



# Latin(o) American Digital Art

## Documento guía

Autoras: Profesora Claire Taylor y Doctora Jordana Blejmar

Traductora: Ailsa Peate

Universidad de Liverpool

**The Latin(o) American Digital Art project is funded by a grant from the Arts and Humanities Research Council.**



Arts & Humanities  
Research Council

## Documento guía

Este documento recorre las experiencias del proyecto 'Latin(o) American New Media Art', financiado por el AHRC (Consejo de Investigación de Artes y Humanidades). El documento hace una serie de observaciones y recomendaciones en relación con los espacios físicos de exposición de material digital, los usos de las redes sociales para la conservación y la interacción con el público, y posibles colaboraciones futuras artísticas europeas-latinoamericanas.

El documento será de interés particular para museos, festivales de arte, galerías de arte, grupos mediáticos, media labs, artistas digitales y asociaciones profesionales trabajando con medios nuevos. Varios grupos interesados, algunos de los cuales han contribuido a este documento, incluyen FACT (Fundación para Arte y Tecnologías Creativas), el Independent Liverpool Biennial (Bienal Independiente de Liverpool), el E-Poetry Festival (Festival de Poesía Electrónica), y el Cabildo de Montevideo.

*El interés común entre el proyecto de Claire Taylor y los programas temáticos de FACT surgió de inmediato: a ambas nos interesaban los temas del espacio (local, regional, y en línea), de la subversión táctica de la tecnología, y las nuevas posibilidades participativas en el entorno físico tanto como en el virtual.*

**Ana Botella,  
Directora de  
Programas, FACT.**

**ESPACIOS DE EXPOSICIONES PARA ARTES DE LOS  
NUEVOS MEDIOS DIGITALES:**

## MEZCLANDO ESPACIOS VIRTUALES Y FISICOS

Esta sección recorre las experiencias del proyecto respecto a la selección y colaboración con varios recintos para eventos de artes digitales. Las varias obras de arte, las intervenciones y los eventos fueron relacionados al espacio urbano, y se invitó a los espectadores a reconsiderar el paisaje urbano de su entorno. Las reacciones de los espectadores fueron capturadas a través de redes sociales, cuestionarios, y talleres.

En cuanto a los espacios de exposiciones, había dos asuntos principales para abordar: en primer lugar, ¿cómo se puede exponer el arte digital – que suele contener componentes que existen en el espacio virtual – en un espacio físico? Esto ha sido un dilema en los debates sobre la exposición de artes digitales (véase por ejemplo Stallabrass, 2003: 120; London 204-206; Paul, 2008: 23-24). En segundo lugar, dado que las obras de arte fueron desarrolladas en un espacio urbano específico, un reto fundamental fue traducir esta experiencia hasta otra ciudad (Liverpool). Sacadas de su entorno inmediato, ¿cómo funcionan estas obras con un enfoque local?

El proyecto concluyó que, en lo que respecta a los espacios de exposiciones para las artes digitales, los recintos seleccionados tenían que ser flexibles y capaces de adaptarse a los elementos digitales tanto físicos de las obras de arte. Por ejemplo, la sala 'The Box' de FACT fue seleccionada debido a sus muebles flexibles, que podían adaptarse a cada una de las obras de arte: para la obra *Temporal de Santa Rosa* de Brian Mackern, se colocaron los muebles para que la sala tuviera el aspecto de iglesia, con un pasillo que llegaba hasta

un altar. Otros recintos fueron seleccionados debido a sus cualidades emergentes como espacios recién renovados para exposiciones culturales y artísticas, como fue el caso del Cabildo de Montevideo.

Recurriendo a la experiencia de no sólo presentar exposiciones, sino también la de operar múltiples talleres en varios espacios y sitios, los beneficios de presentar obras digitales en espacios físicos son:

1. **La combinación de lo físico con lo virtual.** Todas las obras seleccionadas tenían elementos de interacción física además de la interacción en línea. La exposición de las obras en un lugar físico significó que la interacción del público pudiera adoptar formas múltiples, incluyendo la táctil y la virtual. La interacción con artefactos físicos ofreció a los espectadores la posibilidad de interactuar con las obras en diversos niveles: por ejemplo, en el caso de una de las obras - *Temporal de Santa Rosa*, mencionada arriba - el movimiento de los espectadores en el espacio físico hacía temblar la llama de una vela, la cual, a su vez, provocara cambios en las imágenes de la obra de arte.
2. **El enriquecimiento de las obras a través de la negociación de los espacios.** Las adaptaciones de las obras de arte a las circunstancias locales del espacio condujeron a la creación de diálogos creativos con los artistas, y una mejor comprensión de las obras de arte por parte de los espectadores. Por ejemplo, el hecho de modificar el altar utilizado en una obra para

convertirlo en una base para exhibir robots en otra obra - *Geografía del ser*, de Ricardo Miranda Zúñiga - provocó discusiones sobre la reutilización creativa de materiales y espacios. En el caso de otra obra - *Tejido de memoria*, de Marina Zerbarini - el uso de tres pantallas ayudó a redefinir la interactividad de la obra - dado que originalmente no fue diseñada para ser exhibida de esta manera - así que la decisión curatorial, y el uso creativo del espacio, generaron una nueva versión de la misma obra de arte.

3. **Mayores posibilidades para involucrar al público en la práctica.** Llevar a cabo una serie de eventos participativos como la exposición, además de charlas con artistas, talleres y entrevistas, significaba que los grupos que no interactuaban exclusivamente en línea fueron incluidos en la discusión. Por ejemplo, los talleres que tuvieron lugar en el MediaLab en FACT con los Veterans in Practice animaron el debate sobre el uso de medios digitales *y también* medios tradicionales.

*Los talleres que organizó el proyecto de Claire Taylor con los ViP animaron a uno de nuestros miembros a tratar de involucrarse en el mundo artístico y pensar en el arte de otra forma. [...] ayudó a hacerles pensar en diferentes formas de buscar información y presentarla en forma cartográfica.*

**Paul Dean, Art Psychotherapist, Veterans in Practice.**

Los retos de exhibir obras de arte digitales en espacios físico son:

1. **Problemas técnicos en espacios modernizados/recuperados.** Al escoger los recintos, era importante tener en cuenta cuestiones técnicas, sobre todo con relación a conexión a Internet, instalaciones eléctricas y herramientas. Se

vio la necesidad de descartar unos recintos que habrían sido ideales en cuanto a la idea de la integración con el paisaje urbano, y la recuperación de espacios urbanos para propósitos artísticos, pero carecían de infraestructuras para apoyar intervenciones digitales. Por lo tanto, hay, a veces, una tensión entre decisiones estéticas y decisiones prácticas en cuanto a las herramientas adecuadas y la conectividad para exhibir obras digitales. Se puede resolver ese reto a través de maneras creativas en cuanto al uso de low tech.

2. **Fomentar la intervención.** Como lo han notado varios estudios, en cuanto a las decisiones curatoriales sobre el arte digital (Stallabrass 2003: 120), es importante evitar simplemente instalar una obra de arte digital en una computadora, dado que, para el público, no es una oferta atractiva. Más bien, se debe proveer una oferta completa y atractiva, que incluya elementos no digitales, elementos táctiles, y una interacción lúdica para asegurar que la obra digital obtenga la máxima participación de los espectadores. Se puede asegurar esa máxima interacción a través de unos 'trucos': por ejemplo, en una de las obras - *Geografía del ser*, mencionada arriba- había elementos digitales incrustados en estatuas alrededor de la galería, con los que interactuaron

*A través de su participación en los talleres organizados por Prof Taylor, los miembros aprendieron nuevas maneras de entender la ciudad, lo cual influyó en su proyecto que considera nuestra relación con los sitios de memoria*

**Emily Gee, Acting  
Communities Manager,  
FACT (Foundation for  
Art and Creative  
Technology)**

los espectadores. De esa manera, los artistas y los curadores pueden ofrecer ayudas a los que están tratando de interactuar con las obras de arte.

## **LOS MEDIOS SOCIALES Y SUS VINCULOS A LA CURACIÓN Y LA INTERACCIÓN**

El proyecto tuvo como objetivo sacarle el máximo rendimiento al boom actual de las redes sociales para fomentar al público a interactuar con las obras de arte.

Se consideraron las redes sociales como una manera de enlace entre la obra y el espectador, y una forma de ayudar a las obras de arte de ir más allá de la galería – un debate constante tanto en las discusiones curatoriales sobre el arte digital, como en las estrategias de los mismos artistas.

Las plataformas de redes sociales probadas para lograr este fin incluyeron Wordpress, Twitter, Buffer, Storify y Facebook.

Uno de los retos mayores era el uso de redes sociales como forma de curaduría. Aunque existen estudios sobre la curación de tweets que ocurren de forma natural alrededor de un evento o un tema particular (véase Arnold & Walker 2014), no se ha estudiado hasta la fecha el uso de Twitter como herramienta de curaduría para imágenes artísticas preseleccionadas. En nuestro proyecto, las *Galerías Twitter* fueron diseñadas para operar durante dos meses, para facilitar el reparto de imágenes exclusivas de las obras de arte, y demostrar la evolución de una obra de arte en proceso. El público tuvo la oportunidad de contribuir a la obra artística: podían mandar imágenes diversas para que fueran incorporadas en la obra, y también comentar y

votar por su imagen preferida. Además de eso, se organizó una charla en directo con el artista a través de Twitter, lo cual creó un margen de tiempo específico para fomentar interés alrededor de los eventos, y también funcionó como una manera de mezclar las actividades presenciales con la interacción virtual.

Recorriendo a la experiencia del proyecto, las entrevistas con los artistas, las estadísticas de Twitter, las discusiones con curadores, y los cuestionarios, los beneficios de utilizar Twitter como herramienta de curadería son:

**Una interacción con las obras de arte que se puede rastrear fácilmente.** El análisis de Twitter ofrece cierto nivel de detalle, y permite a los curadores rastrear las interacciones en tres grupos: Impacto (por ejemplo, vistas de cada tweet), Interacciones, e Índice de interacción. Cada tipo de interacción permite a los curadores entender cuál imagen ha sido la más popular. También permite observar, por ejemplo, si los tweets enviados a cierta hora o con palabras claves en el descriptor, fomentaron más o menos interacciones.

**Las interacciones eran más fáciles con relación a las ‘encuestas de salida’ tradicionales.** El uso de Twitter como herramienta de curación significó que se podía dar una opinión inmediata por ‘favoritos’ y ‘re-tweets’. Esta estrategia tiene ventajas sobre una ‘encuesta de salida’ tradicional que suele ser difícil de manejar. El uso de redes sociales permite dar una opinión de manera flexible y dinámica, y según la disponibilidad de cada persona, dado

*La presentación que nos dio el proyecto The Latin(o) American Digital Art sobre la curadería Twitter y el uso de redes sociales para animar los espectadores fue de especial interés, porque se relaciona con nuestros debates sobre maneras innovadoras de dinamizar la interacción entre los entornos educativos, culturales y artísticos*

**Rosana Carrete,  
Cabildo de Montevideo**



que la interacción puede pasar en cualquier momento durante o después de la exposición.

**La obra de arte dinámica.** El uso de Twitter como manera de curar las imágenes de la obra de arte en progreso ayudó a fomentar la idea de que el público podía convertirse en co-creador. Se pueden fomentar obras de arte interactivas, usando las potenciales de las tecnologías digitales: los espectadores toman el papel de co-creadores activos de la obra de arte y contribuyen de manera activa a ella. Esta interacción con la obra tiene ventajas por la subsecuente planificación de otros eventos, porque la reacción de los espectadores y sus contribuciones forman parte de las nuevas iteraciones de la obra de arte.

*Ahora aprecio Twitter como otro medio de difusión artística [...] encuentro su alcance amplio y útil.*

**Participante en el taller,  
Ciudades en Diálogo,  
Buenos Aires**

**Difusión a través del tiempo y del espacio.** La difusión de las obras de arte a través de Twitter facilitó un mayor alcance temporal, lo cual significaba que quienes no pudieron asistir en persona, pudieron, de igual manera, observar las obras de arte. Facilitó también una interacción en un transcurso de tiempo más amplio, además de la capacidad de rastrear estas interacciones conforme pasaba el tiempo.

**Los retos de utilizar Twitter como herramienta de curadería son:**

**Transmitir una narrativa.** La curación de la obra de arte a través de Twitter implica que los paratextos convencionales relacionados con una obra de arte - como un texto explicativo o un catálogo - no se podían incluir para

acompañar cada imagen. Aunque estos elementos eran provistos en otros sitios (el programa impreso, folletos publicitarios de FACT y de Independent Liverpool Biennial, sitios web, y en muchas fuentes más), no podían ser reproducidos cada vez dentro de cada tweet. Por lo tanto, fue necesario crear una narrativa que se podía sostener durante un mes, sin volverse repetitiva, para que un espectador pudiera leer un solo tweet y entenderlo. Para lograr esto, las estrategias incluyeron el desarrollo e implementación de hashtags para crear una coherencia a través de todos los tweets, el uso prudente de enlaces a otros sitios con más información, y recordatorios del proyecto en general dentro de los tweets.

**Restricciones de la cantidad de caracteres.** Los límites de la plataforma Twitter con relación a la cantidad de caracteres son bien documentados. Nuestra estrategia hacia este reto se basó en desarrollar las ideas elaboradas en los nuevos géneros de la literatura electrónica, o sea el microrrelato Twitter (véase Camlot 2012), que interpreta el límite como una oportunidad para la creatividad.

**Preparación de la comunidad Twitter.** Aunque el uso de las redes sociales se ha extendido - Twitter siendo una de las plataformas más populares - el pensamiento crítico y la interacción artística a través de Twitter es un concepto completamente nuevo. Que el público estuviera capacitada para participar, y que entendiera cómo interactuar, fue un gran desafío. Este reto de cambiar los comportamientos, y de

*Este proyecto es un excelente ejemplo de ofrecer una actividad inclusiva e educativa, con un enlace entre el artista y el público, a través de interacciones y experiencias en el proceso creacional. Es una forma de cambiar las impresiones de los espectadores y crear un foro emocionante para debates sobre sus experiencias culturales.*

**Simon Yorke  
Independents Liverpool  
Biennial**

tener un impacto en la manera en que la gente usa y considera las redes sociales fue abordado por la creación de hashtags específicos para fomentar interacciones, y a través de una serie de eventos presenciales donde presentaron estos nuevos conceptos y usos. Otra solución fue la creación de premios para animar la interacción crítica con el espacio curatorial.

### **POSIBILIDADES FUTURAS PARA COLABORACIONES ARTISTICAS EUROPEAS-LATINOAMERICANAS: ARTE NO-ANGLOFONO EN EL REINO UNIDO**

El proyecto quería exhibir el arte digital e innovador que tenía sus raíces en un contexto latinoamericano, y, a la vez, exponer interconexiones con Liverpool y otros contextos regionales y nacionales. Al hacer esto, el proyecto pretendió hacer frente a la representación escasa de los latinoamericanos en los festivales y las exposiciones de artes digitales en el RU. Como frecuentemente las artes digitales en festivales y museos suelen ser anglófonos, el proyecto intentó incrementar el perfil de los artistas digitales de América Latina, intentó presentar sus obras a un público británico, e intentó apoyar formas de interacción innovadoras con su práctica.

Las maneras principales para lograr todo esto suponían la colaboración estrecha y el apoyo de los curadores de FACT y de los Independents Liverpool Biennial. La disposición de los

*Los eventos y talleres del proyecto Latin(o) American Digital Art dieron una nueva perspectiva sobre diferentes culturas, procesos creativos, y experiencias. Resultó ser una de las más importantes exposiciones del Festival [...]. Los artistas internacionales crean vínculos entre la comunidad artística de Liverpool y un público más amplio, lo cual ofrece mayores oportunidades de exponer su obra, y representar la diversidad cultural y creativa de Liverpool.*

**Simon Yorke  
Independents Liverpool  
Biennial**

curadores de tomar un riesgo y de interactuar con artistas no anglófonos fue la clave del éxito de los eventos. También, la publicidad jugó un rol importante: se publicaron anuncios sobre los artistas y sus obras por medios escritos (programas y horarios de actividades) y por medios digitales (sitio web, blog, y Twitter) en las dos organizaciones. Otras maneras de facilitar este diálogo incluye compartir información para colaboraciones en el futuro, como la base de datos 'Latamnet delicious' que fue creada por el proyecto. 'Latamnet delicious' provee una base de datos apta para consulta no solo para investigaciones académicas, sino también para que curadores naveguen y seleccionen obras de arte y artistas latinoamericanos para futuros eventos y exposiciones.

**Los beneficios principales son:**

**El enriquecimiento del ofrecimiento actual.** La inclusión de artistas latinoamericanos en los varios recintos y eventos atrajo a un público nuevo a sus obras. FACT es un instituto que ya tiene un rol destacado en la exposición de las obras de artistas internacionales, y la inclusión de esta exposición sobre el arte digital de América Latina aportó un enfoque importante sobre esta región. Asimismo, los Independents Liverpool Biennial suelen exhibir principalmente artistas locales, por lo tanto la inclusión de obras de arte latinoamericanas proveyó una nueva perspectiva a la organización.

**Un enfoque en las prácticas.** La oportunidad de exhibir estos artistas también trajo la oportunidad de compartir prácticas de diferentes contextos nacionales. En particular, las prácticas de uso táctico de medios digitales, las cuales han

sido ampliamente desarrolladas y teorizadas en un contexto latinoamericano, aportan buenas oportunidades para compartir prácticas. El uso estratégico de la tecnología *low-tech*, por ejemplo, que forma parte integrante del trabajo del artista Brian Mackern, se convirtió en una característica central de los talleres con los Veterans in Practice.

**Construir y desarrollar redes con socios y organizaciones latinoamericanos.** El progreso de los eventos condujo a no solo una colaboración con instituciones en Liverpool, sino también con instituciones basadas en otros sitios del mundo, incluso en América Latina. Los beneficios incluyen intercambios posibles en el futuro, ideas mutuas, y eventos copatrocinados.

**Los desafíos son:**

**Retos lingüísticos y culturales.** Inevitablemente, el hecho de atraer artistas no-anglófonos al RU para exhibir su obra plantea cuestiones sobre competencias lingüísticas y culturales de parte de los espectadores. En un nivel práctico, es imprescindible traducir textos al inglés, y tener intérpretes disponibles durante las charlas con los artistas en español, para asegurar una comprensión básica de las obras. En un nivel más profundo, es importante considerar el conocimiento cultural de los espectadores, y, hasta este fin, proveer la información cultural pertinente durante toda la exposición para asegurar que los espectadores puedan comprender las obras y su contexto cultural.

**Mantener una coherencia geográfica e intelectual.** Dada la especificidad geográfica de las obras de arte, y su

arraigamiento dentro de un contexto latinoamericano, un desafío particular fue el de mantener un equilibrio entre garantizar una exposición coherente de por un lado, y por otro, mantener las especificidades geográficas. Las maneras para enfrentar este reto incluyeron el desarrollo de un enfoque en un tema particular – la noción del paisaje urbano– para establecer vínculos, más que imponer una coherencia artificial que hubiera erradicado las peculiaridades de cada obra de arte. También, colaboraciones con grupos de locales y urbanos (tales como Veteranos in Practice en el caso de este proyecto), pueden ayudar a establecer una coherencia y conexiones a través de paisajes urbanos diferentes.

## **RECOMMENDACIONES**

En razón de lo anterior, las siguientes recomendaciones son presentadas:

1. En cuanto a planear una exposición compuesta de obras de arte digitales, asegure que haya una mezcla creativa de artefactos físicos con intervenciones digitales para que se incremente la interacción del público.
2. Planee la cadencia de tweets según los horarios de todos los públicos significativos y potenciales para maximizar el alcance. Twitter es más eficaz como una plataforma de diseminación inmediata, y los tweets inoportunos pueden perderse si no se mandan a la hora óptima. Los beneficios de re-tuitear para captar audiencias en diferentes zonas geográficas sopesan las preocupaciones por la repetición del mismo mensaje.

3. Haga uso creativo de redes sociales para fomentar la participación de los espectadores. Trate de sacar el máximo provecho de la popularidad de las redes sociales para desarrollar formas de interacción que sirven no sólo como herramientas de opinión sino también como intervenciones activas en la obra de arte.
4. En cuanto a planear interacciones en línea, trate de incluir incentivos y actividades offline. Estos pueden incluir premios que no necesitan de una conexión a internet (por ejemplo, un cartel firmado; una primera edición de la obra de arte), o interacciones presenciales (por ejemplo, talleres) que incrementan las maneras en que el público puede involucrarse en las obras, y ganar acceso a ellas.
5. Haga uso de colecciones de fuentes (tales como el recurso de latamnetart) que se puede utilizar para compartir información para colaboraciones futuras, exposiciones, y eventos.
6. Involúcrese en colaboraciones con festivales y eventos destacados para ayudar la participación de artistas no anglófonos. Asegure que el apoyo lingüístico y cultural esté disponible para proveer acceso sin restricciones a la obra de arte.