

Lo tecnológico en lo contemporáneo. Tensiones categoriales en el Premio Itaú

Nadia Martín

*Este trabajo se propone reconstruir algunos antecedentes referidos a la inclusión de categorías que involucran nuevos soportes y lenguajes tecnológicos al sistema de premiación del arte contemporáneo local. En este caso, se considera el Premio Itaú de Artes Visuales. Se entiende que constituye un territorio estratégico para analizar cómo las expresiones artístico-tecnológicas se incorporan progresivamente a los espacios de legitimación del arte emergente produciendo reajustes en los criterios de valoración e interviniendo en la conformación de un canon contemporáneo.*

#### Local, emergente y plural: por un canon contemporáneo

El Premio Itaú de Artes Visuales surge en 2009 en el marco de una dinámica de renovación general del campo del arte local que, bajo el impulso de políticas públicas y privadas, se venía desarrollando en la Argentina junto con el proceso de reestabilización institucional posterior a la crisis de 2001.<sup>1</sup> En este contexto, la convocatoria se abrió con un objetivo doble: estimular la producción de artistas emergentes, por un lado, y conformar una colección de arte contemporáneo argentino para el Banco Itaú, por el otro.

Un repaso por sus diez ediciones permite notar que buena parte de las obras seleccionadas están atravesadas, desde el plano estético, matérico y conceptual, por factores tecnológicos y científicos. Estas expresiones van ganando terreno en el premio y produciendo, asimismo, reajustes en el sistema de premiación, como la creación de "categorías especiales". Ahora bien, para encontrar el espacio que lo tecnológico tiene en el terreno de lo contemporáneo definido por el premio, resulta importante precisar de qué manera lo contemporáneo es determinado en él. A partir de la lectura de las Bases y Condiciones y de los catálogos de todas las ediciones, se identifican tres dimensiones principales: lo local, lo plural y lo emergente.

En referencia al aspecto local, cabe destacar que la participación está abierta para personas nacidas o radicadas en el país, con un programa explícitamente federal.<sup>2</sup> Sin embargo, lejos de ya viejos programas nacionales o internacionalizantes, lo local aquí se define en referencia a un emplazamiento preciso en un mundo globalizado.<sup>3</sup> Mucho se ha escrito acerca de las características del sistema global del arte, basado en la volatilidad de sus mercados y subastas, la espectacularidad de los encuentros y bienales, y la internacionalidad de los premios, las becas y las residencias (Giunta, 2007). Siguiendo a Terry Smith, si bien las redes del arte organizan estructuras de escala mundial, lo local funciona en este sistema como una fuerza que moviliza la explosión de las diversidades culturales, como así también la hibridación de lenguajes y soportes. Todo ello dificulta la identificación de características generalizables. En consonancia con esta sensibilidad a la vez fragmentaria y totalizante, el certamen no tiene categorías de premiación por tema, estilo o disciplina. Reúne, entonces, un "arte del mundo [es decir, no un arte universal con distintas manifestaciones locales, tampoco artes locales dependientes de la colonización o la globalización, sino artes particulares generadas por la diversidad del mundo]" (Smith, 2012: 328).

Si se atiende a las obras seleccionadas en las diez ediciones, es posible identificar una preeminencia de la fotografía, del video y de las instalaciones. También un conjunto significativo de obras que retoma y recicla herencias tradicionales y modernistas, aunque (con frecuencia, teñidas de mordacidad) las tamiza con la conciencia de un ajuste a la época. En tal escenario de convivencia de las expresiones más diversas, resulta sintomático que, desde la sexta edición del Premio, se proceda a la inclusión de categorías "especiales" que, fundamentalmente, refieren a soportes y lenguajes tecnológicos.

Es adecuado advertir que la primera "categoría especial" que se abrió en la convocatoria 2014-2015 es la "Sub 25". Si a ello se suma que las bases delimitan la participación a producciones inéditas realizadas hasta un año antes del concurso, se distingue que lo emergente, en el premio, está fuertemente asociado a lo reciente y a lo joven. Sin embargo, recordemos que Raymond Williams (2009) propuso que los rasgos emergentes de una cultura no son meramente los nuevos, sino aquellos elementos (significados, valores, prácticas y relaciones) alternativos y opositores al sistema hegemónico, cuya incorporación a este se daría a través de un proceso intencionado que condicionaría y limitaría su emergencia. En tanto las obras tecnológicas son las únicas que, con continuidad, han definido categorías "especiales" de premiación, se entiende que estas señalan zonas de emergencia con un potencial desestabilizador del canon contemporáneo, que el premio tiende a controlar mediante procesos de legitimación regulados.

#### Tensiones categoriales

En el año 2015, Premio Itaú lanzó la categoría "Realidad aumentada", que por primera vez se incorporó en un premio argentino. Resultó ganadora *Canoa y falso repollo* (2015),<sup>4</sup> una pieza del proyecto *Una piedra negra* que, desde 2003, estaba desarrollando Mateo Amaral. Otra obra de realidad aumentada recibió una mención: *Montaña azul* (2015) del dúo Proyecto Theremin.<sup>5</sup> Ambas consisten en travellings por ecosistemas inmersivos con un complejo desarrollo de la experiencia espacial, en los que se logra, asimismo, un destacable trabajo plástico de la imagen digital.

Las cualidades físicas y materiales de estas obras condicionan la recepción individual y pueden requerir asistencia técnica para la colocación del oculus y la instrucción de uso de la obra. Sin embargo, durante la exposición curada por Marina Conte en el Palais de Glace, su particularidad se enfatizó mediante el montaje en un espacio exclusivo (sala 1 y sala 2) para cada una. Cabe mencionar que el primer premio de esta edición quedó en manos de otra obra de arte tecnológico: *Deconstrucento*, de Kevin Kripper; una proyección sobre lienzo de pinturas del renacimiento italiano que, intervenidas en tiempo real por algoritmos que simulan errores de comprensión, introducen en la imagen nociones más abstractas de representación. Sin embargo, la peculiaridad del nuevo soporte, la realidad virtual, es la que merece un espacio aislado. Con ciertas reminiscencias a la fascinación por los inventos y adelantos que se presentaban en las ferias internacionales de mediados del siglo XIX, Premio Itaú incluía así un área "especial" en el seno de lo contemporáneo, asociada a una novedad definida en buena parte por el recambio tecnológico.

Cabe mencionar que en esta séptima convocatoria, en comparación con las anteriores, un gran número de artistas explicitó la dimensión tecnológica de la obra en la descripción de sus propuestas. Y esto aumentó progresivamente a lo largo de todo el certamen. En términos estrictos, la primera obra en la historia del premio que refiere al "complejo proceso tecnológico" implicado en su producción es *Crudo* (2011), de Juan Pablo Ferlat, seleccionada en la cuarta convocatoria. Se trata de una réplica en miniatura de la cabeza del artista, realizada mediante el escaneo y la impresión 3D, pintada con petróleo crudo. En la misma edición también es seleccionada *El patio de mi casa* (2011), una obra que alude a la manipulación de microorganismos mediante técnicas y protocolos de la microbiología, cuyo resultado es la creación de una imagen que la artista, Luciana Paoletti, captura en fotografías digitales. Es decir, en 2012-2013 aparecen las primeras obras que declaran la ciencia y la tecnología como dimensiones específicas de su indagación.

Sin embargo, desde los primeros años del certamen participan artistas cuya área de desempeño se ve en buena medida delimitada por el cruce con lo tecnológico, como Alfio Demestre, Juan Sorrentino, Estanislao Florido, Fabián Nonino y Nicolás Bacal, entre otros. Aun así, en las primeras ediciones, en general, postularon obras en formatos ya canonizados, como el video o la fotografía digital, o propuestas instalativas o escultóricas "mixtas", pero eludiendo la referencia expresa al soporte o lenguaje tecnológico implicado en el proceso. Esto se observa, por ejemplo, en la obra *Jaguar* (2011), con la que Mariano Ramis obtuvo el segundo premio en la tercera edición. Además de las propuestas formales (exploraciones en la geometría del cuerpo mediante el uso de planos) y conceptual (el rescate –no falto de cierto humor– de la dimensión tótemica y simbólica del animal), el jurado destacó "la particularidad de estar construido por medios digitales". El artista, no obstante, lo presentó como "escultura de plástico plegado".

Si se considera la numerosa cantidad de obras tecnológicas que, durante los primeros años del concurso, fueron seleccionadas, resulta posible identificar que la indagación con los potenciales expresivos de los dispositivos técnicos y mediáticos constituye un criterio de valoración significativo para el jurado. Mientras tanto, si se toma en cuenta la descripción que hacen los artistas de sus obras al postularlas, parece que se mostraran renuentes o, al menos, desinteresados en destacar el elemento tecnológico. Con el correr de los años, tendieron a explicarlo.

#### Lo "tecnológico": inclusiones excluyentes

Como hemos visto, materializaciones creativas realizadas con ciencia y tecnología se inscribieron y se seleccionaron desde el primer año. Sin embargo, a medida que el premio las destacó en sus textos curatoriales, como así también en el reconocimiento mediante la selección y la premiación, los mismos artistas tendieron a expresar el lugar que ellas ocupan en sus procesos y productos creativos. Así se observa, por ejemplo, en la sexta edición. Por nombrar algunas de las obras seleccionadas: Mariano Ramis obtiene una mención por un *gif* animado; se trata de *Delta, escapar y ovni* (2014), un ensayo en tres pequeñas pantallas sobre la idea de montaje, desde este particular formato. También es seleccionado *Bytebeat II* (2013) de Diego Alberti, un dispositivo electrónico-lumínico que, mediante programación, controla el movimiento y ritmo de las luces. Cabe mencionar, también, *Nemrod* (2014) de Gabriel Rud, un modelado digital en tres dimensiones que, impreso como si fuera una fotografía, tensiona la idea misma de referencialidad de la imagen. También vale aludir nuevamente a *Los Guzmán [proyecto retratos]* (2012), de Luciana Paoletti: un inquietante y lúcido proyecto de resignificación del retrato mediante la captura fotográfica del resultado –protocolos de la microbiología mediante– de cultivos de microorganismos tomados del cuerpo de sus retratados.

Es preciso observar que esta tendencia a explicitar el componente tecnocientífico en la propuesta de los artistas se da sobre todo desde la cuarta edición. Un elemento que podría explicarlo es el poder legitimante que el texto curatorial de ese año, en manos de Aylén Vázquez, planteaba en relación con la "ciencia y tecnología" como los recursos más "innovadores y complejos" que confrontan a los artistas de hoy con "el reto de superar y trascender la espectacularidad del medio utilizado". De ahí en más, y especialmente desde la sexta convocatoria, hay un amplio crecimiento de obras tecnológicas dentro de la selección final; crecimiento que se mantuvo en adelante.<sup>6</sup> Esta dinámica inclusiva puede ser comprendida, también, a la luz del efecto canonizante que el premio tiene al considerar favorablemente estas obras en sus estándares de calidad y mecanismos de valoración implícitos en sus selecciones, pero también –a partir de la séptima edición– en la inclusión de nuevas categorías específicas. Las prácticas artístico-tecnológicas, entonces, estarían progresivamente estimuladas a presentarse como tal; lo que podría tener una consecuencia paradójica: en el premio, la obra tecnológica será reconocida y legitimada mediante mecanismos que tenderán, cada vez más, a generar efectos singularizantes. Vale decir, empieza a constituir un espacio de inclusión-excluyente dentro del ámbito contemporáneo emergente definido por el mismo premio.

#### La contemporaneidad de lo tecnológico

Trabajos como los de Edward Shanken (2013) y Dominic Quaranta (2013) han propuesto que, a pesar de que las artes tecnológicas han tenido un amplio desarrollo en nuestro tiempo, la mayoría de los relatos históricos sobre arte contemporáneo las han desconocido o marginado como prácticas especializadas. En continuidad con esta tesis, Jazmín Adler (2018) ha identificado, en el campo local, cómo la expansión de las tecnologías digitales de los años noventa reconfiguró las relaciones del arte con la tecnología; proceso en el cual las prácticas tecnoartísticas comenzaron a constituir un circuito autónomo respecto del mundo del arte contemporáneo. Efectivamente, su segregación contemporánea hacia espacios especializados se observa, en los ámbitos de premiación, en la existencia de concursos como el MAMBA-Fundación Telefónica, que funcionó durante el período 2003-2013, o el ArCiTec, que surgió en 2015, entre otros.<sup>7</sup> Ahora bien, en el marco de nuestro análisis, también es preciso advertir la incorporación de categorías vinculadas a los "nuevos soportes" en certámenes ya tradicionales que se renuevan. Tal es el caso de la introducción de la categoría "Instalaciones y medios alternativos" (que experimentó con el tiempo cambios, como "Arte digital" y "Nuevos soportes") al Salón Nacional en el año 2000; y luego la incorporación de "Nuevos soportes" al Fondo Nacional de las Artes y de "Otros soportes" al Premio Trabucco de la Academia Nacional de Bellas Artes. En suma, se trata de una dinámica, muy reciente, de desajustes y reajustes que se dan en el campo del arte contemporáneo, que demuestran que las artes tecnológicas también han entrado con su peso propio al sistema del arte actual.

En el terreno específico del Premio Itaú de Artes Visuales, las categorías "especiales" incluidas en las últimas cuatro convocatorias fueron: "Realidad virtual" (7ª edición, 2015-2016), con la obra ganadora de Amaral ya aludida; "Arte interactivo: videojuego" (8ª edición, 2016-2017) en el que resultó ganador Daniel Simons con *Bildo*; "Realidad aumentada" (9ª edición, 2017-2018), cuyo primer premio obtuvieron Yasmín Reguero y Magalí Matilla Santoro con *Efímera, la flor del eclipse*; y "Arte con impresión 3D" (10ª edición, 2018-2019), en la que ganó *Trans* (2016) del colectivo Viento Dorado. Como se observa, estas categorías refieren a tecnologías de desarrollo muy reciente. Por su parte, las obras que, en el marco de una propuesta conceptual y formal, utilizan electrónica analógica, programas de diseño digital, pantallas y programación de código, entre otros, se han integrado a la arena del premio normalmente, sin distinciones especiales. Son, entonces, las novedades tecnológicas que lindan con el objeto industrial y de consumo o con el artefacto (y las que suscitan, probablemente, los mayores conflictos en el momento de determinar los criterios de su valoración en términos estéticos) las que merecen un reconocimiento particular en categorías. Así, en la tensión entablada entre el arte tecnológico como categoría en sí misma y el uso de la tecnología como una herramienta más –entre otras del arte contemporáneo– se define una dimensión emergente en la contemporaneidad del arte.

Agamben sostiene que la contemporaneidad es una relación de desfase y anacronismo, a la vez que de adherencia con el propio tiempo. Precisa: "Puede decirse contemporáneo solo aquel que no se deja cegar por las luces del siglo y que logra distinguir en ellas la parte de la sombra, su íntima oscuridad. [...] aquel que percibe la oscuridad de su tiempo como algo que le corresponde y no deja de interpellarlo" (2008: s/p). En nuestro tiempo histórico, la tecnología es un hecho y su renovación y desarrollo incesante, un motivo de obnubilación. Al respecto, algunas investigaciones sobre artes tecnológicas han señalado frecuentemente la necesidad de revisar la incorporación acrítica y ansiosa de dispositivos producidos en los centros mundiales con el objetivo de no reproducir los sistemas ideológicos en ellos involucrados. Sin embargo, esto no implica desentenderse de la condición tecnológica propia de nuestro tiempo. Siguiendo a Agamben, la actitud del artista contemporáneo respecto de la tecnología se puede comprender, entonces, como aquella que –sin dejarse deslumbrar por el dispositivo nuevo– utiliza la novedad tecnológica como una vía de ingreso al presente y a la comprensión de puntos claves en los que se modula su porvenir.

#### Emergencias en lo contemporáneo

Como hemos visto, Premio Itaú reúne una multiplicidad de expresiones artísticas que se producen en estas latitudes en sintonía con las dinámicas –plurales, híbridas, desjerarquizadas– del arte global. Sin embargo, la novedad tecnológica es un factor desestabilizante que, aún sin marcos claros para su valoración estética, moviliza la creación de nuevas categorías de premiación y la conformación de jurados especializados, en una dinámica de inclusión-excluyente.

Al observar los dictámenes de los jurados conformados *ad hoc* en las últimas dos ediciones del premio, es posible observar el destaque en las obras de la dimensión conceptual y la capacidad de explorar los potenciales estéticos no desarrollados en el campo de la industria mediática y electrónica. En la mención de honor de la 9ª edición, a la obra en realidad aumentada *Hombres de Piedra* (2018) de Flavio Bevilacqua, el jurado destacó: "Lejos de concentrarse en el artefacto técnico o en dinámicas de interactividad directas o efectistas, el trabajo articula un discurso mordaz e irónico, sostenido por una estructura formal y un concepto que apunta a la experimentación, más allá de las convenciones y

cánones del medio". Del Primer Premio en arte con impresión 3D, concedido a *Trans* (2019) del colectivo Viento Dorado, se destacó "el proceso de conceptualización, consistente en la creación de una figura humana a partir del escaneo corporal de cada una de las integrantes del grupo". De *Figura sobre óvalo*, la impresión 3D con la que Nicolás Rodríguez (2018) obtuvo la primera mención de honor, el jurado valoró "las superposiciones temporales y espaciales que la obra propone, así como el aprovechamiento del error como recurso estético contemporáneo provisto por la tecnología".

Así pues, en el núcleo del arte contemporáneo, la novedad tecnológica parece dinamizar nuevas áreas de indagación para artistas y movilizar un reajuste conceptual y categorial necesario para la definición de nuevos criterios de evaluación y valoración. En el juego de tensiones entre un "arte tecnológico" y un "arte contemporáneo", que necesariamente –en cuanto es contemporáneo a su tiempo– involucra los avances tecnológicos y científicos, se definirá la lógica de inclusión-exclusión de las expresiones tecnológicas y el reajuste del canon del arte contemporáneo emergente que opera en el premio. En este, la obra tecnológica consiste en el elemento emergente por excelencia; o, aún más, en el elemento emergente entre lo emergente: aquel que, mediante dinámicas de inclusión selectiva va [re]definiendo el canon contemporáneo, planteando algunas claves del arte por venir.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adler, Jazmin (2018). *Ruinología contemporánea. Emergencias de la escena de las poéticas electrónicas en Buenos Aires (1996-2016)*. Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires.
- Agamben, Giorgio (2008). "¿Qué es lo contemporáneo?". (trad. Cristina Sardoy), *Clarín*, 21 de marzo, s/p.
- Giunta, Andrea (2009). *Poscrisis. El arte argentino después de 2001*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- (2007). "Arte y globalización. Agendas, representaciones, disidencias". *Artilugios. Investigación, Reflexión y Crítica en el Campo de los Estudios Visuales*, vol. 1, pp- 64-71.
- Quaranta, Domenico (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: Link.
- Shanken, Edward (2013). *Inventar el futuro. Arte, electricidad, nuevos medios*. Nueva York: Departamento de Ficción.
- Smith, Terry (2012). "¿Qué es el arte contemporáneo?". *Qué es el arte contemporáneo*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Williams, Raymond (2009 [1974]). *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las Cuarenta.

1. Según señala Andrea Giunta (2009), a partir de la emergencia de nuevas instituciones, como el MALBA (colección privada Costantini) en 2001 y el MNBA Neuquén, se comenzará a definir un nuevo mapa museográfico a nivel federal que, en 2004, tendrá un récord en inauguraciones de instituciones públicas nuevas o transformadas: abren los Museos de Arte Contemporáneo de la Universidad de Misiones, la nueva sede del de Bahía Blanca y el MACRO en Rosario; se estrena el nuevo montaje de la colección de arte argentino en el MNBA y se realizan importantes retrospectivas de artistas argentinos a lo largo de todo el territorio nacional, entre otros.
2. Se trata del primer concurso que, con el objetivo de facilitar el acceso a la participación desde distintos puntos del país, desarrolla un sistema de inscripción online. Asimismo, de la primera a la séptima edición, la muestra colectiva de las obras seleccionadas tuvo una itinerancia por varias provincias. Algunas instituciones recorridas son: el Centro Cultural Virla y Museo Provincial de Bellas Artes Timoteo Navarro de Tucumán, el Museo de Arte Contemporáneo de Salta, el Espacio Contemporáneo de Arte y La Nave Cultural de Mendoza, el Museo Emilio Caraffa en Córdoba, el Centro Cultural Parque de España de Rosario, la Sala Emilio Saraco de Neuquén, el Teatro Auditorium de Mar del Plata y el Museo de Arte Contemporáneo de La Plata.
3. En efecto, artistas de Uruguay, Chile, Ecuador y México que vivían en el país han participado del premio.
4. Registro disponible en: <https://vimeo.com/168844912>
5. Registro disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=0fUWUQLE5eU>
6. Resulta oportuno, en este punto, señalar la progresiva incorporación, cada vez más numerosa, de jurados de selección y premiación provenientes de esta área de producción y estudio (cabe recordar a Mariano Giraud en el jurado de selección de la 7ª edición o a Jazmin Adler en el de la 8ª y a Mariano Sardón en el jurado de premiación de la 9ª, entre otros) como asimismo a la conformación de jurados especializados para las nuevas categorías tecnológicas a partir de la 9ª edición (Mariela Yeregui, Alejandro Schianchi y Natalia Rizzo en "Realidad aumentada" y Mariano Giraud, Marcela Cabutti y Marcela Astorga en "Arte con impresión 3D").
7. Como señal de su marginación, cabe agregar la escasa participación del arte robótico, del bioarte y de otros soportes multimediales en contextos expositivos en general. También, el surgimiento de carreras de formación y producción especializada, como las carreras de grado y posgrado en Artes Electrónicas de la UNTREF, o las carreras de Artes Multimediales de la Universidad Nacional de las Artes (UNA) y de Diseño Multimedia en la Universidad Nacional de San Martín (UNSaM) y en Maimónides. Resulta adecuado destacar festivales aún vigentes como FASE-arte + ciencia + tecnología y Noviembre Electrónico y el surgimiento de un circuito de jóvenes académicos y curadores abocados específicamente a este ámbito, entre los que se puede nombrar a Jazmin Adler, Silvana Spadaccini, Mertina Rañi, Cristian Reynaga y Boris, entre otros.

Link a la nota: [http://untref.edu.ar/rec/num8\\_art\\_7.php](http://untref.edu.ar/rec/num8_art_7.php)