lógicas de sentido y de acción. La adscripción a uno u otro taller puede condicionar la suerte del artista en algunas instancias (concursos, exposiciones, etc.); y en su conjunto esto debe tenerse presente si se quiere comprender algunos funcionamientos de este campo profesional. Esta adscripción juega, o puede jugar, en las carreras de los artistas. La siguiente cita ilustra claramente esta situación: “... *Por ejemplo, si viene del taller de Fernando López Lage, no se llevan bien con los de Cléber Lara; y si el jurado es de Cléber a los de López no los va a ver bien; si el jurado es*

López talvez a los de Cléber no los ve bien, o de Bellas Artes, tal vez no los ve bien a los de López. Se crean como grupitos.” (ent. 3)

En relación a aquellos aspectos que hacen a la retribución en el arte digital, es un poco difuso; no siempre la retribución es directamente tangible. La retribución no funciona como un salario. Hay otras formas de retribución, no necesariamente materiales; quizás vinculadas al prestigio, al estatus de artista reconocido (o sólo conocido). Obviamente esto no excluye que el artista digital, en algún punto, reciba remuneraciones económicas directas; de algo vive. En algunos casos realiza otro tipo de trabajo para ganarse la vida, o completar el de artista, relacionado o no con el trabajo de artista digital.

Pareciera que un elemento importante, en relación al campo profesional del arte digital, tiene que ver con la variabilidad en el involucramiento con la actividad artística; hay diferencias si el arte es la principal actividad laboral de una persona y si es algo secundario. *“Yo no vivo de esto, tengo otro trabajo. Si viviera de esto tendría que enfrentarme con él [E. A.] o morir. Es ahí donde se juega la cosa”* (Ent. 1 Anex). Esta cita da cuenta de posibles diferencias implicadas entre la situación de un artista que vive de esto y uno que no. De todos modos, en el campo del arte en general, el prestigio o el estatus son aspectos fundamentales en la retribución al trabajo artístico. Por ejemplo, un entrevistado contaba: *“la Intendencia [Municipal de Montevideo] o el Gobierno Nacional, cada uno con su ámbito, el Museo de Artes Visuales y la División de Cultura de la Intendencia, cada uno saca al año dos salones, o sea dos concursos importantes que son los más grandes en el país. Uno lo saca el gobierno a través del Ministerio de Educación y Cultura, y otro lo saca la Intendencia. Son realmente relevantes, ganar cualquiera de los dos o participar o salir seleccionado es un reconocimiento muy grande. No sólo en dinero, sino que te elijan...”* (Ent. 1). A su vez, quienes logren cierto reconocimiento, probablemente tengan más posibilidades de exponer, de acceder a un público, y así colocar mejor sus obras.

A veces surge como estrategia de los artistas, si no pueden vivir del arte, por lo menos trabajar cerca del arte, haciendo otras cosas. Esto como modo de no perder el contacto, establecer contactos, conocidos, estar en el ambiente. Esto al margen de estar atentos a los distintos concursos que le puedan habilitar un ingreso y un reconocimiento, la entrada en el circuito. Así, un entrevistado decía: *“En mi caso, por ejemplo, yo por trabajar en el centro cultural [España], trabajo como guía, pero tengo la oportunidad... Es un trabajo genial, pero no solamente porque me pagan por mi trabajo, sino porque tengo la oportunidad de conocer muchos artistas... que hacen instalaciones, videos, que hacen cosas más contemporáneas, más conceptuales, que me interesan. Entonces tengo la oportunidad de conocerlos, de conocer su trabajo, su trayectoria, de hablar cara a cara de sus proyectos. Y eso también me genera otra relación con ellos”.* (ent. 3)

5.2.2. Trabajo sujeto

Ahora bien, veamos algunos aspectos que hacen al trabajo-sujeto, aspectos que concurren a la (auto)conformación y (auto)definición del artista en cuanto tal. En esta dirección, un elemento importante tiene que ver con la identidad del artista digital; una identidad que lo define a sí mismo como tal —un artista digital— y, en todo caso, a sí mismo en relación a una “comunidad” más amplia —los artistas digitales—. Esta identidad implica también cómo es percibido su oficio, cuáles son los límites

imaginados, cómo se puede llegar a estratificar o crear jerarquías al interior de la misma actividad, etc.

Un primer punto tiene que ver con la misma definición de “artista digital”. Como ya lo hemos mencionado, la expresión “arte digital” abarca varias prácticas diferenciadas, a veces con el único denominador común del uso de la herramienta informática. Pero este punto es conflictivo —los límites del arte digital— dada la amplia difusión que tienen estas tecnologías. *“Yo no lo vería a través de los nombres o etiquetas que tiene cada disciplina, si es esto o esto otro. No importa de qué ni con qué lo produzcas (...) porque podés ser un farmacéutico, tenés la computadora, tenés el Paint, hacés unas rayas, las mandás a imprimir, las encuadrás, las mandás al Salón Nacional, te las premia y... es así. Si yo le puse en la inscripción "arte digital" queda y marcará incluso una tendencia.”* (Ent. 1). También otro entrevistado comentaba: *“(...) la cuestión de arte digital es tan... Como se digitaliza absolutamente todo hoy, algo que aparezca digitalizado no necesariamente es arte digital. Digo, capaz que es arte, pero yo... yo qué sé...”* (Ent. 2).

Por otra parte, también dentro del campo artístico en general pueden presentarse algunos desdibujamientos de los límites entre “arte digital” y “no digital”, también vinculado a la generalización de las computadoras. *“(...) Hay mucha gente que también, dentro de lo que es el ambiente artístico, yo veo que hay gente como que está experimentando en la computadora, tiene su computadora en su casa —porque hoy no es difícil tener una computadora, para alguien que le interesa, o que esté en el tema—, y experimenta, busca, tiene su CorelDraw, su Photoshop, hace sus cositas, ¿no?... ”* (Ent. 1). De todos modos, pese a que desde distintas áreas del arte haya acercamientos a la herramienta informática, hay límites que se mantienen: *“(...) Yo creo que es posible [que el arte digital sea considerado como una categoría diferenciada dentro de las otras que hay que corresponden al arte]; de hecho existen en el mundo... Esas categorías están legitimadas por las instituciones que legitiman el arte”* (Ent. 2).

Estos aspectos hablan de límites del arte digital, es decir, del problema de diferenciarse con respecto a otras prácticas, artísticas o no. Pero por otro lado, hay una especie de discurso que se repite que trata del desdibujamiento de las fronteras, de los límites, en el arte y fuera de él. Por ejemplo, dice un entrevistado: *“Creo que, independientemente de la existencia o no de las nuevas tecnologías, varias razones —culturales... yo qué sé... muchas razones— han hecho que... —la situación posmoderna mismo— han hecho que las fronteras entre las cosas se vayan —entre tantos otros cambios que hemos sufrido—, las fronteras se van borrando, ¿no? Entonces... Ya no es tan fácil esto de que “esto es escultura, esto es pintura, esto es cine, esto es esto, y esto es lo otro”; hay cosas que vos no sabés. Una instalación, si es una gran escultura o es una instalación. Esas instalaciones que hay con muchos televisores, y que pasan cosas distintas, y esto qué es. O son videos, o es una escultura, o es un...”* (Ent. 2). Otro entrevistado hablaba de los límites dentro del arte digital: *“Creo que cada vez es más bravo decir "esto es así", cada vez digo menos hablando técnicamente en estos entornos qué es o qué no es. A veces vos reconocés cosas, vos decís: "Esto es hecho por computadora", te das cuenta. (...) Yo creo que los que hacen música electrónica son artistas digitales, no tengo ninguna duda. El que genera música en la computadora, o no la genera, la capta, la procesa...”* (Ent. 1).

Si, como vimos, hay varias prácticas asociadas al término “arte digital”, habría que ver cuál es el grado de identificación común entre estas diversas prácticas. Según se desprende de las entrevistas realizadas pareciera que sí existe tal grado de identificación, aunque también están claros algunos límites. Así, *“(...) Es un ámbito*

donde (...) en general son gente que está muy abocada a lo que está. O sea, si estás haciendo multimedia, o estás haciendo video, estás haciendo imagen, o estás haciendo docencia, o...; digo, cada uno está, como todas las cosas de la vida, muy abocado —el que lo toma profesionalmente al tema—, muy abocado a su misión. Hay mucha gente que trabaja desde el punto de vista de la gráfica, o de la publicidad.(...)Eso ya genera por sí solo los objetivos de cada una de estas parcelas, su propio público, sus propios entornos —de mostrarlo, los encuentros multimedia—...” (Ent. 1). Otro entrevistado expresa de otra forma esa identificación general y diferenciación particular: “En realidad todo son nuevos soportes, todos entran en la categoría de “nuevos soportes”, ¿no? No es pintura, escultura, piedra, madera, color, no. Nuevos soportes, la tecnología, y dentro de esos nuevos soportes, que son un mar de opciones, están, claro, cada microespacio, o macroespacio: video, netart, instalación sonora, acústico, una mezcla de ambas, (...)” (ent. 3)

Por otro lado, todo esto también está influenciado por el lugar que ocupa el Arte en nuestra sociedad.

(...) Hoy, nosotros, en el arte, (...) que durante muchos siglos tuvo su sitio, su lugar, su interés y todo lo que se le quiera poner al arte; hoy dejó de estar en ese sitio bastante importante para estar en un lugar de ocio, y cuando entras en ocio va desde el sexo, la pornografía, hasta el fútbol, hasta todo lo que se te ocurra... Basta abrir una página en un portal para ver en el canal de ocio todas las opciones que se tienen. Y ahí dentro está uno que se llama cultura, y ahí dentro de cultura aparece un bagaje de cosas donde está, entreverado, desde artes plásticas, que ya ni se llaman así, se les pone arte directamente donde en arte pueden venir lo más inverosímil, lo que se le ocurra al que abre el portal, que en definitiva son los canales que permiten ver, hoy y cada vez más (...) (Ent. 1).

Todos estos elementos parecen hablar de un sentimiento de identidad del artista digital bastante complejo. Por un lado, aquello que en un momento podía hacernos suponer que es la especificidad de esta forma de arte —el soporte digital—, no lo es tanto, en la medida que es una herramienta ampliamente difundida en diversas prácticas, tanto laborales como vinculadas al ocio. Por lo que aquí entran en juego los criterios artísticos que veíamos al principio. A su vez, estos límites se vuelven relativos al pensarlos en relación a otras prácticas artísticas en principio “no digitales”, debido a lo mismo: la amplia difusión de estas tecnologías también ha acercado los distintos tipos de arte, aunque sólo sea en la experimentación y exploración: “Hay muchos artistas que tienen su opción digital, hacen varias cosas y también arte digital, como algo dentro del mercado, por ahí una tendencia más moderna dentro de las artes plásticas, entonces hace acuarela, grabado, escultura, escribo y hago arte digital. Eso se ve mucho” (Ent. 1). Por otro lado, también está presente un discurso, vinculado a una percepción de desdibujamiento de las fronteras dentro y fuera de las artes en el mundo contemporáneo. Lo que persiste a todo esto es, en principio, una cierta identificación dentro del campo amplio del “arte digital”, con límites flexibles al interior.

Algo que sí está presente en esta identidad construida es la estrecha vinculación de estos artistas al mundo de la informática. Este vínculo se deja ver en el lenguaje, en las metáforas e imágenes que manejan, en las referencias que utilizan, en los ejemplos. Así, incluso para definirse a sí mismo y su trabajo, un entrevistado dice: “desde los comienzos de todo este tema, uno se ha vuelto un artista tecnológico” (Ent. 1). Términos como “pantalla”, “ventanas” o *links*, “realidad virtual”, “entornos”, “dígitos”, “sistema binario”, “información”, “soportes”, surgen todo el tiempo en la conversación.

Ahora bien, hay un aspecto que está muy relacionado con la construcción de la identidad y es el que tiene que ver con la trayectoria de vida. Hay diferencias entre alguien que haya comenzado en el año 1986, cuando todavía no estaban tan difundidas las computadoras —al menos en su uso doméstico— y alguien que haya empezado a fines de la década de 1990. Estas diferencias tienen que ver con el grado de familiaridad con la herramienta, con diferencias en la socialización en torno a estos lenguajes informáticos, diferencias generacionales. Eso es lo que dice un entrevistado (ubicándose del otro lado): *“se está desarrollando más a nivel de gente joven [el multimedia]. Porque también es lo que ha vivido, lo que ha percibido, ¿no?”* (Ent. 1).

Uno de los artistas entrevistados parece haber sido uno de los primeros artistas en haber expuesto obras realizadas con estas tecnologías —en general siempre vinculadas a imágenes en 2D—. En este caso, el sujeto ya trabajaba como artista, ya exponía como tal; venía de la pintura, de la poesía, incluso de la música: *“Hice la primera exposición individual en 1991. Además participaba, mezclaba la parte literaria, porque trabajaba en una cosa que se llamaba poesía visual, que era más o menos una mezcla; para la poesía visual yo ya utilizaba la computadora, hacía poesía visual con la computadora”* (Ent. 1).

Otro entrevistado, más joven, y que venía del Diseño Gráfico. Su incursión en la herramienta informática es más “natural”: *“He trabajado, y a veces sigo trabajando más que nada en diseño gráfico. Es un caso bien típico en que las nuevas tecnologías como que casi sin vos darte cuenta las estás usando. A veces es medio despreocupada esa inmersión que vos hacés, (...) sin tener estás disquisiciones filosóficas; si impactan o no a mi hacer estético las nuevas tecnologías... No, porque casi que uno se empieza a confrontar con ella como una herramienta más (...) Después el uso que cada uno haga, o la relación, el vínculo que cada uno establezca con eso es distinto. (...) En el caso del diseño gráfico es obvio que el recorte y pegue arriba de la mesa de transparencias y el Corel Draw, por mencionarte uno de los tantos... digamos programas que hay, hay una gran diferencia”* (Ent. 2).

Pueden verse también pasajes desde otras disciplinas artísticas para el campo del arte digital. Pasajes vividos como naturales. Por ejemplo, alguien que hace videoarte a partir del interés personal en las imágenes en movimiento, en las formas y los colores en movimiento, puede vivir como natural el pasaje desde la danza y las artes escénicas hacia el videoarte. O desde el cine hacia el videoarte. Uno de estos casos es el siguiente, quien se refiere a su incursión en la videodanza: *“Me di cuenta que a mí no me interesan tanto las imágenes fijas como medio para explicar, o como para investigar. Me interesa más todo lo que tenga movimiento, la acción. También me di cuenta que tiene que ver mucho con mi base, ¿no? Como hice tanta danza, tanto teatro, tanto ejercicio, tanto entrenamiento, me gusta el movimiento, la acción, la reacción con los actores, entre la gente, el público, me gusta la presencia. Entonces el movimiento tenía que estar presente”*. (ent. 3)

La fluidez de las comunicaciones en el medio artístico digital es ambigua. Así, por un lado se puede percibir una relativa incomunicación entre los distintos segmentos del campo, quedando restringida la comunicación a los que hacen lo mismo: *“Los que estamos en esto cada uno lo ve desde su punto de vista. Cada uno se dedica a sus cosas, yo conozco algunos, algunos que se dedican al netart, otros que se dedican al*

videoarte, otros que se dedican a la docencia, otros que se dedican más a la parte tecnológica, otros como yo nos dedicamos a la creación de imagen en 2D". Es difícil percibir una gran comunidad artística conectada y fluida. *"Parece una contradicción que a través de todo el arsenal de comunicación que tenemos con la red, el correo, la computadora... No, no tengo mucho contacto"* (Ent. 1). Hay sí momentos valorados como importantes por muchos y, en consecuencia, concurridos. Esos momentos pueden ser muestras, concursos o algún otro evento especial. Hay comunicación más a nivel de círculos relativamente estrechos —Bellas Artes, por ejemplo—.

Ahora bien, por otro lado esto debe tomarse con ciertas precauciones. Existen iniciativas privadas, a nivel de colectivos artísticos, que sí están organizados en la producción, facilitación y difusión de sus trabajos. O están los centros culturales extranjeros. A veces, es la inconexión entre estos colectivos lo que da la sensación de segmentación de los esfuerzos o de incomunicación. A su vez, es probable que sea en torno a estos espacios que se nuclea la actividad artística del medio. Y estos colectivos, y las relaciones que entre ellos se establecen, no son neutras, y también aquí juegan su lugar las redes de conocidos, de afinidad, de contactos.

Pero comunicación hay; hay momentos de intercambio. Ya mencionamos estos eventos de exposición. Dada las características de esta actividad, hay acento fuerte en las exposiciones virtuales y en el intercambio vía internet. Al respecto un artista comenta: *"(...) trabajos colaborativos a partir de la red para mí es fundamental, comunidades on-line, digitales, donde compartimos... Yo estoy anotado y formo parte de varias comunidades iberoamericanas o latinoamericanas de artistas que se juntan para pasarse software, información, convocatorias, desarrollos de proyectos, proyectos en los que puede interesarte participar, papeles para seminarios o conferencias, crear documentos o ponencias que querés participar sobre los nuevos medios y hacer a través de Internet tus aportes. Todo eso es muy bueno, antes no había forma; ahora por internet sí. Está fenómeno."* (ent. 4)

Por otro lado la comunicación se puede dar a través de intercambios didácticos, donde hay cierta transferencia o intercambio de información: *"(...) Antes de entrar a Bellas Artes ya venía trabajando autodidactamente en las artes. Aunque eso de autodidacta es muy relativo, porque vos compartís con artistas, aprendés montones de piques y cosas, y no necesariamente estás recibiendo un curso. O estás yendo a un taller. En mi caso particular conocí muchos artistas, nos veíamos permanentemente y nos pasábamos cosas. Siempre se catalogó de autodidacta, pero en realidad estás transfiriendo información"* (Ent. 1). Esto no quita que muchas veces haya algún retaceo en la información que se difunde, como veremos después.

5.3. TRABAJO COMO ORGANIZACIÓN

Nuevamente, para hablar de los aspectos organizativos del trabajo en el arte digital es preciso hacer referencia a la diversidad de actividades que se cobijan bajo esa expresión. Los aspectos organizativos que posibilitan estas actividades varían de artista a artista. En el caso del arte digital, la actividad organizativa (no siempre explícitamente evidente como tal) está en función de la obra de arte, de su difusión, de su comercialización; variando dónde se pone el acento predominantemente; en qué lógica de sentido inserta el artista su producción (lucro, estatus), etc.

Toda instancia de trabajo supone organización de algún tipo. Aquí describiremos como organización todas aquellas prácticas que posibilitan la producción de la obra artística. Así, tienen que ver con la organización la preparación del equipo técnico necesario para trabajar (acceso a programas de *software*, a equipamiento adecuado, mantenimiento técnico, etc.), la coordinación con otras personas para realizar alguna tarea pertinente al trabajo artístico (programación, diseño, asesoramiento técnico, etc.), y también aquellos aspectos que hacen a la difusión, exposición, comercialización.

El primer y más simple acto de organización está dado por la puesta a punto de la herramienta con la cual trabaja el artista digital: la computadora, los programas que requiere, y eventualmente periféricos (impresora, plotter, modem, cámara fotográfica, escanner, etc.). Lo primero es lograr hacerlas funcionar de forma compatible, lo que muchas veces requiere asesoramiento técnico. Esto es parte de una actividad de organización básica, de arranque. Un entrevistado describía así sus comienzos en el arte digital: *“Yo tenía un objetivo, que era producir un arte, digamos visual, en 2D, o sea plano, que... lo que quería era imprimirlo, ese era el objetivo; no era solamente verlo en pantalla. Entonces, también, necesitaba mucho..., y era mi objetivo, mi target era ver impreso eso, y para verlo impreso tenía que haber una gran compatibilidad entre lo que yo hacía en la pantalla, en los programas, y después en la impresión, que en aquellos años no había la impresora que estaba al costado así nomás, y las que habían eran de carro, por ejemplo, que tenían otro programa y eran..., no sé, lo que vos veías en pantalla lo mandabas a imprimir ahí y ahí te salía totalmente otra cosa, eran unos líos tremendos. Entonces yo trataba de solucionar esos líos...”* (Ent. 1). Y también hoy día: *“(...)Y después la parte tecnológica, donde hay algunos problemas también –no tanto en esto de 2D, hoy día, ¿verdad?, antes eran otros temas– son los soportes donde vos tenés que poner eso, ya sea un CD, ya sea un disquete, o un disco, o... no sé, mil cosas”* (Ent. 1).

Otra instancia clara de organización está dada por la coordinación que existe entre distintos procesos que dan vida a un producto artístico y su exposición: *“Hay veces que mando hacer una impresión medio grande, digamos, un metro treinta por un metro, y el impresor hace la impresión y nada más. Después lo saco de ahí y lo llevo a laminar – que es ponerle un plastificado–, a otra gente que se dedica nada más a plastificar, que no tiene absolutamente nada que ver con la parte creativa del asunto, son como externos del tema. Pero sí, el producto final que yo muestro pasa por esa cadena de trabajo, ¿no? Medio como hacer un auto: pasa por distintas secciones. Lo que conservo para mí es la parte de iniciativa creativa y de composición creativa, hacer la imagen”* (Ent. 1). Más allá de la tarea creativa, artística, el producto artístico —en este caso una obra en estampa digital— pasa por varios pequeños momentos que en definitiva posibilitan la obra. Esos pequeños momentos se sostienen por un determinado nivel de negociaciones, donde el artista define el resultado esperado con los otros componentes de la cadena: *“vendría a ser un equipo, pero no un equipo que trabajamos juntos. O sea: el impresor está con su comercio en equis lado, pero yo dependo de él porque es él el que me imprime, y tenemos ajustado varias cosas, desde el precio hasta las calidades de lo que vaya ha hacer; entonces, el producto que yo hago, para que sea posible, tiene que pasar a través de él”* (Ent. 1).

También puede existir coordinación, y trabajo conjunto, en la realización de obras en *multimedia*. En este caso la coordinación puede ir de simple asesoramiento técnico hasta de trabajo propiamente creativo en forma conjunta: *“[en el multimedia] ahí es donde necesito, consulto a otra gente –que ahí sí, trabajamos más bien sentados al lado, en la*

computadora— en el desarrollo, por ejemplo, de la parte interactiva, donde hay que ir a programas que no tienen nada que ver con la creación, o sea, desde el punto de vista técnico, ¿no? Sí hay algunas cosas que digo: ‘Bueno, ¿cómo querés combinar este link, o este enlace con esta pantalla con lo otro’, entonces yo digo: ‘Me gusta que sea así o así’. Pero eso hay que traducirlo al lenguaje máquina, y a comandos, y a cosas, que a mí me queman la cabeza...” (Ent. 1). En estos casos la cooperación es fundamental e imprescindible para la finalización de la obra artística propuesta, ya que el artista muchas veces trabaja en campos que no conoce a priori: “Porque aparte no es que vos te pongas las pilas para hacer eso: eso es un oficio, es una tarea, es como decir: ‘Bueno, ponete un poco de sociólogo’, ¿viste?, o: ‘Ponete de ingeniero químico porque tenemos que solucionar un tema aquí’” (Ent. 1).

Ya sea que la actividad de organización se establezca entre técnico y artista o entre artistas, el trabajo en equipo se hace más frecuente en estas formas artísticas. Un artista entrevistado lo dice así: “Cuando paro, porque no tengo el conocimiento suficiente, la formación suficiente, trabajo en equipo con otra gente. Eso sin duda, cuanto más tecnologías usás el trabajo en equipo se hace indispensable, podés trabajar con programadores avanzados, podés trabajar con físicos, con matemáticos, podés trabajar en el área de ingeniería, en el área de arquitectura, en distintas técnicas, depende de lo que estés trabajando, si en el espacio o en lo virtual, es absolutamente válido y es una experiencia que está buena, trabajar en equipo para mí es una cosa natural.” (ent. 4)

En relación con lo anterior, un aspecto novedoso de estas prácticas artísticas es el permitir el trabajo conjunto de personas ubicadas en distintas localidades geográficas, y la vinculación que esto permite. Se da así un cierto desdibujamiento de las fronteras del espacio de actividad.

Son trabajos que es más fácil que viajen al exterior, un casete de video, un DVD, una página web tienen una condición natural, ya ni siquiera es exterior, porque en realidad cuando vos trabajás contás con todo el mundo como escenario posible para usar. Por ejemplo cuando hacen convocatorias a festivales o muestras, te invitan, viajás, conocés otra gente y volvé a hacer cosas con esa gente de otros países. (...) De repente hay una actividad en Buenos Aires y no te pagan el pasaje pero te pagan equis por la actividad, entonces decidís si vas o no. Vas, conocés gente, a partir de ahí planeás hacer cosas con otros colectivos, con otra gente. Muchas veces se hacen a nivel individual, uno mismo las produce porque las quiere hacer, eso va creando un vínculo, te puede crear un vínculo con otro país, de repente vino un artista de España, se enganchó con el trabajo de alguien, quiere hacer algo, entonces se va creando una red que permite esas cosas. Hay muchísimos trabajos de uruguayos en los nuevos medios mostrándose en todo el mundo, muchísimos, en todo momento, en Francia, en España, en Alemania. Porque la naturaleza misma de los trabajos lo permite, mandás un DVD por DHL, no es una obra única, como un cuadro, que va con seguros; esto es una copia, va una copia para allá y allá se ve si la quieren usar, si no la quieren usar, si la eligen. Es muchísimo más abierto. También es enorme la cantidad de eventos que hay, entonces necesitan obras (ent. 4).

A su vez, representan actividades de organización la operacionalización de las estrategias definidas por el artista para poder acceder a exposiciones, al mercado, a su difusión. El trato y negociación con los *curadores* que hoy veíamos es, en este sentido, una actividad de organización orientada al acceso a exposiciones.

Si la organización —que se despliega en torno a determinados problemas que necesitan ser resueltos—, está sostenida por rutinas cognitivas y por las interpretaciones de la realidad que éstas generan, trataremos ahora de ver cuáles son dichas interpretaciones. Pero en todo caso, hay que tener presente que estas “rutinas cognitivas” emergen de las experiencias individuales y colectivas de los, y con los, participantes de este campo. Estas “construcciones” pueden ser el resultado de experiencias concretas de distinta índole: familiaridad en el uso de una herramienta de trabajo, con un programa, familiaridad en el trabajo individual o colectivo, relación con los museos o galerías (o donde se expongan—y, eventualmente, se vendan— estas obras), relación con técnicos, con los consumidores o el público receptor, con otras comunidades artísticas, o con la misma, etc. Estos “constructos cognitivos” tampoco deben entenderse como absolutamente inmanentes al campo, autónomos; las personas viven en sociedad, y en consecuencia están “atravesadas” por múltiples “determinaciones”, así como de rutinas cognitivas provenientes del campo social en su sentido extenso, la sociedad.

A su vez, estas reglas —que son un resultado histórico de los distintos intervinientes en dicho campo, así como de sus interacciones, conflictos y tensiones—, se sostienen en determinado estado de fuerzas dentro del campo; es la propia definición del campo lo que siempre está en juego y en cuestión. Aquí deben intervenir relaciones históricas, muchas veces asociadas a cómo se inició este campo de prácticas, cómo se definió en la diferencia con lo pre-existente; también deben ser importantes las posibilidades de comercialización y su capitalización (por hipótesis, desiguales en su distribución).

5.4. TRABAJO COMO ACTIVIDAD DE CONSTRUCCIÓN DE MEDIACIONES MERCANTILES

Trataremos aquí de dar cuenta de aquellas prácticas que están orientadas a establecer vínculos con clientes, modalidades de “conexión” o acceso al mercado. Una característica del producto artístico a tener en cuenta es la que hace a sus posibilidades de venta o de llegar a un público. Para cualquier artista es fundamental el acceso a alguna instancia en la cual mostrarse; de ahí que gran parte de estas mediaciones estén jugadas al acceso a un público. Aquí también hay diferencias según la práctica artística específica que se realice.

La práctica tradicional de acceso a la exposición, difusión y venta en relación al arte, es la exposición en galerías o museos. Esto es fácil de pensar en los caso de “estampa digital”, que a estos efectos funciona como una obra pictórica tradicional: un cuadro. Pero en otras formas de arte digital hay diferencias. En realidad, muchas veces exponen en estos lugares, que son, para esos fines, acondicionados para el formato específico de la obra de arte: esto puede ser con pantallas de televisión, o “cañones” de proyección, equipos de sonido, computadoras, o la combinación de algunos de estos y otros componentes técnicos.

Relacionada con la anterior, otra forma de hacerse conocer y mostrarse es a través de bienales internacionales. Quizás un límite sea muchas veces sus costos de inscripción: *“Siempre ando a la búsqueda de participar en lugares de exposición –bienales– importantes de arte digital. La mayoría de las que valen la pena te cobra una matrícula que no baja de 20, 30 euros o dólares – para ellos es una papa–; y un courier te cobra 30 dólares por llevar los 30 dólares. Ese tipo de cosas te permite otro tipo de relacionamiento”* (Ent. 1).

Otra forma de poder mostrarse consiste en el uso de Internet —espacio que en un primer momento podría pensarse como privilegiado para esta forma de arte, y que en realidad no lo es tanto, ya que todo se muestra en Internet; aunque sí es cierto que algunas formas de arte digital privilegian esta vía—: *“Tengo un sitio web donde también las difundo, y a veces, yo qué sé, llaman que quieren ver una cosa; otras veces la ven y simplemente me consultan por e-mail, por ejemplo; quieren saber si se puede hacer más grande, más chico, de otro color, si tengo otras cosas... Yo qué sé, consultan a través de e-mail muchas veces, y otras veces... Ahí surgen, quizá, como todo negocio, de repente llaman por preguntar una cosa y termino vendiéndoles algo, ¿no? Ésos son mis canales con respecto a este arte digital que yo hago...”* (Ent. 1). Esta estrategia, que parece más democrática o accesible, también tiene ciertos límites: *“No es lo mismo tenés un sitio medio colado, gratis, que tener un punto.com o ser el dueño de un portal, eso es importantísimo. (...) Hoy cualquiera puede tener una página gratis y colgarla. No vas a ser tan fácilmente ubicable porque no sos un dominio, un punto.com, no te van a ver tan fácilmente, pero por lo menos estás colgado”* (Ent. 1). Por lo que, aunque exista la posibilidad de exponer gratuitamente, también para acceder a exponer en los mejores sitios de Internet se necesitan recursos monetarios o de contactos.

Hay otra dificultad asociada a la difusión por Internet, al menos desde la posición de espectador o de consumidor, y tiene que ver con la saturación del medio, o con la posibilidad de ejercer algún control de calidad en las búsquedas: *“Basta abrir una página en un portal para ver en el canal de ocio todas las opciones que se tienen. Y ahí dentro está uno que se llama cultura, y ahí dentro de cultura aparece un bagaje de cosas donde está, entreverado, desde artes plásticas, que ya ni se llaman así, se les pone arte directamente donde en arte pueden venir lo más inverosímil, lo que se le ocurra al que abre el portal, que en definitiva son los canales que permiten ver, hoy y cada vez más”* (Ent. 1).

No parece ser este el caso de un uso de internet como instancia de expandir mercados. Pareciera que sí funciona como vía de difusión pero entre artistas o gente del ambiente, y en alguna página especializada. Pero las páginas especializadas o prestigiosas suelen reproducir las mismas barreras que las vías tangibles (no virtuales) de difusión: cobran por colgarse, exponen artistas ya prestigiosos. Internet no abre puertas, al menos en este sentido.

Depende cómo lo uses. Claro, hay. Lo que pasa que Internet en sí misma no es paradigma de la libertad ni de la democracia, es una herramienta poderosa que podés usar de esa manera o podés repetir las limitantes del mundo físico. Es real, entrás en la página web de una galería que acepta tres o cuatro artistas muy costosos, claro, no porque entres a Internet vas a entrar a esa galería. Pero trabajos colaborativos a partir de la red para mí es fundamental, comunidades on-line, digitales, donde compartimos... Yo estoy anotado y formo parte de varias comunidades iberoamericanas o latinoamericanas de artistas que se juntan para pasarse software, información, convocatorias, desarrollos de proyectos, proyectos en los que puede interesarte participar, papeles para seminarios o conferencias, crear documentos o ponencias que querés participar sobre los nuevos medios y hacer a través de Internet tus aportes. Todo eso es muy bueno, antes no había forma; ahora por internet sí. Está fenómeno.

Estas son vías que posibilitan el contacto con el público o el cliente. Pero no deben verse como caminos excluyentes. Es posible combinarlas en diferentes estrategias de difusión; lo importante es llegar a mostrarse. Por ejemplo, un artista comenta: *“Durante*

algunos años mandé mucho a sitios de Internet. En 1995 fue la última vez que participé en una muestra colectiva. Ahora retomé las muestras colectivas, pero durante muchos años no participé, no mostraba colectivamente, hacía sólo muestras individuales. El motivo era que estaba haciendo arte digital y era más fácil, más difusión mandar a portales, a sitios que tuvieran su lugar de arte para que estuvieran colgados allí y los viera la gente. Por eso me dediqué más bien a esparcirlos en distintos sitios de arte” (Ent. 1).

Ya lo veíamos más arriba, como un elemento que incidía en la distribución de oportunidades para los artistas: el curador. En todo caso, esta figura también es importante en este capítulo, en la medida que en muchos casos es él quien oficia de nexo con una galería o una exposición: *“los propios curadores se han situado en los lugares donde se puede exponer, son el peaje para que vos entres”* (Ent. 1). El recurso a estos intermediarios puede ser visto como una estrategia del artista a fin de poder acceder al mercado. Ya en el otro apartado vimos que hay lugares a los que es imposible acceder sin su intermediación: *Hoy si no tenés un curador prácticamente no existís ni podés exponer. (...) [Él] te presenta y escribe en el catálogo. Es el que tiene los contactos para que vos expongas. Hay varios lugares a los cuales no entrás si no tenés un curador; es más, el que habla con las salas no sos vos, es el curador* (Ent. 1). También los oficios de esta persona tienen un costo monetario, y su función se parece mucho a la de un representante, por lo que representan en verdad una decisión estratégica de acercamiento al cliente.

De todos modos, el producto de este tipo de trabajo, la obra artística, es bastante difícil de vender. Esto debido a sus características que, entre otras cosas, eliminan la distinción copia-original que antes podía darle valor al producto. Es muy rara la venta de un producto artístico de esta índole. Esto responde no sólo a las características propias del soporte sino también al grado de apertura de los sitios tradicionales de exposición de arte: *“Yo creo que en las galerías, como están estructuradas en Uruguay, la única posibilidad de mostrar arte digital es imprimiendo tus obras y que la enmarques en un cuadro. Los únicos lugares que podrían mostrar son los centros culturales que tienen alguna infraestructura técnica —como por ejemplo, CCE, el Goethe, o la Alianza Francesa igual hasta cierto punto.”* (ent. 6)

Ocasionalmente es posible la venta de los derechos de reproducción. Otras veces se pueden establecer ediciones limitadas de, por ejemplo, DVDs, o CD-ROMs. Estos son ingresos más bien raros. Lo más normal es la continua presentación en concursos, en exposiciones (donde sí se les paga), y vivir de otra cosa.

En relación a alguna forma de incorporar al cliente en la concepción de la obra, ya sea por pedido o por contrato, eso no se desprende de estas entrevistas. Lo más cercano es la incidencia que puede tener sobre la producción artística determinada demanda de alguna obra específica. Pero es difícil ubicar alguna otra instancia en que el cliente sea efectivamente incorporado o tenido en cuenta en la orientación del trabajo artístico. Posiblemente un elemento importante en la orientación del cliente venga dado por la crítica de arte. Ya hemos visto un punto de vista acerca de la crítica, en el sentido de cómo ésta podía llegar a censurar por omisión, o los problemas de familiaridad de alguna crítica con respecto a estas formas de arte.

Hay aspectos que tienen que ver con cómo se configura este mercado. Ya hemos visto que hay espacios de exposición más accesibles que otros. Que los puntos fundamentales de encuentro de los productos artísticos y los clientes están relacionados con esos

espacios de exposición, y que acceder a estos representa ciertos costos. Estas son condiciones que en alguna medida le dan forma al mercado.

5.5. TRABAJO COMO POLÍTICA

La última dimensión de la matriz tiene que ver con *política*. Política en su acepción “microfísica”, aquella que tiene que ver con las relaciones más cotidianas, y con cómo éstas están atravesadas por relaciones de fuerza. Aquí vamos a volver a mencionar puntos tratados más arriba, pero a tratar de verlos desde esta perspectiva.

Una cuestión importante tiene que ver con las instancias abiertas a la difusión de los trabajos artísticos. Aquí lo que se puede apreciar son los canales abiertos o consensuados para tal difusión, y los límites que tales canales presentan a la hora de su utilización. Ya hemos visto algunos de los condicionamientos para llegar a ellos. Las galerías, museos o formas similares de exposición funcionan a través de jurados o mediante el recurso del curador. Más allá de que haya criterios de calidad, es un límite. Antes vimos la expresión de un entrevistado acerca éstos límites: “(...) [el curador] es crítico, es el que dice ‘éste sí, éste no’. Los propios curadores se han situado en los lugares donde se puede exponer, son el peaje para que vos entres, entonces vos vas y pasás por la parte administrativa, te dicen: ‘Yo no manejo nada, yo soy administrativa —por más que sea la encargada, es todo paco—. Acá tenemos a fulano, que es el encargado de arte’. Vos vas y te encontrás con el tipo que te dice: ‘Deje su carpeta, y vemos’. Lo más jodido es que te cobran, personalmente te cobran” (Ent. 1). Lo relevante en el caso del curador es que es una figura relativamente nueva, que se ha ido instalando, legitimándose como intermediario, primero, entre el artista y el lugar de exposición (la galería de arte, el museo); y también como intermediario, en última instancia, entre el artista y el público.

En Internet las reglas son distintas, aunque también hay que pagar para situarse en lugares de privilegio que garanticen la llegada a un público. Aquí hay diferencias en los portales a los que se puede acceder para difundir la obra artística. Parecería que los que más aseguran ese cometido son los que cobran por agregar a un nuevo artista. “(...) Si sos dueño de un portal, dueño de una buena ventana dentro de la red tenés mucha autoridad, mucha fuerza. No es lo mismo tenés un sitio medio colado, gratis, que tener un punto.com o ser el dueño de un portal, eso es importantísimo. (...) Hoy cualquiera puede tener una página gratis y colgarla. No vas a ser tan fácilmente ubicable porque no sos un dominio, un punto.com, no te van a ver tan fácilmente, pero por lo menos estás colgado. (...) La posibilidad de que a través de esos portales gratis te vean y tener a través de eso una presencia en el medio es obviamente insignificante, es lo mismo que no tener nada” (Ent. 1). Esta realidad no quita que la Internet sea un medio de difusión importante, y que es posible acceder a mostrar obras sin costos para el artista, aunque sólo sea en sitios de menor jerarquía. “Lo que pasa que Internet en sí misma no es paradigma de la libertad ni de la democracia, es una herramienta poderosa que podés usar de esa manera o podés repetir las limitantes del mundo físico.” (ent. 4)

Ya lo mencionamos, la importancia del crítico de arte es grande. A través de la crítica puede destacar a un artista (dándole un lugar entre “lo relevante”), puede ignorarlo (lo que, como ya vimos, puede funcionar como una censura), puede denigrarlo (“lo no pertinente”). Su lugar es importante en este campo, porque también está ubicado en un espacio imaginado entre la obra artística y el público. En cierto modo, aquí hay una administración de la norma. Puede verse esta figura como alguien que “ilumina” o “deja en la oscuridad” las figuras que se mueven en el “escenario” del arte —arte a secas,

porque uno de los problemas es precisamente reconocer al arte digital dentro de “lo pertinente” del Arte—. *“No era tanto temor a la persona, sino el temor a su juicio de valor, porque en Uruguay no se han renovado los críticos de arte, los artistas todavía seguimos dependiendo de unos mastodontes, de gente de 70 y pico de años y otros de poco menos, que tienen su criterio, su valoración, y está muy bien que los tengan, pero no tienen conocimientos de informática, por ejemplo; muchos menos de multimedia y mucho menos de ese mundo de la informática. “(...) Simplemente no te mencionan, no podés decir nada porque no dicen nada en contra. En lo personal mucha de esta gente, los críticos más veteranos, no me menciona directamente, entonces es una especie de censura” (Ent. 1).*

También el conocimiento es poder. Y visto desde esta perspectiva, es posible que algunos se cuiden de compartirlos, de divulgar “piques”, técnicas o “trucos” aplicables en la labor artística para darle tal o cuál efecto a la obra. *“Es difícil. Cuando vos vas y ves las convocatorias, yo siempre estoy atento a ver si hay algo. Pero son como muy herméticas, en aquellas en las que me ha tocado participar —porque he querido ir— siempre se trasluce un retaceo de la información, siempre te enseñan como la cuarta parte de lo que tendría que haber sido. Te das cuenta y el tipo tiene que hacer artilugios para no decírtelo porque... siempre está el manto de aquello uruguayo —me da esa impresión— de que no sea cosa de que yo te tire el pique, vos aprendas y me saques mi lugarcito que me ha costado tanto” (Ent. 1).*

La relación del campo del arte digital con el sector público, ya sea con el Gobierno Nacional o con la Intendencia de Montevideo, viene sobre todo del lado de grandes muestras colectivas o salones. Cada uno de ellos realiza dos veces al año estas muestras: la primera a nivel del Ministerio de Educación y Cultura, y la segunda desde el la División Cultura de dicha intendencia.⁵ Ambas representan un reconocimiento muy prestigioso para los seleccionados que exponen y para quienes ganan. Esta sería, quizás, una de las instancias más “democráticas” en cuanto a las posibilidades de llegar a ella, corriendo —en teoría— únicamente criterios de calidad a la hora de ser seleccionado. En estos eventos entran diversas artes, y ahora se está abriendo también espacios para el *multimedia*. Al respecto, un entrevistado lee un fragmento de las bases para dicha muestra: *“La intendencia no cuenta con soporte tecnológico para la presentación al público de las obras que impliquen computadora, proyectos de slides, cañón de proyección, video, CD ROM, etcétera. Por lo cual quienes se presenten en estas áreas deberán proporcionar la infraestructura necesaria” (Ent. 1).*

En cuanto a indicios de algún tipo de asociación o movilización colectiva, no hay mucho. No hay una gran comunicación entre la gente que está en las vueltas del arte digital, salvo para algunos eventos concretos como los que ya vimos, y salvo dentro de los segmentos dentro del campo artístico digital en general. Una artista se cuestionaba: *“Muy poco. Parece una contradicción que a través de todo el arsenal de comunicación que tenemos con la red, el correo, la computadora... No, no tengo mucho contacto” (Ent. 1).* Esto, ya lo vimos, no es tan así. Sí hay movimientos colectivos. No de toda la gente del ambiente, pero sí de acuerdo a ciertos intereses. Sí sigue siendo cierto que no

5. “(...) La intendencia o el gobierno nacional, cada uno con su ámbito, el Museo de Artes Visuales y la División de Cultura de la Intendencia, cada uno saca al año dos salones, o sea dos concursos importantes que son los más grandes en el país. Uno lo saca el gobierno a través del Ministerio de Educación y Cultura, y otro lo saca la Intendencia” (Ent. 1).

hay alguna instancia que los exprese a todos, o a la mayoría. En este sentido el campo de prácticas que comprende el arte de los nuevos medios está fragmentado.

Desde el Estado hay muy poca iniciativa de nada, el Estado por ahí provee espacios que los artistas pueden llenar o rellenar, salas, pero a costa de producirse ellos las exposiciones en este caso. Después desde los institutos culturales extranjeros, que hay dinero, que hay partidas de dinero que están asignadas para difusión de cultura, que las condiciones de trabajo son mejores, en el caso del Centro Cultural de España, el Instituto Goethe y la Alianza Francesa, y los propios artistas que se juntan en espacios o en galerías, o más que galerías en ciertos colectivos como la Fundación de Arte Contemporáneo, como El Perro Rabioso, que por similitud de ideas y de estrategias se juntan para crear sus propios centros de producción, de difusión, [...]. Pero está siempre mucho más cerca de los impulsos individuales de cada uno que de una política cultural que es inexistente por parte del Estado, en todos estos años no se ha dado y sigue sin darse, es uno de los grandes deberes que tenemos en el proyecto cultural, por lo menos para hacer las cosas para un mismo lado todos, que esos pequeños esfuerzos sumen, si no todo se fragmenta y se dispersa (ent. 4).

Resumiendo: la matriz de análisis nos ha permitido dar cuenta de las dimensiones del mundo del trabajo que propone de Terssac, haciendo foco específicamente en el mundo del arte digital en Uruguay. Recordemos que en el fundamento de esta matriz estaba la propuesta de analizar el trabajo en cuatro dimensiones principales: i) en sus aspectos realizativos —relacionado a las prácticas concretas necesarias para producir la “materialidad” de la obra—; ii) en sus aspectos organizativos —vinculado a las prácticas desplegadas para coordinar el conjunto de las actividades—; iii) el trabajo como actividad de construcción de mediaciones mercantiles; y iv) el trabajo en tanto actividad política.

Hasta ahora la matriz nos ha permitido describir e identificar aspectos significativos de este mundo social. De hecho, uno de los hallazgos ha sido el poder dar cuenta de este mundo digital como un mundo con una organización particular, con determinadas construcciones simbólicas que lo habilitan a pensarse de determinado modo, con un conjunto de prácticas que le aportan una materialidad definida, y a su vez nos ha permitido reconstruir algunos tramos de la red de relaciones existentes dentro de este mundo.

En los capítulos subsiguientes nos enfocaremos en algunos aspectos que han surgido a partir del análisis de las entrevistas y de la aplicación de la matriz.

6. EL MUNDO DEL ARTE DIGITAL

El mundo de los artistas digitales es un mundo social relativamente pequeño. Ya hemos mencionado que ellos no son mucho más de cuarenta artistas. Son en su mayor parte varones, y de edades heterogéneas. La dedicación al arte digital no siempre es exclusiva, compartiéndose la dedicación o con otros trabajos no relacionados o con otras formas artísticas no digitales.

La idea de arte digital fue en un principio algo intuitivo; no teníamos muy claro qué podíamos encontrar bajo esta noción. Sí había una idea de un arte mayormente centrado en lo visual, en lo que podría entenderse un arte plástico digital. Los primeros acercamientos nos hacían pensar, básicamente, en un arte estático; un arte producido en base a procesos informáticos, pero más atado a una concepción “tradicional” de arte. Esta era, como vimos después, una de las formas que presentaba el arte digital, la llamada “estampa digital”. Estampa digital es una imagen producida, total o parcialmente, desde la computadora, cuyo producto final puede llegar a ser una especie de cuadro convencional. En este caso la obra de arte digital funciona en muchos aspectos como una obra de arte pictórica tradicional.

Pero una vez introducidos en este mundo fueron apareciendo otras modalidades de producción artística que también reclamaban ser inscriptas en eso que tímidamente habíamos dado en llamar —obviamente, el término no es de nuestra invención— “arte digital”. Es más, lo que hasta ese momento representaba la imagen principal de lo que creíamos era *el* arte digital —la estampa digital—, resultó ser una expresión casi marginal en el conjunto de prácticas desarrolladas en este campo. Veamos entonces qué entendemos cuando hablamos de arte digital.

6.1. ARTE DIGITAL COMO CATEGORÍA

“Arte Digital”, entonces, define tanto a un conjunto de actividades artísticas identificadas de alguna manera entre sí, y a su vez, define el mundo social que estos artistas —en conjunto con otros actores— ayudan a conformar. Esta investigación no pretende abocarse a la primera acepción —la que define las prácticas artísticas digitales—, pero en la medida que estas prácticas son el sustrato sobre el cual se conforma el mundo del arte digital, describiremos brevemente dichas prácticas.

En general, a grandes rasgos, el común denominador de estas expresiones artísticas es la utilización de la herramienta informática en el proceso de producción, y muchas veces de exposición, de la obra artística. De todos modos, no siempre “Arte Digital” es la expresión más usada, o la preferida. Muchas veces los artistas se refieren a su actividad bajo denominaciones como nuevos soportes, nuevos medios, *new medias*, etc. En todo caso, no parece haber una preocupación por la terminología: “*Utilizamos los subcampos para poder comunicarnos, es una herramienta que tenemos sobre todo para poder comunicarnos, hablar de dibujo, hablar de pintura, hablar de video, hablar de arte digital. Pero no creo que en definitiva existan esas divisiones en el arte, creo que hay arte o no hay arte, producción artística, y en ese sentido las clasificaciones son casi teóricas y sobre todo didácticas*” (Ent. 5). La relatividad de las expresiones, muchas veces va asociada a la velocidad de los cambios a nivel de la tecnología informática, su principal herramienta.

Como ya hemos dicho antes, el principal elemento que unifica y sirve como hilo conductor en la diversidad de prácticas artísticas que constituyen este mundo es el uso

de estas nuevas tecnologías. Estas nuevas tecnologías, estos nuevos soportes, tienen que ver, básicamente con la computadora, a lo que debe agregársele todo aquello que funciona como periférico o en conjunción con la computadora (video, impresora, plotter, cámara fotográfica, etc.). El otro gran elemento que unifica estas prácticas, y que no por obvio debemos obviarlo, es la intención artística. Es esta intención artística la que muchas veces es invocada en la delimitación entre el “arte digital” y otras prácticas también sustentadas en nuevas tecnologías (el diseño gráfico, por ejemplo).

Entonces, es esta conjunción de nuevas tecnologías e intención artística lo que nos ayuda a hacer una primer distinción, a un muy *grosso modo*, con el fin de ir delimitando lo que invoca la expresión “arte digital”. Es sólo así que tiene sentido pensar bajo una misma familia de prácticas sociales elementos tan diversos como el trabajo en estampa digital, el videoarte, el net-arte, hacer DVDs, el multimedia, o las diversas producciones a que dan lugar estas tecnologías.

6.2. ARTISTAS TECNOLÓGICOS

El elemento tecnológico juega un papel fundamental en este mundo. Ya sea en las diversas prácticas que habilita, ya sea en la impregnación de su terminología en el lenguaje cotidiano de estos artistas, ya sea en la forma en que obliga a estas personas a cruzar antiguas barreras que distinguían claramente el arte de otras disciplinas.

Hay un punto donde el lugar de estas tecnologías parece jugar una posición tensionante. Y es el límite donde el artista no sabe arreglárselas solo con dicha tecnología, y debe pedir ayuda. Una salida cotidiana a esta situación es el asesoramiento técnico, o las más de las veces, el trabajo en conjunto con personas pertenecientes a otros campos profesionales o disciplinarios. Esto trae consigo otras consecuencias.

Parecería que por un lado el proceso de producción de la obra de arte, el proceso creativo, pasa a ser compartido, y no ya de la absoluta incumbencia del artista —si alguna vez lo fue, cuando el artista manejaba todas sus herramientas—. El artista debe, en cierto modo, “negociar” con otras personas —no necesariamente artistas— el resultado final de su trabajo.

Otra salida de este problema es la aparición, ahora sí, más nítida, del artista tecnológico. Es decir, la exploración en el manejo y en las posibilidades de la herramienta informática muchas veces lleva a estos sujetos a tener que formarse en lenguajes que en un principio parecen alejados de la práctica artística. Tal es el caso de aquellos que deben aprender lenguajes de programación, o incluso de mecánica o electrónica, a fin de poder profundizar en la exploración artística. Esta salida es muchas veces presentada de forma explícita como una cuestión de independencia creativa; en el sentido de que depender de otras instancias a la hora del trabajo artístico coarta la libertad del artista. Además, a esto se le suma la cuestión de los límites en la capacidad creativa impuestos por la tecnología, aunque el artista trabaje solo. Esta discusión es tomada en el sentido de que si todos los artistas trabajan con la misma herramienta, las mismas máquinas (*hardware*), los mismos programas de computadoras (*software*), los cuales aparecen como algo dado, predefinidos, el riesgo es terminar en una producción artística homogeneizada, repetitiva. De ahí la decisión de algunos artistas digitales en apropiarse de los lenguajes de programación y en cuestiones mecánicas, como una cuestión de control del proceso creativo, del proceso de trabajo.

Otro punto que parece poner en juego esta tecnología es la necesidad de mantenerse actualizados. Esta actualización va más allá de aspectos concernientes al arte,

manteniéndose en el plano de conocimientos acerca de las novedades en los programas, en los aparatos para producir o exponer sus obras artísticas.

Esta cuestión de la actualización es patente en relación al equipamiento de los espacios más tradicionales de exposición artística. La falta de infraestructura tecnológica, el equipamiento obsoleto, o la deficiencia numérica de estos equipos en los espacios de exposición, funciona como un obstáculo en la posibilidades de mostrar su trabajo, de hacerse conocer, de difundir estas formas de arte.

Sin embargo, hay un aspecto de estas tecnologías que parecen abrir nuevas dimensiones en el trabajo de producción artística. Me refiero a las posibilidades abiertas al trabajo conjunto; y trabajo conjunto en varias formas. Ya hemos mencionado el trabajo conjunto del artista y el técnico. En esos casos la cooperación puede ir desde la consulta puntual hasta el trabajo codo a codo. Otro modo de trabajo conjunto es la cooperación entre artistas digitales y profesionales de otras disciplinas, unidos por un proyecto puntual común. Aquí es donde se hace visible un discurso que habla de la superación de los límites entre disciplinas o de formas de dar cuenta de la “realidad”.

Estas formas de trabajo todavía nos hablan de formas de cooperación, si se quiere más tradicionales, donde el proceso de trabajo todavía puede estar localizado, centrado, en un mismo lugar espacial. La novedad aparece cuando el proceso de producción, la organización del trabajo, implica personas abocadas a una misma obra artística, pero desde distintas ubicaciones geográficas. En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación ayudan a disolver los límites en los cuales algunos de estos artistas operan. Es muy común que artistas locales se relacionen con artistas de otros países — vemos aquí otro elemento que opera en el discurso de disolución de los límites, en este caso las fronteras nacionales—, y es muy común que trabajen conjuntamente desde la red. Muchas de estas producciones artísticas no salen de la red, es decir, son coordinadas, producidas, difundidas y expuestas sólo en la red, sin pasar jamás a otro formato.

En todos estos casos lo que se ve son cambios en las particularidades de la organización del trabajo. En algunos casos hay una mayor segmentación en las instancias del proceso de trabajo artístico, donde el proceso productivo se “comparte” entre distintas personas, no siempre artistas. En otros casos la colaboración, aun entre pares, es en un espacio virtual comprendido por el mundo de la red cibernética. Es sobre todo en esta última característica señalada donde se ven los rasgos que se le han atribuido en la teoría al “trabajo inmaterial”, lo cual parecería caracteriza a nuestras sociedades contemporáneas.

6.3. CO-PARTICIPANTES

El mundo del arte digital no es únicamente el resultado de los discursos y las prácticas de artistas digitales. Hay otros actores que juegan un lugar fundamental a la hora de comprender las dinámicas que en este campo laboral se dan.

Una figura, que en los últimos años ha adquirido una presencia preeminente en el funcionamiento del mundo digital, es el curador. Aunque este figura —el curador— ya existía, y existe, en otros ámbitos del arte, éstos parecen estar mucho más desarrollados en este campo. Actualmente el curador se ha vuelto una presencia casi imprescindible del ambiente. Incluso hay muchos artistas que han incursionado en las artes de la curatoría. Debido a esto, no siempre es posible separar completamente al actor curador del actor artista, aunque a veces esta distinción es crucial.

La actividad que realiza el curador puede verse desde distintas perspectivas. El curador, por un lado, podría verse como una especie de representante de uno o varios artistas. *“El curador es alguien especializado en el tema y por otro lado es el que te da el espaldarazo, es como un artista viejo que te pone la mano arriba del hombro y te arrastra. Es el que te presenta en sociedad.”* (Ent. 1) Desde este lugar, el curador jugaría un lugar de intermediario, cada vez más legitimado, entre el artista digital y un espacio de exposición determinado, ya sea una galería, un centro cultural, incluso concursos. Aquí el curador se encarga de “presentar en sociedad” el trabajo del artista; presenta su trabajo, lo contextualiza, le da una pertinencia, lo justifica, lo legitima.

Otra mirada, para entender la actividad del curador, podría ser así: el curador trabaja básicamente como un coordinador de exposiciones artísticas. El curador se encarga de presentar muestras artísticas con diversos ejes temáticos. Una exposición puede versar en torno a un tema, un concepto, lo que sea. El curador, entonces, se encarga de investigar, de profundizar sobre el tema, y de buscar e invitar a los artistas que formarán parte de la exposición. En estos casos el curador puede trabajar para la galería, el centro cultural, u otra institución. En estos casos, su función se parece mucho a la de un gestor cultural.

Ahora bien, en cualquiera de estas dos perspectivas —la misma función, desde dos ángulos diferentes— ya se pueden vislumbrar algunos de las tensiones que puede traer consigo esta figura. El curador es a todos los efectos un intermediario, y a veces puede verse como un obstáculo en la distribución de oportunidades de exponer y alcanzar algún lugar dentro del circuito legitimado del arte digital. Debido a la profunda inserción de esta figura en el mundo del arte digital su lugar se ha hecho cada vez más indispensable. Esto tiene su correlato en la generalización del uso de estos servicios por parte de los centros de exposición artística legitimados. Es por esto que para el artista digital contar con un curador se vuelve una cuestión estratégica, porque hay lugares que sin curador no se entra.

Pero esta mirada tiene su correlato en otro aspecto; un aspecto que tiene que ver con el proceso mismo de legitimación del arte digital como “disciplina” artística. El curador, en este otro sentido, juega un lugar importante en el proceso de difusión y legitimación del arte digital en el conjunto de las otras artes —al menos las artes plásticas y visuales—. Como ya hemos visto el curador hace, muchas veces, las veces de gestor cultural. Un artista, además curador, hablando de los comienzos del arte digital, lo pone así: *“(…) En un momento no tenés más remedio, nosotros lo hacíamos porque si no lo hacías tú no lo hacía nadie, vos tenías que hacerlo. (...) No solamente tenías que hacer tu trabajo sino que tenías que ir a difundirlo, pedir salas, encontrar un lugar, ir a prensa, en fin, todo ese tipo de cosas, conseguir los aparatos, y lo hacíamos. Entonces a partir de que existe ya empiezan a legitimarlo y dicen ‘esto existe, es; por más que nos queramos hacer los boludos y no verlo, es’”.* (Ent. 4)

Entonces, la figura del curador, debe comprenderse en esa tensión. Por un lado parece habilitar y legitimar el conjunto de prácticas que hacen al arte digital, pero a su vez puede llegar a funcionar como un obstáculo para los artistas que no cuentan con la posibilidad de ser —o no quieren— “curatorizados”. En definitiva, el curador termina imponiéndose como una de las “reglas del juego”: *“Me parece que las reglas son estas: Vos tenés que presentar una carpeta, jugar con los curadores, presentar bien tu trabajo, lo estético, lo conceptual, y seguir, bueno, unas normas en la presentación.”* (Ent. 3)

Un aspecto que quizás cabe agregar a la cuestión del curador es que aquí también se podría observar una multiplicación de las instancias del proceso creativo. Si la función contextualizante, justificadora, explicativa, del curador se vuelve indispensable, esto le agrega un nuevo elemento a la obra que va más allá del artista.

Otro actor importante dentro de este mundo digital —aunque no de exclusividad de éste— es el crítico de arte. Podría pensarse esta figura como la “contraparte” del curador. Esto, en el sentido de que el curador debe apostar a dar a difundir, a dar visibilidad a lo que es el mundo del arte digital; el crítico de arte juega desde el lado de lo establecido, de lo legitimado, y en un sentido específico, se encarga de “administrar la visibilidad” dentro de lo artísticamente legitimado. Así es visto en general por los artistas digitales. La importancia de estos radica en marcar los límites de lo que se considera, a los ojos del público, lo artísticamente relevante, marcando así el contorno de lo que es arte, primero, y tal vez después, de lo que es “arte digital”.

A estos actores sociales del ambiente digital debe agregársele la presencia de ciertos agrupamientos colectivos, actores colectivos. Me refiero a los talleres, los colectivos de artistas, las fundaciones de arte. Hay diferencias en las actividades que desarrollan unos y otros. Los talleres son espacios de formación y difusión artística, no necesariamente abocados al arte digital, aunque hay talleres con un gran desarrollo en esa vertiente. Estos talleres responden, en general, a un nombre, un artista prestigioso, con una trayectoria reconocida. A su vez, existen agrupamientos de artistas dedicados a un mismo formato artístico, que se dedican también a desarrollar actividades de fomento y difusión de las producciones de arte dentro de ese formato. El colectivo *Perro rabioso* es un ejemplo de agrupamiento de artistas centrados en el video, el teatro y la danza, y que son conocidos en el ambiente digital.

Estos colectivos son importantes en cuanto establecen un lugar de referencia del artista, y lo ubican en un lugar dentro del entramado del campo digital. Así, estos colectivos traen consigo un fuerte componente de identidad, y por lo tanto cohesionador, sirviendo al artista de plataforma.

Ahora bien, en la medida que estos colectivos ocupan un lugar importante en la dinámica del ambiente, y generan identidad y filiaciones, también se establecen líneas o agrupamientos dentro del ambiente. De este modo, hay ciertas líneas de tensión en el ambiente de acuerdo a afinidades y enfrentamientos entre estos agrupamientos. Esto puede llegar a incidir en la concurrencia a una exposición, la recepción de un artista por parte de un jurado, y en distintas situaciones donde se crucen estos roces.

6.4. EL (CORTO) CIRCUITO DIGITAL

Como ya hemos mencionado, el mundo del arte digital es un mundo pequeño, de no más de 40 personas. En general, hay un discurso que hace énfasis en la apertura del ambiente con respecto a los principiantes, a los nuevos talentos. Se dice que el ambiente del mundo digital, el acceso a la exposición, al reconocimiento, son mucho más abiertos que lo que puede ser el arte más tradicional. Aún así, es posible hablar de una diferenciación al interior de este mundo. La diferencia se marca aunque más no sea porque esta división hace que algunos puedan vivir de su trabajo artístico digital y otros no. Esta diferencia, entonces, refiere al acceso a la remuneración por el trabajo. Es en este sentido que se puede hablar de un circuito regido por ciertas normas en lo que refiere a su dinámica, y cuyo acceso también aparece como relativamente

normativizado. Hay, en general, un consenso acerca de los pasos y la forma que hay que seguir si se quiere entrar al circuito.

No debe olvidarse que en un medio pequeño y relativamente poco desarrollado la remuneración por el trabajo artístico es un recurso escaso. Esto tiene más importancia en lo que refiere al trabajo artístico digital, debido a las características del producto artístico, características que lo inhabilitan para formas de comercialización tradicionales. El circuito aporta reconocimiento y acceso a la mayor parte de los fondos disponibles en el ambiente.

Este circuito tiene apoyo físico en distintas galerías, centros culturales, museos, y otras instituciones dedicadas a la exposición, a la difusión, o al apoyo del arte y la cultura en general, de Montevideo. A esto debe agregársele los concursos municipales, nacionales y también privados. La movida del arte digital tiene lugar principalmente en el ámbito privado. Hay algunos de estos espacios que son centrales; es el caso del Centro Cultural España, el Instituto Goethe, la Alianza Francesa, el Museo Nacional de Artes Visuales. Estos sitios son el espacio donde tiene lugar el arte digital legitimado.

Por otro lado, como ya se ha adelantado, la dinámica del circuito no puede comprenderse sin la actividad de los distintos actores colectivos que se han mencionado. Ya se ha escrito acerca de la significancia de estos agrupamientos en el desarrollo de una carrera artística.

6.5. PROFESIÓN DIGITAL

¿En qué medida se puede hablar del Arte Digital como parte de un proceso de profesionalización? Pues bien, antes que nada, estos procesos no se deben tomar como una evolución en términos absolutos, de progresión unívoca, claramente definidos de comienzo a fin —no se podría hablar de un comienzo o de un fin, donde el conjunto de prácticas que *hoy* llamamos arte digital quedara al resguardo del devenir histórico-social—. Sí se puede hablar de un conjunto de prácticas y discursos sociales, de fenómenos sociales, con una tendencia; de modo que se hacen reconocibles desde cierta mirada.

Ahora bien, ¿qué elementos hay en el mundo del arte digital que nos permitan hablar de una tendencia en ese sentido? En primer lugar, hay un grupo de personas que vagamente se reconocen como participantes de una misma actividad, en su totalidad o al menos en alguna parte de sus actividades artísticas. Parecería que, de todos modos, los límites con algunas otras prácticas no están claramente delimitados, e incluso a veces se trata, en el discurso, de diluir esos límites, si bien hay una idea bastante definida de lo que consideran “arte digital”. Casi siempre hay una clara identificación, y reconocimiento de la actividad dentro de lo que refiere al lenguaje plástico y visual. Esto se conjuga con discursos que, nuevamente, apelan a la relativización de los límites dentro del arte y en la cultura en general. Esta pérdida de nitidez de los límites entre las artes encuentra su punto de apoyo en las posibilidades a las que habilitan estas tecnologías, permitiendo incorporar elementos de las otrora bien diferenciadas disciplinas artísticas, como la música, la poesía, obviamente la imagen, etc.

A la misma vez que raramente se encuentran artistas digitales con dedicación total — esta actividad se complementa o con otras modalidades artísticas o con otros trabajos— también es raro encontrar instituciones o espacios artísticos enteramente abocados al arte digital. Éste aparece como una —mayor o menor— parte de aquéllas.

Por otro lado, sí es observable una cierta diferenciación a la interna, en el reconocimiento del circuito legítimo. En todo caso, de haber profesionales del arte digital habría que buscarlos en ese circuito. Hay un reconocimiento de ciertas reglas de juego, como un principio de ordenación de quién está adentro legítimamente y quién todavía no. A su vez, es por y dentro de ese circuito donde se podría hablar de un control de lo que cabe entender legítimamente por “arte digital” y quién cumple con los requerimientos para ser considerado “artista digital”. Esto debe entenderse como parte del mismo proceso de legitimación de estas prácticas.

Al respecto, no se puede hablar de una formación “formal” que “titule” en artista digital. Las trayectorias de los artistas involucrados en estas prácticas son muy variadas. Muchos vienen de otras artes e incursionan en el arte digital como resultado de una exploración. Un componente especial en el proceso de afirmación como artista digital proviene de los vínculos con el exterior del país, con artistas de países donde esta forma artística está más desarrollada. Es muy común concursar en otros países, y trabajar con artistas digitales de otros países —red mediante—.

7. CONSIDERACIONES A MODO DE CONCLUSIONES

Esta investigación se inició a modo de un estudio exploratorio de lo que nos parecía, bajo una primer mirada, una formación social particular dentro del mundo general del arte en el Uruguay. Lo que pretendíamos era poder dar cuenta de las características y dimensiones, de los modos de organización, de este campo laboral, a la vez de hacer visibles aquellas prácticas y discursos que lo hacían posible. Nos habíamos propuesto dar cuenta de los significados y sentidos que orientaban a estas personas en sus interacciones y en el transcurso de su práctica de trabajo, y qué acuerdos y desacuerdos implícitos suponían. Creo que estos objetivos quedaron satisfechos a medias.

Un aspecto que podría llamar la atención una vez leído este trabajo es que parecería que no hemos estado hablando de trabajo. Nos hemos abocado a describir este mundo del arte digital —el cual es también un mundo de trabajo—, a describir quiénes participan en él —artistas individuales, artistas agrupados, curadores, críticos de arte, etc., todos ellos son trabajadores—, a describir lo que hacen —hacen arte ayudados con tecnologías informáticas; esto es trabajo: es una actividad humana que produce valor de uso; un valor de uso también comercializable—, y a describir las relaciones y los vínculos que entre sí, y con otros actores sociales, establecen —estas son relaciones laborales, resultado de acuerdos y conflictos como toda relación social—. Una de las dificultades para comprender plenamente la actividad artística como actividad laboral radica en el aura especial que ha tenido el arte en general en Occidente. Un aura que asocia al arte con las actividades del espíritu, apartándose de la carga material que supondría el trabajo. Esto tiene que ver con los distintos significados que ha tenido el trabajo en la historia de Occidente, distintas cargas de eticidad, con fuertes cargas morales, religiosas.

Ahora bien, el arte, en un sentido muy preciso, es una actividad tan “material” como cualquier trabajo. Material en el sentido que es llevado a cabo por personas reales y concretas vinculadas por interacciones reales y concretas, insertas a su vez en sociedades reales y concretas —real y concreto debería entenderse como una dimensión, no como un atributo absoluto y totalizador—. Es esto lo que, en parte, ha pretendido esta investigación. Dar cuenta de cómo se conforma este mundo del arte digital —que también es un mundo de trabajo—, cuáles son sus actores principales, cómo se distribuyen en este campo social, dónde ponen el acento a la hora de identificarse como parte de *lo mismo* y de diferenciarse de lo otro, lo *no arte digital*.

El *campo* del arte digital está en movimiento, no es algo estático. El arte digital, como *mundo* social, está en perpetua construcción, y esa construcción depende de las múltiples interacciones que se dan dentro de este mundo, con el resto del mundo social, y también es resultado de procesos independientes que se dan en ese mundo social más amplio. Pero en definitiva este mundo social existe porque existen acuerdos de que existe, y de que existe de un modo particular. Y ese modo particular es negociado, precisamente, en aquellas interacciones. El mundo del arte digital uruguayo no está exento de contradicciones, de conflictos. Es el resultado de las tensiones generadas entre distintos actores, tensiones entre talleres, entre artistas y curadores, entre artistas y la tecnología, entre integrantes del circuito y no integrantes, entre modalidades del arte digital, etc. Pero, al mismo tiempo hay una coherencia que se mantiene, hay ciertos entendidos que se comparten, que en cierto modo le dan unidad a este mundo.

Entonces, hablar de un proceso de profesionalización dentro de este mundo podría estar diciéndonos que estos acuerdos implícitos podrían acercarse aún más, en el sentido de hacer más “predecible” su comportamiento. Una profesionalización supone alcanzar

acuerdos sobre significados. No es que las contradicciones sean superadas; algunas sí, otras son subsumidas, aparecen otras. Así, la gran dispersión de prácticas que actualmente conforman el arte digital, pueden pasar a profesionalizarse en la medida que se reduzca esa dispersión. Lo más parecido a un foco “profesionalizador” es en el entorno del circuito legitimado, que son los que tienen acceso al trabajo remunerado, a las exposiciones, a los contactos, son “visibles” desde la crítica de arte, y también para el público. Por otro lado, una profesionalización artístico-digital sería una salida frente a una posible “indiferenciación”, “inespecialización”, producto de la amplia generalización del uso de estas tecnologías en las sociedades de la información.

Esta investigación se ha centrado casi exclusivamente en el ambiente del arte digital. Es difícil saber el grado de semejanza con otras áreas del arte; incluso con las artes plásticas y artes visuales tradicionales. Dada la relativa novedad de estas tecnologías y de su uso con intención artística, es posible que haya diferencias importantes entre éstas y otras artes con mayor trayectoria. Esto es evidente en la velocidad del cambio tecnológico, que los obliga a adecuarse, la necesidad de profundizar en áreas tradicionalmente alejadas del arte, y las posibilidades a las que habilitan dichas tecnologías, desde el mismo proceso productivo (trabajo interdisciplinario, trabajo en red) hasta el potencial de fusionar distintas disciplinas artísticas en una misma obra.



038707

8. BIBLIOGRAFÍA

- Achugar, H.; Rapetti, S.; Dominzain, S.; Radakovich, R.; *Imaginario y Consumo Cultural. Primer informe nacional sobre consumo y comportamiento cultural. Uruguay 2002*; Montevideo, Ediciones Trilce, 2003.
- Becker, Howard: *Los extraños. Sociología de la desviación*; Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1971.
 - *Los mundos del Arte. Sociología del trabajo artístico*; Universidad Nacional de Quilmes, 2008. [Edición original: Berkeley: University of California Press, 1982].
 - *Trucos del oficio: cómo conducir su investigación en ciencias sociales*; Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2009.
- Becker, Howard; Pessin, Alain; *A dialogue on the ideas of “World” and “Field”*; Sociological forum, vol. 21, N° 2, junio 2006.
- Blumer, Herbert: *El Interaccionismo simbólico, perspectiva y método*; Barcelona Hora D.L., 1982.
- Bourdieu, Pierre: “Campo intelectual y proyecto creador”, en: *AA.VV., Problemas del estructuralismo*, México, Siglo XXI, 1969.
 - *Sociología y Cultura*, Colección Los Noventa, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Grijalbo, México, 1984.
 - *Respuestas*, Grijalbo, México, 1995.
- de Terssac, Gilbert: *Trabajo y Sociología en Francia. ¿Hacia una sociología de las actividades profesionales?* (2003), en *Revista Latinoamericana de Estudios del Trabajo*, Año 10, N° 17, 2005.
- Gadea, M.; Rivadavia, B.; Tudurí, G.: *La realidad del Arte Digital*; Seminario de Ciencia, Tecnología y Sociedad de la FCS, Sociología, UdelaR, 2004.
- Glaser, B.; Strauss, A.; *The discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*; New York, Aldine Publishing Company, 1967.
- González Leandri, Ricardo: *Las profesiones: entre la vocación y el interés corporativo. Fundamentos para su estudio histórico*; Madrid, Editorial Catriel, 1999.
- Hardt, Michael; Negri, Antonio: *Imperio*. De la edición de Harvard University Press, Cambridge, Massachussets, 2000.
- Hopenhayn, Martín: *Repensar el trabajo: historia, profesión y perspectivas de un concepto*, Grupo Editorial Norma, 2001.
- Hualde, Alfredo: “La sociología de las profesiones: asignatura pendiente en América Latina” en de la Garza Toledo, Enrique (coordinador): *Tratado Latinoamericano de Sociología del Trabajo*, Fondo de Cultura Económica, México, 2000.
- Monahan, Torin: “Digital Art Worlds: Technology and Productions of Value in Art Education”, en *Foundations in Art: Theory and Education in Review* 26: pp. 7-15, 2004.

- Neffa, Julio César: “El trabajo humano”, en *El proceso de trabajo y la economía del tiempo*; Buenos Aires, Humanidades, 1990.
- Pahl, R.E.: *Nuevas formas de enfocar el trabajo*. Madrid, Ministerio de Trabajo y Seguridad Social, 1991.
- Rodríguez, G; Gil, J.; García, E.; *Metodología de la investigación cualitativa*, Málaga, Ediciones Aljibe, 1996.
- Rodríguez, Joseph A.; Guillén, Mauro F.: “Organizaciones y profesiones en la sociedad contemporánea” en *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, nº 59, pp.9-18, julio-septiembre 1992.
- Strauss, Anselm; Corbin, Juliet: *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Universidad de Antioquía; 2º Edición, 1998.
- Tilly, Chris; Tilly, Charles: *Work under capitalism (New Perspectives in Sociology)*, Boudler, 1997.
- Zarifian, Philippe: *El modelo de competencias y los sistemas productivos*. OIT-CINTERFOR, Montevideo, 1999.