



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO|UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA

*Espacio expositivo para la difusión, exhibición y
promoción de arte digital latinoamericano*

LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA
LIMINALIA

Autor: Rosario Bonnefoy
Profesor guía: Marcos Chilet

Tesis presentada a la Escuela de Diseño
de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

Febrero 2022

Santiago, Chile

Agradecimientos

A Marcos, por su paciencia, disposición y por guiarme de la mejor manera para lograr sacar adelante este proyecto.

A los maravillosos artistas que participaron en esto, por compartir su talento conmigo y confiar en mí para compartirlo con más gente.

A mis papás, por darme la libertad y las herramientas para ser la persona que soy hoy en día. Sobre todo a mi mamá, por apoyarme y creer en mí incondicionalmente.

A mis amigos, por siempre sacarme una sonrisa y hacerme sentir menos sola en estos últimos dos años tan extraños e inciertos. También a mi compañero, por su enorme ayuda, apoyo y contención. Les quiero mucho y me motivan día a día.

A todos, muchísimas gracias.

Índice de Contenidos

A. Introducción		C.3 Formulación	.36
A.1 Motivación Personal	.6	C.4 Objetivos	.37
A.2 Resumen	.7	C.5 Contexto	.38
A.3 Introducción	.8	C.6 Destinatario	.39
B. Marco Teórico		D. Estrategia de Desarrollo	
B.1 Arte en la era de Internet	.11	D.1 Metodología de trabajo	.42
B.1.1 Arte Digital	.12	D.2 Etapas del proceso	.44
B.1.2 Internet Art	.12		
B.1.3 Post Internet	.14	E. Comprender	
 		E.1 Levantamiento de información	.47
B.2 Estética de interés para el proyecto	.15	E.1.1 Arte digital e instituciones artísticas	.47
B.2.1 Low-fi	.16	E.1.2 Democratización del consumo y exposición artística propiciada por la mediatización actual	.49
B.2.2 Post-digital	.17	E.1.3 Consumo de arte digital en pandemia	.50
B.2.3 Gen Z y nostalgia digital	.18	E.1.4 Contexto local: Chile y Latinoamérica	.53
B.2.4 Low-fi Post-digital	.19	E.1.5 Nueva generación de coleccionistas	.54
 		E.2 Estado del arte	.55
B.3 Nuevas tecnologías en la era de la hiperreproductibilidad	.22	E.2.1 Antecedentes	.56
B.3.1 NFTs ¿Qué son)	.23	E.2.2 Referentes	.60
B.3.2 Realidad virtual: definición y posibilidades	.25	E.3 Entrevistas a actores clave	.64
B.3.3 Consideraciones en torno a las nuevas tecnologías	.29	E.3.1 Entrevistas a artistas	.64
 		E.3.2 Entrevistas a posibles destinatarios	.68
B.4 Rol del diseño	.30	E.3.3 Entrevista a expertas	.69
B.4.1 Diseñador como mediador cultural y artístico	.30	E.3.4 Síntesis	.70
B.4.2 Curaduría digital	.31		
 		F. Definir	
C. Formulación del proyecto		F.1 Aproximación a la propuesta	.72
C.1 Problemática	.33	F.2 Definición de soportes y componentes	.74
C.2 Oportunidad	.34		

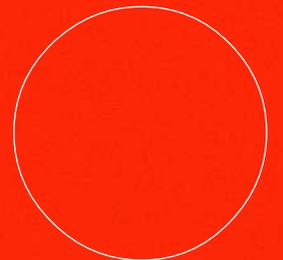


F.3 Funcionamiento y logística	.75
F.4 Selección de artistas	.77
G. Desarrollar	
G.1 Identidad del proyecto	.80
G.2 Identidad Gráfica	.81
G.3 Desarrollo del sitio web	.83
G.4 Primera exposición	.98
G.4.1 Articulador narrativo	.98
G.4.2 Selección de obras	.99
G.4.3 Gráfica redes	.101
G.4.4 Realidad virtual	.102
G.4.5 Realidad aumentada	.106
H. Implementar	
H.1 Plan de difusión	.108
H.1.1 Difusión en redes	.109
H.2 Resultados	.111
H.3 Estrategia de sostenibilidad	.115
I. Cierre	
H.1 Proyecciones	.117
H.2 Conclusiones	.119
J. Bibliografía	.122
K. Anexos	.126

Introducción

A.1
A.2
A.3

Motivación Personal
Resumen
Introducción





A.1 Motivación Personal

Internet ha sido algo que ha estado presente en mi vida desde muy pequeña, prácticamente desde que tengo memoria. He presenciado su evolución e inserción en la vida cotidiana de casi todas las personas que me rodean. Otro ámbito que ha estado presente en mi vida por mucho tiempo es el arte. Si bien no soy artista, siempre me ha interesado aprender, recorrer y experimentar todo lo que respecta a las artes visuales.

Al momento de tener que decidir en torno qué realizar mi proyecto de título, en un principio no tenía la más mínima idea. Luego de divagar por muchas ideas, caí en cuenta de que el arte es uno de los intereses que se ha mantenido por más tiempo presente en mi vida, así que realizaría un proyecto sobre arte. Claro, esto tenía sentido, sin embargo había un problema: la pandemia. Frente al escenario sanitario, y la incertidumbre de este contexto, llegué a la conclusión de enfocarme en el arte y medios digitales, y así poder realizar un proyecto que no requiriera presencialidad, además de ser Internet y la cultura nacida de este otro de mis mayores intereses.

Uno de los requisitos personales que establecí que debía cumplir mi proyecto, era que de alguna u otra manera

ayudara realmente a alguien, fuese a mil personas o a una sola. Es en base a estos antecedentes que llegué a una idea: una iniciativa que apoyara a artistas latinoamericanos, un grupo históricamente poco representado en esferas artísticas tradicionales, y que formasen parte de corrientes de arte digital, a difundir su arte.

Así nace un proyecto que busca a la vez combinar mis intereses personales —explorando también áreas del diseño que siempre me llamaron la atención pero nunca tuve la oportunidad de explorar en la universidad, como diseño expositivo, web, de realidad virtual y aumentada— con un espacio de documentación, recopilación, curatoría y difusión de talentos emergentes latinoamericanos dentro de las artes visuales digitales.



A.2 Resumen

La inmersión actual en internet influye tanto nuestras formas de interactuar como de crear. Internet ejerce un rol determinante en la gestación de nuevas formas de expresión, procesos creativos y estéticas nacidas completamente desde lo digital. A su vez, el nivel de interconexión que conlleva la globalización actual y los constantes avances en la tecnología, suponen una mayor facilidad para la exposición de estas nuevas formas de artes nacidas desde lo digital. Pero este no es siempre el caso. Esta situación, sumada a que las instituciones tradicionales del arte, mercados y circuitos, no han logrado incorporar integralmente a las manifestaciones artísticas enmarcadas dentro de estas estéticas emergentes, genera brechas y obstaculiza la difusión de este tipo de arte.

Esta situación es aún más aguda en Latinoamérica, en donde todavía no se ha logrado articular efectivamente una escena emergente de artistas digitales. A la vez, el desarrollo de tecnologías, como los NFTs, ha provocado la aparición de nuevos circuitos de arte digital, vislumbrando también un cambio en las lógicas de los mercados del arte.

La dificultad de difusión de arte digital emergente latinoamericano, junto con la popularización de estas tecnologías

incipientes, presentan una oportunidad para acortar la brecha entre los artistas que forman parte de corrientes de arte gestadas desde lo digital y las audiencias, recepción crítica y circuitos de comercialización.

Liminalia es un proyecto que aborda esta oportunidad a través del diseño de un espacio expositivo virtual articulado desde la difusión, exhibición y promoción de las obras de estos artistas emergentes latinoamericanos. Liminalia busca potenciar esta escena y su posicionamiento en mercados y circuitos de arte digital a nivel internacional, con el objetivo de visibilizar y articular una escena emergente de artistas latinoamericanos que se adscriben a distintas corrientes dentro del arte digital.



A.3 Introducción

La llegada de internet supuso una gran revolución tecnológica, modificando nuestra forma de interactuar con el mundo, haciendo actualmente casi imposible imaginar una vida sin redes. Internet también generó un gran impacto en la cultura, y, naturalmente, en las artes visuales. La artista Marisa Olson (2008) describe todo tipo de arte influenciado por el internet y medios digitales como arte postinternet. Dentro de la gran categoría de postinternet, se pueden diferenciar ciertas corrientes y tendencias, no encontrando todas la misma aceptación por parte de los circuitos tradicionales de las artes visuales.

Los artistas postinternet actuales buscan maneras de mostrar cómo la cultura de internet y avances tecnológicos han redefinido nuestra forma de relacionarnos con el mundo, decantando en nuevas estéticas y formas de expresión: net art, memes, activismo digital, performance online, etc. (Connor, 2013; Premiyak, 2016). Hoy las instituciones del arte no reconocen plenamente el valor de estas expresiones y su inscripción como corrientes estéticas legítimas; la orientación objetual inherente a museos, galerías, y el mercado y mundo del arte, ha configurado los espacios en pos de acomodar arte estático, no logrando adecuarse a obras de nuevos medios, las cuales se alejan diametralmente de

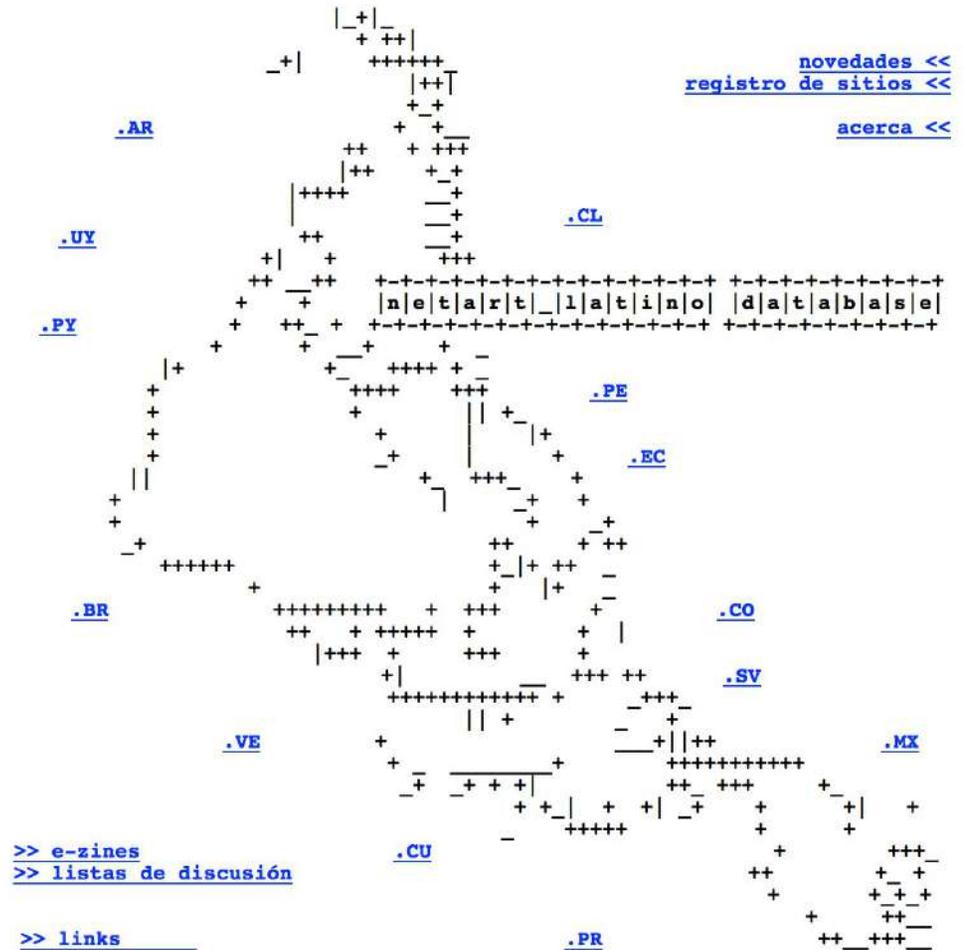
formatos artísticos anteriores —inclusive formatos orientados a los procesos o la desmaterialización— (Paul, 2006). Esta dificultad para adaptarse a los soportes propios del arte digital, respetando su contexto de creación, aumenta la brecha entre este e instituciones artísticas. Nuevos medios en el arte requieren nuevos formatos expositivos.

En este sentido existe una brecha entre expresiones artísticas propias de internet y nacidas de las lógicas culturales de creadores y creadoras emergentes en Latinoamérica, y los circuitos de recepción, comercialización y exhibición de estas obras. Esto sumado a la exposición constante de información que las personas experimentan en internet vuelve más difícil acceder a plataformas que desarrollen una propuesta curatorial en torno a arte digital emergente latinoamericano. Esta misma brecha es en parte fundamento de la precarización de esta actividad artística, siendo muy complejo generar estrategias de sostenibilidad a mediano y largo plazo. La realidad del arte digital emergente se enmarca al interior de una precarización generalizada del quehacer artístico. Por ejemplo, según los coordinadores de las Áreas de Fotografía y Nuevos Medios del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, en Chile existe una “falta de plataformas de profesionalización, difusión e inserción



del sector emergente en el contexto artístico de producción, circulación y comercialización de obras artísticas”, decantando en una falta de visibilidad de este sector. Es una hipótesis de este trabajo que esta falta de plataformas es aún más aguda para formas de expresión artísticas digitales y no convencionales. La problemática y oportunidad que aborda el presente proyecto es acortar la brecha entre los artistas digitales emergentes en Latinoamérica —y en particular en Chile—, con las audiencias, recepción crítica y circuitos de comercialización a nivel global, que hoy están desarrollándose al amparo de nuevas economías y ecosistemas digitales, junto con aportar en la investigación y documentación de tendencias estéticas digitales que no han sido tan estudiadas hasta el minuto.

Si bien las artes de nuevos medios, arte de internet y posinternet suponen categorías complejas para las instituciones tradicionales de arte contemporáneo, tanto Europa como Estados Unidos presentan intentos por su comprensión e inclusión (Verschooren, 2007). Esta situación difiere en Latinoamérica, en donde hay una deficiencia de iniciativas estratégicas, literatura y conservación en el campo del arte digital (Mukhopadhyay & Thompson, 2021). La relevancia de esta oportunidad recae en que, existiendo una plataforma —internet— que permite difundir su trabajo de forma internacional, todavía no se ha logrado organizar ni unificar una escena de artistas digitales emergentes latinoamericanos, perpetuando la baja representación y validación del arte digital latinoamericano en el mundo del arte contemporáneo (Blejmar & Taylor, 2016; Mukhopadhyay & Thompson, 2020).



[fig. 1] netart latino database
Brian Mackern, 2010



Marco Teórico

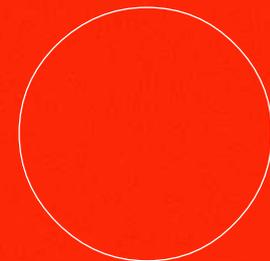
B.1

B.2

B.3

B.4

Arte en la era de internet
Estética de interés para el proyecto
Nuevas tecnologías en la era de
la hiperreproductibilidad
Rol del diseño





B.1 Arte en la era de Internet

Actualmente nos encontramos en una era de la digitalización; la mediatización e interrelación entre lo social y lo virtual. Las prácticas cotidianas se encuentran entrelazadas a las infraestructuras mediáticas (wi-fi, celulares, aplicaciones, etc) (Couldry & Hepp, 2017), situación que no da señales de cambiar en un futuro cercano. Estas prácticas mediales dan lugar a nuevos lenguajes de expresión, que surgen a partir de los códigos y profundas transformaciones culturales que ha provocado internet a nivel sociedad, el cual a la vez se ha vuelto un espacio para la creación y difusión artística, en particular de aquellos que nacieron insertos en él.

Esta era de digitalización y los avances tecnológicos asociados a ella han incidido en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas, e inevitablemente, en el arte también. A la vez, la accesibilidad a estos avances aumenta constantemente; softwares, dispositivos, redes, aplicaciones, son solo algunas de las tecnologías que acercan la posibilidad de producir arte a cada día más personas.

De esta manera, se ha generado una proliferación de nuevas formas de hacer arte aprovechando estos nuevos medios, siendo el mayor ejemplo de esto el arte digital y los diversos movimientos artísticos que se han generado a partir de este.

Para contextualizar donde se sitúa la estética de interés para el proyecto, las obras y artistas pertenecientes a esta y donde nace, se hace necesario explicar cómo internet, la digitalización y nuevos medios dan lugar tendencias artísticas, cuáles son, sus características, origen y cómo se relacionan con la escena investigada.



B.1.1 Arte Digital

Al hablar de arte en la era digital, es necesario saber qué se entiende por arte digital. El Museo de Arte Digital de Austin comprende el arte digital como “arte que usa tecnología digital en cualquiera de tres maneras: como producto, como proceso, o como el sujeto”. Por otro lado, Riboulet (2013) lo define como “un arte perteneciente al multimedia”, caracterizado por la “creación y constitución de un lenguaje propio”, proponiendo “situaciones expresivas y semióticas inéditas” (p. 139). Ambas definiciones abordan las comprensiones de arte digital consideradas en el presente proyecto, una clase de arte caracterizada por suponer novedad (aunque realmente ha estado presente hace más de 50 años) y estar constantemente avanzando y explorando diversos formatos, una clase de arte que se mueve a un ritmo y temporalidad distinto que el arte en el mundo físico, no compartiendo la estabilidad e inmutabilidad de este. El arte digital puede reproducirse y observarse en cualquier momento o lugar, siendo a la vez objeto, por su inevitable materialización; escritura de programas y la infraestructura correspondiente, y no-objeto, por la infinidad de manifestaciones perceptivas. (Riboulet, 2013)

Los inicios del arte digital datan de la segunda mitad del siglo XX, alrededor de los años sesenta y principalmente en Estados Unidos y Europa. En Latinoamérica, si bien existen exponentes de arte digital que datan de esta época, como Juan Downey, Waldemar Cordeiro y Eduardo Mac Entyre, no es hasta la Re-

volución Digital en los años 90, que, gracias a una mayor democratización del acceso a computadores e internet, aumenta la cantidad de artistas latinoamericanos que se adentran en estos nuevos medios.

En sus comienzos, el arte digital encontró dificultades en cuanto a su reconocimiento e inserción en instituciones del arte tradicionales, siendo recibido con cierto resquemor e incompreensión por parte de estas.

Si bien actualmente el arte digital está mucho más presente en estas instituciones, siendo reconocido como una manifestación artística legítima, no todas sus categorías están completamente insertas. La aparición del arte digital supone un quiebre en esquemas previos relativos al arte, conllevando también su cuestionamiento dentro de este. El arte digital comprende un gran abanico de manifestaciones artísticas que pueden ser categorizadas como tal; arte generativo, dibujo digital, data-moshing, etc. Esta gran variedad de medios que conforman el arte digital también suponen un grado de dificultad en su definición; la diversidad y diferencias entre estos hacen difícil entrever un hilo unificador entre todas.

B.1.2 Internet Art

Internet ha generado grandes cambios en la producción de

visualidad, inclusive originando un género de arte determinado por este: Internet Art. El Internet Art, también llamado Net Art (no confundir con net.art¹) consiste en “una forma de arte específicamente concebida a través del internet, en internet y para internet” (Ricci, 2020). El Internet Art surge alrededor de 1990, cuando la popularización de este intrigó a múltiples artistas a adentrarse en la web desde una perspectiva creativa y experimental. El internet art supone una gran categoría que

engloba varios subgéneros; browser art, software art, en síntesis, entre otros, incluyendo cada forma de arte intrínsecamente relacionada con la web en alguna etapa de su proceso creativo. Para el crítico alemán Tilman Baumgärtel (1999), existen seis factores que caracterizan al

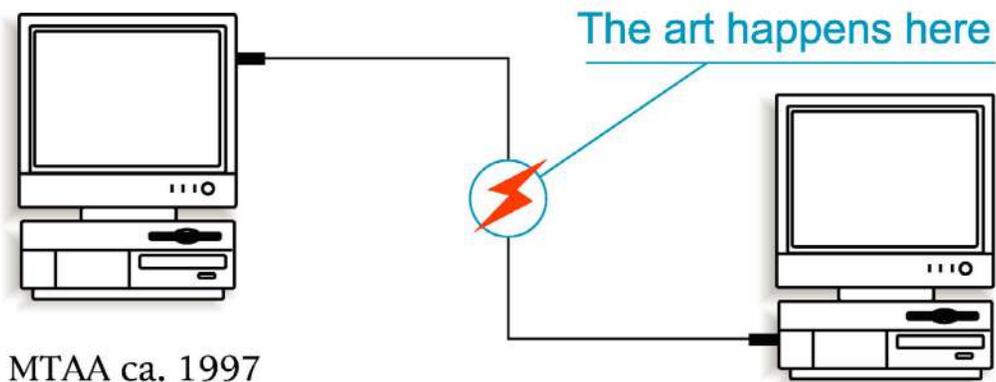
Internet Art como tal: conectividad, alcance global, multimedialidad, inmaterialidad, interactividad e igualdad.

A su vez, el Internet Art está inserto dentro del arte digital y contemporáneo, por lo que comparte problemáticas similares a este, como por ejemplo el debate en cuanto a lo que se considera realmente Internet Art, debido en parte a la amplia gama de sub-categorías que engloba, y también al carácter experimental de los medios que utiliza. Este carácter experimental también se relaciona con una naturaleza de cuestionamiento. Los orígenes del Internet Art como tal datan de inicios y mediados de los 90's, cuando lo online implicaba un terreno novedoso y lleno de incertidumbres y posibilidades impensadas en el pasado. La primera ola de artistas del Internet Art de esta época comienzan a cuestionarse ciertos aspectos de la

¹ Si bien ambos términos se relacionan con el Arte de Internet, el net.art, estilizado en minúscula y con un punto separando ambas palabras, es un término que hace referencia a “network art”, enfocándose más en el concepto de redes, comunicación e interconexión, caracterizándose también por las limitaciones de la baja banda ancha de inicios de internet. Net Art, por el otro lado, es una manera más corta para referirse al Internet Art, a una fase posterior del arte de internet con un enfoque en los softwares. (Verschooren, 2007)



Simple Net Art Diagram



[fig. 2] *Simple Net Art Diagram (SNAD)*
MTAA, 1997

web, como la relación entre lo físico y lo online, consideraciones en cuanto a la privacidad en internet, ciber-comunidades relaciones, y el entendimiento del yo virtual, entre varias otras preocupaciones dentro de este nuevo medio (Ricci, 2020). Estos cuestionamientos también conllevan un replanteamiento frente a la espacialidad de la obra, ¿es el único lugar donde se puede apreciar arte el medio físico? Esta serie de pensamientos decantó en una desconfianza hacia las instituciones tradicionales de arte, llevando así al Internet Art a una de las problemáticas más representativas del arte digital: la dificultad de ser reconocido e incluido por estas instituciones.

Vale mencionar que esta desconfianza no es unilateral, mientras los artistas del Internet Art dudan de la capacidad de estos espacios de mantener la fidelidad de las condiciones de creación de sus obras al exponerlas, las instituciones del arte se cuestionan este nuevo movimiento y su pertinencia a las esferas artísticas.

Las obras de Net Art que históricamente han logrado ser incluidas con mayor facilidad en estos espacios son las que tienen un lugar en el espacio físico, dejando de lado en múltiples oportunidades a manifestaciones con un mayor entrelazamiento a lo digital y online, cuyo traspaso a lo físico no es claro ni natural.



B.1.3 Post Internet

Vivimos en una era post-internet, donde internet dejó de ser una novedad y se transformó en algo banal y cotidiano. A la vez, estamos experimentando los efectos de la natividad digital, y también el posicionamiento de internet, tanto como herramienta de creación artística, es objeto de análisis y crítica. Este término fue mencionado por primera vez por la artista Marisa Olson en una entrevista con el sitio web We Make Money Not Art en 2008. En esta entrevista, Olson, refiriéndose al Internet Art, argumenta que ya no es posible definir a este solo por estar estrictamente basado en el internet/computadores, sino que corresponde al arte que ha sido, de alguna u otra manera, influenciado por el internet y medios digitales.

Internet Art y arte post-internet no son conceptos necesariamente excluyentes, sino que hacen referencia a etapas distintas en el arte relacionado a internet. De la misma manera que el net.art corresponde a una fase inicial del Internet Art, con un enfoque en las posibilidades de las redes y la intercomunicación en sí, el arte post-internet, tal como lo indica su nombre, es una fase posterior que responde al nivel de adaptación de internet de forma global, la inevitable influencia de este en nuestras vidas y las manifestaciones artísticas originadas a partir de esto. En resumen, el post-internet corresponde a una etapa contemporánea del Internet Art. Si bien post-internet no es un término profunda ni rígidamente definido, Olson lo plantea como arte después del internet, no en un sentido de

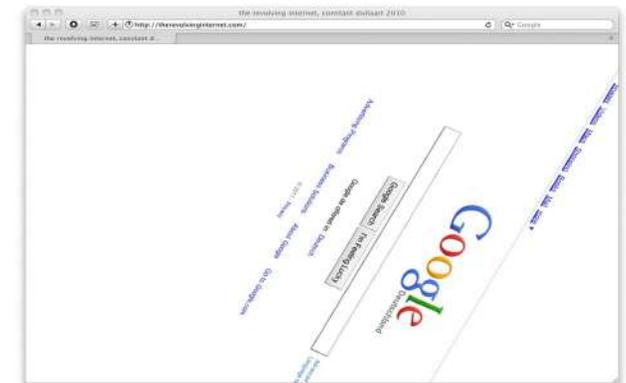
“fin”, si no de algo que le sigue. El arte post-internet es arte consciente y crítico de internet; del impacto que ha tenido en la cotidianeidad y los que puede generar en un futuro. Como fue mencionado anteriormente, el post-internet no significa el fin del Internet Art, si no una continuación de este desde diferentes miradas y respondiendo al contexto actual del nivel de mediatización, en conjunto a una democratización aún mayor del acceso a internet.

Una de las mayores diferencias entre ambos movimientos es la experimentación en cuanto a soportes. El Internet Art responde a una etapa exploratoria del internet en sí como medio, adentrándose en las posibilidades que lo digital y las redes ofrecían como soporte artístico. Por otro lado, el arte post-internet juega más con la cibercultura; la cultura que ha creado internet y sus repercusiones en nuestras formas de interactuar y crear, sus beneficios y problemáticas. A diferencia del Internet Art, el arte post-internet muchas veces se escapa de la digitalidad pura, alejándose del uso de pantallas como soporte principal y explorando diversos medios físicos para entregar su mensaje, alejándose así del concepto de inmaterialidad asociado a la web.

Cuestionamientos similares en torno a internet son abordados por ambos movimientos; el alcance que puede llegar a tener en un futuro cercano, privacidad, normalización de patrones de comportamiento y posibilidades artísticas son algunos de estos.



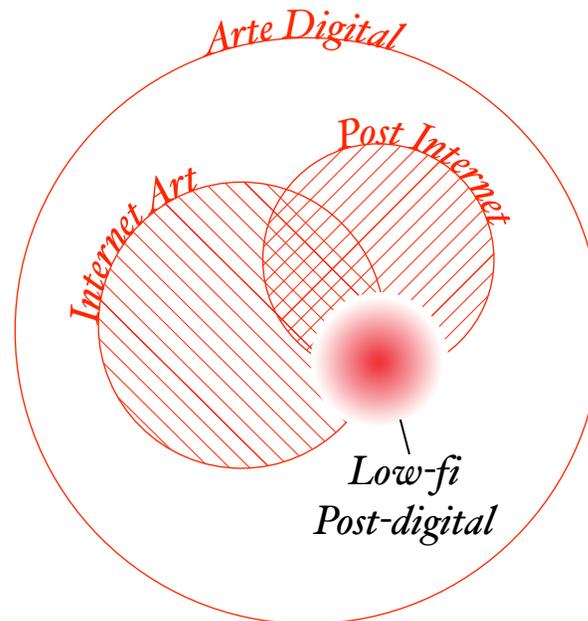
[fig. 3] *Daily Times (Performer)*
Siebren Versteeg (2012)



[fig. 4] *The revolving internet*
Constant Dullaart (2010)



B.2 Estética de interés para el proyecto



Para comprender la formación del movimiento artístico dentro del arte digital en el que se enfoca este proyecto, se hace necesario sentar una base de los antecedentes, contextos y elementos que lo han influenciado. Ya han sido presentados anteriormente algunos de los movimientos que más influyen y tienen relación con el low-fi post-digital, la estética de interés para el proyecto, al igual que una contextualización general de la situación actual y pasada del arte digital. Estableciendo esta base general en cuanto a arte digital y estéticas de internet, es necesario proceder a las corrientes más específicas que dan lugar al low-fi post-digital. También es necesario mencionar que si bien low-fi y post-digital son conceptos ya existentes, esta denominación nace a partir del presente proyecto, en búsqueda de definir la corriente estética a exponer en Liminalia.

[fig. 5] Ubicación Low-fi Post-digital dentro de la escena de arte digital
Elaboración Propia



B.2.1 Low-fi

El low-fi o lo-fi, del inglés *low fidelity* (baja fidelidad) es un término mayoritariamente utilizado en el ámbito musical para referirse a un estilo en el que prima el uso de equipos y soportes de baja calidad para grabar, resultando en un sonido con imperfecciones audibles y una reminiscencia a la tecnología musical disponible en las décadas de los 60'-70'. Trasladándose a las artes visuales, la estética low-fi se caracteriza por no buscar demostrar perfección ni precisión, incorporando una esencia cercana a lo 'bocetual'.

La simpleza aparente de esta estética da una idea de obras no terminadas y no tan pulidas, de la misma manera que el sonido low-fi da la idea de audio imperfecto y trabajado con soportes de menor calidad que los normalmente usados en la actualidad. Mientras que en la música se usan *samples* de música antigua, el análogo de esto en las artes visuales digitales son las referencias a la resolución lograda con softwares de principios de los dosmiles (como la pixelación, aspecto angular de renders 3D o derechamente baja definición de la imagen). Esta estética se asocia con el kitsch; estilo artístico de "mal gusto", caracterizada por tener un aspecto infantil, trillado, falto de autenticidad estética, y en resumen, vulgar. Ambas corrientes estéticas, y en resumen, vulgar. Ambas corrientes estéticas comparten la crítica indirecta hacia lo pretencioso del arte contemporáneo (Lee, 2016), al igual que el cuestionamiento en cuanto a si pueden ser considerados arte realmente.



[fig. 6] *Not much in my pockets*
Aline Bouvy (2015)



[fig. 7] *NSin Sisamuth and Ros Seraysothea*
Danaan Andrew (2019)



B.2.2 Post-Digital

Lo post-digital por otro lado, no se refiere a algo que viene después de lo digital, sino más bien entendiendo ‘post’ como una continuación, una progresión y no una negación, de la misma forma que el post-internet. Este concepto nace a partir de la interrogante ¿qué pasa cuando lo digital pasa de la revolución a la normalización? Llamas (2020) describe lo post-digital como “una cualidad en las prácticas culturales, los medios y el arte por la adopción de estas nuevas formas de relación con lo digital o por la reacción ante ellas”; lo digital ha pasado a ser algo completamente cotidiano y carente del misterio que suponía en sus inicios, abriendo así espacio al cuestionamiento de la situación de lo digital en nuestras vidas, lo difuso del límite de esto y lo análogo y su lugar como articulador sociocultural. A la vez, está altamente relacionado con el post-internet; ambos abordan el nivel de mediatización actual y la inevitable influencia de Internet en prácticamente cada aspecto de nuestras vidas, y la obsolescencia de la perspectiva de internet como un espacio innovador. Ambas corrientes buscan explorar los efectos de Internet en diversas aristas (arte, literatura, sociedad, entre otros) desde distintos puntos de vista y siendo el post-internet un término más amplio que post-digital, pero guardando una estrecha relación al fin y al cabo. Mientras que post-internet se refiere a estas cuestiones en relación solo con el cambio en torno a Internet, post-digital es un concepto más amplio porque remite a los cambios culturales provocados por la tecnología digital en su

conjunto, incluida, por ejemplo, la “new aesthetic” asociada con la llamada tecnología de baja fidelidad. (Berry y Dieter 2015: 10)”

En cuanto a las artes visuales, la estética medial post-digital se opone al concepto de ‘digital’ asociado con altas tecnologías y alta fidelidad, rechazando la idea de un ‘progreso digital’ e ‘ideales de representación perfecta’ (Andrews, 2000). Esta tendencia cultural reconoce esta nostalgia y resurgien-

to de medios pasados, es crítica hacia nuevos medios y la fascinación casi obsesiva hacia estos. En términos estéticos, contrasta con las tecnologías actuales y su constante avance: existiendo softwares que permiten realizar renders cada vez más realistas, la estética post-digital es contraria a la búsqueda de alta calidad y perfección que posibilita la tecnología disponible. Lo post digital apunta a una hibridación entre nuevos y viejos medios, una exploración de las imperfecciones de medios antiguos y las posibilidades de los modernos.

[fig. 8] *Asymmetrical Response*
Cory Arcangel y Olia Lialina (2018)





[fig. 9] *Travel back to Millenium*
Nicolas Lam para Sicky Mag (2020)



B.2.3 Gen Z y nostalgia digital

Es innegable que en la actualidad existe un resurgimiento de tecnologías y formatos mediales antiguos: cámaras análogas, vinilos, cassettes, e incluso no tan antiguos, como ipods, audífonos con cable y cámaras digitales de principios de los dosmiles. El creciente interés en estos últimos medios mencionados proviene mayoritariamente de la generación z y su atracción por una estética Y2K². Esta estética nace a partir de un sentimiento de insatisfacción y angustia ante el capitalismo tardío, buscando una vuelta a un pasado idealizado como mejor, siendo influenciado por tendencias como el retrofuturismo. Dentro de sus características visuales, se encuentra el uso de minimalismo audaz, inspiración en el blobismo —en resumen, gran parte de lo que conformaba la cultura pop de principios de los dosmiles— (Alexander, 2016). El Y2K también es considerado una estética de “mal gusto”, vinculándose también con el kitsch, al igual que el low-fi.

Es relevante mencionar y explicar esta tendencia en vista de que generación Z es parte de la demográfica del usuario objetivo de este proyecto, haciendo necesario explorar y conocer sus intereses, subculturas emergentes y patrones de comportamiento en torno a estas. Por otro lado, comparte la visión y el usuario del low-fi post digital; gente que ha nacido en un ambiente digitalizado, acostumbrado a adaptarse a los avances tecnológicos y nuevos medios sin importar la velocidad con que estos aparecen. Más allá de lo visual, el factor

principal que incide en este vuelco hacia estéticas antiguas es el descontento y nostalgia, provocado por un cansancio generalizado hacia esta constante necesidad de adaptación y su impacto tanto en nuestra vida on-line como off-line. Esta nostalgia juega también un rol fundamental en la generación de la estética low-fi post digital; la cultura pop de los dosmiles es un elemento comúnmente presente en las obras pertenecientes a esta, ya sea de programas televisivos, videojuegos, vestimenta o la estética en general.

Ambos conceptos, el low-fi y el post-digital, son bastante amplios y no aplican a un sólo ámbito o disciplina. Y si bien son distintos, un elemento en común es la nostalgia. Esta pulsión por recordar al pasado se explica de cierta manera por un agotamiento generalizado frente a la rapidez del avance de la tecnología; la velocidad con la que constantemente aparecen nuevas plataformas, aparatos y medios hace imposible estar al día con todo. Este cansancio y descontento frente a la rapidez con la que tenemos que adaptarnos a estos avances, termina por generar un desencanto hacia el concepto de digital asociado a altas tecnologías. (Cramer, 2015)

² El término Y2K proviene de “year 2000 problem” (problema del año dosmil), en donde Y=year (año) 2=two (dos) y K=thousand (mil). Este problema corresponde a un bug o error informático que supuestamente se produciría en el cambio de milenio, al no haber programado aparatos electrónicos con calendarios que pasaran de 1999. Finalmente solo ocurrieron errores menores y no un gran caos como se pensó en algún minuto. (Alexander, 2016)



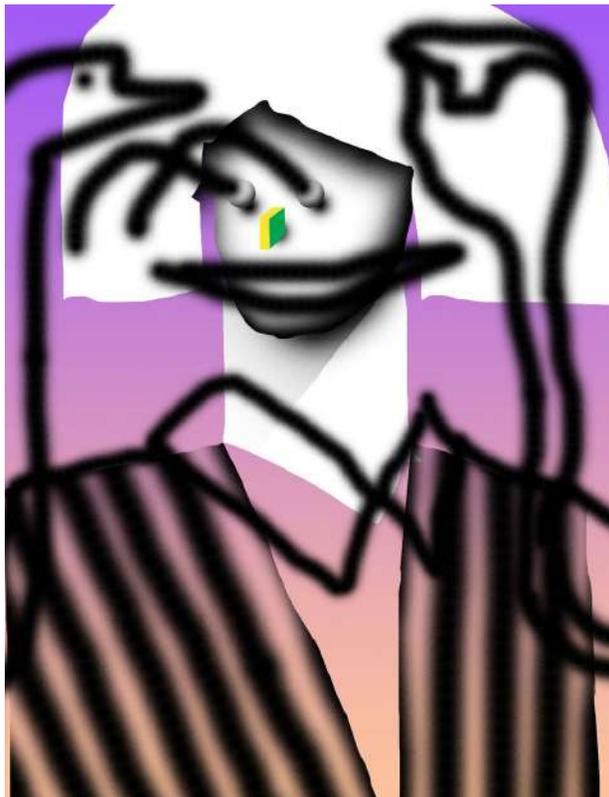
B.2.4 Low-fi Post-digital

Antes de definir este término, se hace necesario explicar su origen. En primer lugar, durante el proceso de investigación en la etapa de Seminario, caí en cuenta que no existía un término para definir la estética con la que me interesaba trabajar. Ante la falta de un término preciso y la necesidad de su estudio, decidí denominar esta estética en base a conceptos existentes que fueron parte de mi investigación. Habiendo definido estos dos términos, low-fi y post-digital, podemos pasar a explicar al low-fi post digital.

El low-fi post-digital describe una estética del arte visual digital, y a su vez engloba a distintas técnicas y tendencias dentro de este, recogiendo los elementos mencionados anteriormente del low-fi y post-digital; dar una idea de imperfección y nostalgia. Del low-fi recoge la reticencia a la búsqueda de perfección; trazos no limpios, pixelación, y reducción intencionada de la resolución son algunas de las características de este en el arte digital.

Frente a la constante búsqueda de representar el mundo real de la forma más fidedigna posible por parte de los diversos avances tecnológicos y nuevos medios, el low-fi post-digital surge como una respuesta que busca poner en valor la digitalidad en sí sin necesidad de demostrar su capacidad actual de asemejarse al mundo real y continuo avance en este aspecto, si no que pensando y valorando lo que representaba

[fig. 10] *Sin Título*
Alexey Shahov (2020)



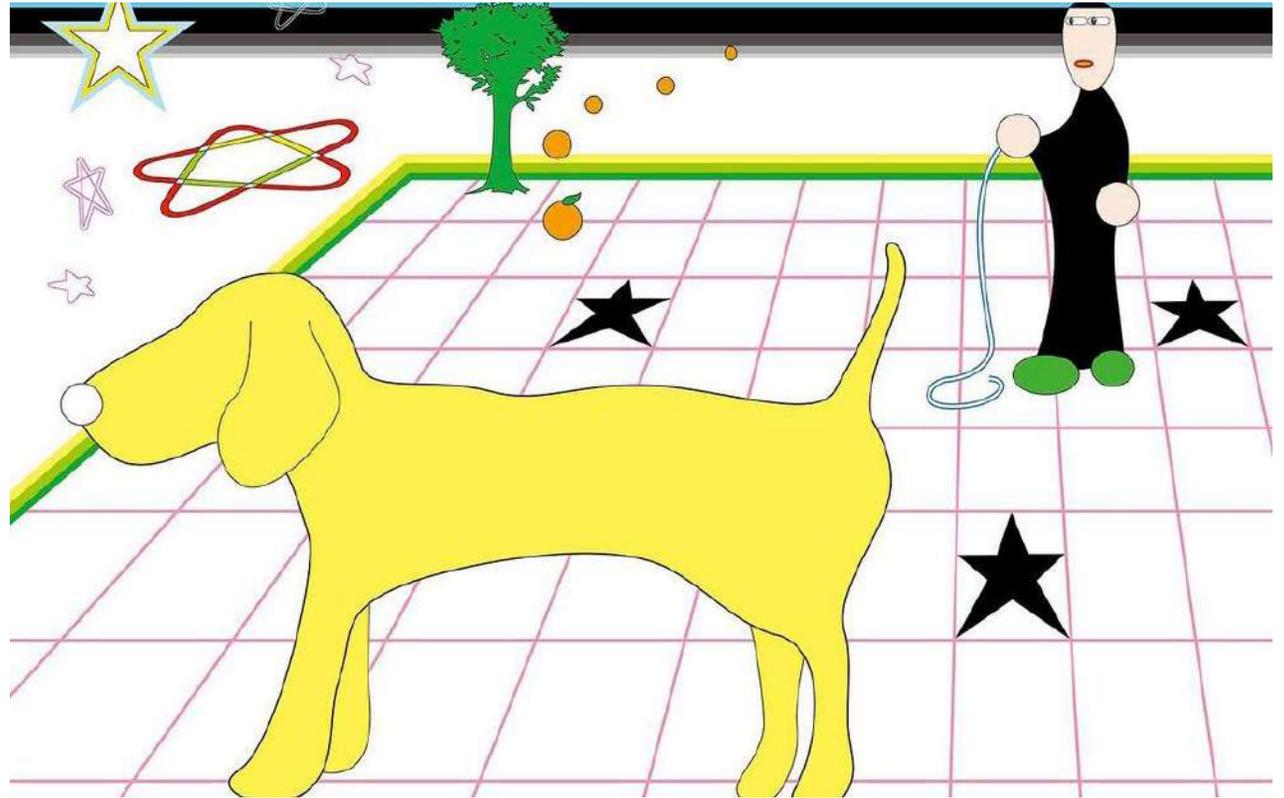
la digitalidad previo a su total normalización cultural, cuando aún implicaba una gran novedad y sus posibilidades futuras eran impensadas.

Se asocia al post-digital por compartir la filosofía de rechazo al constante avance de la tecnología: las obras insertas dentro del low-fi post-digital suelen incorporar elementos como el aparentar o estar realizadas con softwares antiguos o casi obsoletos, como Paint. También suelen incluir elementos de la cultura popular de fines del siglo XX y principios del XXI, como personajes de anime, series, videojuegos o elementos de la cibercultura de esta época (o también más actuales), entre otros. En síntesis, el uso de elementos comerciales y de la cultura popular como factores estéticos (Llamas, 2020), razón por la cual, y al igual que el low-fi y el Y2K, como fue mencionado con anterioridad, se asocia al estilo *kitsch*.

Ahora, estéticamente, la simpleza aparente de las obras enmarcadas en este movimiento dan una idea de ser poco pulidas y no estar completamente terminadas, obras que mucha gente puede considerar derechamente como algo no bello, o incluso no considerarlo arte. De esto se desprende la pregunta: ¿Por qué existe un interés (que parece ir en aumento) en este tipo de arte, y artistas que se van sumando a este estilo? Para el filósofo Matthew Kieran (1997) el valor estético recae en el placer y satisfacción que algo nos pueda generar, por ende, no hay realmente sólo un estándar de lo bello debido a su subjetividad. En palabras de Verschroeen, en las obras de arte de internet, “el placer estético puede ser entendido no en términos de belleza, si no en términos del placer derivado



[fig. 11] [Rei Ayanami, Goddess Come]
@9uzzkob (2022)



[fig. 12] Space Space
Mizukoshi Tomomi (2020)

de la habilidad de responder en un nivel sensitivo tanto como cognitivo a los estímulos multi-sensoriales ofrecidos”.

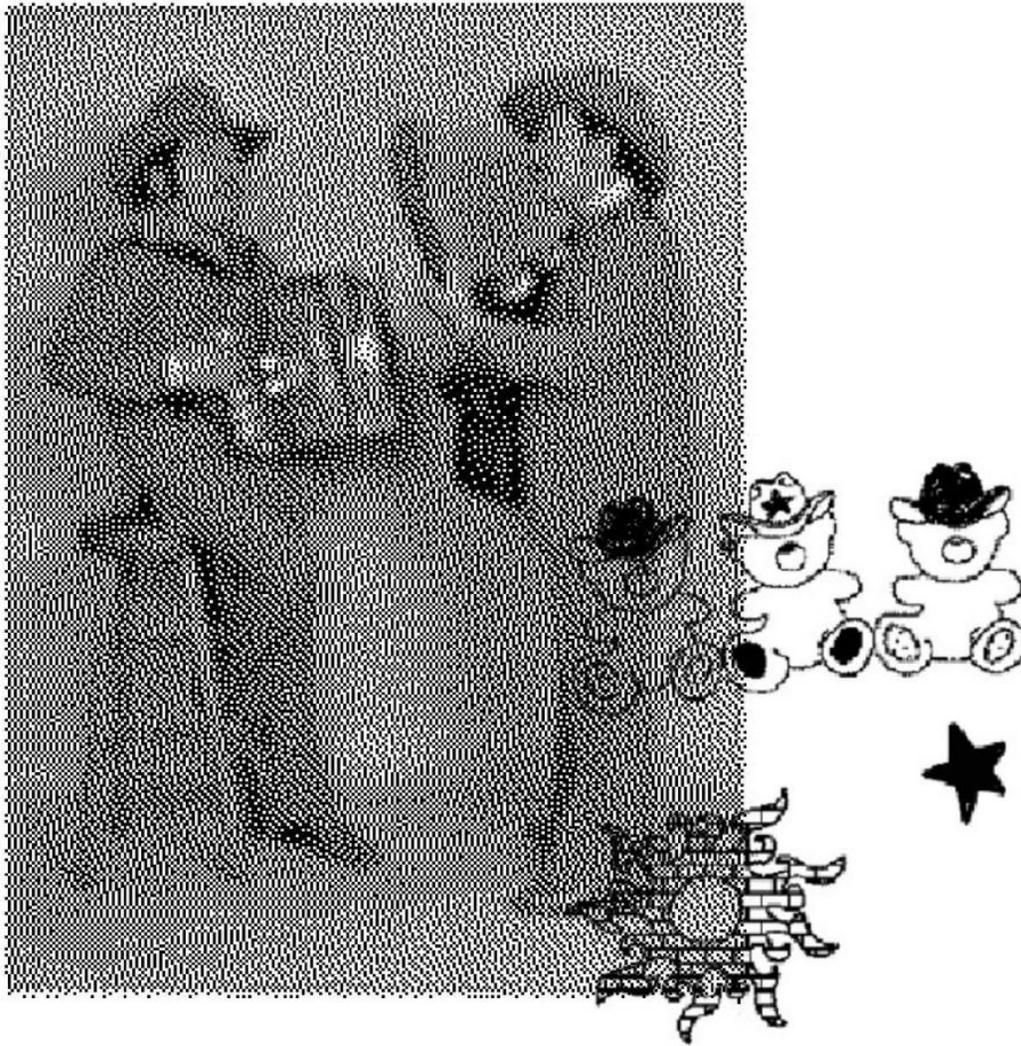
La índole ‘bocetual’³ de la estética low-fi post-digital puede no generar satisfacción en todos los públicos del mundo del arte, y en consecuencia, no ser considerado bello, dificultando su inserción en circuitos e instituciones artísticas tradicionales. Kieran también postula que para percibir apropiadamente una obra de arte “puede ser requerido un conocimiento previo acerca de movimientos, categorías o intenciones artísticas particulares” (Kieran, 1997, p. 383). La caracterización del

grupo interesado en las estéticas low-fi post-digitales indica que ocurre algo similar: quienes producen y consumen esta clase de arte han estado insertos en la cultura de internet vivenciando su evolución y masificación, teniendo un rol fundamental en sus vidas actualmente (Connor, 2013). Comprenden y aprecian el low-fi post-digital al haber sido partícipes de los avances tecnológicos digitales y las estéticas que se han gestado en internet a través de los años; muchas veces las obras de esta corriente presentan elementos nostálgicos, como una calidad de imagen asociada a la tecnología disponible hace 10–20 años, elementos que resuenan con el público previamente mencionado.

³En su libro *Estéticas de la fealdad (Aesthetik des Hässlichen)* (1853), el filósofo Kari Rosenkranz establece que un boceto no es completamente satisfactorio debido a la falta en su ejecución, sin embargo, esto no los convierte en algo feo, pudiendo dar una idea completa de su potencial belleza.



[fig. 13] *Muchacho activo busca chamba (yo)*
Katherine Gómez (2021)



Un rasgo diferenciador del low-fi post-digital latinoamericano, es la presencia de un componente socio-político, relacionado a la contingencia y problemáticas locales del artista, muchas veces presentando una crítica en torno a estos temas, inscribiendo el arte digital dentro de los procesos culturales propios de Latinoamérica. Junto con esto, otras características comunes son elementos de la cultura popular latina y personajes reconocidos dentro de esta.

En el contexto latinoamericano, al igual que el arte digital en general, las corrientes del arte low-fi post-digital no están insertas de forma integral en las instituciones del arte tradicionales, tanto a nivel local como global. Sin embargo, el escenario para este grupo es particularmente complejo, principalmente por la baja representación generalizada de artistas latinoamericanos en espacios expositivos globales, evidenciando la deficiencia de iniciativas que trabajen específicamente con artistas y movimientos de índole emergente y no tan cercana a medios artísticos tradicionales.



B.3

Nuevas tecnologías en la era de la hiperreproductibilidad

Las artes visuales están profundamente relacionadas con las condiciones tecnológicas del momento en que son producidas. A principios del siglo XX —y con la masificación de la fotografía— la posibilidad de reproducir una pintura fue objeto de un gran debate estético. Para el filósofo Walter Benjamin (1936), la reproducción no tiene el mismo valor que el original; “la reproductibilidad técnica de la obra artística modifica la relación de la masa para con el arte” (Benjamin, 1936, p.16), estableciendo así que las tecnologías que permiten la masificación de las obras las despojan a su vez de su presencia irreplicable. Las tecnologías a las que se refiere Benjamin son la fotografía y el cine a principios del siglo XX, y su relación con el valor “aurático” de las Bellas Artes.

El nivel de mediatización actual, si bien posee alcances impensados hace años, y un futuro aún más complejo de imaginar, es quizás algo no completamente inédito. En términos del arte, la reproductibilidad de la que habla Benjamin, provocada por los avances fotográficos, presenta varias similitudes con la hiper-reproductibilidad en esta era mediatizada, la cual, al igual que en siglo pasado, decanta en un ambiente propicio para que el arte tenga un alcance mayor. La velocidad, facilidad y escalabilidad de compartir contenido ha propiciado la creación de nuevos modelos de producción cultural; una vez

publicadas estas expresiones digitales en las redes, pueden ser compartidas, reproducidas y reinterpretadas de forma prácticamente infinita (Gens, 2017), y gracias a la interconexión que permite internet, podemos acceder al arte a través de un dispositivo tan común como un celular. Aunque por otro lado, también presenta algunos de los problemas que postulaba Benjamin. Por ejemplo, una misma imagen puede ser vista en miles de dispositivos de manera simultánea, al igual que puede ser reproducida infinitamente, haciendo prácticamente imposible determinar cuál sería el archivo original de dicha imagen.

Ahora es esta hiper-reproductibilidad, lo que da lugar a ciertas interrogantes: ¿la obra pierde valor al ser masificada pero no reproducida, siendo posible distribuir obras idénticas al original sin necesidad de ser copias? Pese a no haber vivido la mediatización actual, Benjamin vislumbraba una nueva economía de las relaciones entre imágenes (Zúñiga, 2010), en donde la obra es expuesta simultáneamente a diversos grupos, una “expropiación generalizada de las imágenes”, desembocando en una “agonía del arte” (Zúñiga, 2010, p. 222). Dentro de esta sobresaturación e hiperreproductibilidad de la imagen, también nacen nuevas tecnologías que buscan afrontar estos cuestionamientos, buscando valorizar el arte digital pese a



[fig 14] Selección de NFTs de Bored Ape Yacht Club.
Fuente: Sothebys

la situación de hiper-reproducción a la que se enfrenta, y de cierta manera tratando de recuperar el “valor aurático” que postula Benjamin es perdido debido a la reproductibilidad técnica.

Estas tecnologías recientes también han generado nuevas economías del arte, las cuales suponen una mayor autonomía para los artistas y posibilidades para el arte gestado desde y difundido en lo digital. Estas condiciones tienen el potencial de acortar la brecha entre grupos de artistas emergentes y poco representados —en el caso de este proyecto, artistas latinoamericanos enmarcados dentro de estéticas low-fi post-digitales— y audiencias, recepción crítica y circuitos de comercialización. No obstante, es necesario abordar la adopción de

estas tecnologías en el mundo del arte digital de forma crítica, articulando iniciativas que trabajen con ellas desde la consideración y análisis de aspectos valóricos y éticos.

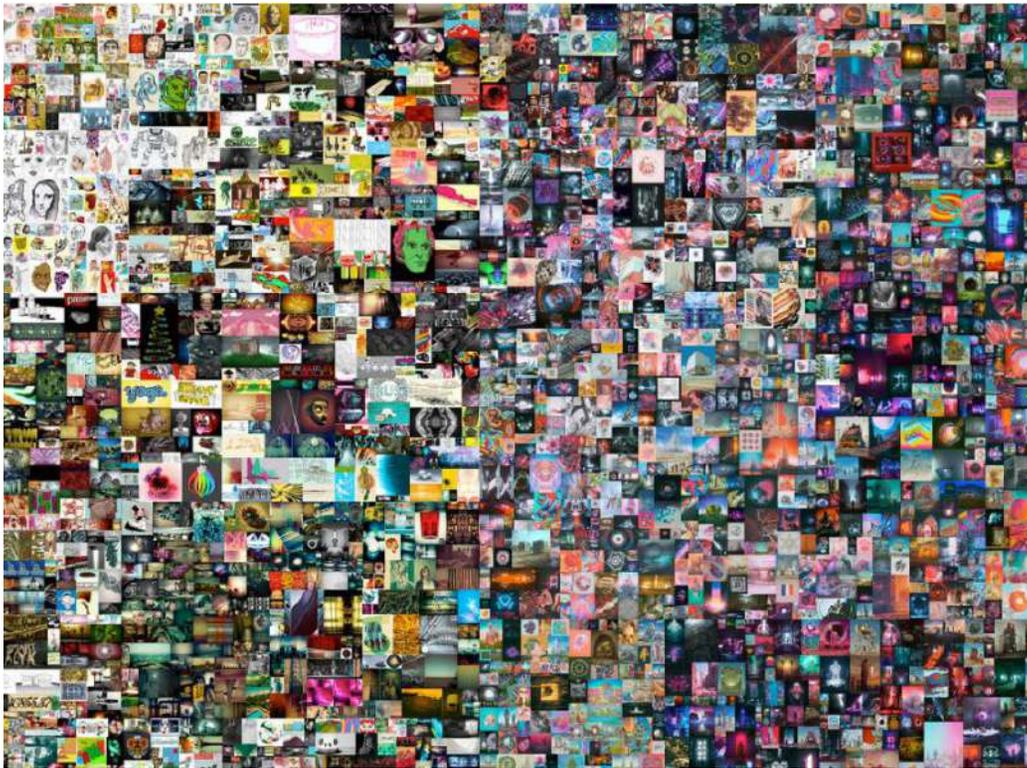
Un ejemplo reciente de la hiperreproductibilidad en el arte, es Bored Ape Yacht Club. Desarrollados por Yuga Labs y lanzado en abril de 2021, Bored Ape Yacht Club es una colección de imágenes de caricaturas de un mono; cada una de estas varía en distintos aspectos, como rasgos y accesorios, para hacerlas únicas. Estas caricaturas están disponibles como NFTs a través del blockchain Ethereum. Actualmente existen cerca de 10.000 imágenes dentro de la colección, acumulando unos 750.000 millones de dólares en ventas (Cryptoslam, 2022).

Todas las ilustraciones de la colección parten de una misma base, junto con una serie de características determinadas que, variando aleatoriamente, generan una cantidad infinita de imágenes. No obstante, las imágenes están disponibles abiertamente en internet, pudiendo ser descargadas o reproducidas sin mayores inconvenientes. De esta situación decanta la pregunta ¿por qué gastar miles de dólares en algo tan fácilmente reproducible? Si bien no existe una única respuesta, un factor relevante es el sentido de pertinencia a algo que conlleva el adquirir un original de esta serie, ser parte del club, junto también con el símbolo de status que esto implica.

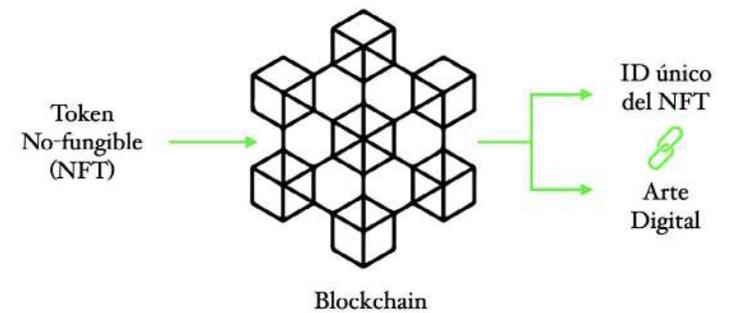
B.3.1 NFTs: ¿Qué son?

NFT es el acrónimo de Non-Fungible Token, en español, Token No-Fungible. ¿Qué quiere decir esto? La no-fungibilidad significa que son elementos que no pueden ser intercambiados debido a sus características únicas; los NFTs (también llamados criptocoleccionables) permiten representar la posesión de estos bienes digitales únicos, a través de los registros en el blockchain. Diversos tipos de activos digitales pueden ser transformados en un NFT: imágenes, videos, tuits, tickets... la lista suma y sigue.

En marzo de 2021, la casa de subastas norteamericana Christie's realizó su primera venta de arte digital. La pieza, del diseñador Beeple, consiste en una imagen compuesta por dibujos realizados por Beeple cada día durante trece años, logrando un total de 5000 dibujos. La subasta de la obra, titulada “Everydays: The first 5000 days”, tuvo una duración de dos semanas, en donde subió de un precio inicial de \$100 dólares hasta ser vendida por \$69 millones de dólares en forma de NFT (token no-fungible) (Kastrenake, 2021), transacción realizada mediante la criptomoneda Ethereum. La adaptación de estas nuevas tecnologías por parte de entidades reconocidas en el mundo del arte, apunta a la legitimación de los NFTs como un canal de difusión y venta. Noah Davis (2021), especialista en arte contemporáneo de Christie's, plantea que la irrupción de estas nuevas formas de consumir arte probablemente darán lugar a un cambio drástico, a nivel demográfico y generacional.



[fig. 15] *Everydays: The first 5000 days*
Beeple (2020)



[fig. 16] *Sistema de operación de NFTs*
Elaboración propia.

Las nuevas posibilidades de los criptocoleccionables hacen vislumbrar un incipiente circuito del arte con un alcance global y que despierte interés en un público más joven; una nueva generación de coleccionistas. La idea de criptoconomías artísticas; mercados del arte puramente digitales, que permitan nuevas formas de colaboración y experimentación, junto con ser una fuente de sustento económico para los artistas (Connor, 2013; Akten, 2021), apunta al nacimiento de nuevas estéticas gestadas desde las posibilidades que sugiere este cambio en el consumo de arte.



Una pregunta que estructura el proyecto es: ¿Qué posibilidades y espacios pueden existir para la recepción de arte propiamente digital y latinoamericano? Una de las tecnologías que marca un antes y un después en relación a las piezas de arte digital online son los Non-Fungible Tokens (NFT) o tokens no-fungibles. La no-fungibilidad quiere decir que son elementos que no pueden ser intercambiados debido a sus características únicas; los NFTs (también llamados criptocoleccionables) permiten representar la posesión de estos bienes digitales únicos, a través de los registros en el blockchain (Ethereum, 2021). La tecnología blockchain nace a partir de la criptomoneda Bitcoin, actuando como un garante de seguridad, a través de criptografía y sin la necesidad de intermediarios externos a la transacción (O'Dair, 2019). En términos simples, blockchain son bloques de información criptográficamente conectados, que almacenan todos los datos de las transacciones realizadas mediante este sistema (Bsteh, 2021). Esta tecnología es utilizada en los NFTs, que consisten en una unidad de data en el blockchain, puesto que dentro de sus beneficios se encuentran transparencia, anonimidad, seguridad y descentralización.

La distribución de arte mediante criptoconomías en base a NFTs ofrece un mucho mayor grado de independencia, tanto de instituciones como de la intervención de terceros en las transacciones. Su existencia demuestra dos puntos esenciales para el presente proyecto: 1) Se está desarrollando un cambio de paradigma en las formas de distribución de obras

de arte online, 2) El valor aurático (Benjamin) o de 'pieza única' también es posible de replicar en el espacio digital. Riboulet (2013) postula que "la repetición, con todas sus sutilezas y ardides en cada una de sus manifestaciones, es tan original como el original mismo". En el mundo digital, esto es verdadero hasta cierto punto: visualmente es casi imposible determinar qué una imagen digital sea la original frente a todas las copias difundidas en internet. Pero la tecnología actual sí permite esto; al comprar un NFT está asegurado que lo que se obtiene es original, gracias al registro en el blockchain.

B.3.2 Realidad virtual: definición y posibilidades

“la repetición, con todas sus sutilezas y ardides en cada una de sus manifestaciones, es tan original como el original mismo”

La realidad virtual corresponde a tecnologías inmersivas que tienen como objetivo situar al usuario en distintos entornos generados digitalmente. Esta permite interactuar con entornos tridimensionales creados de forma computacional, a través de distintos dispositivos. (Krueger, 1991) Generalmente, la realidad virtual está asociada a dispositivos interactivos como lentes de realidad virtual, audífonos y sensores de movimiento los cuales si bien son requeridos para una experiencia totalmente inmersiva, no implican que no se pueda experimentar la realidad virtual sin el uso de todos estos, existiendo tres tipos de experiencias posibles a través de la realidad virtual: inmer-

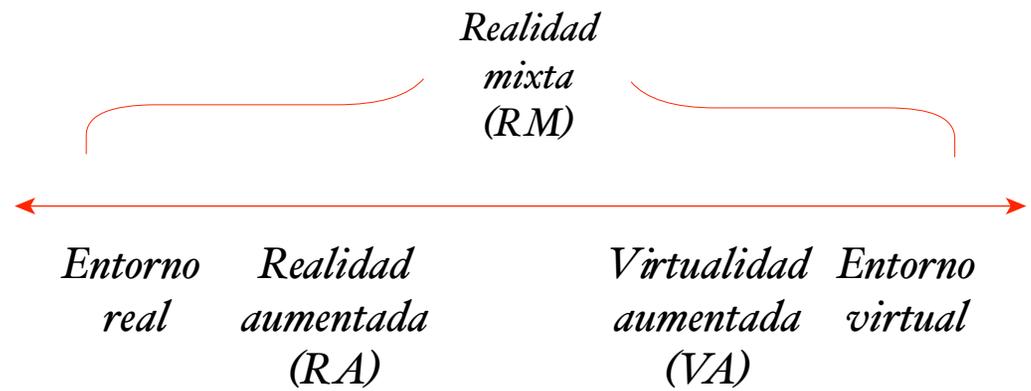
siva, semi-inmersiva y no inmersiva. La primera, inmersiva, supone una total inserción en el entorno virtual y requiere de los dispositivos mencionados anteriormente. La versión semi-inmersiva es similar, necesitando también dispositivos similares, pero además, requiere de cuatro pantallas situadas en el entorno del usuario. Y por último, la realidad virtual no inmersiva. Esta alternativa responde al deseo de participar de la realidad virtual comprendiendo que los dispositivos necesarios no son tan accesibles, presentando así una opción a la que se puede acceder contando solamente con un computador y experimentarla a través de una pantalla. Dentro de las ventajas de esta versión, se encuentra un menor costo al no requerir todos los dispositivos que las otras versiones, además de conllevar una rápida adaptación por parte del usuario al usar un dispositivo (computador) con el que ya está familiarizado. Es por estas razones que el tipo de realidad virtual a utilizar en el presente proyecto es la no inmersiva.

La realidad aumentada por otro lado, se basa en añadir datos al entorno físico real en el que se encuentra el usuario. Para esto sólo se necesita un dispositivo con cámara y con el software adecuado, ya sean celulares, tabletas o cámaras web, entre otros. El usuario observa a través de la pantalla lo que captura la cámara del dispositivo, mientras que la realidad aumentada interactúa con esta captura del entorno en el que se encuentra el usuario en tiempo real permitiendo ser visto también en la pantalla. (Moreno, 2019) Los últimos años la realidad aumentada se ha popularizado rápidamente; ejemplo de esto es el videojuego Pokemon Go en 2016, que logró consolidar a la realidad aumentada como una tecnología



accesible, amigable y atractiva para el público, y no algo del futuro difícil de comprender. Más recientemente, los filtros de Instagram también han demostrado el alcance que puede llegar a tener este soporte, siendo incluso utilizado con fines comerciales por empresas, realizando filtros que muestren sus productos y puedan ser visualizados en el entorno del usuario. Gracias a Instagram, también se ha logrado una especie de democratización de la realidad aumentada, ya que permite que cualquier usuario pueda crear un filtro y subirlo a la plataforma.

Una hipótesis del presente proyecto es que en un futuro a corto plazo la realidad virtual y aumentada ganarán aún más territorio en la vida cotidiana, suponiendo así soportes comunes dentro del mundo artístico tanto para la creación como para la exposición.



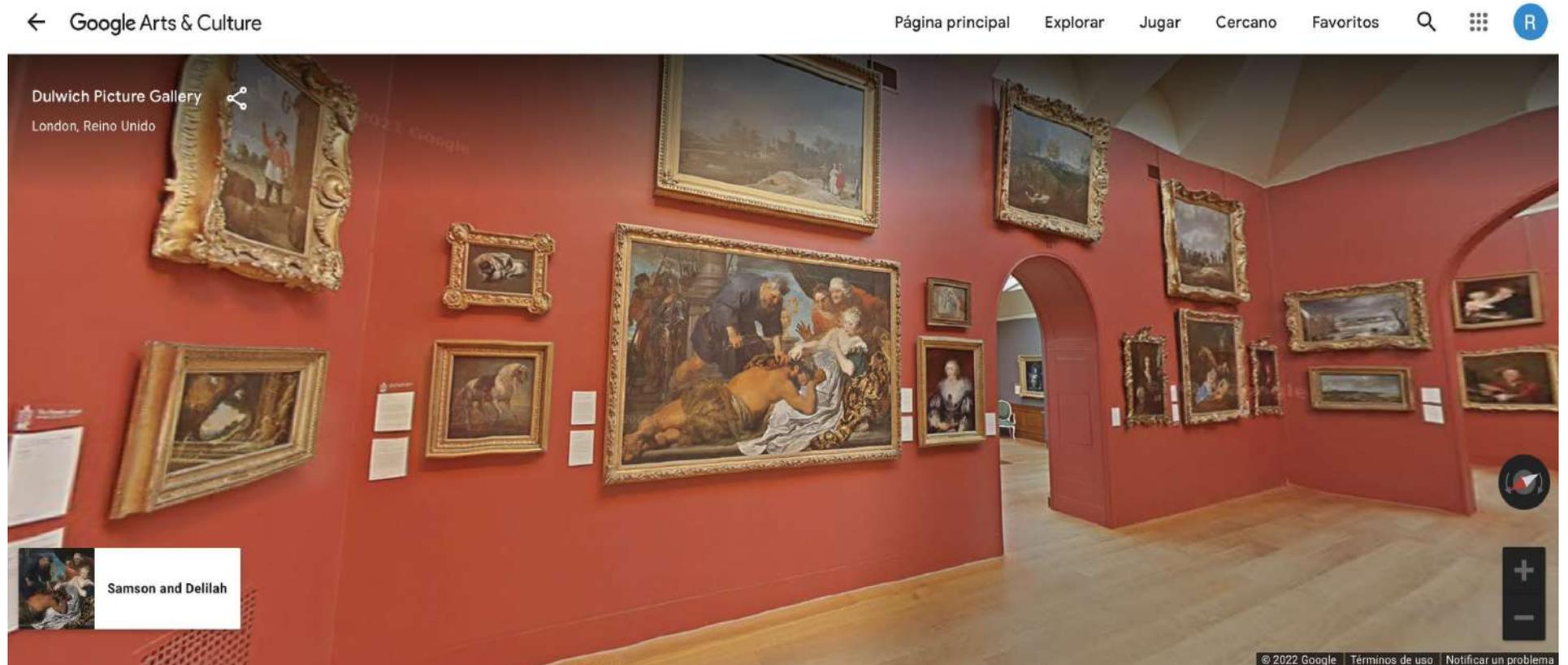
[fig. 17] Esquema de relación de Realidad aumentada y virtual
Elaboración propia en base al esquema de Russell Freeman



Frente a las dificultades para salir y visitar lugares causadas por la pandemia —e inclusive desde antes de dicho contexto— diferentes museos, galerías e instituciones artísticas alrededor del mundo recurrieron a estas tecnologías para permitir el acceso al arte sin tener que moverse del hogar. A través de recorridos de realidad virtual, estas instituciones han podido seguir exponiendo miles de obras. El contexto pandémico ha dejado en claro la relevancia de desarrollar espacios de esta índole, no sólo ante la imposibilidad de ir a visitar los museos si no para poder hacer de la cultura algo más accesible, sin importar el lugar geográfico, condiciones de movilidad del usuario o cualquier tipo de limitación. En palabras de la historiadora del arte Jimena López para MASSIVArt (2020) “otro aspecto positivo es el hecho de que las exhibiciones virtuales disuelven la connotación intimidante de los espacios de arte físicos”. Un ejemplo de estas nuevas formas de experimentar arte, son las opciones que ofrece Google Arts&Culture para visitar diversos museos alrededor del mundo. Esta plataforma contiene toures de realidad virtual de múltiples museos, pudiendo ser accedidos de forma no inmersiva desde un computador, o inmersiva desde un celular con la aplicación de la plataforma y construyendo anteojos de realidad virtual con cartón.



[fig. 18] *Expo Roblox*
Julio Millán (2020)
Fuente: Obras de Arte Comentadas



[fig.19] Recorrido Virtual del Museo de Dulwich
Google Arts & Culture



B.3.3 Consideraciones en torno a las nuevas tecnologías

La popularización de los NFTs no está exenta de críticas, y no se puede obviar su dimensión ética. Una de las críticas es que no se entiende qué se está adquiriendo en realidad al comprar uno, que carece de sentido invertir en algo que (en el caso de las imágenes) existe miles de veces en la web y se puede descargar fácilmente. Que, además, demuestra el más puro capitalismo, ya que es solo comprar por comprar; por tener el poder adquisitivo para hacerlo (Osterweil, 2021). No obstante, es difícil desestimar el potencial impacto que pueden tener sobre los circuitos de producción de las artes visuales.

Otra crítica común es hacia los costos medioambientales que implican. La infraestructura necesaria para mantener el blockchain y que funcione el mercado de NFTs, tiene una alta huella de carbón asociada, debido a la demanda de electricidad que esto requiere (Waddoups, 2021). Una sola transacción en Ethereum (uno de los blockchain más utilizados en el mundo del criptoarte) tiene una huella de carbono de 27 kg Co2e y un costo energético 35 kWh, equivalente al consumo eléctrico de 4 días de un residente promedio de la Unión Europea (Akten, 2020). De forma anual, la huella de carbono de Ethereum es de 24,95 Mt y la huella energética de 52,52 Twh, comparable con el consumo energético de Jordania y Singapur respectivamente (Digiconomist, 2021). Hoy en día, la gran mayoría de los blockchain utilizados en el mundo de los NFTs utilizan un sistema para verificar las transacciones, o mecanismo de

consenso, llamado Proof of Work (PoW). En este, se utiliza hardware y electricidad; los computadores de los ‘mineros’ deben resolver ecuaciones para verificar que las transacciones son legítimas, y en compensación por realizar este trabajo, obtienen criptomonedas, por ejemplo, Bitcoin (Benson & Hussey, 2021). Sólo computadores potentes pueden resolver estas ecuaciones, requiriendo grandes cantidades de energía.

Debido a los costes ecológicos, hay una búsqueda por reemplazar el PoW por mecanismos de consenso más ecoamigables. Proof of Stake (PoS) es una alternativa menos energéticamente intensiva que el PoW; en lugar de utilizar potencia computacional, utiliza las mismas criptomonedas de los usuarios para validar transacciones; a mayor cantidad de criptomonedas, mayor cantidad de bloques en blockchain pueden ser creados (Nieto, 2021). Ethereum busca aplicar el PoS en su versión 2.0, a ser lanzada a fines de este año. Una hipótesis especulativa de este proyecto es que el desarrollo futuro de los NFT será en una transición al sistema de PoS, que disminuye significativamente el impacto energético del NFT generado. Sin embargo, existen blockchains que ya adoptaron esta tecnología, por ejemplo, Tezos. Con la misión de fomentar los ‘NFTs limpios’, Tezos tiene un consumo de energía de 60 Mwh anuales, aproximadamente 20 millones de veces menor a Ethereum (TQ Tezos, 2021).

La realidad virtual por el otro lado, si bien presenta grandes posibilidades al permitir trascender el espacio físico, también es sujeto de ciertos cuestionamientos. En primer lugar, la usabilidad de la realidad virtual es un aspecto complejo; al no

estar tan familiarizados con esta, navegarla puede transformarse en algo complejo y finalmente contraproducente. Otro problema surge a partir del uso de realidad virtual a gran escala; altos costos (tanto de implementación y mantenimiento), necesidad de personal calificado para su manejo, capacitación para personal técnico y también para usuarios (Eve, 2020), razones por las cuales espacios expositivos como museos o galerías todavía son en algunos casos reticentes a su incorporación.

Sin embargo, cada vez es más accesible poder crear entornos de realidad virtual y aumentada a menor escala, que si bien no prometen la misma experiencia que espacios de mayor envergadura y alta gama, permiten crear entornos de forma gratuita o bajos precios, interfaces simples y amigables para el usuario tanto en la creación como en la navegación del espacio, pudiendo ser accedidas desde casi cualquier dispositivo.



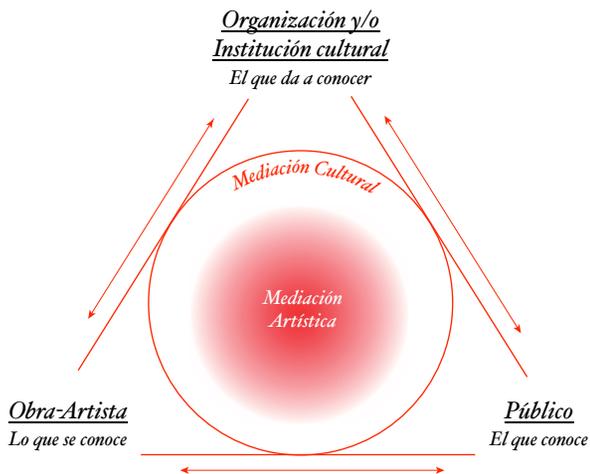
B.4 Rol del diseño

B.4.1 Diseñador como mediador cultural y artístico

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2013) describe la mediación cultural como “instancia entre dos partes, que permite realizar una comunicación vinculante e interactiva como un flujo o canal de información. Esta acción implica una intencionalidad de parte de una de ellas, que realiza, explota y da vida a una serie de conocimientos en torno al objetivo que se intenta mediar.” Por otro lado, y enfocándose más en el rol sociocultural que supone la mediación cultural, Péquignot (2007) plantea que la mediación cultural intenta resolver “desigualdades existentes históricamente en las instituciones de orden educativo-cultura”, lo cual supone entregarle herramientas al público para “interpretar el mundo donde vive, y generar nuevas representaciones de este.” En este proyecto, el diseño busca confluir con ambas comprensiones de la mediación cultural en pos de abordar la problemática presentada; la difusión de arte digital latinoamericano.

Dentro de la mediación cultural también se encuentra la mediación artística, una rama más específica que describe la interacción entre la obra artística, el mediador y el públi-

co, buscando así lograr una dinámica circular de experiencia y aprendizaje entre todas las partes. A través de del diseño de la iniciativa, que comprende diseño expositivo, gráfico, de experiencia e interfaz, el diseñador se sitúa como un mediador cultural y artístico entre las obras de artistas digitales latinoamericanos insertos dentro de la estética de interés, low-fi post-digital, y el contexto de recepción de dichas obras: público objetivo, instituciones de interés, nuevos artistas, etc. Peters (2019) indica que la mediación artística posee una “dimensión (micro)política que cuestiona las lógicas hegemónicas del campo de producción cultural.” Esto es precisamente lo que propone Liminalia, una mayor inserción de exponentes latinoamericanos en las esferas del arte digital, donde predominan las expresiones provenientes de países primermundistas, al igual que en el mundo artístico en general. Desde esta perspectiva es relevante no dejar de lado el rol social que tiene el diseñador, y la capacidad del diseño de generar cambios tangibles en la sociedad y no tener fines puramente comerciales, como lo establece la diseñadora María Ledesma en “El diseño Gráfico: Una voz pública” (2003): “El diseño gráfico al estar volcado hacia la sociedad, al tener como fin la inscripción en su dinámica compleja y contradictoria, siempre está incluido en un sistema de poder y contrapoder, de opresión interna y externa, de exclusiones y permeabilidades que



[fig. 20] *Mediación Cultural y Artística*
Elaboración propia en base a gráficos del
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

delimitan la acción del diseñador: por lo tanto, cada vez que actúa, el diseñador toma partido.”

En síntesis, este proyecto pretende aportar a una mejor comprensión del mundo digital y las manifestaciones artísticas gestadas a partir y dentro de este desde el diseño, y a la vez, acercar el arte y cultura a un público más amplio, buscando plataformas accesibles para esto y diseñando todos los componentes que esto implica, actuando como un mediador artístico tratando de subvertir lógicas de exclusión de estéticas incipientes y esferas latinoamericanas en el mundo —actualmente globalizado— del arte.

B.4.2 Curaduría digital

Es necesario también determinar en qué ámbito se sitúa esta mediación artística y cultural por parte del diseñador. En este caso, es en la difusión de arte, conllevando así un componente curatorial. Dentro de lo vasto que puede llegar a ser el concepto de curaduría, Mosco (2016) establece que la curaduría se orienta principalmente a la gestión de colecciones, comprendiendo también la divulgación de conocimiento en torno a estas. El caso del arte digital es particular; frente a la saturación de información propia de Internet, surge una necesidad de filtrar, organizar, y categorizar esta

información con el fin de atenuar este atiborramiento de datos y consumir contenido de forma más efectiva. Si bien las redes han permitido una mayor democratización a su acceso al arte, este también se ha visto afectada por esta sobresaturación y el constante flujo de información digital en la web. Abbott (2008) define a la curaduría digital como “todas las actividades involucradas en el manejo de datos nacidos digitales”. La curaduría digital se enfrenta a este escenario de saturación con la misión de encontrar, agrupar, organizar y compartir el contenido más relevante en torno a un tema en específico, filtrando así la información y, en el caso del arte digital, facilitando también la llegada a espacios expositivos de esta índole.

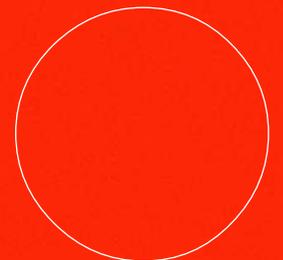
Wallerstein (2018) establece que “los curadores digitales han demostrado que es posible usar las capacidades en red para acceder o incluso sortear los mundos del arte y los museos que antes eran inaccesibles”; esto es precisamente lo que pretende lograr el presente proyecto, acercar el arte, en este caso digital, emergente y latinoamericano a un público diverso y global, apoyando a la vez a los artistas enmarcados en esta escena, situando tanto a ellos como sus obras en contextos de recepción en sintonía con esta. En Liminalia, el diseñador actúa también como curador, cuidando de las colecciones, construyendo, sistematizando y divulgando los contenidos temáticos y material de las exposiciones, aportando también en el estudio y documentación de arte.

“Los curadores digitales han demostrado que es posible usar las capacidades en red para acceder o incluso sortear los mundos del arte y los museos que antes eran inaccesibles.”

Formulación del proyecto

C.1
C.2
C.3
C.4
C.5
C.6

Problemática
Oportunidad
Formulación
Objetivos
Contexto
Destinatario





C.1 Problemática

En los últimos años se ha visto un cambio en la forma de consumir arte; un volcamiento hacia lo digital. Dentro de este contexto se presenta una problemática: la **inagotable cantidad de información que existe en internet**, que aumenta a cada segundo, hace necesario generar métodos para su organización. Esta saturación de contenido es una situación generalizada en toda la web, sin embargo, en el ámbito de las artes visuales, la continuamente creciente cantidad de movimientos, artistas, obras, entre otros, dificultan tanto acceder como recorrer los círculos artísticos virtuales.

Para Murphy (2019) “la vastidad de la información disponible en línea también añade una capa de complejidad. Los coleccionistas tienen un mayor acceso pero requieren más ayuda que nunca para navegar este saturado escenario”. Frente a este contexto se hacen necesarios espacios que recopilen obras y artistas siguiendo estrategias y lineamientos que faciliten el acceso y navegación del público hacia estos. Por otro lado, las instituciones del arte no se comportan de la misma manera frente a manifestaciones de arte tradicionales, como

“La vastidad de la información disponible en línea también añade una capa de complejidad. Los coleccionistas tienen un mayor acceso pero requieren más ayuda que nunca para navegar este saturado escenario”

la pintura, escultura o fotografía que con el arte digital. Si bien la fotografía sufrió una incompreensión similar por parte de estas instituciones, con el paso de los años ya se ha establecido como un soporte válido y reconocido por ellas. El arte digital todavía no se ha consolidado dentro de este contexto, conllevando así una falta de espacios expositivos, estudio y documentación en torno a este. Dicha situación es aún más notoria en movimientos emergentes dentro del arte digital, y sobretodo en el contexto latinoamericano. **Cada día aparecen más movimientos, estéticas y tendencias**, y si bien, como fue mencionado

anteriormente, estas no han logrado posicionarse en instituciones tradicionales, existe una proliferación de espacios alternativos con interés en estas estéticas.

Gran parte de estas iniciativas nacen en occidente, y pese a las posibilidades de trascender límites geográficos que ofrece lo digital, **los artistas latinoamericanos siguen teniendo una muy baja representación en estos espacios**, sumando así otro factor a la serie de obstáculos a los que se enfrenta esta escena para poder lograr una difusión eficiente de su arte.



C.2 Oportunidad

En base a la información recopilada y las problemáticas detectadas, se determinaron tres aristas principales que dan lugar a la oportunidad de diseño para el proyecto. En primer lugar, dentro del contexto de sobresaturación de contenido en internet en general, y su manifestación en el área de las artes visuales, específicamente el arte digital, **existe una necesidad de recopilar, filtrar, y presentar de manera amigable y eficiente el contenido al destinatario**; los consumidores de arte digital de forma online. La **curaduría digital** se presenta como una disciplina con el potencial de modificar esta situación, organizando artistas y obras digitales siguiendo lineamientos estéticos determinados, sumado al acompañamiento necesario (textos, plataformas, etc) para la comprensión de estos.

Por otro lado, la proliferación actual en la producción de arte digital, como en soportes y nuevas tecnologías, presentan **amplias posibilidades en cuanto a la creación y diseño de espacios expositivos**. Una ventaja de los soportes exhibitivos virtuales frente a los tradicionales, es la accesibilidad; hoy en día es posible visitar diversas exposiciones contando solo con un dispositivo tan común como un celular y acceso a internet. Abordar este contexto desde curaduría digital en conjunto con el diseño de espacios expositivos, presenta una oportunidad de generar iniciativas eficientes en cuanto a la difusión, inte-

racción y entre las obras y el público. Contradictoriamente a la vastedad de posibilidades para exponer arte desde lo digital, parece existir una falta de espacios expositivos centrados en tendencias artísticas gestadas en internet. Frente a este contexto, es relevante generar iniciativas de difusión artística que investiguen y exhiban estas nuevas tendencias, sobretodo las que tienen una menor visibilidad. El arte digital latinoamericano es una de las escenas con poca representación, sin embargo, también es una escena que alberga movimientos innovadores y poco explorados.

Estos nuevos movimientos y estéticas se componen por comunidades de nicho, las cuales suponen un contexto ideal para **generar iniciativas de difusión artística inéditas**, e La índole alternativa, e inclusive a veces un poco “cerrada” de círculos de esta clase, presenta una oportunidad para su posicionamiento en entornos artísticos más amplios. Por otro lado, la popularidad que han ganado en poco tiempo nuevas formas de consumir y producir arte, como los previamente mencionados NFTs, apuntan al crecimiento de un público interesado en nuevas concepciones de arte digital, pudiendo transformarse así en más formas de apoyo a artistas digitales y el desarrollo de espacios exploratorios y críticos en torno a este.



[fig. 21] Oportunidad de Diseño
Elaboración propia



C.3 Formulación

¿QUÉ?

Espacio expositivo virtual basado en la **curaduría y validación de un circuito de artistas digitales emergentes latinoamericanos**, que sigan una estética incipiente enmarcada dentro del arte post internet: low-fi post-digital. Este espacio considera la **curaduría, gestión cultural, difusión, exhibición y promoción** de un circuito de arte emergente digital en Chile y Latinoamérica, en miras de posicionarse en un contexto de recepción global.

¿POR QUÉ?

Existe un **cambio en la producción de visualidad** a partir de la irrupción de tecnologías como las redes sociales, programas de edición gráfica, soportes mediales, criptocoleccionables, entre otras. Este cambio tiene dimensiones tanto estéticas, con el surgimiento de distintas corrientes (como el low-fi post-digital), como también valóricas e identitarias, en la configuración de una nueva escena. Hoy existe la necesidad de **repensar las acciones de gestión cultural en este nuevo contexto**, para lograr configurar los circuitos y estrategias de sostenibilidad de artistas emergentes digitales en Latinoamérica, cuidando de crear espacios acorde que permitan una visualización acorde con nuevas tecnologías disponibles y la naturaleza digital de las obras.

¿PARA QUÉ?

Aportar en la comprensión y difusión de arte visual emergente, con un enfoque en exponentes latinoamericanos y estéticas gestadas en internet. Lograr este aporte conlleva generar **espacios expositivos** para este arte, que permitan **mantener la fidelidad a las condiciones de producción de estas obras**, junto con facilitar su exhibición en medios digitales, actuando a la vez como un canal de difusión.



C.4 Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un espacio expositivo virtual que **articule, difunda y gestione** un circuito de **artistas digitales emergentes Latinoamericanos**, al igual que un contexto de recepción para sus obras, desde un enfoque basado en la **difusión, exhibición y comercialización** de estas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.

Comprender los actores que constituyen e influyen la escena emergente de arte digital de interés (low-fi post-digital) en Chile y Latinoamérica.

IOV: Investigación, de las redes, obras, estéticas y medios en que se desenvuelven los artistas, en conjunto con un mapeo de información enfocado los artistas en sí.

2.

Definir una propuesta estratégica preliminar para la consolidación de esta escena cultural, a partir de la investigación realizada.

IOV: Formulación de ideas y propuestas iniciales en cuanto a los soportes, medios y planes para el desarrollo del proyecto, a partir de la información recopilada en la investigación, revisión de literatura y entrevistas con los artistas, destinatarios y expertos.

3.

Desarrollar los prototipos iniciales de los soportes y elementos del espacio expositivo, definidos según la estrategia de diseño.

IOV: El diseño, desarrollo y testeo de los componentes del espacio expositivo en su versión beta.

4.

Implementar la marcha blanca del proyecto, siguiendo lineamientos para el crecimiento, consolidación y sostenibilidad del espacio expositivo y las comunidades presentes en las plataformas seleccionadas.

IOV: Activación del espacio en los soportes y las plataformas digitales seleccionadas, en conjunto con análisis del comportamiento de esta y planes a futuro en base al análisis.



C.5 Contexto

Durante los últimos dos años, debido al contexto sanitario hemos presenciado el cierre masivo de espacios de difusión artística, como museos y galerías, al igual que un menor flujo de personas por la vía pública. Si bien actualmente estamos volviendo a una mayor “normalidad”, el confinamiento y la dificultad de ver arte presencialmente causó un **cambio tanto en el funcionamiento como en la percepción de estos espacios de difusión**. El consumo de arte de forma digital aumentó de gran manera durante este período, dejando en claro la sostenibilidad de esta forma de experimentar arte a futuro.

Sumado a esto, independiente de la pandemia y los cambios que esta ha generado en nuestra forma de interactuar con lo digital, hace años estamos experimentando una **era de la mediatización**. Caracterizada por una inmediatez conectiva y la constancia de consumo de contenido digital, dentro de esta era han proliferado plataformas e iniciativas para acercar la cultura a un público global de forma simultánea, siendo solo limitadas por las posibilidades del dispositivo desde el que se acceden. Este contexto ha favorecido la **democratización e internacionalización del acceso cultura en general**, y así también de las artes visuales. No obstante, una problemática histórica de los espacios e instituciones artísticas físicas y tradicionales se repite dentro de esta era mediatizada, la **poca**

representación de arte latinoamericano. La digitalidad no ha logrado romper con la baja exposición de artistas provenientes de este continente, y así también, son pocas las iniciativas que buscan abordar esta situación enfocándose en esferas de arte latinoamericanas que logran una visibilidad global.

Una era digital podría supondría una vasta circulación de arte digital. Si bien esto es parcialmente cierto, generándose y compartiéndose en plataformas virtuales día a día cada vez más imágenes, hay ciertos sectores dentro del arte digital que se han visto relegados a espacios invisibilizados dentro de la infinidad de la web. Este es el caso para muchas estéticas emergentes dentro del arte digital, y sobretodo para las que provienen de artistas latinoamericanos.

Por otro lado, si bien cada día existen más y más iniciativas de difusión de arte, **pocas desafían esquemas de interacción pre-establecidos**, como la horizontalidad de computadores, verticalidad de celulares, y el *scroll* infinito. Existiendo hoy en día tantas posibilidades de visualización digital, existe también la interrogante: ¿por qué no más iniciativas de difusión artística exploran estos nuevos soportes, y juegan con las normativas y convenciones del comportamiento digital actual?



C.6 Destinatario

C.6.1

Destinatario Primario: Artistas

Primeramente, el usuario de interés de Liminalia son artistas digitales latinoamericanos emergentes que comparten un lenguaje estético contemporáneo, vinculado al mundo digital. El ser emergentes implica que visibilizan y comercializan sus obras a través de canales digitales y autogestionados (como por ejemplo, Instagram), y no cuentan con una gran trayectoria ni validación institucional. Se consideran tanto artistas profesionales, que dediquen más de 8 horas a la ejecución de sus obras y obtengan ganancias por la venta de estas, además de exponer sistemáticamente (Brodsky et al., 2014), como semi-profesionales, que generen ganancias pero deben desempeñarse en otras actividades paralelamente (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2012), y no profesionales, que no necesariamente reciban ingresos por su arte actualmente, independiente de su nivel de estudios.

Se sitúan entre los 20–30 años aproximadamente, siendo Internet y la cibercultura influencias fundamentales a lo largo de sus vidas, y en consecuencia también en su arte actual. En cuanto a su locación, al ser un proyecto situado casi en su

totalidad en lo digital y no haber una necesidad de contacto presencial, el destinatario primario puede provenir de cualquier país de Latinoamérica, y estar situado en cualquier parte del mundo. El destinatario primario corresponde a artistas, con un seguimiento pequeño/pequeño-medio en redes (1000 a 5000 seguidores aproximadamente), no obstante, estas redes constituyen un ámbito fundamental para su arte, ya que es en estas donde conectan con otros artistas, generando comunidades, colaborando en piezas y difundiendo en sus cuentas el contenido generado por los integrantes de estos círculos. Las plataformas digitales y redes sociales son también muy importantes para comercialización de sus obras, siendo para muchos Instagram el canal principal de venta. El proceso mediante el cual comercializan sus piezas de forma virtual consiste en publicar la obra en sus redes sociales indicando que está en venta para luego esperar que se contacten con ellos directamente a través de la red social para concretar la venta. Actualmente este es el método más utilizado —antes, cuando se podía, iba a ferias a vender a veces, ahora a puro Instagram (Belén Sebú, comunicación personal)— en parte por el contexto actual de pandemia, pero también debido a la ventaja de no tener intermediarios ni tener que pagar comisiones. Por otro lado, este método es bastante informal y poco regulado, haciéndolo muy incierto.



Este destinatario sería en primera instancia quién participaría del proyecto directamente, cuyas obras estarían presentes ya sea en exposiciones, difundidas en las redes de Liminalia o en las residencias. Pero también actúan como consumidores, al visitar Liminalia e interactuar por el proyecto, difundiendo la página y publicaciones, atrayendo así a más destinatarios primarios gracias a las redes de artistas latinoamericanos en las que se mueven de forma online. De esta manera, los artistas digitales latinoamericanos participarían tanto como productores, en la creación de obras presentes en el proyecto, como consumidores, visualizando y adquiriendo dichas obras.

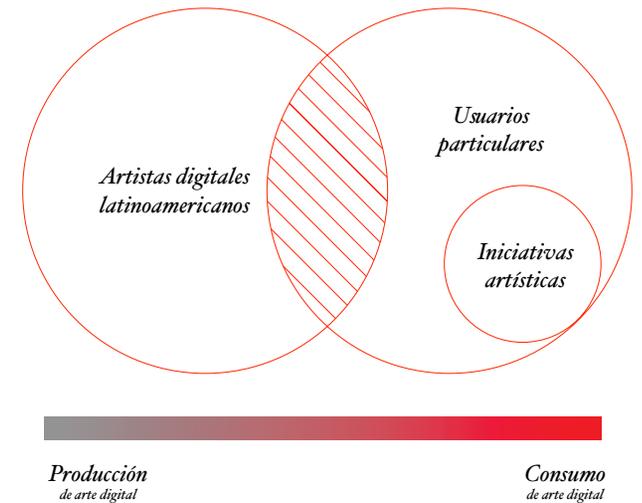
C.6.2 Destinatario Secundario/Final

>>**Usuarios particulares:** En primera instancia, el destinatario final corresponde a los usuarios de la galería; las personas y comunidades que tienen un interés por nuevas estéticas dentro del arte digital, como en la que se enfoca el proyecto: low-fi post-digital. Se sitúan en un rango etario similar al destinatario primario, entre 18-35 años: nativos digitales mayormente pertenecientes a la Generación Z, junto con una parte de menor proporción que corresponde a millennials más jóvenes. Son ávidos usuarios de redes sociales y suelen desenvolverse en el mundo del arte, ya sea de forma física visitando exposiciones, galerías y museos, como de manera virtual, siguiendo portales de arte y buscando nuevos artistas y estilos a través de Internet.

El ser un proyecto situado en lo digital permite que sea una propuesta internacional, por lo que el destinatario final no tiene limitación geográfica. Los dos primeros destinatarios se limitan a un continente por la desventaja en producción cultural de este frente a países con circuitos culturales más desarrollados. Sin embargo, para que estos tengan un mayor alcance y efectivamente articular un circuito, el proyecto pretende poder ser accedido por usuarios alrededor de todo el mundo.

Como fue mencionado anteriormente, el usuario/destinatario primario (artistas) también puede llegar a actuar como **consumidor**. De esta forma, el destinatario primario puede moverse a un rol de secundario, según su nivel de involucramiento con la plataforma y clase de interacción con esta (producción-consumo).

>>**Iniciativas artísticas:** En segundo lugar, dentro del usuario secundario también se encuentran iniciativas semejantes a Liminalia, instituciones artísticas, galerías y similares. Se diferencian del usuario final anterior en que no corresponden a personas individuales, si no a proyectos de mayor envergadura. Sin embargo, dentro de esta categoría se encuentran tanto pequeñas iniciativas más de nicho como instituciones reconocidas y con mayor trayectoria. La interacción esperada de este usuario con Liminalia es de colaboración, ya sea difundiendo contenido mutuamente o colaborar en proyectos en conjunto.

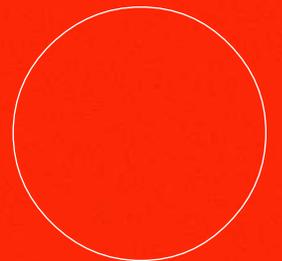


[fig. 22] Diagrama de ecosistema de destinatarios
Elaboración propia

*Estrategia
de desarrollo*

D.1
D.2

Metodología de trabajo
Etapas del proceso

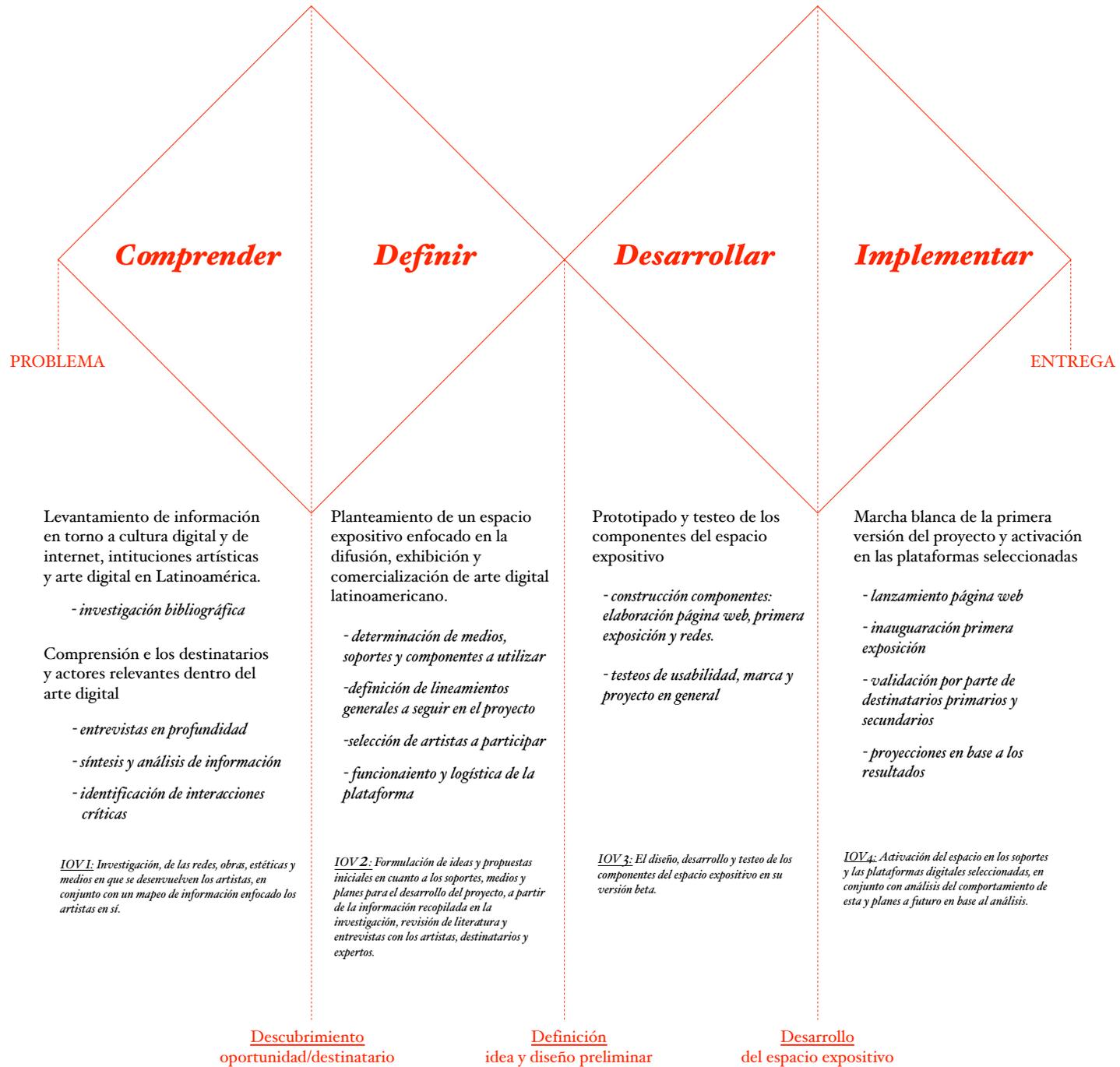




D.1 Metodología de trabajo

Tomando en cuenta las características y objetivos del proyecto, se decidió idear una metodología organizada en base al esquema de doble diamante propuesto por British Design Council (2015). Este marco metodológico supone dos formas de pensar presentes en el desarrollo de un proyecto; **divergentes**, de índole más exploratoria, y **convergentes**, bajando las ideas divergentes a acciones concretas y enfocadas.

Combinando esta propuesta con los criterios del proyecto, se llegó a una metodología personal que recoge elementos de este marco aplicados a los requerimientos de la propuesta. Las cuatro etapas principales que comprende el proyecto son: **comprender, idear, desarrollar e implementar**. Las etapas divergentes corresponden a comprender y desarrollar, en donde es recopilada la información base para el proyecto y son realizadas las primeras propuestas, correspondientemente. Mientras que las etapas convergentes; idear e implementar, la bajada de información y prototipos de las etapas anteriores son bajados a resultados concretos.





D.2 Etapas del proceso

>> **1. Comprender:** El objetivo de esta etapa es conocer y entender el entorno en el cual busca insertarse el proyecto, a través de un mapeo de la información relevante para este: la situación actual del consumo de arte, los diversos factores que influyen en estos, las redes existentes dentro del sector de interés del arte digital, y las interacciones entre los actores que lo conforman son las principales áreas investigar.

>> **2. Definir:** Etapa que busca sentar las bases a partir de las cuales se construye el proyecto. En esta, y en base a la información recopilada en la etapa anterior, tiene lugar el análisis y posterior selección de los elementos principales que conforman el proyecto; los soportes y medios a utilizar, estrategias en relación a estos, funcionamiento y logística de las plataformas, participantes, y lineamientos generales para trabajar en la siguiente etapa; el desarrollo de lo planteado en esta fase.

>> **3. Desarrollar:** Corresponde al diseño y elaboración de todos los elementos que componen el proyecto; los prototipos y versión beta del sitio web, desarrollo de la marca y redes, conceptualización de la primera exposición, junto con los testeos correspondientes de los componentes. Corresponde al proceso y bajada proyecto en sí, el cual será implementado en la etapa siguiente.

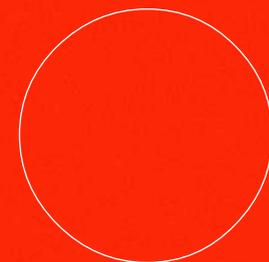
>> **4. Implementar:** Puesta en marcha de lo desarrollado en la etapa anterior, englobando la difusión del espacio expositivo en los medios seleccionados. Uno de los objetivos principales de esta etapa es generar un proyecto viable y sostenible a futuro, comprendiendo así tanto el análisis crítico de los resultados de la implementación de la propuesta, como una estrategia de sostenibilidad acorde a estos.



Comprender

- E.1
- E.2
- E.3
- E.4

Levantamiento de información
Estado del arte
Entrevistas a actores clave
Identificación y análisis de
interacciones críticas

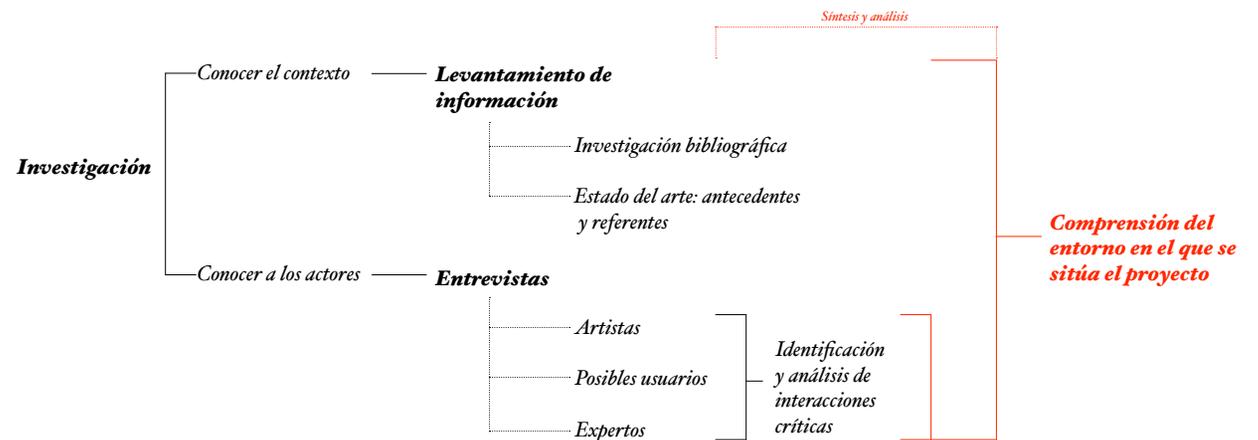




Para poder llegar a esta comprensión del entorno en el cual se situará el proyecto, lo primero es realizar una **investigación** sobre estas temáticas. Esta sección de la etapa se ha dividido en dos: **conocimiento del contexto y conocimiento de los actores**. La primera división, conocimiento del contexto, supone un levantamiento de información general en cuanto al mundo del arte digital, a través de una revisión bibliográfica enfocada al consumo y difusión del arte digital en la actualidad, junto con la revisión de antecedentes y referentes relevantes proyecto desde diversos aspectos.

En segundo lugar, el **conocimiento de los actores** pretende lograr una comprensión más profunda tanto de los actores que componen el proyecto, como el contexto del arte digital a nivel local, pensando en el enfoque geográfico de este (Latinoamérica). Para esto, se determinó que era necesario una **comunicación directa con los actores**, por lo que se realizaron entrevistas a los artistas que participaran de Liminalia, a posibles usuarios siguiendo los lineamientos sentados en la definición del destinatario, y por último, con expertos de áreas asociadas a las artes para así tener una diversidad de puntos de vista.

Una vez realizada esta investigación preliminar, se hace necesario **sintetizar y analizar** la información obtenida, para así llegar a la identificación y análisis de interacciones críticas y en último lugar, sentar una base de información sólida para la siguiente etapa del proyecto; definir.





E.1 Levantamiento de Información

E.1.1 Arte digital e instituciones artísticas

La relación del arte digital con las instituciones del arte no ha estado precisamente libre de obstáculos; a lo largo de los años el arte digital ha tenido ciertas dificultades para insertarse en círculos de arte más tradicionales. Muchos críticos argumentan que el arte digital no alberga las sutilezas y detalles que el arte tradicional, y que debido a esto no logra generar la cercanía que logra este último con el espectador. (Didenko, 2018).

Pese a que es un hecho que casi todas las nuevas manifestaciones y movimientos artísticos causan cierta controversia en sus inicios, el camino que ha recorrido el arte digital en la institución artística se caracteriza por una falta de comprensión, experimentando una situación similar a la fotografía, medio que tuvo problemas para insertarse en las instituciones artísticas al ser considerada como una actividad para facilitar documentación y archivación. A fines del siglo XX los computadores ya eran algo popularizado y normalizado, sin embargo, las instituciones del arte tuvieron problemas en aceptarlos como medios artísticos por su índole práctica y asociada a

almacenamiento y organización de bases de datos. (Verschroeven, 2020). En base al reporte de 2011 “*Digital Transitions and the Impact of New Technology On the Arts*”, realizado por David Poole, algunas de las dificultades que experimentan las instituciones artísticas en cuanto a la incorporación del arte de nuevos medios son:

- >>Inexperiencia curatorial:** las instituciones artísticas sienten que no tienen la habilidad para discernir arte de nuevos medios de alta calidad. Se hace evidente la necesidad de una mayor investigación y documentación de este sector del arte.
- >>Equipamiento:** gran parte del arte de nuevos medios requiere equipamiento y softwares específicos y complejos para ser expuestos, requiriendo también medios y personal preparado para esto, dificultando su exposición especialmente en instituciones más pequeñas.
- >>Percepción del público:** aún no existe un entendimiento total por parte del público respecto a la pertinencia del arte digital en esferas del arte tradicionales, conllevando un cuestionamiento de su exposición en estas.



Si bien en los últimos diez años muchas de estas se han trabajado y mejorado, todavía existe cierto resquemor hacia la exposición de arte de nuevos medios, y varias problemáticas se mantienen. Prado (2019) establece que “no se ha visto un gran intento por parte de museos, galerías y otras instituciones artísticas de incorporar de forma plena el arte digital, solo pantallas no son suficientes para todas las posibilidades que ofrece este tipo de arte”, situación que decanta en una infraexposición y valoración de arte digital en galerías y museos, entre otros espacios expositivos. En variadas ocasiones, estos no logran exponer de manera óptima el arte digital, desaprovechando sus posibilidades, siendo a veces incluso mejor observarse en un celular o computador. Buscar distintos medios expositivos que se adapten a la naturaleza del arte digital no quiere decir invertir en altas y costosas tecnologías, si no evaluar de manera pertinente las obras y cuál sería el mejor formato que permita apreciarlas de la mejor forma. Gran parte de las instituciones artísticas quedan al debe en este ámbito, limitándose a mostrar arte digital en una pantalla.

La falta de lineamientos y estándares claros en cuanto a lo que califica o no como arte digital, junto con la dificultad de incorporar tecnologías compatibles con las obras pertenecientes a este frente a la alta velocidad que aparecen nuevas tecnologías (Holtz, 2013), también influye en la deficiencia de capacidades e iniciativa por parte de las instituciones en exponer arte digital. Sumado a esto, también existe la duda ante la inversión que supone integrar soportes que se adecuen realmente a los distintos tipos de arte digital, en cuanto a inversión, conservación y re-exhibición. (Poole, 2011)



[fig. 23] Mori Digital Art Museum, Japón.

Por otro lado, llama la atención la poca documentación en comparación al nivel de mediatización y digitalización de nuestras vidas. Estamos todo el día conectados, mirando distintos dispositivos e insertos en una vida digital, constantemente documentando, compartiendo e interactuando. Sin embargo, este nivel de “digitalización” no se ve reflejado en la investigación de arte digital, en donde son escasas las iniciativas que recopilen y categoricen obras digitales. Son en gran parte estos factores los que en múltiples ocasiones llevan a artistas digitales a recurrir a espacios expositivos alternativos;

nuevas generaciones de artistas no se sienten representados en espacios oficiales, llevando así a la creación de circuitos creados por los mismos artistas y la popularización de instancias alternativas para exponer su trabajo. (Prado 2019) Esta situación también conlleva la necesidad de repensar la constitución de estos espacios de contemplación, tanto oficiales como alternativos, construyendo a partir de la relevancia de lo digital y la crítica en estos nuevos circuitos.



E.1.2 Democratización del consumo y exposición artística propiciada por la mediatización actual

La facilidad de acceder a internet hoy en día implica a la vez una facilidad para acceder a toda clase de contenido: noticias, entretenimiento, memes... prácticamente lo que sea. Dentro de este contenido naturalmente también se encuentra el arte, y a su vez, el arte digital. Internet permite no solo consumir, sino que también compartir arte para poder ser visto en cualquier parte del mundo, sin la necesidad de tener “permiso” de un museo o galería para poder ser consumido por la gente. No obstante, es relevante mencionar también que galerías, museos y distintas iniciativas han abrazado las posibilidades que otorga la presencia online, haciendo posible acceder a exposiciones y colecciones de reconocidas instituciones sin importar el lugar geográfico.

Las redes sociales juegan un rol fundamental no sólo en cuanto a los procesos creativos dentro del arte digital, sino que también en su exposición y difusión. Poole (2011) plantea que el impacto de las redes sociales en las artes se da en tres aristas principales:

>>Ayudar a **conectar** audiencias interesadas en el ámbito artístico con obras y artistas.

>>Proveen una plataforma para **crear** arte, junto con un **diálogo y debate** en comunidades de interés.

>>Aportan herramientas para que organizaciones e instituciones artísticas puedan **escuchar los intereses del público** y así construir mayor reconocimiento hacia las artes.

Los artistas se han apropiado de las posibilidades que ofrece lo digital, aprovechando las redes sociales para darse a conocer, generar redes de artistas y ayudarse unos a otros. El mundo del arte en las redes sociales se caracteriza por ser altamente colaborativo y dialogante, compartiendo sus contenidos mutuamente y ayudándose unos a otros para lograr mayor exposición. Redes como Instagram, Twitter, Tumblr, entre otras, también contribuyen a que los artistas puedan ser descubiertos por distintos tipos de iniciativas a escala global, como galerías (online y/o físicas), eventos o medios de difusión de arte.

Hoy existe un vuelco hacia las redes como medio de difusión de arte, siendo consideradas como un canal legítimo de exposición y reconocimiento artístico. Si bien las plataformas digitales nunca reemplazarán al museo (ni tampoco lo buscan), para muchos artistas, ser destacados por esta clase también supone validación, sobre todo para corrientes de arte digital más recientes, como el low-fi post-digital.

Pero no son solo Internet y las redes en sí los factores que hacen proliferar al arte digital, también es el acceso a dispositivos y softwares un aspecto fundamental en cuanto a la aparición de más artistas. Para gran parte del mundo, poder acceder a un dispositivo como un computador, tableta o

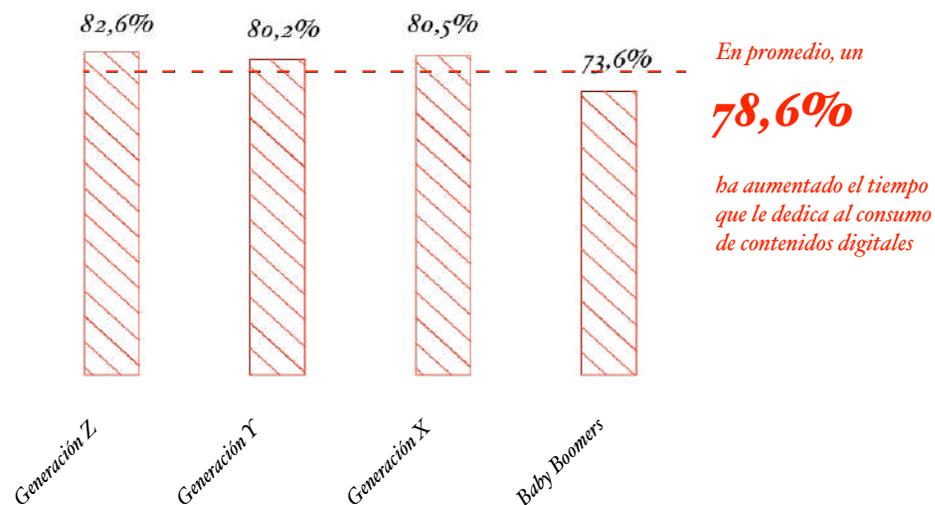
celular es algo común y no tan difícil de lograr, facilitando así poder producir arte. Muchos artistas optan por el arte digital frente a la dificultad tanto para conseguir materiales de arte tradicional como de aprender a trabajar con estos de forma autodidacta. (Didenko, 2018) Internet se sitúa también como un espacio para compartir conocimientos y habilidades, generando comunidades interactivas en torno a temas de interés, en este caso, el arte digital. Algunas de las ventajas que suponen estas comunidades son su accesibilidad, interfaces amigables al situarse en plataformas conocidas para el usuario, estar basadas en modelos descentralizados y ser gratis o de bajo costo. (Poole, 2011) El arte digital presenta una alternativa accesible para introducirse a la creación artística, siendo también un terreno con vastas posibilidades de exploración y especulación en cuanto a su futuro.



E.1.3 Consumo de arte digital en pandemia

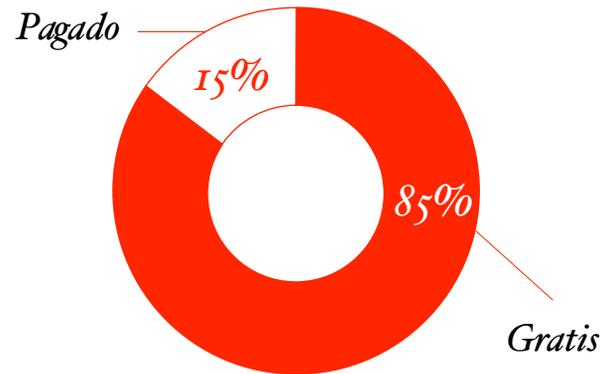
El nivel de interconexión actual ha ayudado a democratizar el acceso al arte, permitiendo a un público cada vez más amplio y diverso experimentar demostraciones artísticas de todo tipo. El uso de distintos tipos de tecnologías como soportes expositivos por parte de instituciones e iniciativas de difusión artísticas, como realidad virtual, aumentada, redes sociales entre otros, viene experimentando un alza hace ya unos años, y en los últimos dos, sumado al contexto pandémico en el que nos encontramos, estos medios han ganado mayor relevancia, popularizándose cada vez más por constituir una alternativa para poder visitar el mundo artístico sin salir del hogar.

En Chile, desde el **Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM)**, fue levantado un estudio en cuanto al consumo de cultural de forma digital en contexto pandémico. En esta consulta, se establece un aumento en el consumo de contenidos digitales de un 78,6% en promedio, liderado por la Generación Z (entre 18 a 26 años) quienes aumentaron su consumo en un 82,6%.





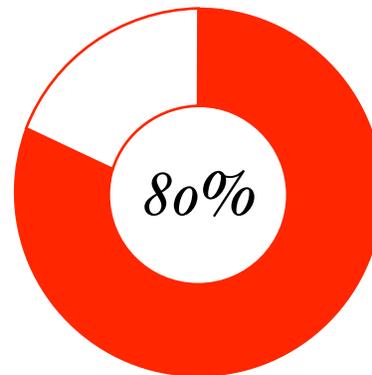
Preferencia entre contenido digital pagado y gratuito



Un 85% de los encuestados opta por consumir contenido de plataformas gratuitas, mostrando la amplia preferencia por este formato. Esta situación es un factor a considerar al momento de crear nuevas iniciativas dirigidas al consumo de artes digitales de forma digital (valga la redundancia); es necesario considerar en que contenidos existe una disposición a pagar, y cuales no. En base a este estudio, no existiría mucho interés por pagar para acceder una plataforma, sin embargo adquirir elementos o contenidos específicos si puede presentar una opción de monetización.

De igual manera, el **National Arts Council de Singapur** realizó un estudio con el objetivo de comprender el comportamiento de la comunidad frente al consumo artístico en pandemia, buscando también encontrar estrategias de cómo fortalecer estas audiencias en un futuro post-pandemia. A continuación, se presentan algunos de los datos y análisis de este estudio:

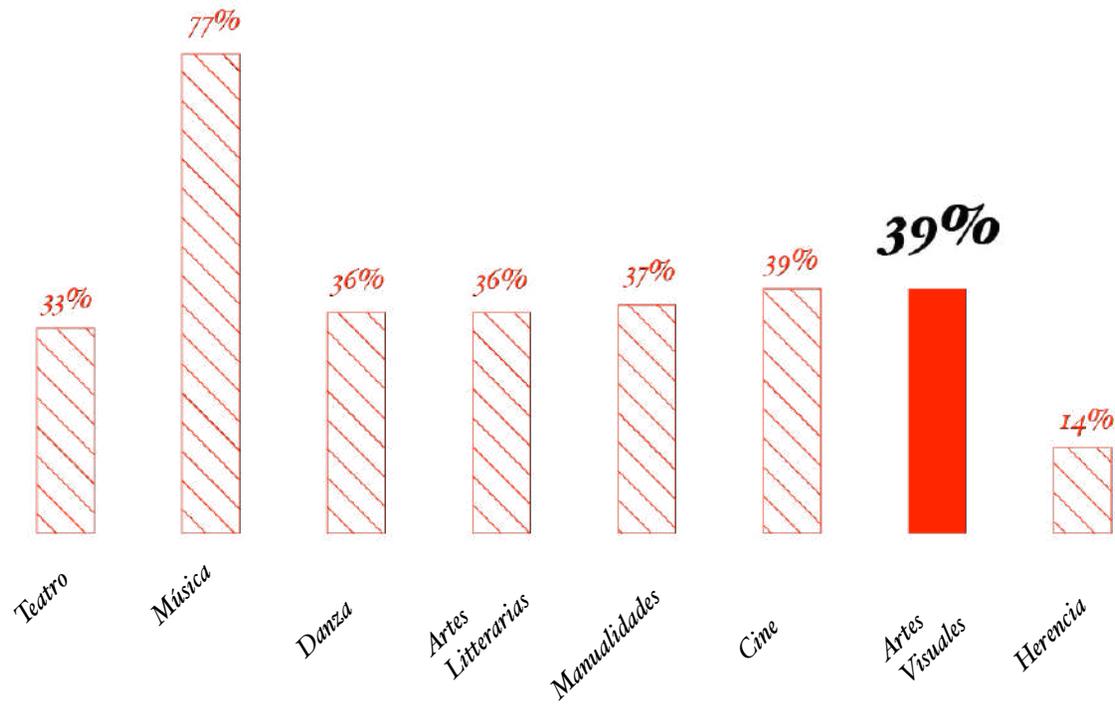
Un 80% de los consumidores de artes digitales dice que continuaría consumiéndolo de manera online después de la pandemia



Las estadísticas del estudio apuntan que consumir contenido de artes de forma online se mantendrá en un contexto post-pandémico. Frente a esto, se torna esencial generar espacios de difusión de arte digital sostenibles en el tiempo, considerando que el interés en estos seguirá existiendo. Enfocarse en iniciativas pura o mayormente digitales presenta una oportunidad viable en un escenario después de la pandemia. Considerando estos resultados, pueden incluso convertirse en una alternativa más conveniente que iniciativas completamente físicas.



Proporción de audiencias que han consumido artes digitales según su clasificación



El consumo de artes visuales de forma digital en pandemia demuestra el creciente interés en este sector, situándose en segundo lugar junto con el cine respecto a las formas de cultura más consumidas durante este período, siendo solo superadas el consumo de música.

Estas cifras son un indicador de tanto del interés por consumir artes visuales por parte de un público cada vez mayor, como de las posibilidades de desarrollo de iniciativas netamente digitales en el ámbito cultural.



E.1.4 Contexto local: Chile y Latinoamérica

La industria artística en Chile es una de las industrias menos desarrolladas; existe escasa investigación científica no sólo en torno al arte, si no a la industria cultural en general (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2012). Brodsky, Negrón y Pössel (2014) establecen que “la valoración de la actividad artística y cultural como un trabajo, por tanto remunerado, como cualquier otro, es un tema pendiente aún en Chile y es una causa importante de la pauperización de las condiciones sociales principalmente de los artistas”.

Frente a este panorama, ser artista en Chile figura como una ocupación con un mercado laboral complejo, sobre todo para los artistas visuales. Estos componen la mayoría de los trabajadores de la cultura, con un 23,2%, y a la vez, el mayor grupo que trabaja sin contrato, con un 54% (Brodsky et al., 2014). Una de las únicas formas de financiamiento a las que pueden acceder artistas visuales es el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y de las Artes (Fondart), y de no obtenerlo, hay prácticamente nulas opciones (Díaz & Montes, 2014).

Pocos artistas visuales viven exclusivamente del trabajo de creación, viéndose en la obligación de recurrir a métodos alternativos de financiamiento para poder sustentar la creación y la producción de obras. Esto ha llevado a la búsqueda de distintas opciones para poder vivir del arte, sobre todo para artistas emergentes. Un ejemplo de esto es la comercialización

informal a través de redes sociales basadas en compartir imágenes, principalmente Instagram, recurriendo al ‘autocomercio del artista’ (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2014) es decir, realizar la venta de sus obras sin intermediarios como galerías, curadores, gestores culturales u otros.

Pese a que durante los últimos años ha habido esfuerzos en el fortalecimiento de esta área y el mejoramiento de la infraestructura cultural, todavía se sigue viendo y tratando como un negocio (Pacheco, 2012), lo que impide lograr cambios reales y efectivos en el modelo que conlleven a una cultura que valide y valore el arte. Contradictoriamente, aunque el sistema del arte sea tratado cómo un negocio, el Estado es su principal financiador. Dedicarse a ser artista generalmente implica depender de la adjudicación de un Fondart, ya que la empleabilidad en el sector privado por es bastante baja; los artistas visuales son los trabajadores visuales que menos fondos por parte de privados perciben, con un 15,4% (Brodsky et al., 2014).

El arte digital ha debido enfrentar a más de un obstáculo en el proceso a ser exhibido y aceptado en medios artísticos tradicionales. En sus inicios, el cambio en la materialidad que implica el arte digital no fue un concepto tan fácil de asimilar por parte tanto del público como por instituciones artísticas. Este cambio supone una ruptura en la tradición; en palabras de Cardona y Wagnmister (1997) “todas las formas de arte tradicional que ha desarrollado la humanidad parte de una materialidad física”, mientras que el arte digital interpela esta tradición, situándose en un estado complejo de tangibilidad,

siendo una tarea difícil establecer si puede llegar a encontrar un lugar en espacios físicos o pertenece puramente en la digitalidad. Esta interrogante abre paso a una conexión con el concepto de valor aurático de Benjamin. El arte digital no es irreplicable, puede ser visualizado por miles de personas a la vez, ser re-versionado y re-visitado infinitamente. Sin embargo, esto no le resta valor artístico, el arte digital realmente no es menos arte por estos factores, y, al igual que el camino recorrido por la fotografía, cada día se acerca más a ser reconocido como una demostración artística válida y merecedora de exposición y reconocimiento.

El panorama latinoamericano, en cuanto al consumo de arte, no difiere mucho del chileno. Si bien durante los últimos años se ha visto en el continente un aumento de la oferta y accesibilidad de la cultura, sigue existiendo una gran brecha frente a países primermundistas. Un crítica transversal en toda Latinoamérica, es la poca inversión gubernamental en cultura, reflejada por ejemplo deficiencia de infraestructura y apoyo hacia artistas. En cuanto a la producción de arte, si bien las culturas latinoamericanas han estado históricamente sometidas a lógicas occidentales, el arte latinoamericano ha desarrollado un estilo particular sin embargo vinculado al contexto sociocultural propio de cada país, pero también a las luchas y problemáticas comunes como continente.

En lo que respecta al arte digital en específico, las tecnologías digitales, no fueron inventadas ni en Latinoamérica ni con el propósito de hacer arte (Cardona & Wagnmister, 1997), acrecentándose aún más en el continente la dificultad de insertar



arte digital en instituciones artísticas tradicionales mencionada anteriormente. Si bien algunos países parecieran llevar cierta delantera (por ejemplo México, donde se concentra gran parte de los exponentes tanto de arte digital latinoamericano como de low-fi post-digital en específico) la situación de precarización de la labor artística sigue siendo una problemática generalizada.

No obstante, y relacionándose con la oportunidad del proyecto, la deficiencia de espacios culturales, en general y enfocados al arte digital, al igual que la complejidad del acceso a estas, suponen un terreno con amplias posibilidades para levantar propuestas que busquen trabajar en torno a estos factores.

E.1.5 Nueva generación de coleccionistas

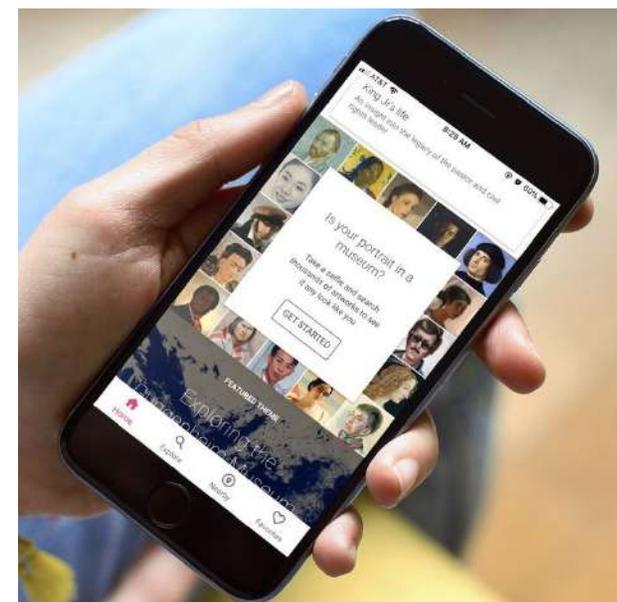
La vicepresidenta de Saatchi Art Jeanne Anderson (2020) establece que “muchas gente todavía cree que los consumidores no comprarán arte sin experimentarlo en persona, sin embargo, las galerías online están floreciendo”. Las formas de consumir arte que permiten los avances tecnológicos en este ámbito, han propiciado que más gente, ya sean nuevos o antiguos coleccionistas, adquiera arte original a través desde una pantalla, sin importar los límites geográficos. Pero, más allá de esta forma de coleccionar y adquirir sin presenciar físicamente una obra, existe un coleccionismo de arte pura-

mente digital. La posibilidad de adquirir originales desde la palma de la mano, conlleva una democratización en el acceso al coleccionismo y al consumo de arte en general. Con esta democratización también ha aparecido una nueva generación de coleccionistas de arte, la cual oscila entre la Gen Z mayor (nacidos a principios de la década de los noventa) y Millennials (nacidos entre principios de los ochenta y mediados de los noventa) mayoritariamente, y geográficamente ubicados en Estados Unidos, Europa y Asia (Bravic, 2021).

Este grupo también tiene un creciente interés en los cripto-coleccionables o NFTs, adquiriendo obras que sólo existen en el medio digital, demostrando así la existencia de un valor aurático de las obras producidas y situadas totalmente en lo digital. También muestran un interés en la adquisición de piezas de artistas emergentes para sus colecciones, sobre todo si estas se condicen con las creencias personales de los coleccionistas (Bravic, 2021).

En la misma línea, es relevante para este grupo conocer más de los artistas y no solo sus obras; las redes sociales juegan un rol fundamental en este contexto, permitiendo a los artistas compartir sobre su vida, opiniones, y profundizar más en torno al trasfondo de su arte en estas plataformas, logrando también así llegar a un público más amplio. Este grupo de coleccionistas reconoce y valora la posibilidad de conectar con artistas más allá de admirar y adquirir sus obras, demostrando así el interés en iniciativas y plataformas virtuales que permitan esta conexión, que recopilen y expongan información en torno a los artistas en sí más allá de solo el “producto”. Por otro lado, el

estado actual de mediatización y el comercio digital asociado a este, presenta posibilidades de adquirir arte a valores más accesibles (como el previamente mencionado criptoarte) en comparación al mercado tradicional del arte permitiendo así a audiencias cada vez más jóvenes adentrarse en el mundo del coleccionismo y poseer piezas originales.



[fig. 24] Aplicación Google Arts & Culture
Fuente: imore.com



E.2 Estado del arte

Para facilitar donde se sitúan los antecedentes y referentes respecto al proyecto, se presentan 7 categorías según su relación con este:

Proyecto en general: hace referencia a una relación desde diversos aspectos con Liminalia, sin representar una categoría específica.

Difusión de arte: lo que se destaca del antecedente o referente es su manera de abarcar la difusión del arte y como ha logrado realizar este objetivo de forma eficiente.

Soporte: se relaciona a los soportes mediales utilizados por determinado proyecto, y que la forma en que fueron manejados por este sirven como inspiración para los soportes a utilizar en Liminalia.

Estético: refiere a todo lo que conlleve una influencia estética para el proyecto, tanto desde independiente de la naturaleza del proyecto.

NFTs: la manera de abordar los NFTs supone una mirada innovadora y útil para observar formas eficientes de manejar NFTs en iniciativas de difusión artística.

Diseño expositivo: se presenta una propuesta expositiva y curatorial interesante que va en línea con lo que busca lograr Liminalia

Enfoque estilístico: los estilos, movimientos o tendencias en los que se enfoca la iniciativa se asemeja o guarda relación con el low-fi post-digital.

Al lado del título cada referente y antecedente se encuentran cuadrados de colores indicando la categoría a la que corresponden.

- Proyecto en general*
- Difusión de arte*
- Soporte*
- Estético*
- NFTs*
- Diseño Expositivo*
- Enfoque estilístico*



E.2.1 Antecedentes

>>1. MALa

MALa (Museo de Arte Latinoamericano) es un museo de arte digital latinoamericano, que también contempla la venta de las obras en forma de NFT. Es el primer espacio de esta índole en América Latina, según uno de sus fundadores, Juan Pablo Papaleo, nace desde la *“falta de inclusión y sobre todo de la imperiosa necesidad de visibilización de obras de artistas latinos en las mismas”* (mala.gallery). Este espacio recopila a 100 artistas latinoamericanos, y las colecciones de criptoarte están expuestas en la plataforma de compra y venta de NFTs OpenSea. Esta iniciativa supone un antecedente relevante tanto por su estado actual de precursor en torno al cripto arte latinoamericano, como por sus proyecciones a futuro: MALa planea adentrarse en la exposición en espacios físicos de las obras, junto con adentrarse en experiencias inmersivas y el uso de realidad aumentada, similar a las proyecciones de Liminalia.

>>2. OffSite Project

Plataforma curatorial online, presenta exposiciones de artistas individuales al igual que exposiciones grupales coordinadas a través de diversas plataformas; página web, exposiciones descargables en formato zip o residencias en Google Maps, compartiendo la visión multiplataforma de Liminalia. Uno de los objetivos de Off Site Project es *“expandir la comprensión arquitectónica sobre cómo la galería online puede conectar e interactuar con audiencias”* (offsiteproject.org) Si bien esta

iniciativa tiene un enfoque global, se rescata tanto la notable presencia de artistas latinoamericanos como la relevancia del continente en las temáticas de ciertas exhibiciones, como por ejemplo, el tecnocolonialismo en Latinoamérica.

>>3. Gallery Weekend

Gallery Weekend Santiago es una iniciativa que busca potenciar el coleccionismo de arte con el objetivo de dinamizar el circuito nacional y también visibilizar a las galerías como espacios abiertos a la ciudadanía y plataforma fundamental para conocer el trabajo de artistas contemporáneos locales. Las versiones anteriores de esta iniciativa han sido de forma presencial, pero frente al contexto sanitario actual, el 2021 se desarrolló de manera híbrida, incorporando una exposición virtual y la venta de 13 obras en forma de NFT.

>>4. Obras de Arte Comentadas

Medio de divulgación digital de arte. Las plataformas principales en las que está presente son Instagram, Patreon y en forma de página web, donde también se imparten diversos cursos. El grupo de artistas en el que se enfoca hace que sea un antecedente relevante, debido a su similitud con el destinatario primario del proyecto; *“difunde el trabajo de artistas que están fuera de los circuitos de museos, galerías e incluso espacios independientes.”* (obrasdeartecomentadas.com)

>>5. Antenna

Fundación dedicada a la promoción cultural, busca *“desarrollar el arte y la cultura chilena a través de la participación activa de personas, empresas e instituciones”* (antenna.cl). Ofrece distintas membresías, mediante las cuales se permite interactuar directamente con artistas, a través de encuentros digitales o presenciales, por ejemplo, yendo al taller. Algunas incluyen visitas a exposiciones, exhibiciones y galerías. La interacción entre los participantes de Antenna —miembros y artistas— resulta un precedente relevante en la generación de una comunidad activa en torno al arte, en este caso, chileno.

>>6. Red Generación Espontánea

Red Generación Espontánea es una *“red internacional de colaboración y difusión de creadores audiovisuales contemporáneos e iniciativas culturales independientes”* (generacionespontaneared.com). Busca mostrar las obras de artistas mexicanos incipientes con mayor agilidad que en medios de difusión de arte más tradicionales, permitiendo así una mayor movilidad. Además de contar con una página web en donde se pueden encontrar obras de variados artistas emergentes, esta iniciativa contempla *“exposiciones curadas específicamente para ser proyectadas en muros o pantallas, ya sea en espacios públicos o privados”*, con un foco en piezas audiovisuales, estableciendo que no pretenden ser una galería o museo.

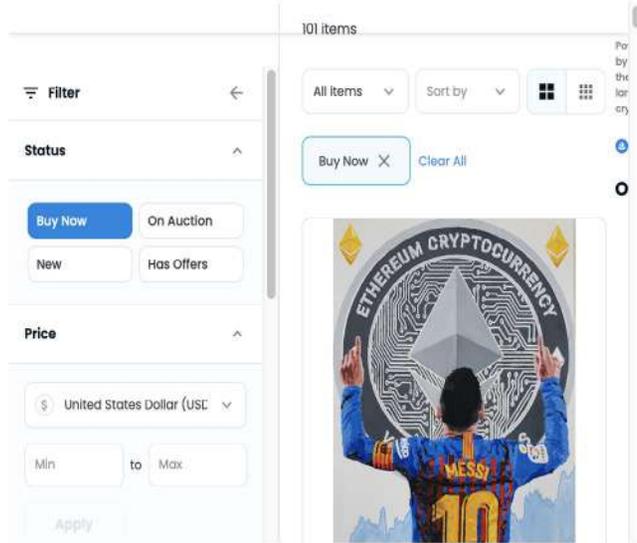


ESTA ES LA COLECCIÓN ACTUAL DEL MALA

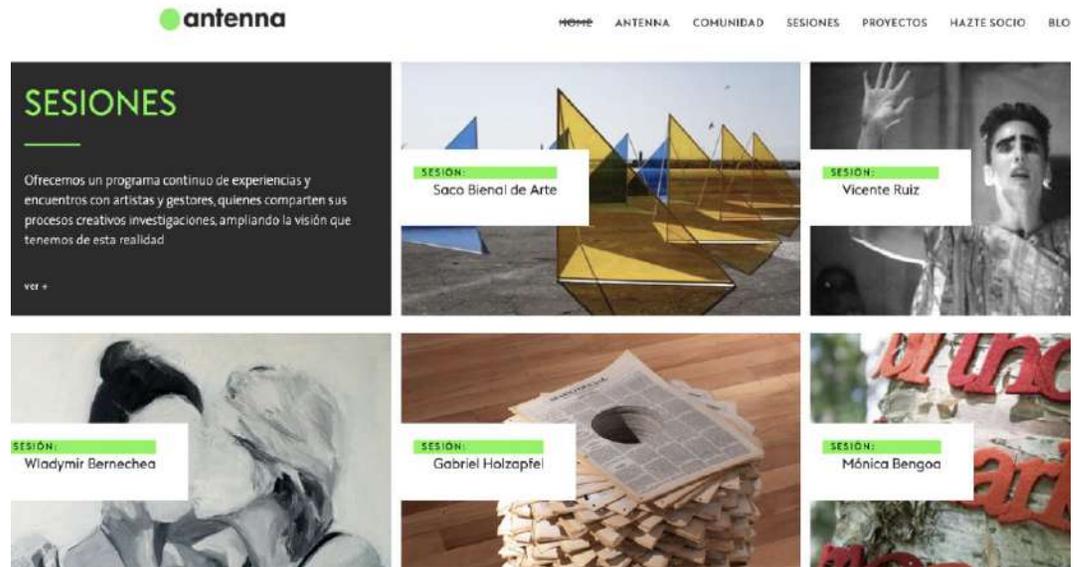
El MALA tiene como espacio principal una muestra dinámica, compuesta por 100 destacados artistas latinoamericanos. Estos artistas y sus obras irán variando con el tiempo para así mantener el espíritu ecléctico y en constante evolución que caracteriza nuestro arte.

Puedes filtrar la colección por Artista, País, Serie o Tags.

Si estás en computadora: desliza hacia abajo en el menú de la izquierda hasta encontrar el filtro de tu preferencia.
Si estás en dispositivo móvil: da clic en el botón azul "Filter" y desliza hacia abajo hasta encontrar el filtro de tu preferencia.



[fig. 25]



[fig. 27]



[fig. 26]

[fig. 25] MALa
[fig. 26] OffSite Project
[fig. 27] Antenna

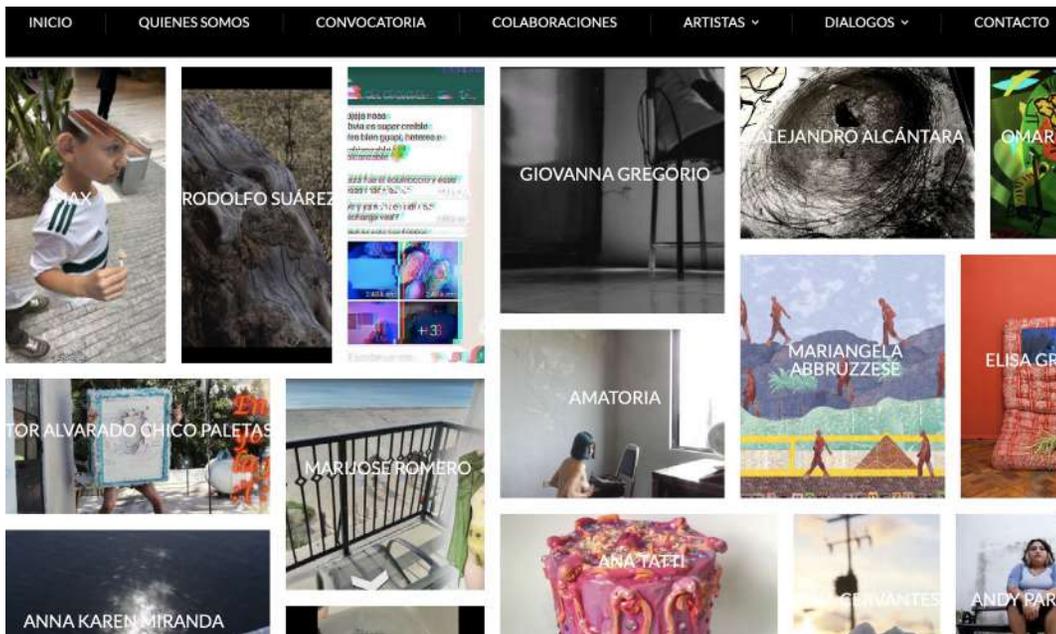


 <p>Documento Territorial Lima MONO LIRA Video 4K Montaje digital Duración: 3 min 54 seg 2021</p> <p>USD 2.500 / ETH 0,878</p> <p>COMPRAR</p>	 <p>Aura Colectiva BLASFEMIA Video, 3D Render 2000 x 2000 px Duración: 20 seg 2021</p> <p>ETH 0,3</p> <p>COMPRAR</p>	 <p>Annesia Digital SOFIA GARRIDO Video Duración: 11 seg 2020</p> <p>USD 1.400 / ETH 0,4917</p> <p>COMPRAR</p>
 <p>Post Tenebras Lux MARTIN GUBBINS Animación en video digital, formato 1280 x 720 Duración: 9 min 58 seg 2016 Galería AFA</p>	 <p>Nuevo Día MARCOS SÁNCHEZ Imágenes de vídeo digital con formato 1920 x 1080 Duración: Loop 2019 Galería NAC</p>	 <p>Nunca Es Tarde MARCOS SÁNCHEZ Video animación Duración: Loop 2019 Galería NAC</p>

[fig. 28]



[fig. 29]



[fig. 30]

[fig. 28] Gallery Weekend
[fig. 29] Obras de Arte Comentadas
[fig. 30] Red Generación Espontánea



>>7. Museo del Prado en Animal Crossing ■ ■ ■

Animal Crossing es un videojuego de simulación, en donde el jugador vive en un pueblo cuyos habitantes son animales, interactuando con estos y el entorno. En su última versión New Horizons, lanzada el 2020, el Museo del Prado, ubicado físicamente en Madrid y que alberga icónicas obras de artistas como Rubens, Goya y Velázquez, cuenta con seis itinerarios temáticos: Chicos en la playa de Joaquín Sorolla, La maja vestida de Francisco de Goya, El Cardenal de Rafael y la Mona Lisa de Da Vinci, El Caballero de la mano en el pecho de El Greco, Isabel de Valois y Las Meninas de Velázquez. En estos itinerarios se puede observar la obra, junto con su ficha técnica correspondiente y cápsulas de videos explicativos. También cuentan con códigos QR que pueden ser escaneados desde un celular para conocer más sobre las piezas. La exposición del Museo del Prado en este videojuego es un indicador de cómo las instituciones culturales tradicionales están adentrándose en soportes virtuales innovadores, demostrando así también la seriedad con la que estos nuevos medios deben ser considerados, inclusive al ser algo lúdico como un videojuego.

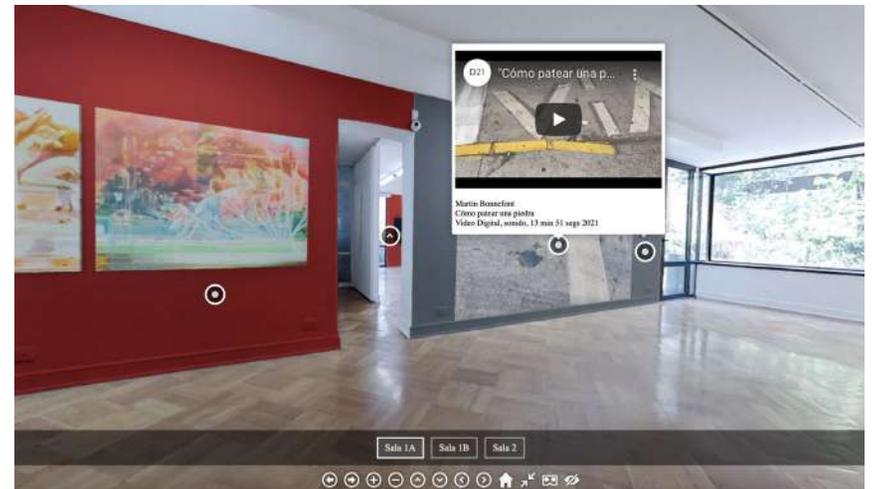
>>8. D21 ■ ■ ■ ■

D21 Proyectos de Arte nace en 2009 estableciéndose como “un centro independiente de creación, producción y difusión de las artes visuales” (d21.cl). Esta iniciativa produce y difunde variadas clases de proyectos relacionados al arte: ensayos,

editoriales, exposiciones desafío de aportar de una manera activa, independiente y multidisciplinaria al medio cultural del país, fortaleciendo también la proyección internacional de las artes y la poesía. Dentro de los últimos dos años, también ha incorporado recorridos virtuales de diversas exposiciones, a través de realidad virtual en 360° de los espacios físicos donde se sitúan las exposiciones.



[fig. 31] Museo del Prado en Animal Crossing
Fuente: museodelprado.es



[fig. 32] Exposición “El temblor de Sísifo”, D21



E.2.2 Referentes

>>1. Rhizome

Organización sin fines de lucro que busca proveer un espacio de difusión de cultura y arte nacida en lo digital. Su enfoque está en el arte de nuevos medios, promoviéndolo a través de comisiones, exhibiciones, becas y preservación digital. Además, aliándose con el New Museum de Nueva York y NEW INC, forman una incubadora de museos siguiendo la misión de enriquecer el entendimiento público en relación al arte digital. Rhizome es un referente relevante en cuanto al estudio y divulgación en torno a la cultura de internet, temática de interés para el proyecto. Por otro lado, y asociado con las proyecciones de la galería, Rhizome también realiza actividades (como charlas, exposiciones, eventos, etc.) presenciales, combinando el medio digital con el físico. (rhizome.org)

>>2. Net Art Anthology

Proyecto del departamento de preservación digital de Rhizome, cuyo objetivo consiste en identificar, preservar y preservar obras representativas del Net Art, abordando a la vez “la deficiencia de perspectivas históricas en un campo en el cual incluso los ejemplares más prominentes son comúnmente inaccesibles” (anthology.rhizome.org). Este consiste en una página web/exhibición compuesta por 100 obras que datan desde 1984 hasta 2016, divididas en cinco capítulos acorde a las distintas etapas del Net Art. El lanzamiento fue acompañado de una exposición en el New Museum de Nueva York.

>>3. Instituto Tele Arte

Instituto Tele Arte es un proyecto artístico autogestionado-nacido en Chile, el cual “promueve y difunde la realización de arte contemporáneo a través de diferentes plataformas y disciplinas, considerando las distancias territoriales y comunicacionales en búsqueda de observaciones de lo doméstico y popular.” (institutotelearte.tumblr.com). Cuenta con una galería física en Santiago, donde periódicamente se realizan exposiciones de artistas chilenos. También cuenta con un sistema de tele-residencias, permitiendo a artistas de distintos lugares del país exponer en la galería. Uno de los aspectos de esta iniciativa que inspiran al proyecto es su enfoque en arte influenciado por la cultura popular, y su búsqueda de posicionarlo dentro de círculos artísticos alternativos.

>>4. Transmediale

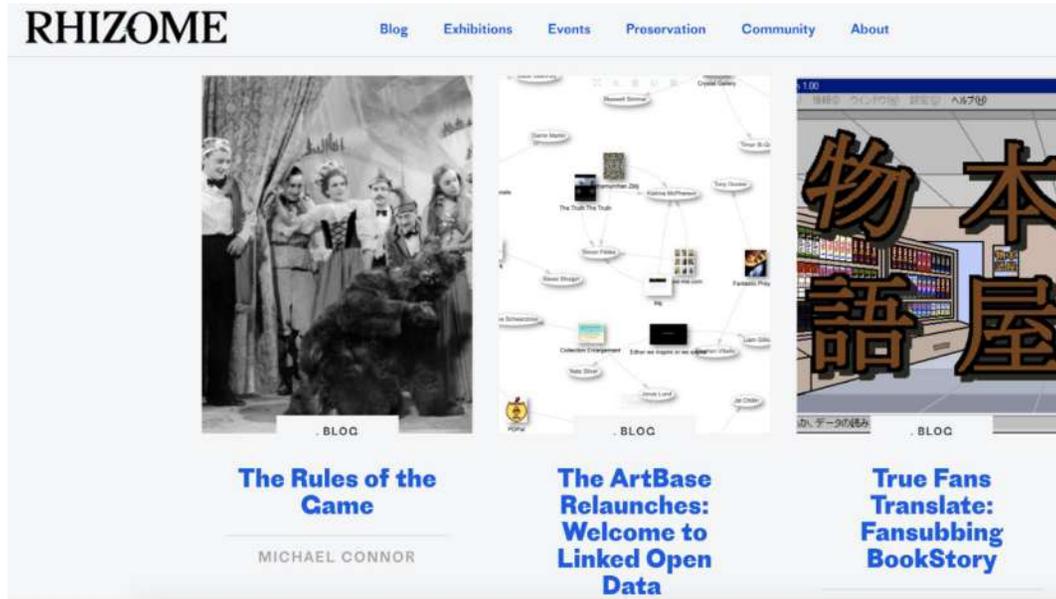
Festival enfocado a las artes y cultura digital, creando un “espacio para la reflexión crítica sobre transformaciones culturales desde una perspectiva post-digital” (transmediale.de). Comprende una variedad de formatos de exhibición; video, performance, talleres, entre otros, al igual que diversas corrientes de artes de nuevos medios y enfoques curatoriales. Al ser uno de los primeros festivales en enfocarse en arte digital, es un referente en cuanto al trabajo de los soportes que permiten mantener la fidelidad de las condiciones de creación digitales del arte expuesto, parte del “para qué” del proyecto.

>>5. Hic et Nunc

Primera plataforma para acuñar, intercambiar, y transferir NFTs (denominados OBJKTS en la plataforma) en el blockchain Tezos. Con la intención de imaginar criptoekonomías alternativas, busca una forma más sustentable, barata y descentralizada de acuñar NFTs, a la vez garantizando el acceso a una mayor cantidad de artistas al tener menos barreras de entrada en términos de costos. La misión de hacer del mundo de los NFTs más ecoamigable es el aspecto que más se rescata de esta iniciativa, además de ser la plataforma más reconocida con esta característica, convirtiéndola en un antecedente y punto de referencia significativo en cuanto a aspectos éticos. (hicetnunc.xyz)

>>6. Sísmica

Marca sectorial de las artes visuales en Chile. Su objetivo consiste en difundir y dar a conocer la escena de arte contemporáneo nacional a nivel global, mediante una plataforma de difusión que reúne galerías y artistas. Combina actores del sector público y privado en su misión de fortalecer el mercado del arte contemporáneo en Chile, “promoviendo la colaboración y profesionalismo de la actividad” (sismica.art). De Sísmica se rescatan sus estrategias de internacionalización de la escena del arte contemporáneo chileno.

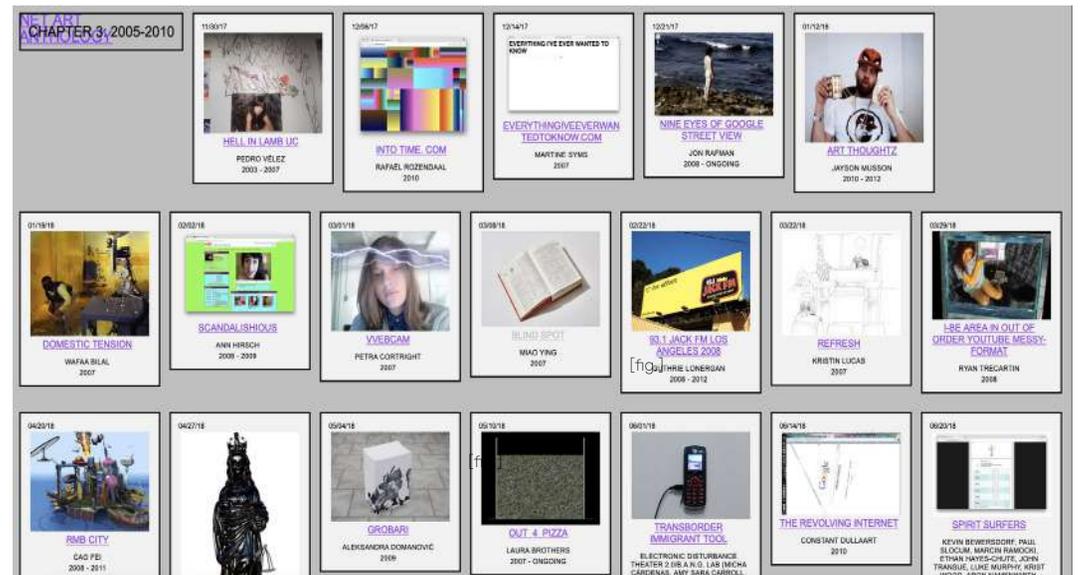


[fig. 33]



[fig. 34]

[fig. 33] Rhizome
 [fig. 34] Instituto Tele Arte
 [fig. 35] Net Art Anthology



[fig. 35]

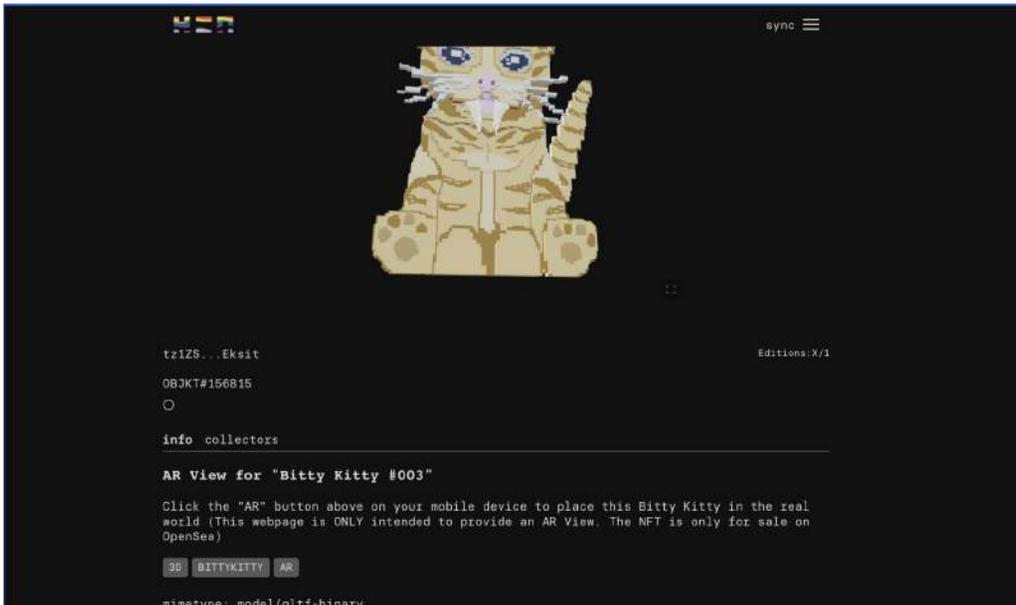


[fig. 36]

- ✕ Galerías
- Obras
- Artistas
- Todas
- Abstracto
- Abstracto
- acrílico sobre papel
- Acrílico sobre tela
- Afileres de gancho sobre terciopelo en caja de acrílico
- arte político
- Collage
- Costura sobre tela
- Dibujo
- Dibujo de corte y luz led
- Escultura
- Escultura en acero
- Escultura en bronce
- Escultura en granito
- Fotografía
- Fotografía Analoga

Pablo Zuleta
Times SquareMario Cavieres
DepartamentosMaría Elena Naveilán
Abecedario

[fig. 37]



[fig. 38]

[fig. 36] *Transmediale*
[fig. 37] *Sisimica*
[fig. 38] *Hic et Nunc*



>>7. exhibit_on_scroll ■ ■

Exhibición virtual en la red social Instagram, la cual busca desafiar las interfaces tradicionales de un celular y la cotidianidad de como interactuamos con este. La exhibición, creada en 2017, consiste de cuatro partes en forma de mosaicos de Instagram en un perfil dentro de esta plataforma (@exhibit_on_scroll). Para recorrerla, es necesario voltear el celular en 90° y deslizar el dedo horizontalmente, modificando así la interacción entre interfaz y usuario y aprovechando las posibilidades que esta ofrece. El llamado de este proyecto es a reconsiderar como nuestro cuerpo interactúa con los dispositivos que usamos día a día, y el control normativo que las distintas aplicaciones que utilizamos tiene sobre el usuario.

[fig. 39] @exhibit_on_scroll
Kristina Ollek & Kert Viart



>>8. Espacio virtual arte electrónico ■ ■ ■ ■ ■ ■

Con el objetivo de reunir y visibilizar artistas chilenos que se desarrollen dentro del Arte Electrónico (realidad aumentada, cine expandido, NetArt, entre otras disciplinas), consiste en un sitio dentro de la plataforma de realidad virtual Mozilla Hubs. De esta iniciativa se rescata la visión de “explorar nuevas formas curatoriales, que ahonden en otras lógicas de selección más inclusivas, que permitan la participación de nuevos agentes y así entender de manera más global la escena y el desarrollo de esta misma” (arteelectronico.xyz); la búsqueda por configurar un espacio de visibilización de distintas propuestas dentro del arte de nuevos medios.

[fig. 40] Espacio Virtual
Arte Electrónico





E.3

Entrevistas a actores clave

E.3.1

Entrevistas a artistas

Para participar en la primera exposición del proyecto, fueron seleccionados cinco artistas de Latinoamérica, los cuales fueron entrevistados con el objetivo de conocer más sobre el panorama actual del arte latinoamericano, su proceso creativo, influencias, el estilo low-fi post-digital y sus estrategias de difusión.

Los artistas son Murakit (México), Norka Ivanov (Chile), Tyler Nueve (Chile), Varkito García (República Dominicana) y 3.14 conejos/Fernanda Flores (Chile). Las entrevistas completas están disponibles en los anexos de este informe. A continuación, se muestran las preguntas realizadas junto con las respuestas más relevantes a algunas de ellas:

>>1. *Nombre (real y/o artístico)*

>>2. *Edad*

>>3. *País de origen*

>>4. *¿A que redes subes tus piezas principalmente?*

>>5. *¿Tienes alguna estrategia de difusión? Si es así, ¿cuál? (redes de artistas, publicidad pagada, galerías)*

>>6. *¿Tienes alguna clase de formación profesional?*

>>7. *¿Te dedicas al arte a tiempo completo?*

>>8. *¿Qué técnicas usas generalmente?*

>>9. *¿Cuáles son las ideas/conceptos que articulan o están presentes en tu arte?*

>>10. *¿Cómo te gustaría exponer tus trabajos actualmente? (en qué medios, instancias, plataformas)*

>>11. *¿Cómo te imaginas una galería/formas de exponer arte del futuro?*

>>12. *¿Ves alguna diferencia entre la difusión entre arte digital y "tradicional"? Si es así ¿cuál?*

>>13. *¿Sabes lo que es un NFT? ¿Has realizado alguno?*

>>14. *¿Cómo crees que influirán en el mundo del arte? (Esta tecnología y otras)*



¿Cómo crees que los NFT (y otras tecnologías) influirán en el mundo del arte?

“Yo creo que ya influyó. Las galerías no entienden muy bien, quieren entender pero no entienden cómo los NFTs pueden ser parte de esto. Para mí por ejemplo, es que por fin el arte digital tiene una justicia, un hogar. Pero eso viene con un dolor, de las galerías que no lo aprecian.”

–Varkito García (27 años, R.D)



¿Tienes alguna estrategia de difusión? Si es así, ¿cuál?

“No, solo estar mucho en Internet, esa es mi técnica.”

–Norka Ivanov (30 años, Chile)



¿Ves alguna diferencia entre la difusión de arte digital y “tradicional”?

“El arte digital, como la gente navega y tiene más acceso a todo eso, puede llegar a ti y la gente puede llegar a ver tu trabajo con mayor cercanía. En cambio lo que está en vivo siempre es una pura localidad y se reduce a eso.”

–Tyler Nueve (29 años, Chile)



¿Cuáles son las ideas/conceptos que articulan o están presentes en tu arte?

“Yo creo que cultura visual, cultura pop de los dosmiles (...) Cosas relacionadas a la infancia, cosas de internet, el mundo de internet. Todas las cosas que puede haber visto un niño que consumía internet en los dosmiles de manera no regulada y todo lo que eso conlleva.”

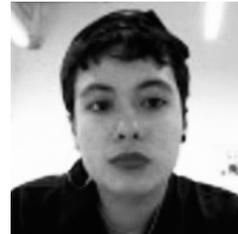
–3.14conejos/Fernanda Flores (23 años, Chile)



¿Cómo te imaginas una galería/formas de exponer arte del futuro?

“Creo que los espacios físicos se van a volver (...) más como nuevos templos, digo, como antes el arte estaba enfocado en venerar a dioses, me gustaría que en un futuro fueran como templos, no con una deidad pero tal vez con algún Sailor Moon o algo, un personaje de anime... algún Pikachu o algo así. En espacios virtuales pues si esperaría que la realidad virtual se usara muchísimo más, tanto la realidad virtual como la realidad aumentada.”

–Murakit (24 años, Méx.)





Los principales hallazgos de estas entrevistas fueron la falta de estrategias de difusión claras y concretas. La red principal que utilizan para compartir su trabajo es Instagram, algunos también utilizan Twitter, tumblr o Foundation con este fin, pero Instagram se sitúa como la red predilecta por todos. En cuanto a la difusión en estas redes, los artistas entrevistados no cuentan con estrategias fijas, como cronogramas de publicación, presencia en galerías, cuentas de difusión o búsqueda activa de residencias o exposiciones.

Entre los mismos círculos de artistas difunden el arte de sus compañeros en sus redes, siendo esta la estrategia de difusión más común. No obstante, es mencionado que si les gustaría contar con estrategias más planeadas, pero debido a la naturaleza un tanto incierta de su ocupación se les dificulta hacerlo ellos mismos, por lo que contar con una iniciativa que les ayude a difundir su obra, tanto en redes como en exposiciones, supone un apoyo significativo.

Existe un sentimiento compartido respecto a la incompreensión hacia el arte digital de parte de círculos artísticos más tradicionales. Si bien algunos artistas han expuesto en galerías y eventos físicos, los medios digitales se mantienen como la manera predilecta para difundir y exhibir su arte. Este sentimiento de incompreensión por parte de ciertas entidades artísticas lleva a una desconfianza; en un ejercicio especulativo, los artistas veían más posibilidades de proliferación de arte digital en espacios virtuales que en instituciones del arte tradicionales, inclusive imaginando la obsolescencia de estas en un futuro.

Todos los entrevistados manejan en lo que consiste un NFT y cuatro de los cinco han realizado uno. El criptoarte es visto como una oportunidad de llegar a nuevos mercados, sobre todo por su naturaleza intangible; es posible vender piezas de gran valor a coleccionistas de cualquier parte del mundo sin grandes dificultades técnicas. Al consultar sobre como veían la evolución de esta tecnología en un futuro, surgieron diversas visiones, sin embargo, uno de los puntos en los que coincidían es en la idea de que estas generarán un cambio en la manera de interactuar y experimentar arte tanto por parte del público general como de instituciones artísticas.

En línea con la percepción de consolidación de estas tecnologías en el mundo del arte en un futuro, frente a la naturaleza de fluctuación constante del mundo virtual, ven en estas iniciativas una posibilidad de preservación de arte digital, junto con la mantención de fidelidad a los contextos de producción de las obras en futuras formas de exposición de arte. También es relevante la perspectiva latinoamericana frente a este contexto; los artistas encuentran en estas nuevas tecnologías y economías digitales oportunidades de romper con la exclusión actual de artistas latinoamericanos en espacios artísticos tanto virtuales como físicos.

Sin embargo, existen preocupaciones en torno a los cripto-coleccionables, tanto desde el desconocimiento y la incertidumbre que estos aún generan en los artistas, como de índole ética, sobre su naturaleza capitalista y las dudas que surgen en cuanto a si realmente se convertirá en un modelo que beneficie a artistas de países fuera de los mayores productores

y consumidores de artes actuales (principalmente Europa, Estados Unidos y parte de Asia), o si se replicarán las lógicas de baja representación de artistas de círculos externos en estos nuevos formatos de comercialización artística.

Algunas de las ideas que mencionaron los artistas entrevistados al preguntarles sobre la especulación de el futuro de las formas expositivas digitales, es pensado que ganarán un mayor terreno y predominancia en esferas artísticas, sumado a la evolución de tecnologías actuales (ej: hologramas, evolución de los NFTs, mejora en soportes físicos, entre otras)

Si bien ven en los espacios expositivos digitales amplias posibilidades, el medio físico sigue siendo para muchos un contexto del que el arte digital no se puede desligar. Espacios físicos complementado espacios digitales fue un concepto mencionado por gran parte de los artistas, surgiendo ideas como salas de exposición compuestas solo por pantallas, templos dedicados a personajes digitales y similares.

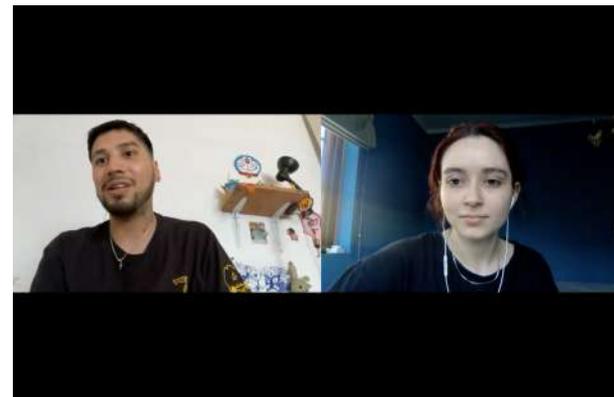
Por el lado de los procesos productivos de las obras; existe una diversidad de medios utilizados para esto. Diferentes programas son utilizados por los artistas para realizar piezas. Los soportes físicos también forman parte de las técnicas usadas utilizadas en la producción de arte, aunque los medios predilectos corresponden a técnicas digitales. Los procesos creativos se caracterizan por la influencia de elementos nostálgicos para el rango etario de los artistas, principalmente parte de la cultura popular de principios los dosmiles, siendo un factor casi siempre presente en sus obras.



[fig. 41] Registro de las entrevistas a artistas

Otro de los antecedentes más relevantes recopilado mediante las entrevistas, es la falta de iniciativas enfocadas puramente en arte digital. Esto conlleva una preocupación de los artistas, por las dificultades que supone para exhibir sus obras y así llegar a un público más amplio y ganar un mayor reconocimiento.

Sin embargo, las respuestas también demostraron que México se posiciona como uno de los países más avanzados en términos de difusión artística en general y de arte digital; varios artistas mencionaron haber expuesto sus obras en instancias generadas desde este país, donde también se concentra gran cantidad de exponentes de low-fi post-digital.





¿Cómo te imaginas una galería/formas de exponer arte del futuro?

“Siento que por ahí (realidad virtual) podría ir la cosa en un futuro, creo que es una forma muy interesante de ver el arte más allá de lo convencional. Es como meterte en la obra (...)”

–Javiera Vaccaro (22 años, Chile)
Ilustradora/diseñadora

¿En qué criterios basas si decides o no seguir una cuenta de difusión artística?

“Primero es lo original que me parezca, lo entretenido que me parezca, que tenga una estética consistente también es importante.”

–Pablo Bertolotto (24 años, Chile)
Tatuador/Estudiante de Comunicación Audiovisual

¿Has adquirido/considerado adquirir un NFT? De ser así, ¿cuáles fueron tus motivos para hacerlo?

“He comprado dos, y probablemente compraré más. Mis motivos fueron la estética, la apariencia del NFT, que fuera algo que me pareciera atractivo. Creo que en un futuro, evolucionarán junto al metaverso y la venta de propiedades digitales o incluso eventos, donde todo va a ser ficticio pero comerciable.”

–Mauricio Aguirre (25 años, Chile)
Fotógrafo

¿Solías asistir a exposiciones/museos pre pandemia?

“En lo online siento que no te dan tantas ganas de quedarte viendo, o por lo menos yo (en exposiciones físicas) cuando iba pensaba “tengo ver y leer todo, admirar todo harto rato”, pero online lo veo un segundo y listo.”

–Javiera Vaccaro (22 años, Chile)
Ilustradora/diseñadora

C.5.2

Entrevistas a posibles destinatarios

También se realizaron entrevistas a tres posibles usuarios que podrían interesarse en Liminalia, personas vinculadas al mundo de las artes desde esferas distintas al arte digital: la fotografía, el tatuaje y la ilustración. El objetivo de estas entrevistas fue determinar la opinión de personas insertas en un entorno artístico respecto a temas como el exposiciones virtuales, arte en redes sociales y criptoarte. Las entrevistas están disponibles en los anexos de este informe y las preguntas fueron las siguientes:

>>1. ¿Has asistido a exposiciones virtuales en los últimos dos años?

>>2. ¿Solías asistir a exposiciones/museos en el contexto pre-pandemia?

>>3. ¿Cómo te imaginas una galería/formas de exponer arte del futuro?

>>4. ¿Cómo llegas a cuentas/páginas de arte en internet y/o redes sociales?

>>5. ¿En qué criterios basas si decides o no seguir una cuenta de difusión artística?

>>6. ¿Has adquirido/considerado adquirir un NFT? De ser así, ¿cuáles fueron tus motivos para hacerlo?



A partir de las respuestas de las entrevistas, se determina que existe un interés en consumir arte de forma digital, al igual que en movimientos de arte digital en sí. Sin embargo, hay un desconocimiento de espacios expositivos virtuales. Si bien todos los entrevistados mencionan haber asistido por lo menos una vez a exposiciones online, ninguno lo había hecho en un contexto pre-pandemia. Tampoco existía un gran conocimiento en cuanto a como llegar a estos espacios, la forma más común de llegar a estos es a través de cuentas de difusión de arte y similares en redes sociales, pero, como fue establecido anteriormente, existe una saturación de información en internet que dificulta llegar a estos espacios. Por otro lado, existían ciertas observaciones en relación a estos. Por ejemplo, que no se lograba una experiencia tan cautivadora como en lo físico, no despertando ganas de quedarse mucho tiempo en las exposiciones ni observarlas en profundidad. Frente a esto, surge la necesidad de generar instancias expositivas virtuales con un foco en el usuario, que insten a explorar y recorrer la exposición y no solo mirarla rápidamente.

La realidad virtual se sitúa como una tecnología de interés para posibles usuarios, siendo vista no solamente como un soporte del futuro (aunque también fue mencionado dentro de esta categoría) si no como una alternativa a las formas convencionales de exhibición artística que puede permitir una mayor inmersión y cercanía con las obras y artistas presentados. Dentro de los criterios existentes para visitar páginas o seguir cuentas relacionadas al arte, uno de los más relevantes que se desprenden de las entrevistas es la inclinación por estéticas consistentes. Iniciativas que se enfoquen en un estilo,

tengan *feeds* con una composición cuidada, y presenten obras originales, entre otros factores, incitan a los posibles usuarios a visitar y potencialmente seguir plataformas de difusión artística. En este sentido, Liminalia presenta una propuesta acorde a este interés, enfocándose en una corriente estética emergente, low-fi post-digital.

Por otro lado, existe cierto conocimiento sobre el criptoarte. Si bien todos manejaban las nociones básicas en cuanto a los NFTs, solo un entrevistado había adquirido. En base tanto a las entrevistas como a la investigación, existen ciertos resquemores en cuanto a si los tokens no fungibles realmente potencian al arte y artistas, y no constituyen solo un negocio, una tecnología puramente comercial.

E.3.3 Entrevistas a expertas

Junto con los grupos entrevistados previamente, también fueron consultadas expertas respecto a temas como economías creativas, arte digital y exposición artística. A diferencia de los grupos previos, estas entrevistas no contemplaban preguntas rígidas, si no una pauta de conversación estructurada en torno a las temáticas mencionadas

Camila Cantillana, coordinadora de expositores de Ch.ACO, menciona que en Chile existe una desconexión general del público con el arte en todos los formatos, no solamente digi-

tal. Esta desconexión dificulta la implementación de iniciativas culturales en torno al arte; si bien existen las ganas y personas con capacidades y conocimientos necesarios para realizar proyectos de arte digital, aún falta un camino por recorrer para que estén puedan llevarse a cabo de forma óptima. Sin embargo, tanto Chile como Latinoamérica están avanzando hacia contextos de mayor involucramiento de la población en cultura.

En lo que respecta a soportes expositivos, Camila comenta que el 2021 y frente la cancelación de la feria Ch.ACO debido a la pandemia, esta se propuso trasladarse a otros espacios más allá de sólo lo físico. Es en este contexto que apostaron por desarrollar una plataforma virtual que siguiera los mismos lineamientos que la feria física: Esta plataforma logró un alcance mucho mayor de lo esperado, llegando al público de lugares impensados para la feria, como por ejemplo Surinam o África. Esta experiencia dejó en claro la viabilidad del uso de soportes virtuales en iniciativas de exhibición artística; aunque se levanten las restricciones de la pandemia, Ch.ACO planea mantener su versión virtual. Sin embargo, el formato físico sigue manteniendo un rol indispensable en cuanto a los componentes de la feria, por lo que Camila menciona que un formato híbrido, incluyendo un espacio físico y virtual, es lo ideal.

Al conversar en torno a arte digital en específico, es establecido por Camila que este encuentra mayor aceptación en espacios de nicho y alternativos que en instituciones y proyectos tradicionales y reconocidos. Pero, según Camila, estas instituciones tienen la labor de encontrar y visibilizar



nuevas tendencias, dentro del arte, como es el caso del low-fi post-digital. Camila también establece que si bien Chile no está muy adelantado en lo que respecta a producción y difusión de arte, tanto dentro del contexto global como latinoamericano, nuestro país podría convertirse en un impulsor de arte digital latinoamericano, ya que hay muchos artistas explorando y desarrollando arte en soportes innovadores.

Poli Mujica, artista y parte de Espacio Visual Arte Electrónico, concuerda en que si bien queda un largo camino por recorrer, en Chile y Latinoamérica no falta talento para poder posicionar el arte digital latinoamericano a nivel mundial. En cuanto a la situación del arte digital, menciona que cada vez está ganando mayor terreno en esferas tanto artísticas como el público en general. La exposición en realidad virtual realizada el año 2020 por Espacio Visual Arte Electrónico, *Puntos de inflexión*, tuvo gran éxito, convocando un público mayor al esperado

Poli comenta que si bien hay avances en torno a iniciativas de este tipo, todavía falta apoyo gubernamental para poder llevar estos soportes a más gente y así promover las artes visuales digitales.

En lo que respecta a sostenibilidad de proyectos de difusión artística, María José Conteras de ProChile fue consultada para conocer su visión respecto a la viabilidad de este tipo de iniciativas. María José menciona que si bien la pandemia presentó un gran obstáculo en las economías creativas en general, el arte visual chileno gana cada día una mayor presencia

en mercados artísticos internacionales. Esta es una situación que se puede trasladar al arte digital, en donde la característica de “emergente” le otorga un mayor atractivo al momento de insertarse en mercados. En cuanto al lugar que puede llegar a tener el arte digital chileno y estéticas emergentes en un futuro, María José menciona como antecedente el caso de Sísmica, marca sectorial de las artes visuales chilenas. En base a esto, se vislumbra un posible futuro posicionamiento de una iniciativa en torno al arte digital como marca sectorial, suponiendo así un fomento económico, que a su vez aporte a la representación de artistas nacionales y latinoamericanos en mercados, instituciones, e iniciativas artísticas globales.

E.3.4 Síntesis

En resumen, existe una carencia de espacios de difusión, exhibición y promoción de arte digital en general, situación aún más notoria en el contexto latinoamericano, donde las iniciativas que siguen estos objetivos suelen mantenerse en espacios alternativos, dificultando que salgan de los círculos de nicho en los que se generan.

Sin embargo, tanto artistas, como posibles destinatarios y expertas en torno a las artes visuales, ven en la producción y difusión de arte latinoamericano enmarcado en estéticas emergentes (como el low-fi post-digital) un futuro prometedor. Existe un terreno amplio e inexplorado donde situar iniciativas que apelen a lograr una mayor representación de

arte digital latinoamericano, y, sumado al avance de diversos tipos de tecnologías, Latinoamérica tiene el potencial de posicionarse como un territorio pionero en este ámbito, tanto en la producción de arte digital como en la generación de espacios e instancias expositivas para este.

Definir

- F.1
- F.2
- F.3
- F.4

- Aproximación a la propuesta
- Definición de soportes y componentes
- Funcionamiento y logística
- Selección de artistas





F.1 Aproximación a la propuesta

El contexto de mediatización, la relevancia de generar espacios expositivos consecuentes con la naturaleza del arte digital, junto con la poca representación de artistas latinoamericanos en estos círculos, y dificultad para acceder a estas comunidades frente a la saturación de información propia de internet, son los factores principales dentro de la información previamente expuesta que articulan la propuesta de diseño.

A partir de estos factores, se desprende la pregunta: **¿cómo facilitar el acceso a este tipo de arte, juntando varios artistas en un solo lugar, y a la vez teniendo la posibilidad de apoyarlos no sólo difundiendo sino que también adquiriendo su trabajo?** En base a esto, se presenta la importancia de diseñar una propuesta que responda esta interrogante de manera sostenible y consecuente con estos factores.

Se propone entonces articular una iniciativa que busca contribuir a la presencia de artistas digitales latinoamericanos en esferas artísticas globales, dentro de la escena del low-fi post-digital, articulando la propuesta desde la exhibición, difusión y consumo de las obras insertas en este contexto, per-

mitiendo a la vez la autonomía de los artistas dentro de esta. La propuesta concreta consiste en un **espacio expositivo virtual** que recopile obras, información tanto en torno a los artistas que participen de esto como de la cultura general que da lugar al movimiento en el cual estos se enmarcan. Los elementos a exponer en este espacio son, en primer lugar, la exhibición de las obras de los artistas seleccionados, sus respectivos textos curatoriales, información respecto a los

“A través del diseño expositivo se debe comunicar una declaración a la audiencia y transmitir la información tecnológicamente, por lo que ha de buscar nuevas formas de presentar las colecciones.”

artistas, la estética en la que se enmarcan y tecnologías que atañen al proyecto. Según Hooper-Greenhill (1994) “a través del diseño expositivo se debe comunicar una declaración a la audiencia y transmitir la información tecnológicamente, por lo que ha de buscar nuevas formas de presentar las colecciones.”

Frente al contexto tecnológico actual, se hace necesario desafiar patrones de exhibición de arte tradicionales, explorando y aprovechando las posibilidades que ofrecen nuevos medios. Las redes sociales complementan a la página web, la



plataforma principal, actuando como apoyo para ayudar a los destinatarios y comunidades en interés en contenidos de esta índole dentro del arte digital, a llegar a la plataforma. También se incorpora elementos de realidad virtual y aumentada, y tentativamente, la posibilidad de implementar la propuesta en espacios físicos a futuro.

Otra de las aristas fundamentales de esta propuesta, es que el rol del diseño y el espacio expositivo en sí en esta iniciativa es el de un **impulsor**, más allá de un facilitador (Manzini y Rizzo, 2011). El diseñador actúa desde la mediación artística y la curaduría digital, con un enfoque en el diseño expositivo en la construcción de un espacio de exhibición online, aprovechando las herramientas de estos medios para impulsar el arte producido por exponentes latinoamericanos en públicos más amplios. No busca posicionarse como una propuesta con una jerarquía mayor por sobre ellos, primando la colaboración con estos de forma horizontal, más allá que un sistema de asistencia vertical.

En las etapas iniciales, el proyecto contemplaba un rol más central de los NFTs y cripteconomías. Sin embargo, luego del levantamiento de información e investigación correspondiente, se determinó que estos tuvieran un lugar de índole más complementaria a la propuesta de, sin eliminar completamente su presencia en esta. Las razones tras esta decisión recaen principalmente en los cuestionamientos éticos frente a estos. En sus comienzos, los NFTs suponían un terreno con grandes alternativas para artistas, sobretudo emergentes, para poder exponer y comercializar sus obras sin muchos de los obstáculos

que supone el comercio físico de arte. Sin embargo, poco tiempo después del *boom* que experimentaron los NFTs en los últimos dos años, el ingreso por parte de empresas y conglomerados implicó la entrada de obras de producción a gran escala. Otra de las críticas es la entrada de artistas consagrados y altamente populares, que parecieran “acaparar” gran parte del público interesado en adquirir NFTs.

No obstante, a modo especulativo los criptocoleccionables suponen un terreno incierto y con amplias posibilidades en cuanto a formas apoyo y visibilización de artistas emergentes, sobretudo provenientes de países tercermundistas y alejados de esferas artísticas occidentales. Sumado a esto casi todos los artistas seleccionados para participar en el proyecto contaban con NFTs de sus obras, y si bien esto era un espacio incierto para ellos, en las entrevistas demostraron interés y curiosidad en torno a esto. Por ello se decidió incluirlos en el proyecto de igual manera, pero desde una perspectiva informativa, comprendiendo contenido tanto introductorio como las consideraciones respecto a esto, junto también con exponer los NFTs de los artistas latinoamericanos seleccionados con el objetivo de ayudar en la difusión y así también en la comercialización de estos, beneficiando últimamente a los artistas.



F.2 Definición de soportes y componentes

El primer factor a considerar al elegir los soportes que utilizará el proyecto, son los destinatarios. En base Un estudio realizado por WOM, la Generación Z utiliza su celular cerca de 10 horas al día, tiempo del cual un 83% corresponde a la navegación en redes sociales. Teniendo en cuenta que los celulares son el dispositivo más usado por los posibles usuarios, se hace necesario implementar la iniciativa en plataformas que sean soportadas por estos dispositivos, y diseñarla en función de estos. Siguiendo esta misma línea, internet es un lugar en donde pasamos la mayor parte de nuestro tiempo en la actualidad, por lo que también es necesaria una plataforma acorde.

En base a estos antecedentes, la plataforma determinada como principal de Liminalia es una página web, optimizada para dispositivos móviles. Los componentes principales de la página web en sí son información acerca del proyecto, ciclos de exposiciones, integrando las redes sociales de los artistas y de Liminalia en esta. Las redes sociales también son un soporte de Liminalia, no obstante, tienen un rol secundario frente al sitio web: de apoyo, para llegar a la página a través de esta, y de difusión, para compartir tanto el contenido y novedades en cuanto a Liminalia, como sobre los artistas (por ejemplo, cuando suban nuevas obras a sus redes). Los otros soportes complementarios al proyecto son la realidad virtual

y aumentada. Hablar de realidad virtual se asocia con algo futurista y complejos equipos, sin embargo, en la actualidad existen alternativas accesibles desde dispositivos comunes y corrientes. Estos soportes se hacen especialmente relevantes en un contexto de pandemia, permitiendo adentrarse en espacios de exposición artística sin salir del hogar. En Liminalia se propone complementar las exposiciones situadas en la página web con recorridos de estas en plataformas de realidad virtual, sumando también componentes sonoros para así lograr una experiencia lo más inmersiva posible dentro de dispositivos accesibles para la mayoría del usuario objetivo (computadores, tabletas y celulares).

Al igual que la realidad virtual, la realidad aumentada también presenta maneras de experimentar arte donde sea que uno se encuentre. Los filtros de realidad aumentada en aplicaciones como Instagram o TikTok han tenido un *boom* en el último tiempo, demostrando el potencial que albergan para acercar la cultura y les artes de nuevas formas a los usuarios de estas plataformas. Para el proyecto, se plantea utilizar realizar en base a algunas de las obras que formen parte de las exposiciones, tanto de reconocimiento facial como de modificación espacial, para ser publicadas en plataformas como Instagram.



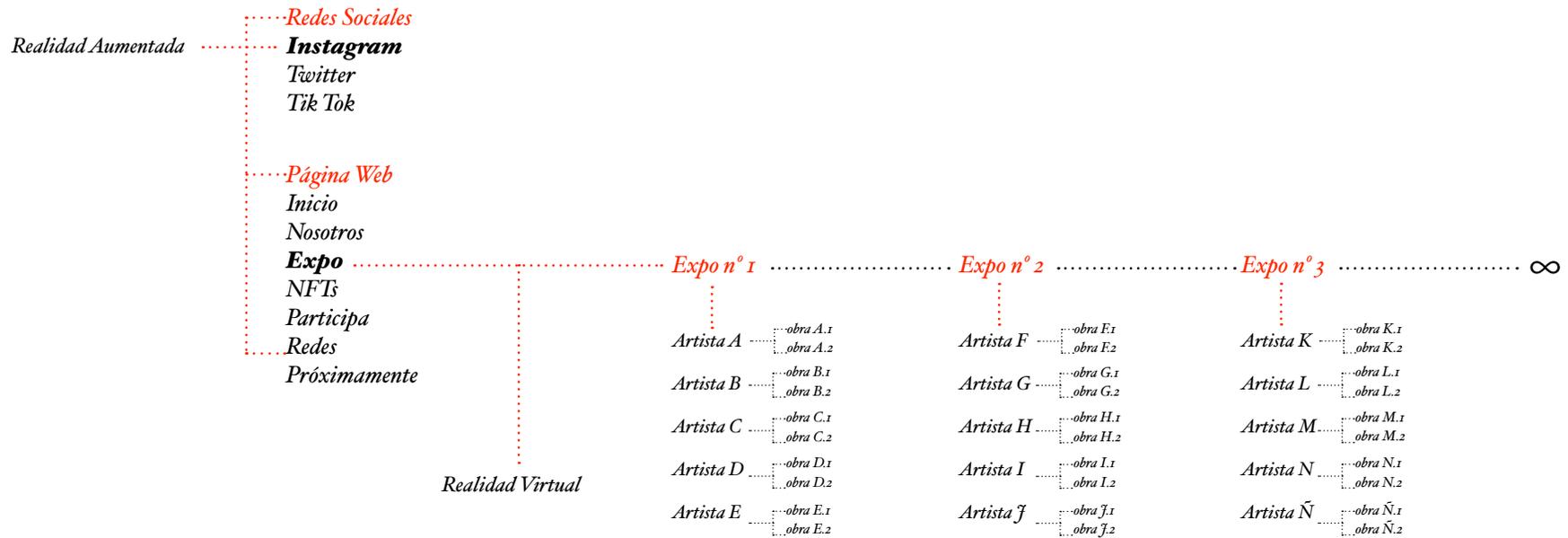
F.3 Funcionamiento y logística

Al ser finalmente un espacio expositivo, lo más relevante de Liminalia son las exposiciones. Estas son de carácter periódico, con una duración tentativa de 4–5 meses, compuestas por 5–10 artistas. Cada exposición contará con una línea temática, buscando explorar los diversos aspectos fundamentales para el proyecto: digitalidad, vida virtual, identidad latina, entre otros. Las exposiciones también conllevan difusión en redes, comprendiendo contenido específico de estas. Cada exposición será complementada con elementos en soportes pertinentes a la temática (por ejemplo, la primera exposición por realidad virtual y aumentada).

Para elegir a los artistas, se realizarán convocatorias, las cuales, tentativamente, consisten un formulario recopilando los datos básicos y las obras que pretenden exponer, los cuales serán difundidos a través de la página web y redes sociales de Liminalia. Estos serán revisados por el equipo de Liminalia, quienes determinarán los artistas y obras seleccionadas. En cuanto al presupuesto, la etapa inicial de Liminalia no comprende financiamiento, sin embargo, una posibilidad a corto plazo es invertir en publicidad en redes sociales. A mediano plazo, y en miras de ampliar el proyecto, Liminalia requeriría de un equipo y presupuesto para abordar soportes y propuestas de mayor complejidad.



puntos de interacción del
destinatario con la plataforma





F.4 Selección de artistas

Para la selección de artistas, se trabajó en base a los datos recolectados en la etapa de Seminario, en la cual se realizó un levantamiento de información preliminar sobre la escena del low-fi post-digital en Latinoamérica.

Principalmente a través de la plataforma Instagram, se recopiló un listado de exponentes de esta escena explorando *hashtags*, cuentas de difusión de arte y perfiles de artistas que siguiesen estilos cercanos a la estética de interés para el proyecto. Una vez realizado un listado inicial de artistas que siguieran estas estéticas, (*glitch-core*, arte generativo, entre otras), fueron entrevistados, con la intención tanto de conocer de que forma internet y las redes han influenciado su arte, como de consultar acerca de la existencia de redes o si tenían conocimiento de otros artistas latinoamericanos que trabajaran con estéticas similares.

Posteriormente, en la etapa de título se realizó un nuevo levantamiento de información sobre artistas siguiendo un proceso similar –tomando en cuenta también los artistas contactados en Seminario como los artistas mencionados por los entrevistados– para así llegar a la selección de artistas definitiva, quienes participarían de Liminalia, y fueron entrevistados en profundidad en la etapa de Título.



Selección Preliminar

Selección Final

Arrehola

Mariana Ledesma

Varkito García

Belén Sebú

Andrea da Silva

Xina

Tyler Nueve

Pumbsi

Katherine González

3.14conejos

Miguel Cruz

Gere Granados

Aela

Norka Ivanov

Tercer Mundo

Juanna Pedro

Martín Bruce

Murakit

Andrés Rangel

Chile



Chile



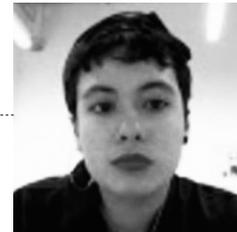
República Dominicana



Chile



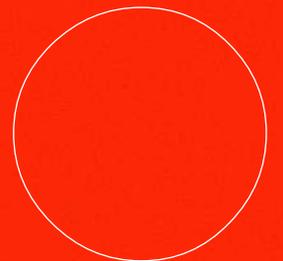
México



Desarrollar

G.1
G.2

Identidad del proyecto
Identidad gráfica
Desarrollo del sitio web
Primera exposición





G.1 Identidad del proyecto

El low-fi post-digital es un movimiento en donde, la cultura pop de fines de los noventa y principios de los, una vida temprana inserta en la virtualidad, y estéticas alejadas de lo considerado bello en la hegemonía del mundo del y juegan un rol fundamental. Se caracteriza por la saturación de elementos y colores en una sola pieza, un sentido de imperfección y rebeldía. Es en base a estas características que se construye la identidad de Liminalia, no en el sentido de seguir esta misma estética, si no de complementarla.

G.1.1 Naming

El nombre “Liminalia” nace del concepto de **liminalidad**; cuando no se está ni en un sitio, ni en otro, una especie de espacio intermedio, o lugar-no lugar. El arte digital se asemeja a esta situación de cierta manera; podemos verlo a través de pantallas, y mucha gente puede experimentar la misma obra al mismo tiempo, sin embargo no es que esta exista muchas veces; la obra es una sola. Características como esta dotan al arte digital de una tangibilidad confusa. Existen en el mundo físico, tanto a través de los aparatos que sirven de soporte

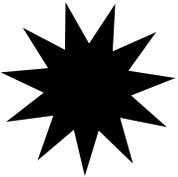
cómo en la infraestructura física (servidores, etc) que hacen posible que la obra llegue a dichos aparatos, pero a la vez es algo intangible, podemos tocar las pantallas desde las cuales lo observamos, pero la pieza sólo existe realmente en el confuso espacio de la virtualidad. En palabras de Cardona y Wagmister: “Así, la información es codificada y luego presentada, pero no a partir de la distribución de átomos en el espacio por medio de procesos naturales, sino a partir de un código completamente abstracto y arbitrario, sin ningún fundamento físico/natural y sin ninguna relación física con la obra resultante. En otras palabras, la información digital no existe en el tiempo ni el espacio: es virtual.

De ahí su relación con lo liminal; el arte digital se encuentra en un espacio intermedio, un espacio no definido y pese a que interactuamos todos los días con el, gran parte de este constituye una incertidumbre. Así nace Liminalia, un espacio que alberga creaciones propias de este espacio liminal en un solo lugar del plano digital.

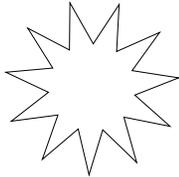


G.2 Identidad gráfica

Paleta cromática



#000000
R: 0
G: 0
B: 0



#ffffff
R: 255
G: 255
B: 255



#ff0000
R: 255
G: 0
B: 0

Tipografías complementarias

Ping Fang HK Thin
Ping Fang HK Light
Ping Fang HK Regular
Ping Fang HK Medium

Hoefler Text
Hoefler Text Italic
Hoefler Text Black
Hoefler Text Black Italic

G.2.1 Paleta Cromática

El estilo de las obras a exponer se caracteriza por ser muy saturado, constituyendo así la principal fuente de color, por lo que la paleta e identidad gráfica en general busca no competir con las obras, primando la simpleza, pocos colores y alta presencia de blanco. La paleta cromática se compone por tres colores; negro, blanco y rojo.

El negro y el blanco fueron elegidos como colores base por su versatilidad y neutralidad, siguiendo los principios mencionados previamente. El color de acento por el otro lado, pensando en el mundo digital, debía ser uno de los tres colores representativos de este, RGB: rojo, verde y azul. El verde presentaba problemas de legibilidad, mientras que el azul, tranquilidad y su uso es bastante común en páginas web, por lo que finalmente se decidió por el rojo, al representar más energía, dinamismo y singularidad.

G.2.2 Tipografías

Dos familias tipográficas son utilizadas en la identidad gráfica: Hoefler Text, diseñada por Apple Computer en 1991, y Ping Fang HK, diseñada por DynaComware y Apple en 2015. La tipografía utilizada para tanto títulos como el logo, es Hoefler Text Italic, mientras que la tipografía auxiliar, utilizada para párrafos, entre otros, es la familia PingFang HK. Hoefler Text es una tipografía serif, parte de las primeras utilizadas en computadores Mac, comprendiendo así un componente *vintage*, en línea con el sentimiento de nostalgia digital que busca evocar el low-fi post-digital. Esta es complementada con una tipografía (PingFang HK) más neutra, simple, sin serif y de fácil legibilidad, además de contar con más pesos facilitando así jerarquizar información dentro de los textos.



G.2.3 Logo

Tanto el logotipo como el isotipo, siguen los principios de la gráfica del proyecto; simpleza, versatilidad y vacío, junto con el uso de elementos como el contorno de figuras y tipografía, sin relleno. El isotipo consiste en el contorno de un signo de exclamación, y detrás de éste, una estrella de 11 puntas rellena, elemento auxiliar de la gráfica del proyecto. El logo del proyecto está compuesto por el nombre del proyecto, "Liminalia", en mayúscula y en la tipografía serif Hoefler Text Italic, parte de la familia tipográfica principal del proyecto. El signo de exclamación del isotipo es utilizado también en el logotipo, actuando como la tercera "i" en "Liminalia" al ser rotado en 180 grados. El texto del logo oficial es de color negro #000000, y la "i" rojo #ff0000, sin embargo, este también comprende distintas variaciones dentro de la paleta cromática del proyecto, permitiendo así poder adaptarse a diversos contextos y plataformas.

Iteraciones del logo



Logo final + áreas libres



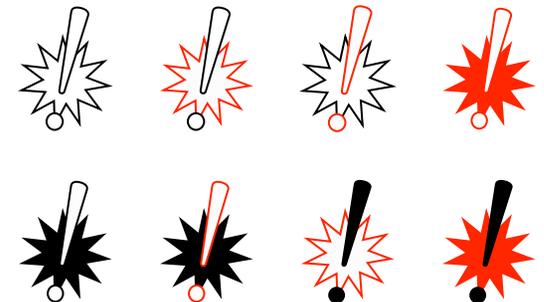
Variaciones del logo



Isotipo final



Variaciones del isotipo





G.3 Desarrollo del sitio web

La página web tiene un rol central, pues constituye tanto la base del espacio expositivo como tal, además de ser el lugar que reúne las demás propuestas de Liminalia. Uno de los pilares en el proceso de la realización de la página web, fue que su navegación fuese simple, intuitiva y directa, pero sin caer en patrones demasiado comunes dentro del diseño web. En cuanto a la gráfica de la gráfica, debía condecirse con la estética de las obras a exponer, no competir con estas. Es por esta razón que uno de los mayores referentes, tanto desde un punto de vista funcional como estético, fue el **brutalismo web**.

Esta tendencia dentro del diseño web se basa en los principios del brutalismo arquitectónico entre los años '50 y '70, en el cual primaban aspectos como la falta de ornamentación, estructuras sólidas y masivas y exposición del concreto y materiales de construcción. El brutalismo en el diseño web se traduce en páginas que denotan crudeza, y austeros en la falta de elementos, pudiendo ser considerados toscos por su falta de prolijidad. En palabras del editor del sitio web brutalistwebsites Pascall Deville, "en su robustez y falta de

“En su robustez y falta de preocupación por parecer cómodo o fácil, el brutalismo puede verse como una reacción de una generación más joven a la ligereza, el optimismo y la frivolidad del diseño web actual.”

preocupación por parecer cómodo o fácil, el brutalismo puede verse como una reacción de una generación más joven a la ligereza, el optimismo y la frivolidad del diseño web actual.” Esta tendencia de diseño tiene se relaciona también con la ideología tras el low-fi post-digital; el rechazo a la búsqueda de perfección en el mundo digital actual. También supone un estilo adhoc con el low-fi post-digital por la naturaleza de su gráfica; simple, austera y con poco uso de color, contrastando así con las obras generalmente saturadas del low-fi post-digital, no compitiendo con ellas.

Por otro lado, si bien el brutalismo web no se caracteriza por ser tan amigable con el usuario, ni seguir los estándares de usabilidad e interacción con el usuario actuales, la simpleza y pocos componentes que supone permiten generar una navegación menos compleja, uno de los objetivos del sitio web de Liminalia.

En cuanto a los aspectos técnicos del desarrollo del sitio web, este fue realizado a través de Wordpress y la extensión Elementor.



I remember looking at my older sister's show while she was editing stylesheets of her Ya GeoCities.
-Jon Lucas

Q: What does your ideal day look like?
Jon Lucas: I try to have variation between rigidity and flexibility. I like my work to feel fluid, so I keep my routine strict. I'm up at 10 am on 5. Mornings are good for analytical work and correspondence, afternoons are nice for creative work and meetings.

Q: What kind of music are you listening to while you work?
Jon Lucas: My friend was driving me home from high school one day while blasting techno's basslines. He got really into it - slapping the steering wheel, shaking his head. This has hit a cord, in general, I find it overwhelming to listen to music while I work.

Q: What could you do when you're bored?
Jon Lucas: Rubble Toss

Q: What does your workspace look like?
Jon Lucas: I've learned a thing or two fr experience running ZANUSO & COMPANY. For example, the importance of selling the I sell out as often, like, and better. I build out to lots of potential on occasion project's done to avoid falling into vice corporate trends. One is to be happy to follow I make a series of quick sketches mentally a direction begins to emerge, days and days are spent making tweaks. It is by far the most satisfying phase, not

Futuras posibles: Heredía política y nuevas metafísicas es una serie de eventos discursivos que se presenta como parte del programa educativo del Museo Tamayo. A través de conferencias, seminarios, libros, discusiones públicas y talleres *Futuras Posibles* brindará la oportunidad al público mexicano de interactuar con los más destacados pensadores internacionales que han introducido los últimos fenómenos filosóficos de nuestro tiempo tales como la Ontología Orientada al Objeto, Nuevo Materialismo, Realismo Especulativo, Posthumanismo, Aceleracionismo, Metafísica Canibal, entre otras. *Futuras Posibles* es curado por Humberto Moro, subdirector artístico y Jaime Ruiz, jefe de educación.

- 07/15/2019 #1 - ARMEN AVANESSIAN: *La verdad es ciencia ficción*
- 07/15/2019 #2 - CHRISTOPHER ROTH: *Hyperstition*, 2016
- 07/15/2019 #3 - ARMEN AVANESSIAN: *Epistemologías globales*
- 07/15/2019 #4 - PATRICIA REED: *On Inhabitable, Planetary Worlds*
- 07/16/2019 #5 - IRMGARD EMMELHAINZ: *Imaginando espacios descolonizados de superintendencia autónoma contra el legado de la modernidad*
- 07/16/2019 #6 - MAURO REIS: *La crisis de lo humano y la extinción de la especie*
- 07/16/2019 #7 - LUCIANA PARISI: *Crítica y filosofía de la máquina*



...hic designer, based in Offenbach, Germany. Always looking for new ideas, techniques and inspirations in my daily creative and multidisciplinary life. Part of my creative, which deals with the evolution of language nowadays.

...n minded for collaborations or freelance projects.

Vincent Meertens Studio
About Contact

A typographic title sequence for Freewheel Faces. A very human art experience. A visual identity for the awards for excellence in

Hi, I'm Giacomo and bad coffee is better than no coffee. I am an Italian visual-design student from some kind of design school in Italy and I've just finished my Bachelor degree by spending a few months on the lonesome Norway's fjords. I like to work on visual identities, books and data visualization. I'm also particularly interested in exploring how to adopt programming and machine learning techniques for generative design. Apart from that I love trees and mountains. I collect leaves, a huge amount of magazines and books with nice paper.

MoodBoard GitHub Stuff i eat Stuff i drink Stuff i hate

I WILL SEOUL

NYC 출신의 마이클 혹은 上海의 천명 화가 갑작스레 SEOUL the SPECIAL CITY(서울特別市)를 찾아오다니?! 이 사이트는 서/울/미/래/유/과적인 가이드로서 조국의 수도 구석 취미하기 위해 만들어졌습



Dinamo in Korea ♥ Launch of Favorit Hangul Favorit Lining Hangul ♥ Hangul Hardware

Favorit

Warm space Ground Floor, 4th, Jangdangri Sam-gil, Mapo-gu, Seoul, Republic of Korea

10/16 3-5PM: Lecture Dinamo & Mnyoung Korea
10/15 5PM: Opening
10/16 10AM to 5PM: Workshop

한국에서 ♥ 동원할만한 마네패블 한글 린트 작업실 ♥ 직물 작업실

11월 10일 10:00 - 12:00

11월 10일 10:00 - 12:00

11월 10일 10:00 - 12:00

[fig. 43] Styleboard de la página web



>>**Definición + exposición:** descripción general de Liminalia; sobre este texto descriptivo se sitúan las obras que componen la exposición

>>**Artistas:** información acerca de los artistas + sus redes

>>**Residencia:** residencia artística, consiste en la exposición de un solo artista

>>**About:** información acerca de los objetivos principales de Liminalia, el low-fi post-digital y el contexto latinoamericano

>>**Expos previas:** archivo de las exposiciones que tienen lugar en Liminalia.

>>**NFTs:** recopilación de NFTs creados por artistas que hayan participado en las exposiciones. A diferencia de estas, las obras de esta sección no tienen temática, si no que buscan aportar en la comercialización de las piezas de los artistas que hayan pasado por Liminalia.

>>**Participa:** redirecciona a un formulario (adjunto en los anexos) para artistas interesados en participar a futuro en Liminalia

>>**Contacto:** información sobre redes y formas de contacto (mail, instagram, etc.)

Prototipo 1:

Una vez ya definidos los componentes iniciales que comprendería página, se procede a realizar un prototipo tanto estético como de flujo de interacciones en la plataforma Adobe Xd. Este primer prototipo cuenta con siete secciones principales:



[fig. 44] Flujo de interacción del primer prototipo



Prototipo 2:

El problema con la primera propuesta era su dificultad desde la funcionalidad de la página web, el diseño presentaba muchas dificultades tanto por la construcción de la página, las limitaciones de Elementor y los aspectos responsivos. En base a esto, luego de iterar se llegó a una página más simplificada, separando el inicio/about de la exposición en sí.

>>**Inicio:** descripción general de Liminalia

>>**Exposición:** exhibición en torno a una temática determinada relacionada a lo digital y la virtualidad, compuesta por las obras seleccionadas y textos curatoriales

>>**Artistas:** información acerca de los artistas + sus redes

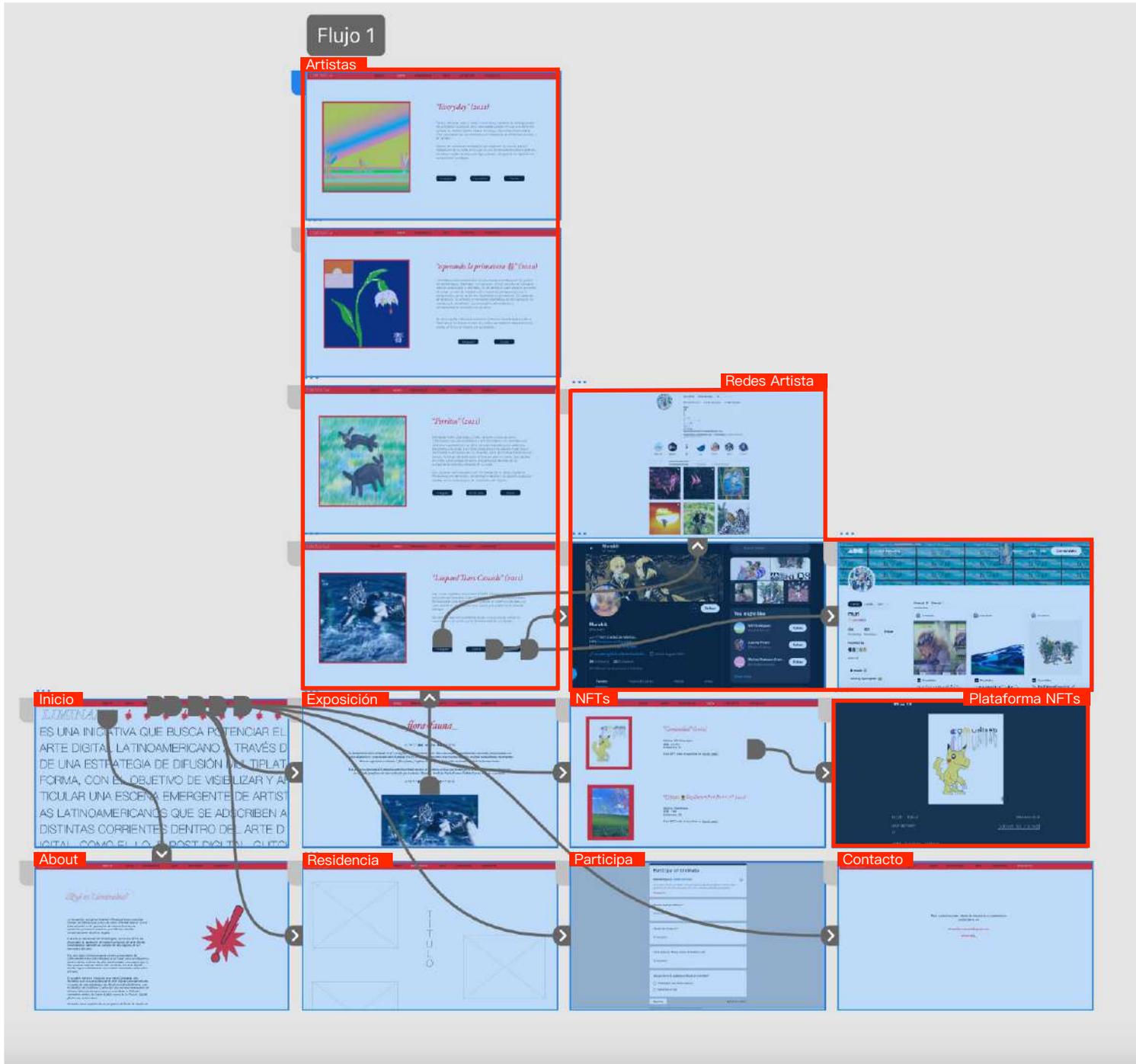
>>**Residencia:** residencia artística, consiste en la exposición de un solo artista

>>**About:** información acerca de los objetivos principales de Liminalia, el low-fi post-digital y el contexto latinoamericano

>>**NFTs:** recopilación de NFTs creados por artistas que hayan participado en las exposiciones. A diferencia de estas, las obras de esta sección no tienen temática, si no que buscan aportar en la comercialización de las piezas de los artistas que hayan pasado por Liminalia.

>>**Participa:** redirecciona a un formulario (adjunto en los anexos) para artistas interesados en participar a futuro en Liminalia

>>**Contacto:** información sobre redes y formas de contacto (mail, instagram, etc.)



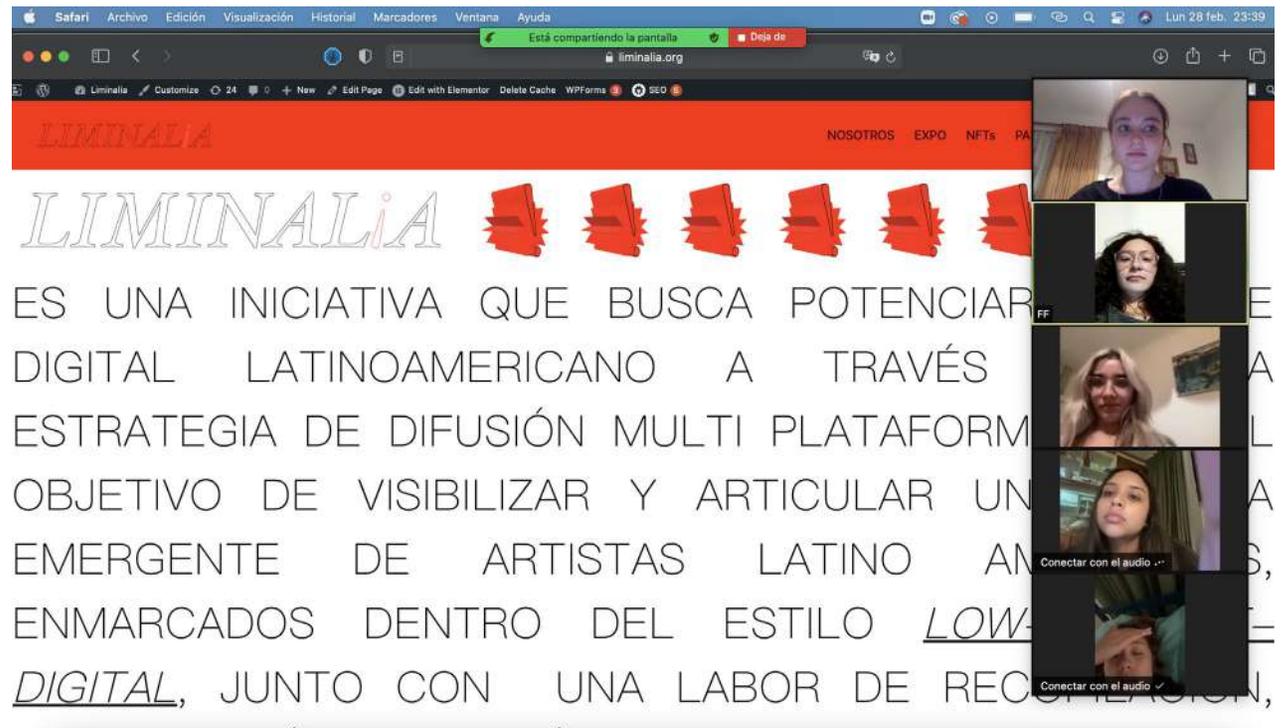
[fig. 45] Flujo de interacción del segundo prototipo



Retroalimentación:

Se realizó un testeo de este prototipo mediante un focus group online con personas pertenecientes al destinatario secundario del proyecto (usuarios particulares). Los siguientes fueron los comentarios más relevantes de este testeo:

- No se comprende tan bien la temática de la exposición, hace falta un poco más de información
- Es un poco extraño que haya un *form* para participar sin saber a qué, sin existir una convocatoria previa
- La gráfica de la exposición, si bien no compite con las obras, da una sensación de vacío de, que faltara algo. Además, las obras tienen un tamaño muy pequeño para poder apreciarse de buena manera en pantallas.
- No se comprende bien la ventana de los NFTs, sobre todo para parte de la gente que participó en el testeo que no estaba familiarizada con estos.
- La diagramación de la pestaña "About" es un poco extraña, varios participantes pensaron que el gif del logo era clickeable, cuando era solo ornamental. Sobre esta misma pestaña, fueron mencionados cuestionamientos sobre el nombre, por qué está en inglés la identidad latinoamericana es tan relevante en el proyecto.



[fig. 46] Registro del focus group en Zoom



Prototipo 3/Versión Beta:

En base a los comentarios del testeo del prototipo anterior, se realizaron las modificaciones correspondientes. El tercer prototipo estaba planeado para ser el último y dar lugar así a la versión beta de la página web, y de esta manera poder lanzar la marcha blanca de esta.

Los principales objetivos que se buscaba lograr en este prototipo, eran generar una página intuitiva sin llegar a ser demasiado simple, y lograr un diseño responsivo eficiente, tanto desde una perspectiva visual como estética, que permitiese a los distintos destinatarios acceder a esta desde cualquier dispositivo.

Si bien finalmente este prototipo pasó a ser la versión beta, Liminalia sigue siendo una iniciativa en construcción continua, abierto a sugerencias y modificaciones acorde a estas; todo lo que conlleve una mejora para el total del proyecto.



[fig. 47] Proceso del diseño de la página en Elementor



Inicio



>>**Inicio:** Inspirada en la estética de *landing pages* del brutalismo web, la página de inicio es un texto explicativo acerca de la propuesta en sí, un resumen de los aspectos principales que componen Liminalia: en que consiste a grandes rasgos, su propósito, objetivos y enfoque estilístico y local. Dentro del texto, también se incluyen hipervínculos a sitios con mayor información acerca de ciertos términos o conceptos mencionados en este. (En la fig. , “low-fi” y “post-digital” cuentan con hipervínculos)

>>**Nosotros:** Información en mayor profundidad acerca de Liminalia. Esta sección se articula a partir de tres preguntas:

¿*Qué es Liminalia?* responde al contexto y de donde nace la inspiración para crear Liminalia

¿*Qué es el Low-fi Post-digital?* contextualización del movimiento, información sobre su origen y características principales

¿*Qué buscamos lograr?* objetivos principales de Liminalia, junto con sus proyecciones

>>**Expo:** exhibición de obras seleccionadas de exponentes latinoamericanos del low-fi post-digital. Cada exposición seguirá una temática específica, abordando ideas en torno a lo digital y la virtualidad. Los criterios la selección de obras se rigen por estas temáticas. Las imágenes de las obras son acompañadas por textos curatoriales en torno a la temática, y clickeando en estas se accede a un perfil e información en mayor profundidad del artista correspondiente.

Nosotros



Expo (1)





>>**Artista:** Se accede clickeando en las obras que forman parte de la exposición, siendo redireccionado a la página del autor de la obra clickeada. Consiste en un perfil del artista y sus obras; origen, técnicas y medios utilizados, inspiración y extractos de las entrevistas realizadas a estos. Esta sección de la web también incluye las redes sociales de los artistas, sus medios principales de difusión con el objetivo de generar un vínculo entre los visitantes de la exposición y los artistas.

>>**NFTs:** Pestaña informativa sobre los tokens no-fungibles, en la cual se presenta una introducción a los aspectos principales de este, junto con incluir los NFTs de artistas que han participado en las exposiciones, siendo redireccionados a las plataformas de NFTs donde se pueden adquirir al clickearlos. La información presentada en esta sección se articula a partir de tres puntos:

- ¿Qué es un NFT? explica en que consiste un token-no fungible junto a nociones básicas sobre estos
- Consideraciones: cuestiones éticas y ambientales a considerar previo a adentrarse en los criptocoleccionables
- ¿Por qué adquirir un NFT? beneficios para los artistas y consumidores de adquirir NFT, sobretodo en el contexto latinoamericano

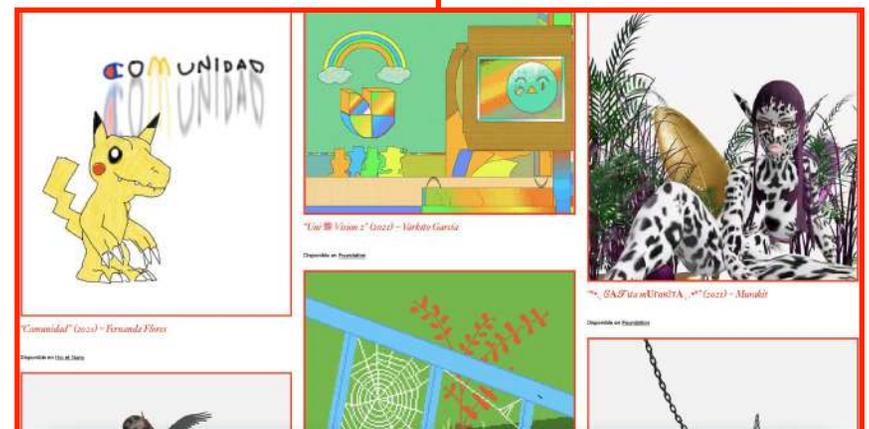
Expo (2)



NFTs (1)

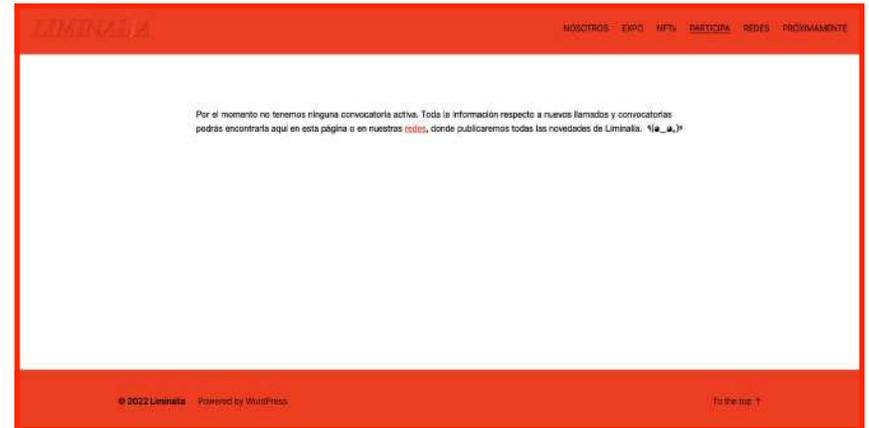


NFTs (2)





Participa

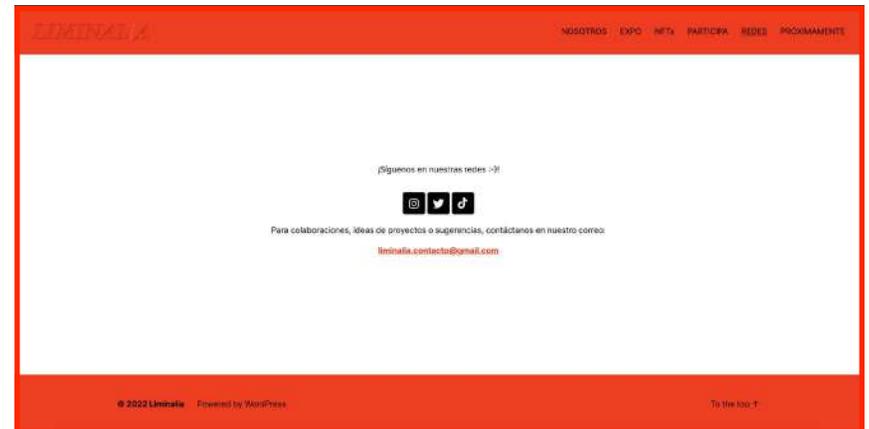


>>**Participa:** Información acerca de llamados próximos a proyectos y exposiciones de Liminalia. Se reemplazó el formulario de prototipos anteriores ya que, al no haber una convocatoria permanente, era más práctico tanto para artistas como para la organización de Liminalia, presentar primero la información respecto a los proyectos y en base a esta convocar artistas.

>>**Redes:** Vínculos a las distintas redes de Liminalia, sociales; Instagram, Twitter y TikTok, y mail de contacto, este último enfocado más a parte del destinatario secundario del proyecto (instituciones artísticas) en mira de colaboraciones y similares.

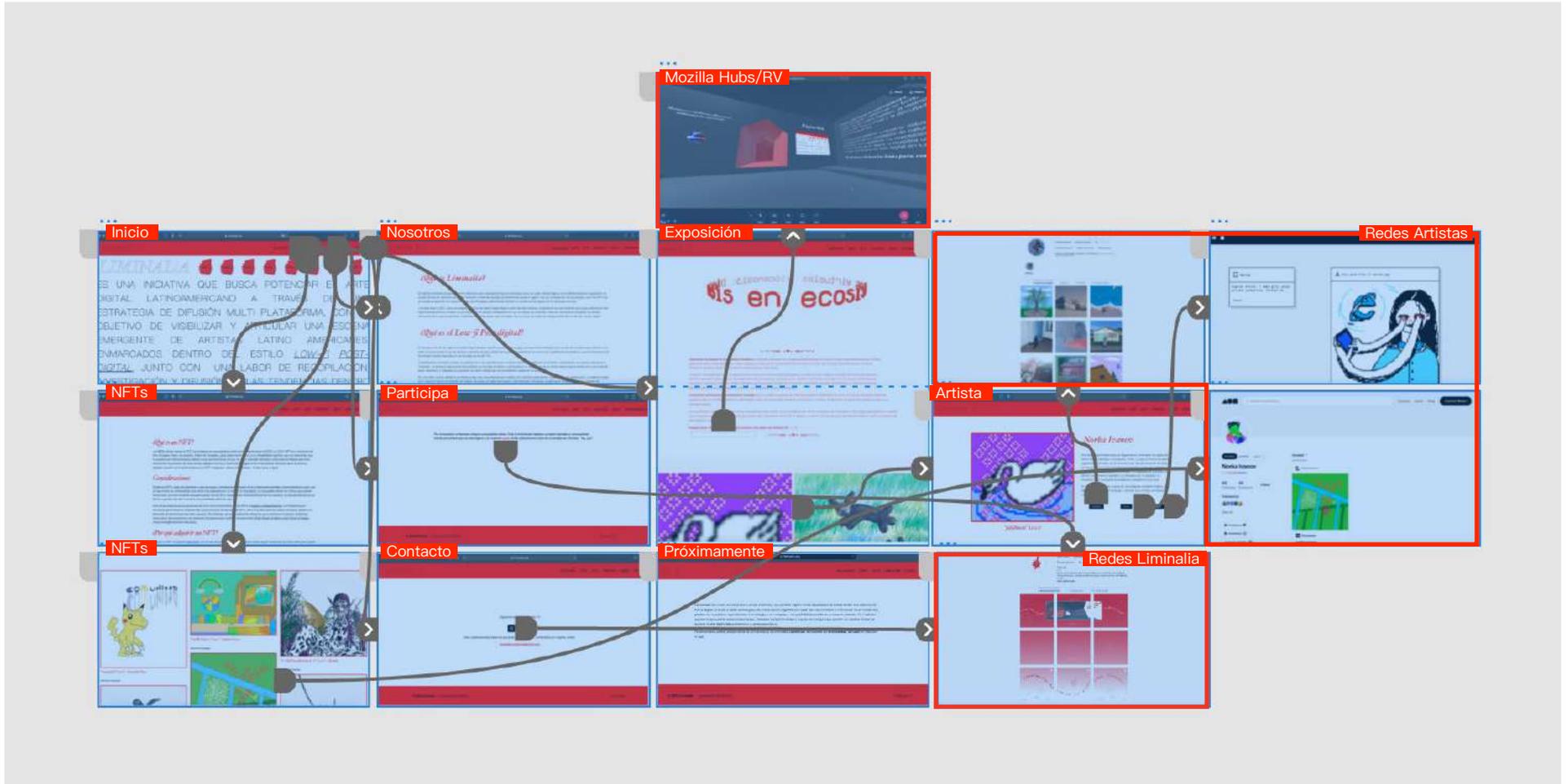
>>**Próximamente:** Información respecto a los proyectos y novedades por venir de Liminalia. Actualmente, esta pestaña contiene información en cuanto a la disponibilidad de la exposición actual en plataformas de realidad virtual.

Redes

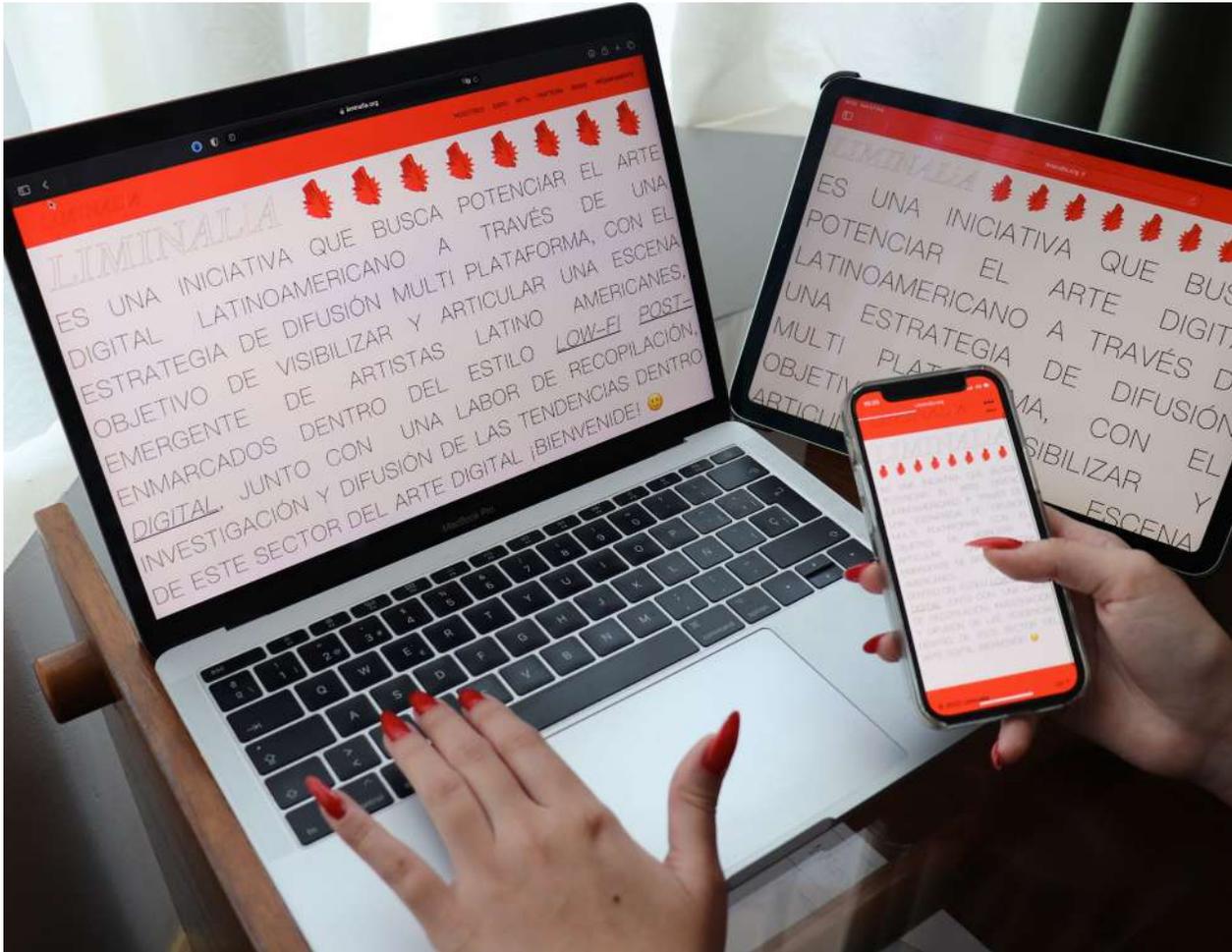


Próximamente





[fig. 48] Flujo de interacción del tercer prototipo



Otro aspecto relevante a considerar, es el diseño responsivo. Los destinatarios del proyecto, si bien son usuarios frecuentes de computadores, lo son aún más de dispositivos móviles, sobre todo celulares. Según un estudio realizado por el Centro para la Cinética Generacional, el 95% de los usuarios de celulares de la Generación Z lo utilizan más de 5 horas al día, mientras que un 26% más de 10 horas.

Es por esto que en la realización de la versión beta tuvo especial énfasis en generar una página web que funcionara de manera óptima tanto en computadores como en tablets y celulares, creando así tres versiones de cada pestaña que se adaptaran a cada dispositivo.

[fig. 49] Página de inicio de Liminalia en distintos dispositivos



Retroalimentación:

Los testeos de este tercer prototipo consistieron en un focus group online, al igual que el segundo prototipo, junto con un formulario, difundido en las redes sociales de Liminalia y respondido por destinatarios secundarios.

Una vez concluido este testeo, la retroalimentación obtenida a partir de ambos testeos dio lugar a problemas menores, y una vez realizadas las modificaciones correspondientes, se da paso a la implementación de la versión beta de Liminalia.

A continuación, se adjuntan algunas de las respuestas más relevantes del formulario:

La página web está disponible en el siguiente link:
<https://liminalia.org>

1. ¿Cómo fue tu recorrido por la página? (donde clickeaste primero, por dónde seguiste)

en general wena, se siente intuitivo, el banner de arriba con el menú es lo que guía la navegación de la página (al menos pa mi)

Fue intuitivo, fui clickeando en orden de izquierda a derecha en la parte de arriba para explorar todo

Primero lei toda la primera pagina, despues no supe donde clikear asi que aprete expo para ver las obras, ademas abri las ventanas nosotros y nft para verlas pero como eran mucho texto las deje para despues, como me parecia interesante fui a participa, le di una chequeada rapida a las demas pestañas y finalmente lei las 2 pestañas que habia dejado para despues.

3. ¿Cómo fue tu experiencia al navegar la página? (te pareció intuitivo, no supiste donde clickear)

Me parecio intuitivo pero cosas como que si apreto en low fi me lleve a otra pagina no entendi mucho. Me gustaria que fuese mas dinamico, con mayor uso de imagenes y mostrarme de una los nft para chequearlos

creo que es intuitivo que puedes clickear las obras de los artistas, pero la lectura dan ganas de saltarsela. aunq es muy interesante. también puede ser interesante que las letras no llamen demasiado la atencion, para apelar a la paciencia de los usuarios.

3. ¿Cómo fue tu experiencia al navegar la exposición? (fue confusa, crees que es mucho texto, te cargó bien, etc.)

En algunas partes hay mucho texto, pero para para alguien que le gusta el arte y la historia está bien, es parecido a lo que ponen en los museos y al final cada quien lee o sólo ve las obras. Cargó mucho más rápido de lo que esperaba para ser tantos links.



4. ¿Crees que la gráfica de la página es consistente?

Simple, sencilla y se siente austera

Sí! Es diferente en algunas partes pero super cohesiva entre sí, se ve muy bien y creo que queda hartito con las obras que muestras

Sí, no llama mucho la atención y se centra en las obras

sii, me gustó hartito, sobretodo porque la encuentro innovadora y en línea con el diseño gráfico de hoy en día, y como que complementa las obras también

5. ¿Qué entendiste por Low-Fi Post-Digital?

Estilo similar al low fi, pero llevado desde la forma de producir en la música al contexto arte digital

Entiendo que es algo como una estética que busca mezclar lo antiguo / nostálgico con lo digital, más que nada por el valor sentimental.

6. En base a la información presentada previamente y la presente en la página, ¿te queda claro en qué consiste Liminalia?

Sip, un proyecto que al final busca darle mayor exposición a artistas digitales latinoamericanos

Sí, es un espacio para artistas latinoamericanos que facilita visibilizar sus obras digitales

Las críticas principales estaban relacionadas con la cantidad de texto en las diferentes secciones de la página web. Fue mencionado que era una gran cantidad de texto lo que se hacía tedioso, por lo que una de las modificaciones del prototipo para dar lugar a la versión beta fue sintetizar el texto presente en todas las secciones.

A parte de esto, la mayoría del feedback, tanto en el focus group como en el formulario, era positivo; la página web cumplía con sus objetivos y demostraba ser intuitiva y dar a entender los conceptos principales que articulan Liminalia. Los demás comentarios correspondían a modificaciones menores, las cuales fueron realizadas para así poder lanzar la marcha blanca del proyecto.



G.4 Primera exposición

G.4.1 Articulador narrativo

Según el portal de innovación en museos y exposiciones Eve, el rol principal del curador/museógrafo es enfocarse en la narrativa de la exposición, comprendiendo las exposiciones como un diseño de mediación* del contenido de las colecciones. Por esta razón, se hace necesario desarrollar un articulador narrativo para las exposiciones de Liminalia, que guíe tanto la temática de las obras como la reflexión que se busca generar en el espectador.

El articulador narrativo de la primera exposición de Liminalia, ***viocenosis: biocenosis en ecosistemas virtuales*** nace desde la contraposición de los conceptos de naturaleza y tecnología, buscando reflexionar en torno a la siguiente interrogante: **¿puede lo virtual albergar vida?** Sin ánimos de responder concretamente a esta pregunta, viocenosis pretende exponer obras enmarcadas dentro del low-fi post-digital latinoamericano que presenten diversas formas de vida a través del arte digital, ya sea vegetación, animales o criaturas ficticias. El concepto de biocenosis fue acuñado por el científico Karl Möbius en el siglo XIX, refiriéndose a plantas y animales

que viven juntos en una comunidad interactiva (ecosistema). El conjunto de plataformas, relaciones, prácticas, contenido, código y demases que tienen lugar en internet también conforman ecosistemas, pero virtuales. De ahí el nombre de la exposición: biocenosis + virtualidad = viocenosis. La propuesta de *viocenosis: biocenosis en ecosistemas virtuales* consiste en explorar estos ecosistemas, a través de 14 obras de arte low-fi post-digital realizadas por artistas latinoamericanos, al igual que reflexionar en torno al nivel actual de inmersión en la digitalidad.



[fig.] 50



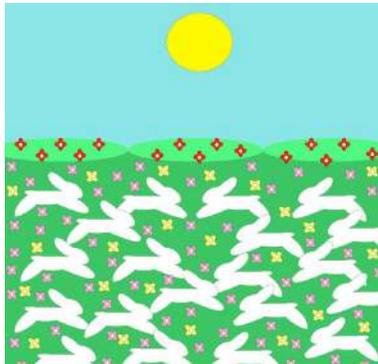
[fig. 51]



[fig. 52]

G.4.2 Selección de obras

Como fue mencionado anteriormente, las obras seleccionadas fueron aquellas dentro del material de los artistas previamente elegidos, que representaran algún tipo de vida. Al ser también la primera exposición de Liminalia, uno de los objetivos de la selección era demostrar la diversidad dentro del low-fi post-digital, buscando así la variada gama de estilos dentro de esta estética. Se eligieron en promedio dos obras por artistas, con un total de 14 piezas.



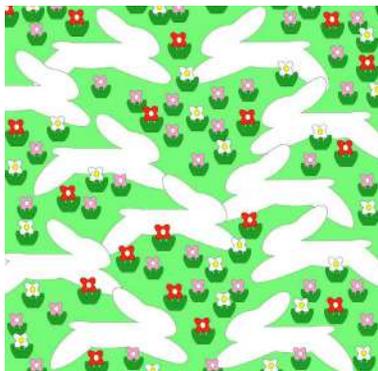
[fig. 53]



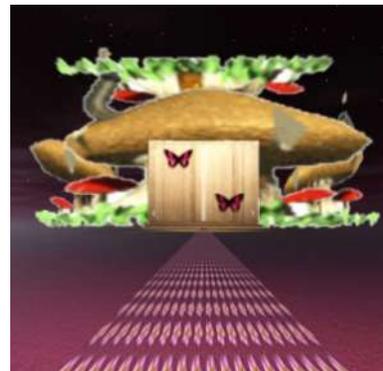
[fig. 54]



[fig.55]



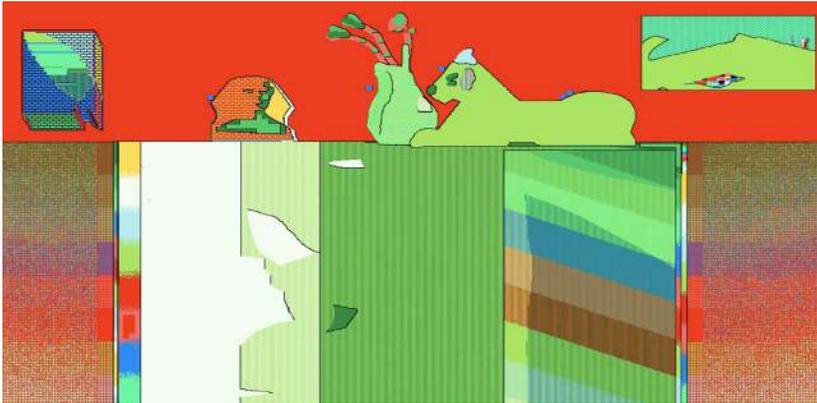
[fig. 56]



[fig. 57]



[fig. 58]



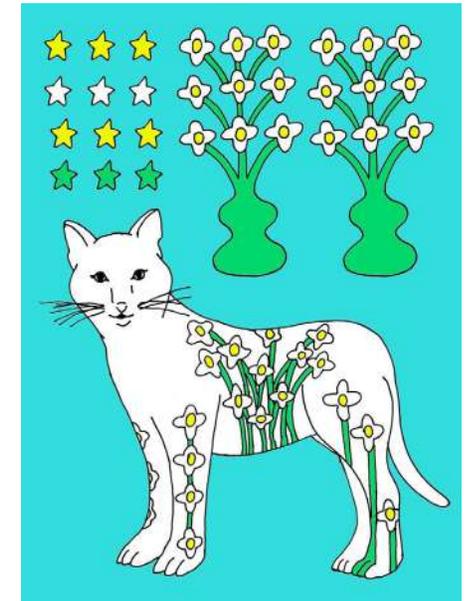
[fig. 59]



[fig. 60]



[fig. 61]



[fig. 62]

[fig. 50] *esperando la primavera* 春
Norka Ivanov (2020)

[fig. 51] *fulfillment*
Norka Ivanov (2021)

[fig. 52] *promenade in green. tell me who
do you love*
Norka Ivanov (2021)

[fig. 53, fig. 54] ♡♡
Tyler Nueve (2020)

[fig. 55] *Perritos*
Fernanda Flores (2021)

[fig. 56] *puta la wea*
Fernanda Flores (2020)

[fig. 57] *año de la rata*
Murakit (2021)

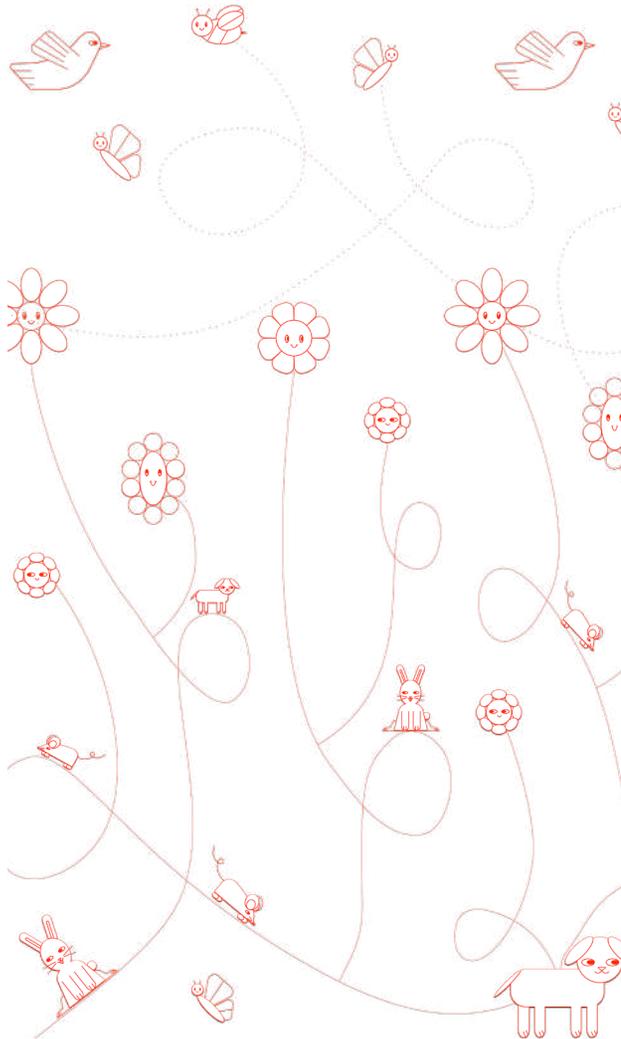
[fig. 58] *Benneton 3006*
Varkito Garcia (2021)

[fig. 59] •*•Leopard Tears Casca-
de•*•*•Cascada de lágrimas de Leopardo
•*•*•
Murakit (2021)

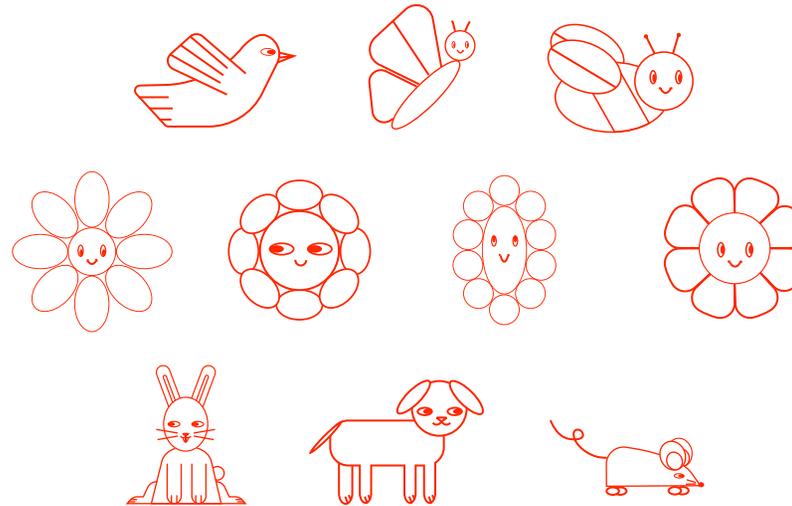
[fig. 60]•..* ☆:*. Lluvia de hadas. Lluvia
de cenizas. ..:* ☆:*.
Murakit (2021)

[fig.] *En la pradera comimos de la
misma olla*
Tyler Nueve (2021)

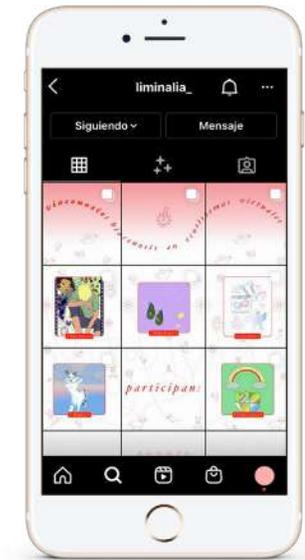
[fig.] *Eso siento cuando te veo, flores en
mi interior. Espero verte mañana
en mi corazón*
Tyler Nueve (2020)



[fig. 63] Ilustraciones de la gráfica



[fig. 64] Mock-up de la gráfica implementada



G.4.3 Gráfica Redes

Se decidió realizar una gráfica complementaria a la difusión en redes de la exposición, la cual sigue la misma premisa de esta. Bajo este criterio, la gráfica consiste en ilustraciones vectoriales de plantas y animales, siguiendo la paleta cromática de Liminalia utilizando rojo y blanco. Pensando en la diagramación de posts verticales de Instagram, el concepto de las ilustraciones es ir de la tierra al cielo, estableciendo tres niveles dentro del ecosistema de la gráfica. En la tierra, fauna terrestre, arriba de este, flora, y en último lugar, el cielo con fauna aérea.

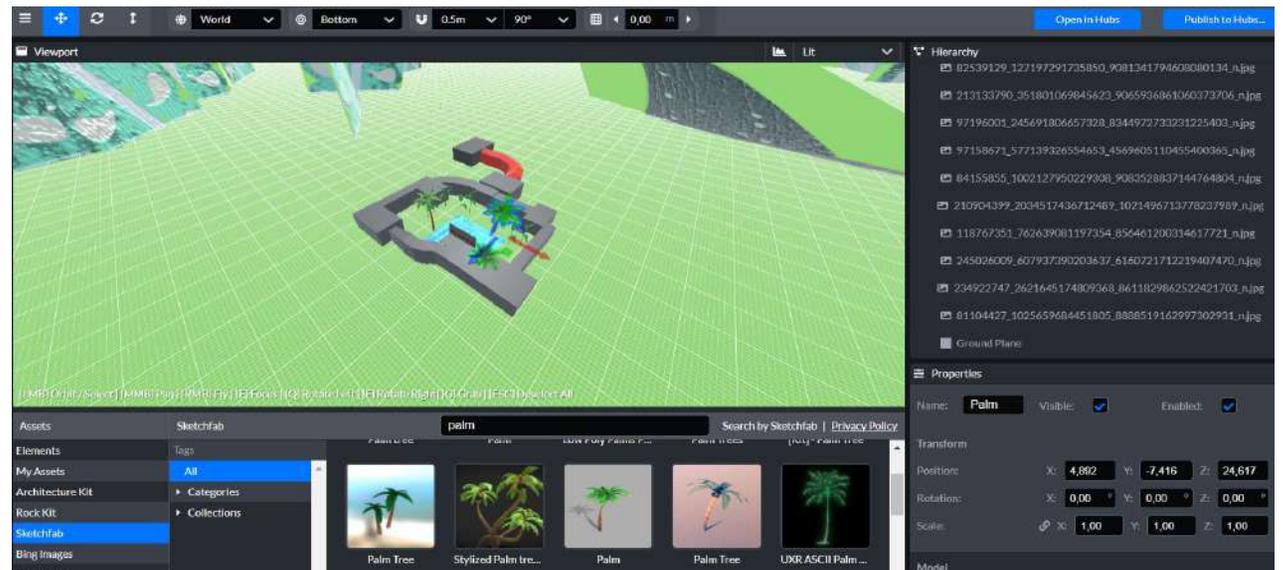
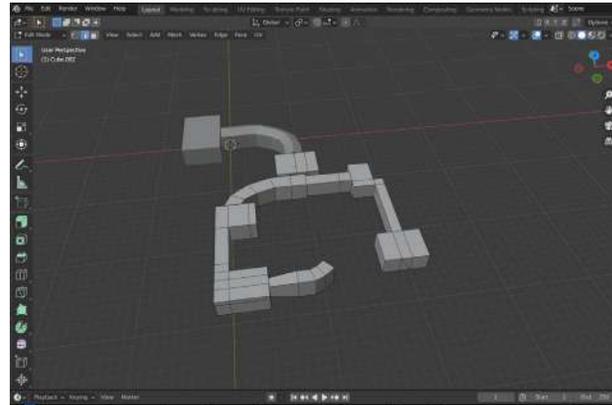


G.4.4 Realidad Virtual

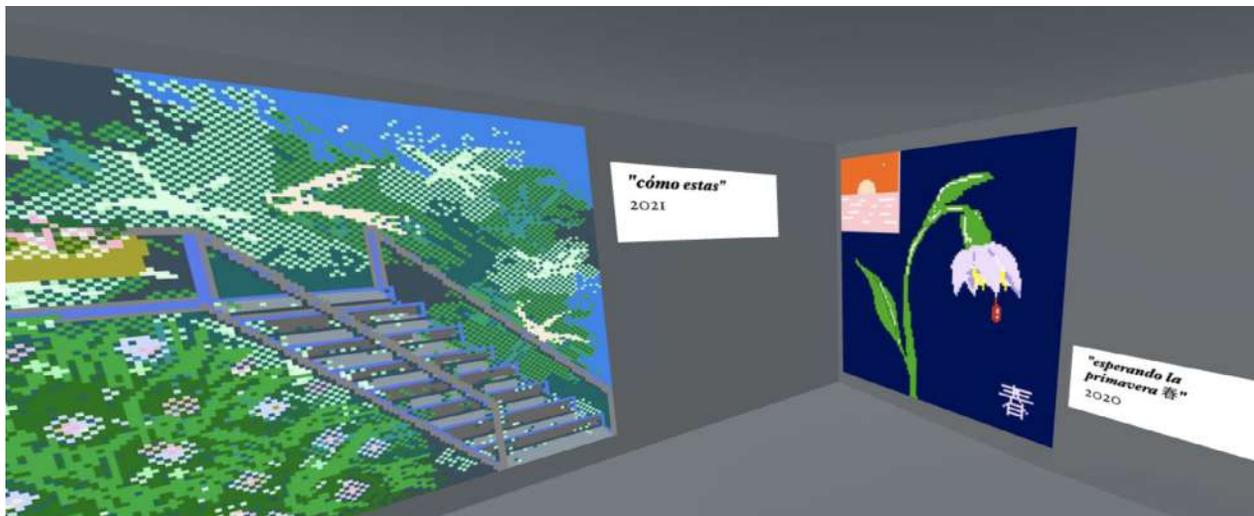
En complemento a la exposición en la página web, esta se adaptó en un formato de realidad virtual. El soporte utilizado fue la plataforma Mozilla Hubs. Esta plataforma, además de permitir construir entornos virtuales, cuenta con aplicaciones que permiten a los participantes interactuar entre sí, a través de chat de voz o texto. Este espacio fue desarrollado en conjunto con Pablo Bertolotto, pensando en construir un recorrido cíclico, donde cada artista cuenta con una sala donde se exponen sus obras y los perfiles de la página web sobre ellos.

Uno de los fundamentos tras el uso de realidad virtual, es el utilizar medios que sean fieles a las condiciones de producción de las obras, manteniéndola en la virtualidad. También, desde un punto de vista de accesibilidad, el uso de plataformas de realidad virtual online, busca brindar una experiencia cercana a la realidad física teniendo en cuenta tanto el contexto sanitario actual, como en la inexistencia de fronteras que estos medios implican, permitiendo a personas de todo el mundo acceder a la exposición.

La exposición en Mozilla Hubs está disponible en el siguiente link: <https://hubs.mozilla.com/FeeJimK/viocenosis-biocenosis-en-ecosistemas-virtuales>



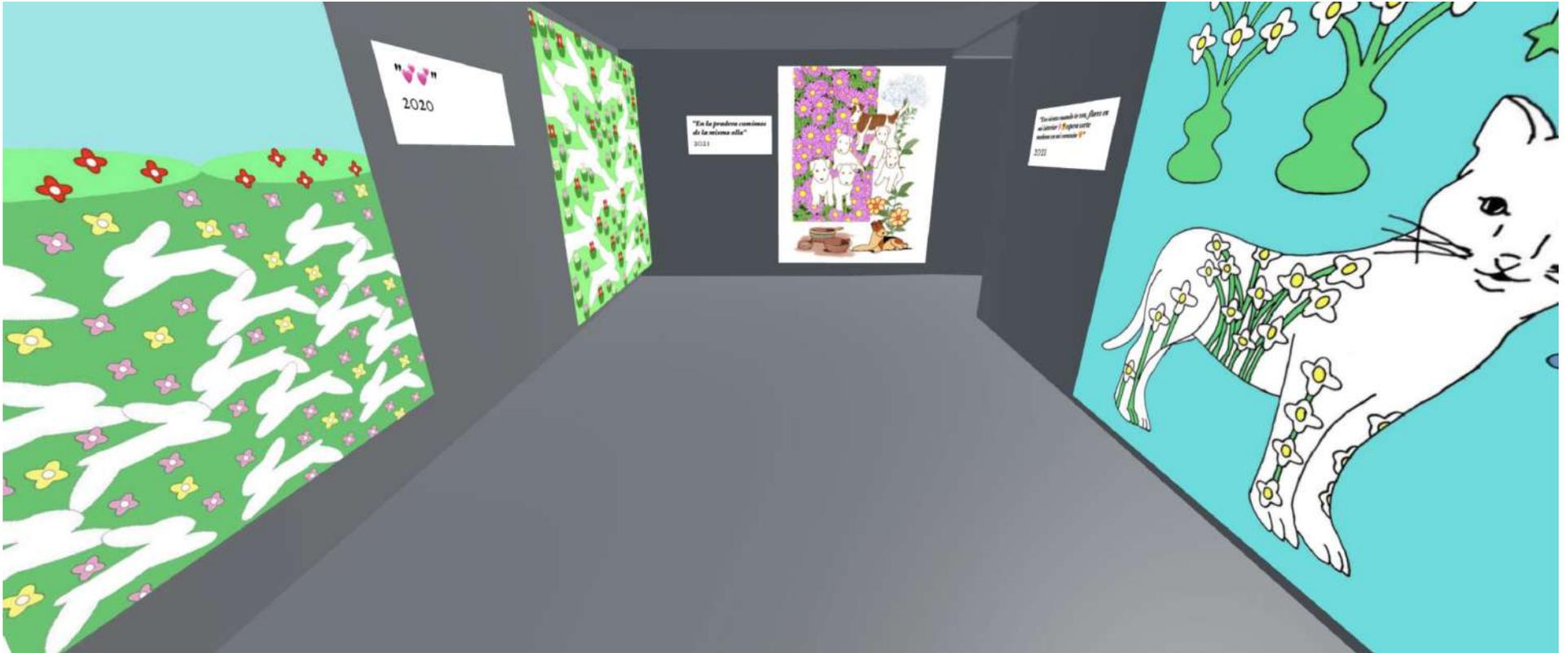
[fig. 65] Proceso de desarrollo del espacio exposivo en Mozilla Hubs



Si bien no hay indicaciones para darle libertad a los visitantes de explorar la exposición como deseen, la lógica del recorrido consiste en ingresar a una sala introductoria, la cual en sus paredes contiene textos descriptivos sobre *viocenosis*, además de un *widget* hacia la página web de Liminalia. Luego se accede un pasillo en el que se puede ir hacia la izquierda o derecha. La exposición tiene forma circular y no tiene un orden particular, por lo que no es relevante por que lado se empiece. Una vez seguido un camino, se presentan distintas salas, cada una con las obras de uno de los cinco artistas presentes en la exposición, junto a un *widget* que lleva a la página de Liminalia de cada artista. En medio de esta construcción circular, se encuentra un patio con plantas y agua, haciendo referencia a la temática de la exposición, vida en ecosistemas virtuales, junto con una obra tridimensional de la artista Murakit.

Cada sector es acompañado por diferentes canciones del álbum *Mother Earth's Plantasia* (1976) de Mort Garson. El álbum consiste en música electrónica (realizado durante los inicios de este género musical) compuesta para ser escuchada con plantas. Fue elegido para ambientar el recorrido debido a la similitud de este concepto, enfocar música electrónica a plantas, y la temática de *viocenosis*, explorar vida en entornos digitales.

[fig. 66] Exposición en Mozilla Hubs



[fig.]

[fig. 67] Exposición en Mozilla Hubs



[fig. 68] Exposición en Mozilla Hubs



[fig. 69] Proceso de desarrollo de los filtros de realidad aumentada

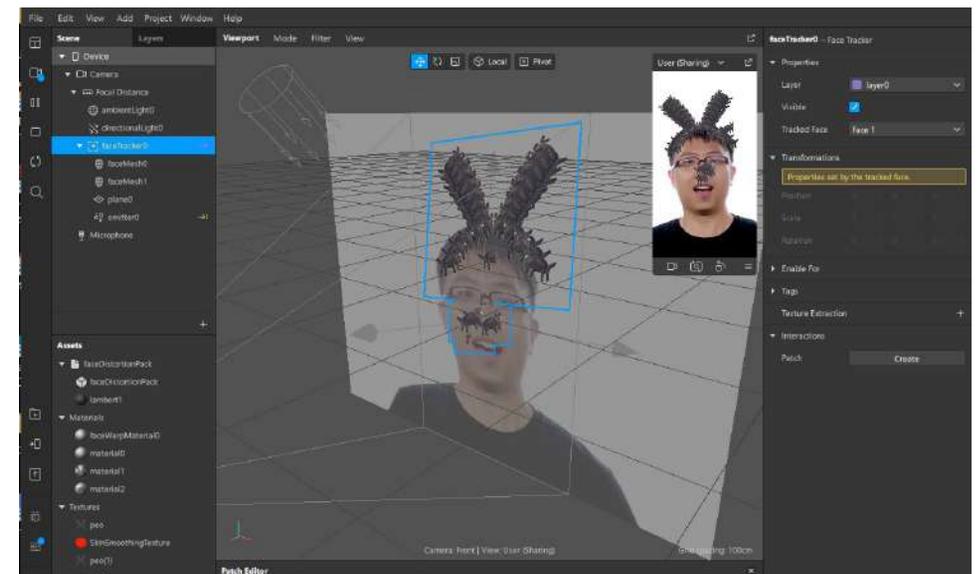
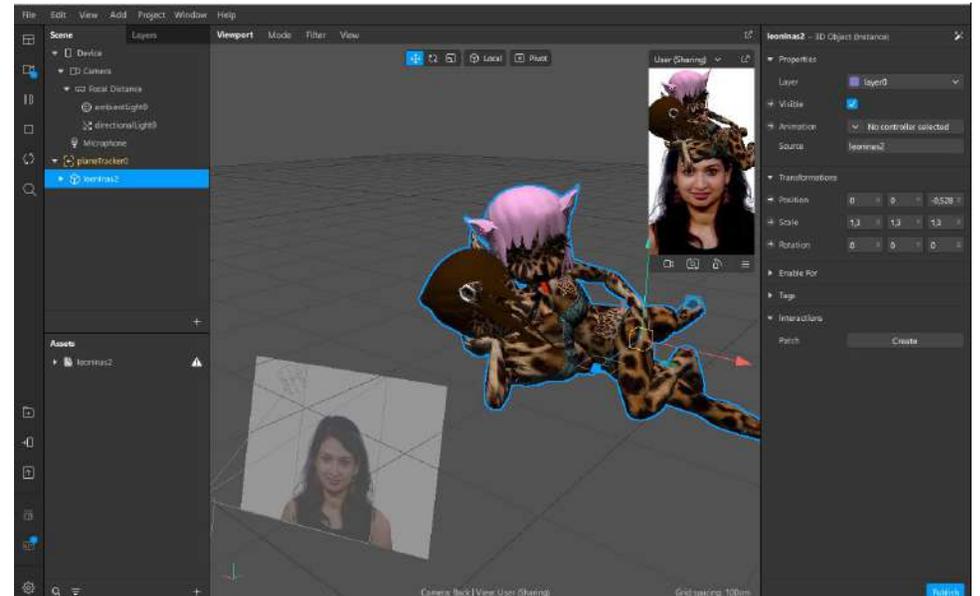
G.4.5 Realidad Aumentada

Complementando la propuesta de realidad virtual, también fueron realizados filtros de realidad aumentada. La intención de estos es llevar al alcance de la mano (literalmente) las obras que forman parte de *viocenosís*. Al ser la red más utilizada y con mayor interacción durante el proyecto, se decidió utilizar Instagram como soporte de los filtros, a través de la plataforma Spark AR.

El primer filtro, inspirado en la pieza “Perritos” de 3.14conejos, toma elementos de esta obra (los “perritos”), transformándolos, a través de la repetición de este, en orejas que se adaptan a cada rostro.

El segundo filtro, a diferencia del anterior, no es un filtro de reconocimiento facial si no espacial. Utilizando el modelo 3d de la pieza “Leoninas” de Murakit, se creó un filtro para situar este en cualquier superficie a la que se apunte con la cámara delantera del dispositivo en el que se utilice.

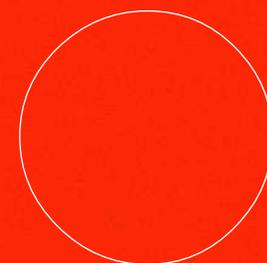
Parte del objetivo de estos filtros, además el aspecto exploratorio propio de la realidad aumentada, es aportar en la difusión de la exhibición *viocenosís: biocenosís en ecosistemas virtuales* a través de su uso en redes sociales.



Implementar

H.1
H.2
H.3

Plan de difusión
Resultados
Estrategia de sostenibilidad





H.1 Plan de difusión

El Ministerio de las Culturas, Artes y el Patrimonio establece seis aspectos claves en el desarrollo de un plan de difusión de proyecto culturales: objetivo general, objetivos específicos, identificación del público y audiencias de interés, estrategias de difusión, presupuesto y finalmente, el plan de difusión. Siguiendo este esquema, a continuación se presenta el plan de difusión de Liminalia:

>>Objetivo General: El objetivo general de la difusión es dar a conocer la propuesta de Liminalia, junto con los artistas que forman parte de esta, al público objetivo.

>>Objetivos Específicos:

- Exponer la propuesta en las redes sociales seleccionadas, siguiendo la línea gráfica desarrollada.
- Atraer visitantes a los distintos soportes de Liminalia; página web, redes y exposición virtual, para así acercar a los asistentes a las plataformas de los artistas.
- Recopilar opiniones y feedback sobre la marcha blanca.

>>Audiencia de interés: Primeramente, la audiencia de interés, también stake holders

>>Estrategia de difusión: realizar post informativos en torno a los componentes de la propuesta, y desarrollar una gráfica acorde tanto a la información presentada como a los formatos de las redes seleccionadas, junto con un lanzamiento virtual de la exposición. También se contempla la difusión por parte de las redes de iniciativas similares a Liminalia, artistas y la audiencia general.

>>Presupuesto: en esta primera etapa de Liminalia, no se contempla un presupuesto para difundir el proyecto generado. Sin embargo, y a modo de proyección, se pretende utilizar publicidad pagada dentro de las redes, junto con difusión en espacios físicos



[fig. 70] Composición del feed de Instagram completo

H.1.1 Difusión en redes

La red seleccionada para implementar el plan de difusión fue Instagram. Esta red social corresponde a la red más utilizada por los artistas tanto para difundir su trabajo como para interactuar entre ellos. También es la red más utilizada por los usuarios particulares, correspondiente al destinatario secundario. Es por esto que se decidió usar esta red como plataforma principal de difusión.

La estrategia de difusión se dividió en cinco fases:

>>**Introducción:** Posts informativos sobre los componentes principales de Liminalia, tales como: en qué consiste Liminalia, porque nace y low-fi post-digital.

>>**Anticipación (1):** Previo a la inauguración de la exposición, se publicarán posts a modo de *teaser*, anticipando que algo importante será publicado pronto.

>>**Expo + Artistas:** Para anunciar la disponibilidad de la primera exposición, se realizan posts informativos sobre cada uno de los artistas y la temática de esta.

>>**Anticipación (2):** *teasers* anticipatorios de la inauguración de la exposición en realidad virtual y el evento online correspondiente.

>>**Expo en RV:** anuncios de la disponibilidad de *viocenosis: biocenosis en ecosistemas virtuales* en la plataforma de realidad virtual Mozilla Hubs.

Expo en RV

Anticipación (2)

Expo + Artistas

Anticipación (1)

Introducción





Slide 1



Slide 2



Slide 3



Instagram tiene una visualización mediante deslizamiento vertical, donde en los perfiles, tres imágenes forman una fila horizontal. De esta manera, es posible realizar distintos tipos de composiciones utilizando **triadas** de publicaciones. Se decidió aprovechar esta manera de visualizar cada perfil y diseñar las publicaciones acorde a esta.

Las publicaciones están diseñadas en triadas, en donde la primera *slide* corresponde a parte de la composición diseñada, mientras que las siguientes contienen la información correspondiente a cada publicación.

El perfil de Instagram está disponible en el siguiente link:
<https://www.instagram.com/liminalia/>

[fig. 71] Ejemplo de las triadas de publicaciones



H.2 Resultados

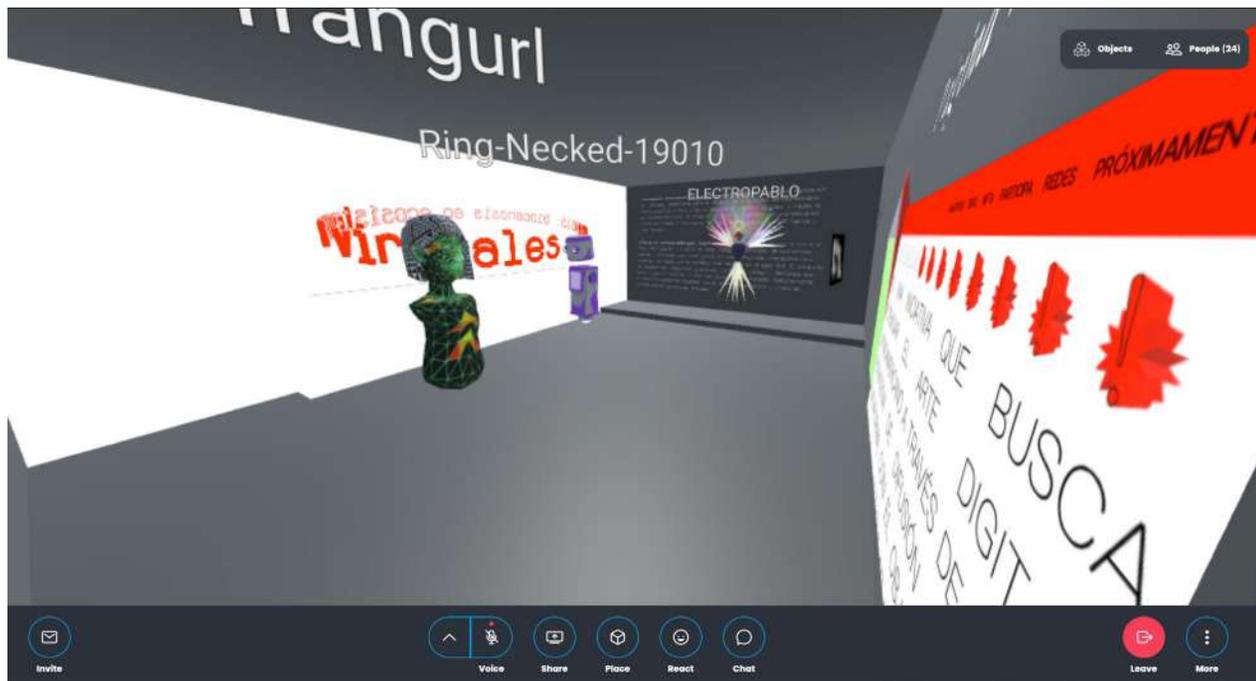


[fig. 72] Comentarios de usuarios frente a la pregunta: ¿Qué les pareció la expo?

[fig. 73] Comentarios de artistas participantes de la primera exposición

Durante y posterior a la implementación de la estrategia de difusión, fueron recibidos comentarios por parte de ambos destinatarios; primario (artistas) y secundario (usuarios particulares). Si bien la retroalimentación es mayormente positiva, el haber recibido comentarios por parte de los destinatarios es sumamente relevante para el proyecto, permitiendo así determinar los aspectos a mejorar a futuro, además de ser un indicador de que la marcha blanca y primera exposición de Liminalia fueron exitosas.

En cuanto al perfil de Instagram, se logró un alcance esperado para la etapa inicial del proyecto. Con un total de 123 seguidores y una tendencia hacia el crecimiento, es de esperar que Liminalia siga aumentando su público al igual que la primera exposición. En base a estos antecedentes, Liminalia se observa como un proyecto sostenible siguiendo la estrategia utilizada en esta versión beta.



[fig. 74] Registro de la inauguración de *viocenosís* en Realidad Virtual

Parte del plan de difusión de la exposición consistió en realizar una inauguración de la versión en realidad virtual de *viocenosís: biocenosis en ecosistemas virtuales*. La invitación fue realizada a través del Instagram de Liminalia y tuvo lugar en Mozilla Hubs (plataforma soporte de la exposición), convocando un total de 24 personas. En esta instancia los participantes hablaron mutuamente a través del chat, comentando sobre las obras y el espacio.

Dentro de los comentarios emitidos durante la inauguración, se mencionó la similitud con espacios expositivos físicos, al igual que la curiosidad frente a estos nuevos soportes y el desconocimiento de que existieran alternativas de realidad virtual de baja complejidad y disponibles para todo público.

Los resultados de este evento se relacionan con las posibilidades que suponen las tecnologías y su constante avance, mencionadas en la oportunidad del proyecto, para poder abrir espacios de exposición y romper barreras territoriales con el fin de promover las artes digitales, en este caso, el low-fi post-digital de expositores latinoamericanos.



[fig. 75] Usuarios de los filtros



Junto con la incorporación de realidad virtual, el plan de difusión contempla realidad aumentada. A través de filtros de Instagram, se busca proponer maneras innovadoras de visualizar las obras presentes en la primera exposición, *viocenosis: biocenosis en ecosistemas virtuales*, y a su vez, atraer un mayor público a Liminalia



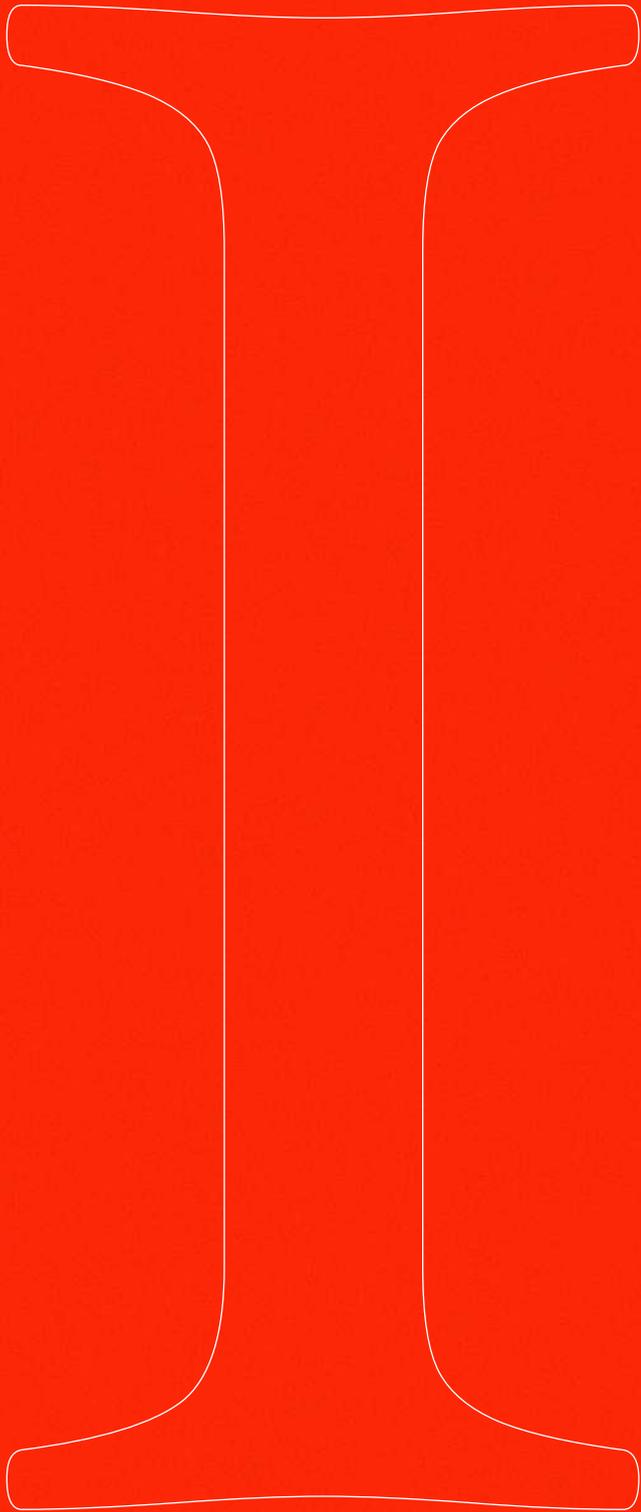
[fig. 76] Perfil y estadísticas de Instagram



H.3 Estrategia de sostenibilidad

Esta etapa inicial de Liminalia demostró de manera preliminar que es una propuesta que no requiere de un gran presupuesto ni logística para su sostenibilidad. Es por esto que la estrategia de sostenibilidad se relaciona más con la **escalabilidad** del proyecto. Las posibilidades futuras de Liminalia están ligadas a una ampliación del proyecto, más allá de mantenerse de la forma en que finalizó la marcha blanca. Es por eso que se plantean dos posibles alternativas para la continuidad de Liminalia: En primer lugar, la colaboración de Liminalia con otros proyectos de índole similar, generando así instancias donde se sumen los públicos y capacidades de ambas iniciativas, beneficiándose mutuamente

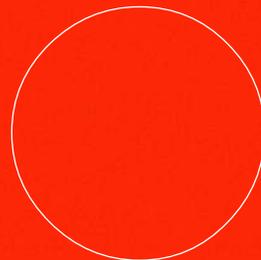
En segundo lugar, una posibilidad de escalar Liminalia es su integración en proyectos o iniciativas la de mayor envergadura, siendo una ramificación de estas y formando parte de las actividades que esta realice. Un ejemplo de proyectos con los que podría trabajar Liminalia son Sísmica, Ch.ACO o museos dentro de Latinoamérica.



Cierre

I.1
I.2

Proyecciones
Conclusiones





I.1 Proyecciones

I.1.1

Postulación a fondos

Con el fin de contar con un presupuesto para poder expandir y mantener Liminalia, y también realizar las proyecciones del proyecto se han considerado ciertos fondos asociados al área de cultura donde Liminalia podría postular:

>>**Concurso *Haz tu Tesis en Cultura***: iniciativa del Ministerio de la Cultura, las Artes y el Patrimonio de Chile, que consiste en buscar premiar “*ensayos inéditos elaborados a partir de tesis de pregrado y posgrado (magíster y doctorado) o proyectos de titulación*” (www.cultura.gob.cl). Para tesis de pregrado, el premio consiste en \$500.000 pesos, junto con ser publicado por el Ministerio. Existiendo nueve ámbitos temáticos de investigación; de postular, Liminalia se situaría en la categoría de Cultura digital y medios, dirigida a “*la reflexión crítica sobre fenómenos asociados a las nuevas tecnologías y la configuración de nuevos escenarios comunicacionales*”.

>>**Fondart**: el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y de las Artes, más conocido como Fondart, es un fondo cuyo objetivo consiste en “apoyar el desarrollo de las artes, la difusión de

la cultura y la conservación del patrimonio cultural de Chile” (fondosdecultura.cl). Dentro de la categoría de Artes de la visualidad, se encuentra la modalidad de difusión, la cual financia proyectos enfocados en la visibilización de disciplinas dentro de las artes de la visualidad, incluyendo proyectos web. Pensando en la posibilidad de una exposición física de Liminalia, también existe la modalidad de exposición proyectos exhibitivos que inculcan en su programación espacios dentro del país.



I.1.2 Espacios físicos

Si bien uno de los fundamentos del proyecto es demostrar la oportunidad que existe para posicionar artistas emergentes a través de la digitalidad, una de las posibilidades de exposición a futuro son los espacios físicos. Dentro de las entrevistas realizadas tanto a artistas como posibles destinatarios, fue mencionado el interés de también utilizar soportes físicos o híbridos entre físico y digital. Una de las proyecciones de Liminalia es ampliar las exposiciones a formatos presenciales, cuidando mantener la fidelidad a las condiciones de producción de las obras. Con este fin, se hizo una selección preliminar de espacios y galerías alternativas (tanto chilenas como latinoamericanas) con enfoque en artistas emergentes, que ya han tenido experiencia exponiendo obras digitales, con las cuales se podría colaborar en una exposición física. Dentro de estas se encuentran: Instituto TeleArte, Bexpo y Diosxs.



[fig. 77] Exposición “Sus cuerpos eran múltiples” en Diosxs, Lima, Perú. (2021)

I.1.3 Residencias

La proyección más cercana en términos de tiempo, es la realización de residencias. Como fue mencionado en puntos anteriores, los prototipos iniciales del proyecto contemplaban realizar residencias, idea que fue descartada para el prototipo final. Sin embargo, se plantean estas como una proyección de Liminalia. Estas residencias estarían enfocadas en un artista, comprendiendo la realización de cinco obras aproximadamente, de las cuales una será convertida en un NFT financiado por Liminalia (lo que implica la necesidad de contar con un presupuesto). Las residencias, al igual que las exposiciones, tendrán una temática relacionada a la mediatización y mundo virtual, propuesta por el artista. Liminalia también colaborará con la difusión y textos curatoriales de esta. La primera residencia ya está en conversaciones con la artista 3.14conejos, la cual abordaría los cuestionamientos hacia los NFTs desde una perspectiva crítica, comprendiendo también intervenciones en espacios físicos.



I.2 Conclusiones

Liminalia es un proyecto que busca exhibir, difundir y promover obras y artistas latinoamericanos enmarcados en un estilo denominado low-fi post-digital. Los objetivos propuestos en este informe respecto al proyecto fueron cumplidos en su mayor parte, generándose así una comunidad de artistas y consumidores de esta estética que encontró en Liminalia un lugar donde recurrir para difundir y visitar arte digital. No obstante, que se hayan cumplido los objetivos no implica que no haya lugar para mejoras. Dentro de un contexto especulativo, es de esperar que los criptocoleccionables, tecnologías modificadas de la realidad, entre muchas otras, vayan ganando un lugar más protagónico. Frente a esto, las iniciativas artísticas deben adaptarse y avanzar con estas, no excluirlas, como lo que ha ocurrido con el arte digital.

Creo que el arte digital al igual que la escena investigada, van a ser más valorados en espacios artísticos tradicionales en un futuro no lejano, evolucionando en conjunto con todos los avances tecnológicos que permitirán visualizarlas de maneras impensadas y por un público amplio.

A modo personal, desarrollar Liminalia fue una experiencia, si bien agotadora, también muy reconfortante en cuanto a sus resultados. El poder tratar con los artistas personalmente, acercarme a ellos y formar lazos que se mantienen

independiente a Liminalia es una de las mejores cosas que me dejó este proyecto. Pienso que Liminalia es una iniciativa que puede ser sostenible y escalable, con la cual me gustaría llegar a los lugares correctos para potenciarla y a así a la vez, potenciar el arte digital latinoamericano dentro de la escena del low-fi post-digital. Pese a que este proyecto me enseñó tanto sobre mis propios intereses como a trabajar sola, es una iniciativa en la que prontamente me gustaría incluir más gente para mantenerla funcionando, por lo cual he conversado con algunos de los artistas que participaron en la exposición para seguir trabajando en este proyecto en conjunto.

En cuanto a las expectativas futuras, espero que a partir de Liminalia surjan más espacios que apunten a objetivos similares, y así, acercar algo tan necesario en nuestras vidas como el arte a la mayor cantidad de personas posible dentro de un país (y continente) en donde la cultura es visto como un bien de consumo al que acceden unos pocos.



1.

Comprender los actores que constituyen e influyen la escena emergente de arte digital de interés (low-fi post-digital) en Chile y Latinoamérica.

IOV: Investigación, de las redes, obras, estéticas y medios en que se desenvuelven los artistas, en conjunto con un mapeo de información enfocado los artistas en sí.



Investigación, entrevistas con artistas, posibles destinatarios y expertas.

2.

Definir una propuesta estratégica preliminar para la consolidación de esta escena cultural, a partir de la investigación realizada.

IOV: Formulación de ideas y propuestas iniciales en cuanto a los soportes, medios y planes para el desarrollo del proyecto, a partir de la información recopilada en la investigación, revisión de literatura y entrevistas con los artistas, destinatarios y expertos.



Definición y posterior implementación de las bases proyectuales de Liminalia.

3.

Desarrollar los prototipos iniciales de los soportes y elementos del espacio expositivo, definidos según la estrategia de diseño.

IOV: El diseño, desarrollo y testeo de los componentes del espacio expositivo en su versión beta.



Desarrollo de Página web, primera exposición, adaptación a realidad virtual y filtros de realidad aumentada y testeos correspondientes

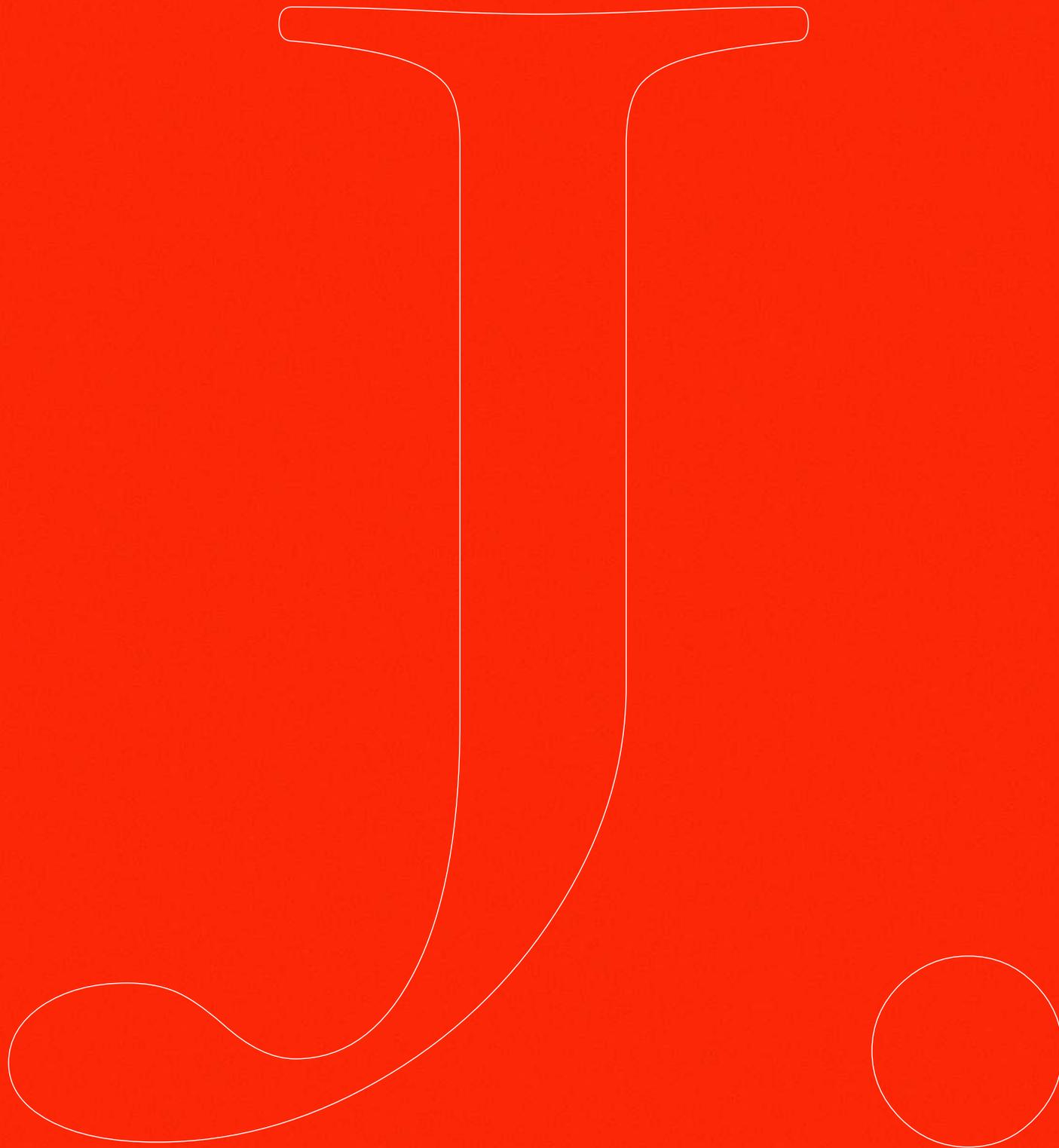
4.

Implementar la marcha blanca del proyecto, siguiendo lineamientos para el crecimiento, consolidación y sostenibilidad del espacio expositivo y las comunidades presentes en las plataformas seleccionadas.

IOV: Activación del espacio en los soportes y las plataformas digitales seleccionadas, en conjunto con análisis del comportamiento de esta y planes a futuro en base al análisis.



Marcha blanca del proyecto; presencia y difusión en redes sociales, inauguración de la exposición en realidad virtual y comentarios de destinatarios



Bibliografía



Fuentes Escritas

Abbott, D. (2008). *What is digital curation?* University of Glasgow. Obtenido de: https://era.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/3362/Abbott%20What%20is%20digital%20curation_%20_%20Digital%20Curation%20Centre.pdf?sequence=2

Anderson, J. (5 de abril de 2020). *How AI, AR, and Blockchain Are Democratizing The Art World*. Obtenido de <https://yfsmagazine.com/2020/05/04/how-ai-ar-and-blockchain-are-democratizing-the-art-world/>

Akten, M. (26 de febrero de 2021). *Episode V. Towards a New Ecology of Crypto Art: A Hybrid Manifesto*. Obtenido de Flash Art: <https://flash---art.com/2021/02/episode-v-towards-a-new-ecology-of-crypto-art/>

Andrews, I. (enero de 2000). *Post-digital Aesthetics and the return to Modernism*. Obtenido de <https://ian-andrews.org/texts/postdig.pdf>

Baumgärtel, T. (1999). *net-art*. Institut f. moderne Kunst Nürnberg

Benjamin, W. (1936.). *La Obra de Arte en la Época de la Reproducibilidad Técnica*. Obtenido de https://wiki.ead.pucv.cl/images/3/38/Benjamin_AERT.pdf

Berry, D. (2015). Thinking Post Digital Aesthetics. En D. Berry & Dieter, M., *Post Digital Aesthetics: Art, Computation & Design* (pp. 1-12). Palgrave MacMillan.

Blejmar, J., & Taylor, C. (diciembre de 2016). *Interartive*. Obtenido de Latin(o) American Digital Art: Some Observations

on Exhibition Spaces, Social Media, and Europe-Latin(o) American Collaborations : <https://mediaartlatinamerica.interartive.org/2016/12/latinoamerican-digital-art-exhibition-euroamericancollaborations>

Bravic, L. (2021). *Meet the Next Gen Collectors: Who Are They and How Are They Changing the Art Market?* Obtenido de <https://magazine.artland.com/next-gen-art-collectors/>

British Design Council. (2015). *What is the framework for innovation?* Design Council's evolved Double Diamond. Obtenido de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Brodsky, J., Negrón, B., Pössel, A. (2014). *El escenario del trabajador cultural en Chile*. Santiago, Chile.: Proyecto Trama/Observatorio de Políticas Culturales.

Bsteh, S. (16 de abril de 2021). *From Painting to Pixel: Understanding NFT artworks*. Rotterdam.

Cardona, A., Wagnmister, F. (1997). *Los retos del arte digital en el contexto Latinoamericano, introducción. Fabián Wagnmister/Alejandro Cardona*. Obtenido de <http://www.suplementocultural.una.ac.cr/index.php/es/suplementos/85-suplemento-045-046-julio-1997/191-los-retos-del-arte-digital-en-el-contexto-latinoamericano-fabian-wagnmister-alejandro-cardona-introduccion>

(Cramer, F. (2015). What is Post Digital? En Berry, D. & Dieter, M., *Post Digital Aesthetics: Art, Computation & Design* (pp. 12-26). Palgrave Macmillan.

Connor, M. (01 de noviembre de 2013). *What's Postinternet Got to do with Net Art?* Obtenido de Rhizome.org: <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>

<https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). *Caracterización del proceso de profesionalización de los artistas visuales nacionales*. Santiago, Chile.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2013). *Mediación cultural y artística*. Obtenido de: <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc-presentacion-mediacion-artistica-CNCA.pdf>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2014). *Mapeo de las Industrias Creativas en Chile: Caracterización y Dinamismo*. Santiago, Chile: Publicaciones Cultura.

Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.

Davis, N. (2021). *Beeple's Opus*. Obtenido de Christie's: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-coin-to-auction-11510-7.aspx>

Deville, P. (11 de abril de 2018) *Brutalist design is the bad influence we all need* Entrevistado por María Grilo. Obtenido de <https://www.imaginarycloud.com/blog/why-we-need-web-brutalism/>

Díaz, I., & Montes, M. (2014). ¿Existe Industria cultural en Chile? *Arte en la Chile: Revista de la Facultad de Artes UCh*, 4-6.

Didenko, I. (15 de enero de 2018) *The Evolution of Art: Will Pixels Replace Paint?* Obtenido de <https://www.artacacia.com/blogs/posts/the-evolution-of-art-will-pixels-replace-paint>



- Digiconomist. (2021). Ethereum Energy Consumption Index. Obtenido de Digiconomist: <https://digiconomist.net/ethereum-energy-consumption>
- Ethereum. (2021). *Non-fungible tokens (NFT)*. Recuperado en mayo de 2021, de Ethereum: <https://ethereum.org/en/nft/>
- GAM, Centro de las Artes la Cultura y las Personas. (Junio 2020). *Consulta sobre consumo de contenidos digitales de artes escénicas en contexto COVID-19*.
- Gens, M. (2017). A Critical Analysis of Art in the PostInternet Era. *Gnovis Journal*, 17, 11–20.
- Holtz, Z. (30 de abril de 2013). *The Reign Of Traditional Art In A Digital Art Age*. Obtenido de <http://traditionalartvsdigitalart.blogspot.com>
- Hopper-Greenhill, E. (1994). *Museum and Gallery Education*. Leicester University Press
- Kastrenake, J. (11 de marzo de 2021). *Beeple sold an NFT for \$69 million through a first-of-its-kind auction at Christie's*. Obtenido de The Verge: <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>
- Kieran, M. (1997). Aesthetic Value: Beauty, Ugliness and Incoherence. *Philosophy*, 72(281), 383–399. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/41765715>
- Krueger, M. (1991). *Artificial reality II*. Addison-Wesley
- Llamas, M. (2020). *Postdigital: Definición*. Postdigital ahora – Serie: Cuadernos del ahora, nº1, Proyecto REC-LIT.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Argonauta.
- Manzini, E., & Rizzo. (2011). Small projects/Large changes: Participatory design as an open participated process. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 7, 199–215. Doi: <https://doi-org.pucdechile.idm.oclc.org/10.1080/15710882.2011.630472>
- MASSIVArt. (2020). *The future of art exhibitions*. Obtenido de: https://massivart.com/news_post/the-future-of-art-exhibitions/
- Ministerio de las Culturas, Artes y el Patrimonio. (2021). Orientaciones para elaborar un plan de difusión. Obtenido de <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2021/07/orientaciones-plan-difusion-aaee-2022.pdf>
- Moreno, M. (2019). *¿Qué diferencias hay entre realidad aumentada, virtual y mixta?* Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/realidad-aumentada-virtual-y-mixta/>
- Mosco, A. (2016). Sobre la curaduría y su papel en la divulgación. *Intervención (México)*, 7 (13).
- Mukhopadhyay, T., & Thompson, R. (Junio de 2021). Digital arts in Latin America: A report on the archival history of intersections in art and technology in Latin America. *Digital Scholarship in the Humanities*, 36, 113–123. Doi: <https://doi.org/10.1093/lc/fqaa046>
- Murphy, S. (30 de agosto de 2018). *Art explained: How the internet changed the art world*. Obtenido de <https://edition.cnn.com/style/article/how-the-internet-changed-art-steven-murphy/index.html>
- National Arts Council, Singapur. (2021). *Digital arts consumption during COVID-19*.
- Nieto, A. (24 de febrero de 2021). *Proof of Work vs. Proof of Stake*. Obtenido de DAO : <https://medium.com/swissborg/proof-of-work-vs-proof-of-stake-en-espa%C3%B1ol-fb7c-c79b9661>
- NovaMining. (5 de diciembre de 2017). *Crypto Economy: a new era for the financial markets*. Obtenido de NovaMining – Medium:
- O'Dair, M. (2019). *Distributed Creativity: How Blockchain Technology will Transform the Creative Economy*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Olson, M. (28 de marzo de 2008). *Interview with Marisa Olson. (We Make Money not Art)*.
- Osterweil, V. (08 de abril de 2021). *Money for Nothing: The more complex crypto seems, the higher the pyramid schemes can go*. Obtenido de Real Life: <https://reallifemag.com/money-for-nothing/>
- Pacheco, A. (2012). Panorama actual del arte en Chile. Breve acercamiento a un país en busca de un modelo. Obtenido de <https://artishockrevista.com/2012/10/30/panorama-actual-del-arte-chile-breve-acercamiento-pais-busca-modelo/>



Paul, C. (2006). *New Media Art and Institutional Critique: Networks vs. Institutions*. Obtenido de http://intelligentagent.com/writing_samples/CP_New_Media_Art_IC.pdf

Pequignot, B. (2007). Sociología y Mediación Cultural. *L'Observatoire* (32), 3–7.

Peters, T. (2019). ¿Qué es la mediación artística? Un estado del arte de un debate en curso. *Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural*, 4(6).

Poole, D. (2011) *Digital Transitions and the Impact of New Technology On the Arts*. Canadian Public Arts Funders (CPAF) network

Prado, G. (17 de mayo de 2019). *Redefinir el arte: democratización en la era digital*. Obtenido de https://artlatinou.com/blog_redefinir-el-arte-democratizacion-en-la-era-digital/

Premiyak, L. (14 de Junio de 2016). *Digital natives – How new east artists are taking over the virtual world*. Obtenido de Calvert Journal: <https://www.calvertjournal.com/features/show/6116/post-internet-art-networks-borders-memes>

Riboulet, C. (2013). Sobre el Arte de los Nuevos Medios. *Calle 14*, 136–143.

Ricci, B. (2020). *Agents Of Change: The Internet. Net Art and How The World Wide Web Has Created A New Medium*. Obtenido de Artland Magazine: <https://magazine.artland.com/agents-of-change-internet-net-art-how-the-world-wide-web-has-affected-the-way-we-make-art/>

TQ Tezos. (24 de marzo de 2021). *Clean NFTs on Tezos*. Obtenido de TQ Tezos: [https://medium.com/tqtezos/clean-nfts-](https://medium.com/tqtezos/clean-nfts-on-tezos-58566b2fdb41)

[on-tezos-58566b2fdb41](https://medium.com/tqtezos/clean-nfts-on-tezos-58566b2fdb41)

UNESCO. (2009). *Marco de estadísticas culturales (MEC) de la UNESCO 2009*. Montreal, Canadá: Instituto de Estadística de la Unesco.

Verschooren, K. (2007). *.art: Situating Internet art in the traditional institution for contemporary art*. Massachusetts Institute of Technology.

Wallerstein, W. (2018). *Eludiendo el cubo blanco: Prácticas curatoriales en los paisajes de los medios contemporáneos*. Obtenido de: <https://anti-materia.org/eludiendo-el-cubo-blanco>

Zúñiga, R. (2010). Perspectivas del debate de Benjamin en el debate artístico y estético actual. *Revista Teoría del Arte* (19–20), 221–227.

Fuentes Orales

Aguirre, Mauricio. Entrevista personal realizada el 10 de diciembre de 2021.

Bertolotto, Pablo. Entrevista personal realizada el 10 de diciembre de 2021.

Cantillana, Camila. Entrevista personal realizada el 13 de enero de 2022.

Contreras, María José. Entrevista personal realizada el 22 de diciembre de 2021.

Flores, Fernanda. Entrevista personal realizada el 24 de octubre de 2021.

García, Varkito. Entrevista personal realizada el 24 de octubre de 2021.

Ivanov, Norka. Entrevista personal realizada el 21 de octubre de 2021.

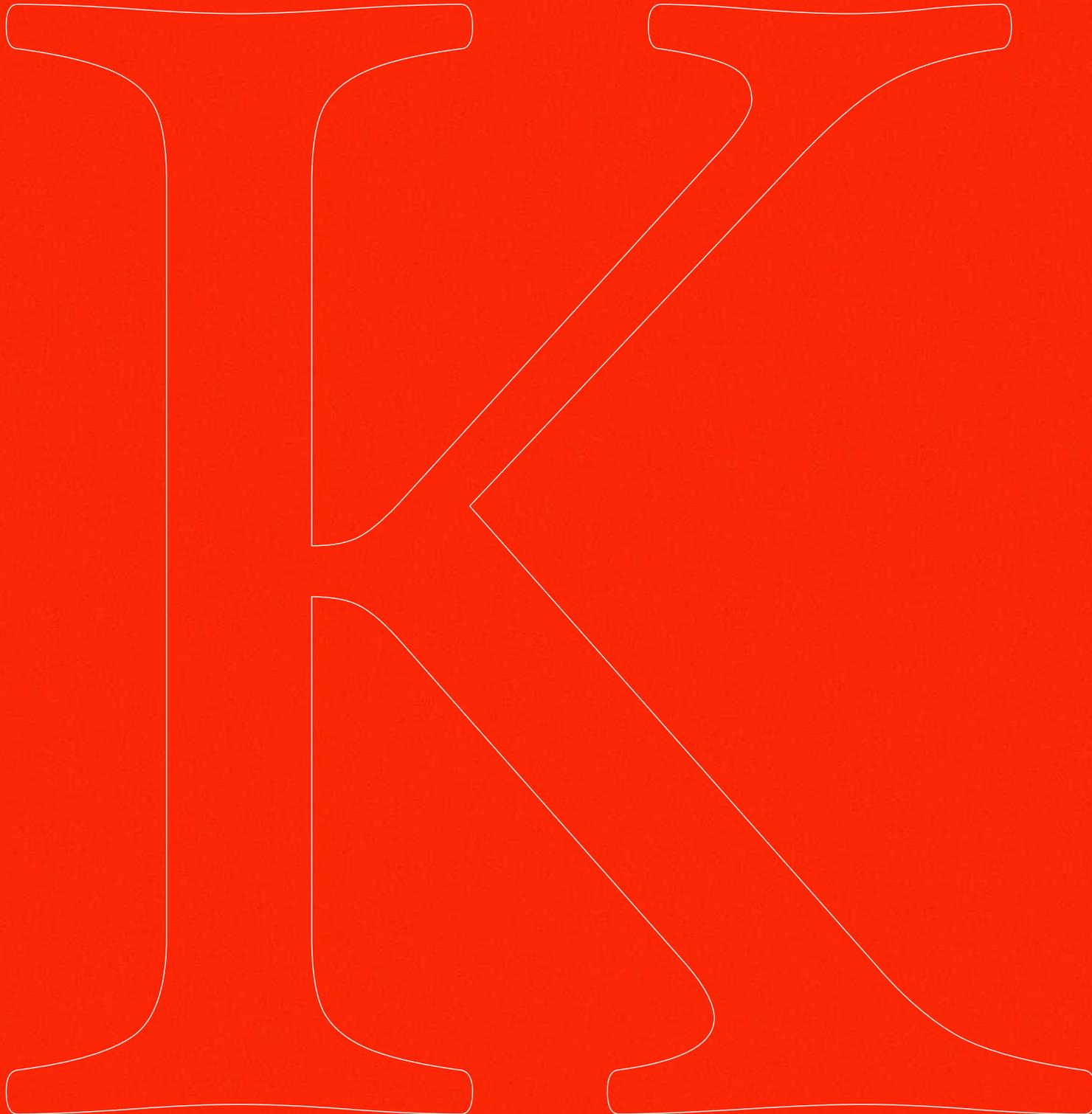
Mujica, Poli. Entrevista personal realizada el 15 de enero de 2022.

Nueve, Tyler. Entrevista personal realizada el 2 de noviembre de 2021.

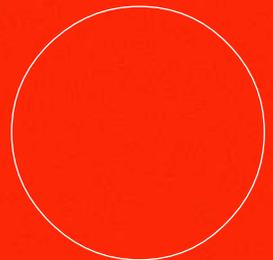
Ontiveros, Carolina. Entrevista personal realizada el 22 de octubre de 2021.

Sebú, Belén. Entrevista personal realizada el 27 de mayo de 2021.

Vaccaro, Javiera. Entrevista personal realizada el 10 de diciembre de 2021.



Anexos





Entrevistas a artistas

Preguntas

P.1: Nombre real y/o nombre artístico

P.2: Edad

P.3: País/ciudad

P.4: ¿A qué redes subes tus piezas?

P.5: ¿Tienes alguna estrategia de difusión? Si es así, ¿cuál? (redes de artistas, publicidad pagada, galerías, etc.)

P.6: ¿Tienes alguna clase de formación profesional?

P.7: ¿Te dedicas al arte a tiempo completo?

P.8: ¿Qué técnicas usas generalmente?

P.9: ¿Cuáles son las ideas/conceptos que articulan o están presentes en tu arte?

P.10: ¿Cómo te gustaría exponer tus trabajos actualmente? (en qué medios, instancias)

P.11: ¿Cómo te imaginas una galería/formas de exponer arte del futuro?

P.12: ¿Ves alguna diferencia entre la difusión entre arte digital y “normal”, si es así cual.

P.13: ¿Sabes lo qué es un NFT? ¿Has realizado alguno? ¿Cómo crees que influirán en el mundo del arte?

1. Fernanda Flores

P.1: Fernanda Flores/3.14conejos

P.2: 23

P.3: Santiago, Chile.

P.4: Instagram más que nada.

P.5: Solo lo que instagram me da, cuando he vendido poleras he pagado un par de veces por publicidad.

P.6: Estudio diseño.

P.7: No.

P.8: Yo creo que lo que más uso es aerógrafo, Photoshop para lo digital y muy de repente lápices de colores o grafito.

P.9: Yo creo que cultura visual, cultura pop de los dosmiles... nuestra época de crecimiento jaja. Cosas relacionadas a la infancia, cosas de Internet, el mundo de Internet. Todas las cosas que puede haber visto un niño que consumía Internet en los dosmiles de manera no regulada y todo lo que eso conlleva.

P.10: Lo que me inviten, lo que sea que signifique que yo pueda ganar plata me gusta. No sé si una galería porque eso ya es como que eres “pro”. Aunque sea una galería pequeña tienes que ser conocido dentro de los círculo, que también son

pequeños pero si estás en el círculo igual los conoces, creo yo. A menos que te inviten a exposiciones random, como a mi que me invitan por conocer gente. Me da lo mismo si es virtual o físico, ponte tu en México igual son movidos en lo digital, lo primero que yo expuse fue en una expo virtual mexicana. Pero en verdad me da lo mismo sea en formato digital o formato real. Yo creo que mientras sea digital... No sé, como sentirlo realmente que está hecho por gente que hace esas cosas (sic.) y no como estas galerías hechas por viejos, y que se nota. Cuando recién empecé la pandemia esto explotó harto, y empezaron a salir muchas cosas como “galería virtual” y era como... *penca*, apretabas una tecla y te ibas moviendo, un click con el mouse, muy absurdo... Como que no usaban lo digital como un medio propio, lo adaptaban a lo que ya existe. En fin, me da lo mismo exponer en cualquier medio mientras se sienta representativo.

P.11: ¿Qué tan futuro? **Lo que quieras, 10 años, 3000 años.** Igual es brígido porque me imagino... Ya, “arte del futuro”, pero siento que solo va a ser más evolucionado en términos de tecnología si te involucras más en lo digital. Yo creo que el arte tradicional del futuro va a ser igual que ahora, osea, me refiero a un cuadrado dibujado. Porque así lo ha sido los últimos millones de años, los últimos 100, 200 años ha sido igual. Pero creo que el arte digital si va a cambiar. Ya cambiaron brígido con los NFTs. Quizás va a ser, como el arte digital partió así súper “el Internet es de todos”, y ahora es como “el Internet es de quien lo pague”, quizás cuál va a ser la siguiente... el anarquismo digital jaja. Yo creo que se va a repetir la historia humana en Internet, la historia del capitalismo, osea, de la vida... Se va a repetir en Internet. O yendo a



otra onda, tal vez te puedes meter en una obra, como realidad *full* aumentada, *full* virtual. Pero en forma político social, la historia de la vida se va a repetir en el mundo digital, y el arte claramente va a estar involucrado porque la gente con plata lo usa para lavar dinero.

P.12: Yo creo que sí, porque con lo digital llegas a todos los lados, otros países, todo el mundo, a cualquier lugar. En las galerías más tradicionales van los mismos tipos siempre, son diez personas que van rotando, no cambian. Incluso aunque los cambies, con la típica cosa de “acercemos el arte a otras personas”, las mismas personas van rotando a otros barrios y se transforma en lo mismo que el Persa... el Persa gentrificado de hoy día. Entonces yo creo que tienes una forma de acercar el arte a la gente mucho más real en lo digital que en lo tradicional.

P.13: Sí conozco y sí he hecho. Complejo... Aun no tengo una opinión cien por ciento formada de los NFT. Yo creo que influyen en teoría, porque como que había explotado esto de “démosle mas opciones a la gente para ganar plata en el mundo del arte”, pero replica el mismo modelo que ya existe en las galerías y grandes subastas de arte. Tampoco revolucionó tanto, solo trajo una práctica al formato digital. Quizás la gente que se dedica a coleccionar, que lo hace por diversión y porque les gusta la tecnología, esa sería la máxima revolución. Aunque también es como lo mismo que coleccionar cosas de tus amigos, como *prints*. Así que no se, no se que tan revolucionario es en el mundo del arte. Es como novedoso porque es digital, y la gente no entiende las cosas digitales... me hablo a mi misma también, lo encontré *cool* porque era

digital. Ya, y aquí viene el porque teóricamente sí es revolucionario: porque mueve tanta plata que obvio que lo va a ser, todas las cosas que mueven grandes cantidades de plata son importantes en la historia del mundo.

2. Murakit

P.1: Carolina Ontiveros/Murakit

P.2: 24

P.3: CDMX, México.

P.4: Generalmente a Instagram, ahora estoy comenzando en los NFTs y las estoy subiendo a Foundation o Hic et nunc.

P.5: Eh, no, en realidad no... bueno al principio si usaba una estrategia, que era difundir mucho y muy constantemente mi trabajo, pero poco a poco se ha ido... bueno, como que los proyectos solitos han hecho que los trabajos se publiquen. Pero no, así de pagar publicidad o pagarle a alguien, eso no.

P.6: Si, de hecho tengo una licenciatura de diseño en medios digitales.

P.7: No, es medio tiempo porque también hago páginas web.

P.8: Uso varios lenguajes de programación como Javascript, java y c#. Para programas de modelado tridimensional uso

Blender, Cinema 4D y para videojuegos Unity.

P.9: Identidades femenines en el internet, videojuegos, arte y anime, buscando su intersección entre lo digital y análogo por medio de interfaces digitales.

P.10: ¿Hablas de algún medio en específico, o como? **No, lo que se te ocurra donde te gustaría que expusieran tus obras.** Si, pues sí, estoy abierta realmente a cualquier espacio, principalmente galerías independientes y galerías online, espacios online.

P.11: Creo que van a seguir, bueno van a haber dos formas; obviamente un poco igual como ahorita la física, pero creo que ambas formas van a evolucionar. Creo que los espacios físicos se van a volver... Bueno esperaría, que se volvieran más como nuevos templos, digo, como antes el arte estaba enfocado en venerar a dioses, me gustaría que en un futuro fueran como templos, no con una deidad pero tal vez con algún... Sailor Moon o algo, un personaje de anime jaja... O algún Pikachu o algo así. En espacios virtuales pues si esperaría que la realidad virtual se usara muchísimo más, tanto la realidad virtual como la realidad aumentada.

P.12: Pues creo que ya hay varios espacios que están intentando adaptar las dos, que creo que al final es lo que se debería hacer. O sea que no deberíamos enfocarnos solo en lo digital o solo en lo físico, si no que evolucionar y de pronto tener un espacio físico, una exposición digital...

P.13: Si, pues ahorita llevo ya como dos meses, realmente no llevo mucho. Me ha interesado, y obviamente tiene sentidos



artísticos muy riesgosos, por la banalidad de la imagen... Como el arte se vuelve totalmente virtual, y además su valor aumenta, hasta más que el valor de una pieza física. Que exista esa posibilidad es impactante, al menos como artista digital, porque bueno, como que acá en México no están muy abiertas las puertas para el arte digital, entonces de pronto ver estas plataformas que te dan esas posibilidades si se me hace muy increíble. Creo que mucha gente no entiende el valor de que una pieza esté en la blockchain, porque... Osea la civilización humana lleva toda la historia tratando de guardar información; por medio de libros, videos, imágenes... Pero nos estamos dando cuenta que donde realmente puede perdurar algo es en la blockchain, en el Internet, más que en algún medio físico, ni siquiera en una computadora nada más. Todo este medio de Internet que preserva la información de una manera inhackeable también se me hace algo muy avanzado.

3. Norka Ivanov

P.1: Norka Ivanov

P.2: 30

P.3: Concepción, Chile.

P.4: Las subo a Instagram. También tengo un tumblr, pero que lo actualizo muy poco, y ahora justo me invitaron a participar en una plataforma de venta de NFTs y ahí se viene próximamente, el próximo mes quizás, porque igual es caro.

P.5: No, solo estar mucho en Internet, esa es mi técnica.

P.6: Ehh, no... Osea si, estoy licenciada en Artes Visuales de la Universidad de Chile pero ahí no aprendí nada digital.

P.7: No, yo creo que es como un part time. Tengo otro trabajo, que me permite pagar el arriendo y eso.

P.8: Trabajo en general con un aplicación en el celular que se llama dotpict, o con Photoshop y Wacom.

P.9: Los conceptos que están presentes continuamente en mis trabajos son lo efímero, el momento meditativo, la introspección, la soledad y lo romántico.

P.10: Me gustaría que existiese una galería que se especializase en arte digital, pero que sea física igual. Siento que visitar una página de Internet igual no logra... Porque está lleno de estímulos Internet, entonces no logra esa distancia que uno necesita para llegar a entender o conmovirse con algo. Entonces eso sería lo ideal; una galería, me imagino llena de pantallas, o en vez de paredes pantallas gigantes, o no sé, proyectores.

P.11: Es que siento, como te decía, siento que tiene que existir un lugar físico o amplio, no se, no me lo puedo imaginar, porque por ahora todo se escapa mucho de esa materialidad más digital.

P.12: Si veo una diferencia, y siento que esa diferencia se trata de eso, de que el lenguaje digital está como metido en nuestra

vida como de forma, no sé... Demasiado amplia. Entonces hay muchas cosas que pasan todo el tiempo, y uno observa todas las páginas, todas las aplicaciones, entonces siento que cuesta a veces separar algo y verlo de una forma más contemplativa, creo que eso es lo que pasa con las pantallas; uno las utiliza mucho, o sea son muy utilitarias, y el arte es todo lo contrario a utilitario.

P.13: Sé lo qué es, y aun no transformo ninguno de mis dibujos en NFTs, porque aun estoy juntando la plata para hacer el primero, porque los gastos del movimiento de la criptomoneda son muy caros, entonces estoy en eso. Siento que igual puede ser en un futuro algo más común y más importante dentro de los artistas digitales, porque siento que aún sigue siendo algo reducido y de lo que no se sabe mucho, no se sabe mucho de los coleccionistas de arte digital. Todavía, no se a mi, me da un poco de miedo pero me gusta mucho la idea de que algo digital permanezca en lo digital y sea eso, solo eso y con eso ya sea lo suficientemente importante y valioso. Entonces creo que por ese lado es muy bacán el tema de los NFTs.

4. Tyler Nueve

P.1: Tyler Nueve

P.2: 29

P.3: Coquimbo/Santiago, Chile.



P.4: De momento estoy usando sólo Instagram para compartir mi arte.

P.5: Hoy en día estoy en una transición de lo que es compartir mi trabajo, y la verdad es que no tengo ninguna estrategia. Subo cuando quiero, sé de marketing digital pero no lo utilizo. Cuando quiero subo algo, y si no puede pasar un mes y no subo nada.

P.6: Si, soy diseñador industrial.

P.7: Si, se podría decir que sí.

P.8: Varias... desde el graffiti, igual uso lápiz grafito como esbozo. También me gusta mucho el tiralíneas 005 muy fino, y con ese voy sacando ideas rápidas. En una hoja la lleno y voy segmentando. Ahora hace poco me compré un Ipad entonces ahí también voy metiéndome a lo digital, aunque antes igual utilizaba Photoshop e Illustrator, pero ahora estoy como *full* con todo; parto del sketch, sea en el iPad o en papel y después eso lo llevo a una pintura en un canvas, o al graffiti. Y bueno, en las pinturas en canvas estoy usando técnicas mixtas; uso aerógrafo, spray, pintura acrílica, látex, esmalte sintético... me estoy aferrando a todos los recursos que tenga. En el Ipad estoy usando Procreate.

P.9: Trato de transmitir un poco lo que vivo día a día, lo cotidiano y las cosas que me van sorprendiendo. Pero al final es un conjunto de cosas, trato de que sea lo más sincero posible y que sea algo mío, personal. Eso incluye varias cosas, mis gustos personales, mis emociones... los animales, la natura-

leza, la observación, Internet, que me gusta harto igual... y la música. Entonces todo va mezclado, cuando pinto me gusta escuchar harta música. De repente estoy bien moderno con la música y de repente digo "no, esta música es lo mismo todo el rato" y me gusta irme para atrás, los 50, los 60. Voy indagando todo lo que me puede entregar, nutrirme de todo lo que vivo día a día. Pero principalmente son gustos, vivencias que de repente no se entienden pero el código queda ahí. Algo que vi y me marcó; una foto de un perrito que vi en la calle o unas flores que les saqué foto cuando iba al trabajo... Todo eso va ligado, al final es todo lo que vivo.

P.10: Siempre es mejor ver las cosas en vivo, por eso también hago graffiti, porque está en la calle y se mantiene vivo. Eso es lo que más me gusta, que esté ahí. De repente tu tienes una pintura en una foto y se ve muy bacán, pero cuando la ves en vivo se ven los detalles, que de repente quedó el lápiz grafito y se marcó. Esas cosas me gusta observarlas, que se mantengan. Siempre es mejor observar el arte en vivo que en digital o en una revista.

P.11: Quizás puede ser algo holográfico... no sé, es loco. También encuentro genial cuando se apropian *full* de las galerías y generan una experiencia completa. Por ejemplo, la entrada de la galería tiene una escultura, y ahí llevar tu cosmovisión y tu universo a lo físico. Eso es como el futuro en cada artista, y aunque se haya hecho antes o después igual va a ser el futuro; demostrando el esplendor de tu arte hasta por los poros, en todos los formatos. Me imagino algo así, algo en blanco como una galería, transformada por ti al máximo, y que se genere una experiencia.

El arte digital, como la gente navega y tiene más acceso a todo eso, puede llegar a ti y la gente puede llegar a ver tu trabajo con mayor cercanía. En cambio lo que está en vivo siempre es una pura localidad y se reduce a eso. Esas son como las grandes diferencias; el arte digital vuela por las redes, cualquier persona lo puede ver. Eso igual hace que se generen cosas bacanes, pueden salir negocios internacionales, colaboraciones con artistas que te gusten. En cambio, si bien es bacán verlo en la realidad, se acota a solamente a una localidad, que también es bueno, pero para llegar a más personas se tiene que generar mucha más energía.

P.12: No, creo que no sé qué es eso. **Es como una forma de vender arte.** Ah, pero es como por una página ¿no cierto? **Si, hay varias páginas.** Es como una especie de subasta por internet... Si, si te cacho, he estudiado eso, de hecho lo he investigado y lo he visto como una oportunidad futura para hacer negocios con eso. El concepto que abarca es como... tú puedes comprar una pieza de arte pero la pieza de arte igual se degrada, en cambio aquí tu compras el archivo de la pieza de arte, y es el original y eso no se va a transformar nunca. ¿Algo así o no? **Si, pero la imagen puede seguir existiendo, por ejemplo si subiste la imagen a Instagram puedes vender el NFT y la imagen puede seguir en Instagram.** Si, es como la legitimidad del asunto, es algo raro... es como una certificación de tu arte, algo así... Si, si he visto eso, hay harta gente que está haciendo negocios grandes con eso. Es raro, y además hay que estudiarlo y meterse a fondo, tampoco es como "ah ya me meto y gano plata al tiro". Yo creo que es un camino particular igual... Pero lo he visto y me ha llamado la atención, lo encuentro interesante.



P.13: Yo creo que si bien va a generar una revolución en todo esto, el arte es algo muy puro, que aunque se quiera comercializar es una esencia básica de cada ser humano. Puede generar grandes cambios comercialmente, pero lo que es la esencia verdadera de cada artista no va a cambiar nada. Igual, ocurren varias cosas, porque el hecho de que sea una oportunidad de negocios grande, hace que tú también empieces a crear en base al negocio y en base al dinero, y eso igual hace tu arte un poco más comercial, más sintético y va atrofiando un poco la mente del artista. No digo que hacer dinero del arte sea malo, solo que a ti te va a alejar un poco de lo que es ser tú. Pero sí va a generar una revolución en el asunto, va a generar un quiebre.

5. Varkito García

P.1: Varkito García

P.2: 36

P.3: Santo Domingo, República Dominicana.

P.4: Últimamente a Foundation por los NFTs, y bueno la comunidad de NFTs convive en Twitter, así que me he tenido que dedicar al Twitter. También Instagram siempre, todo el tiempo.

P.5: Simplemente intuición, cuando tengo algo lo publico, pero nunca he pagado por publicidad. Lo único que yo hago es estar en comunidad, con artistas, compartir las cosas de

mis amigos y lo que me gusta. Imaginarme que no existen las barreras territoriales, que en internet en verdad no existen, y tener una comunidad sin límites. Abrazar esa idea de que el territorio no es lo principal. Por eso pertenezco a una comunidad de artistas digitales, o artistas en general, que es universal.

P.6: Sí, estudié en una escuela de arte y diseño, pero no terminé porque era muy rebelde. No tengo título, era muy rebelde, no estaba de acuerdo con muchas cosas jaja. También el Internet me formó; tumblr, DeviantArt... Eso fue otro tipo de educación a parte de la académica. Cuando hablo de mi educación artística no separo eso. También mi padre es artista, entonces es muy natural para mí convivir siempre con el arte. Estaba en mi vida desde muy chiquito, ese ambiente.

P.7: Sí, completo, tengo varios años ya. Arte, cultura, y música experimental, pero todo eso es arte. Trabajé un poquito en publicidad pero no me gusta para nada. Es más natural a mi trabajar en arte que trabajar en una oficina.

P.8: Uso varios. Todo parte del dibujo. Yo estudié diseño gráfico pero no lo ejerzo directamente, porque no lo hago para ningún cliente, si no que aplico mis conocimientos y sentido gráfico a mi trabajo. Pero no lo hago para clientes o con mensajes específicos. Por no venir directamente de estudiar Bellas Artes, por no tener la formación de artes plásticas como escultura y así, la computadora siempre ha sido parte de mis herramientas, naturalmente, y por el hecho de poder hacerlo en mi habitación. No fue algo pensado, fue más circunstancial y natural, salió así, por el hecho de estudiar diseño gráfico

también. En cuanto a programas utilizo todo lo de Adobe, menos After Effects, más que nada Illustrator, Photoshop y Premiere. Final Cut también aunque es medio diabólico jaja. También uso un emulador de la computadora amiga, que era una computadora con que se hacían gráficas y videojuegos, que tenía un software que se llamaba Deluxe Paint, que era como magia digital. Tiene soluciones visuales de animación y dibujo muy específicas, pero que son muy nostálgicas. Tiene límites a los que tienes que adaptarte a trabajar en tramas, contrastes, animación con colores cíclicos. El programa que yo uso emula a Deluxe Paint, y es muy mágico. Y dibujo con mouse, solo con mouse, nunca con tableta.

P.9: Mira según yo, hay mucha referencia al cielo, pero no literalmente. Hay como una constante idea, sentimiento de seres o elementos voladores. Hay un tipo de elevación siempre, un ala o algo híbrido, una inclinación hacia arriba, por eso digo que es el cielo. También elementos como enojados, hay como una furia. Pero siempre está acompañada de corazones o de elementos y colores sutiles. Hay mucha distorsión, hay un sentido de querer siempre buscar armonía propia. Las composiciones no son tan predecibles, nada perfecto. Siempre va a tener un elemento que va a ser caótico, como fuera de lugar, pero dentro de mí tiene sentido. Es como un propio caos y un propio orden. Hay furia y hay amor también; la furia de Dragon Ball mezclado con la sutileza de Hanna Barbera ¿sabes? La narración sutil, dibujo sutil, conviviendo con la furia. Todos son interpretaciones de símbolos también. Para mí todas las cosas las hizo un ser humano, quien puso los nombre a las cosas, quien creó el alfabeto... ¿por qué todo el mundo lo adoptó como algo real que nadie cuestiona? Entonces hay mucho



de eso también, cosas más subconscientes. Pero eso, mucha referencia al cielo, furia, símbolos. Me gusta observar la forma, la energía que me da un símbolo, tomarlo para mi y darle otra energía, referente a mi trabajo.

P.10: Actualmente NFTs, porque yo tengo mucho tiempo en tránsito, como soy de República Dominicana, pero mi trabajo en República Dominicana es muy alienígena ¿sabes? También por venir del diseño gráfico siempre he hecho cosas híbridas, que no son necesariamente un cuadro, que se pueden enviar por correo; híbridos entre mercancía y Bellas Artes. Tengo mucho tiempo donde convivo en Internet y quiero que mi trabajo conviva más ahí porque no lo tengo que limitar a la cabeza de una nación. Lo que yo quiero es que las instalaciones mezclen todo, físico con digital, que yo lo he hecho pero han sido como probadas de lo que yo quiero en realidad. Pero mi meta es tener una obra tipo instalación, agregar un sentido 3D sin tener que necesariamente pintar o esculpir. Yo creo que también quiero hacer ropa, estoy creando una marca con mi esposo. Yo antes de la pandemia estaba muy claro de lo que quería hacer, pero ahora que estoy retomando volver al mundo físico, todavía no lo tengo tan claro. Hay cosas que quería hacer antes de la pandemia, cosas físicas, pero ya no me parecen tan emocionantes como antes.

P.11: Una galería que conviva entre la gente, no necesariamente que se aprecie como lo hacemos ahora, que sea como Disneyland pero de arte, algo arquitectónico también. El futuro no es solo una forma o una sola cosa, eso me parece autoritario. Entonces algo que mezcle distintas formas, distintos tipos de galería, que no sea autoritario.

P.12: El medio tradicional tiene un respaldo más elitista. Los NFTs están cambiando la cosa, pero los colectores no tienen tanta educación visual o artística en comparación al mundo dentro del mercado y difusión de arte, que tiene mucha educación, es muy elitista. Yo creo que esa es la diferencia, que el arte digital... bueno el New Museum tiene el mismo nivel que lo tradicional, pero es para algunos artistas que siguen ciertas normas, que se tratan igual que el arte físico. Siguen siendo artistas que tienen una formación alta en arte digital, arte electrónico, estudiaron en buenos lugares... En ese sentido, cuando viene de esos artistas sigue tratándose igual, sigue evaluándose igual.

Como el Nuevo Museo de Nueva York, son unos cuantos que invierten en educación electrónica y digital, no es lo mismo que alguien dibujando en su casa. Sigue siendo lo mismo. Con los NFTs, quienes los evalúan, los colectores y así, no tienen el mismo nivel de educación artística. No requieren que el arte sea sofisticado, que tenga un mensaje. Alguien hace una carita que les hace sentido, ya, invierten en eso. Pero los espacios de arte digital tienen el mismo protocolo; hay curadores, historiadores, el mismo capitalismo del arte. Tener que invertir en educación para recibir reconocimiento, es lo mismo. Por ejemplo, Foundation es por invitación de un artista, entonces el reconocimiento viene de los que pertenecen a ese mismo mundo. Yo soy un poco radical, no me dejo cegar mucho por ese tipo de cosas, yo también vengo de una escuela elitista, Parsons, que tiene sede en RD, por eso me pelie con ellos jaja, yo tengo privilegios, no lo niego. La inversión en educación tiene un lugar especial dentro de las personas que aprecian arte, que te van a decir “eso es arte, eso tiene este valor”

P.13: Yo creo que ya influyó. Las galerías no entienden muy bien, quieren entender pero no entienden cómo los NFTs pueden ser parte de esto. Para mi por ejemplo, es que por fin el arte digital tiene una justicia, un hogar. Pero eso viene con un dolor, de las galerías que no lo aprecian. Siendo honesto, no está muy distante del mercado actual capitalista del arte, los NFTs. Yo creo que eso surgió algo que no necesariamente necesita una galería detrás, no necesita el juego del elitismo. Al final, por más que interactuar y todo uno busca vender, todo el mundo busca sobrevivir. Las galerías todavía no saben como entrar a ese mundo, a diferencia de estas no se necesita que te quiten 50% por una obra. En los NFTs, Foundation viene siendo lo más “galería” que hay, es como el Moma de los NFTs, más contemporáneo, y te quita como un 10%. Entonces ese juego de las galerías de quitarte un 50%, de las jerarquías, no existe en los NFTs. Si un artista viene del mundo digital, se va a meter a hacer NFTs, se va a adentrar en ese medio, qué es más directo y las respuestas son más rápidas. Al ser internet todo es muy rápido. En las subastas, ya si en 24 horas no vendiste nada, ya fue, ya perdiste, eso no es muy saludable. Esa jerarquía y manejo del mundo del arte, que viene de las galerías, ya eso no existe, entonces le da oportunidad a más personas, más trabajo, que más personas sean reconocidas sin tener un background de haber exhibido, acá tienes la oportunidad de ser reconocido, de vender tu trabajo. La galería es como un banco, como cuando vas a pedir un crédito, te dicen “bueno muéstrame que usted tiene crédito para darle un crédito”, en el arte es “muéstrame el curriculum y te doy una residencia” pero ¿cómo armas un curriculum si no tienes residencias?. Tu necesitas ser alguien para poder pertenecer, cosa que no existe con los NFTs.



Entrevistas a posibles destinatarios

Preguntas

P.1: Edad

P.2: Ocupación

P.3: ¿Has asistido a exposiciones virtuales en los últimos dos años?

P.4: ¿Solías asistir a exposiciones/museos pre pandemia?

P.5: ¿Cómo te imaginas/te gustaría que fuesen formas no físicas de experimentar arte?

P.6: ¿Cómo llegas a cuentas/páginas de arte en redes sociales?

P.7: ¿En qué criterios basas si decides o no seguir una cuenta de difusión artística?

P.8: ¿Has adquirido/considerado adquirir un NFT? ¿de ser así, cuales fueron tus motivos para hacerlo?

1. Javiera Vaccaro

P.1: 22

P.2: Diseñadora/Ilustradora

P.3: Nunca había ido a ninguna exposición virtual, pero últimamente me ha dado curiosidad. Siempre me sale que D21 hace exposiciones virtuales y siempre había querido meterme a ver, ahora hace poco lo hice y muy *cool* en verdad. Es como en 360°, también hay links a todas las obras, a videos... También hay PDFs, es muy interesante.

P.4: Sí, solía ir a exposiciones y museos antes, de hecho iba harta. Iba cada vez que me enteraba de algo o me daban ganas de ir. Igual encuentro que es muy parecido... bueno, quizás no tan parecidas. En lo online siento que no te dan tantas ganas de quedarte viendo, o por lo menos yo cuando iba pensaba “tengo ver y leer todo, admirar todo harta rato”, pero online lo veo un segundo y listo. Pero es genial igual esto de que puedas ver los links, los pdfs y todo eso.

P.5: Me acuerdo que una vez fui a una exposición y en una parte había algo de realidad virtual; había que hacer una fila gigante para ponerse los cascos, y era casi que un juego. Era demasiado genial, me gustó mucho. Siento que por ahí podría ir la cosa en un futuro, creo que es una forma muy interesante de ver el arte más allá de lo convencional. Es como meterte en la obra, como ver una película en tu cerebro, donde todo está pasando al mismo tiempo

P.6: Llego más que nada por Instagram... antes también por tumblr, ahí seguía a todos los que me salían en el *feed* y me gustaban. Ahora sigo un par de cuentas de difusión que suben varios artistas, ahí sigo hartos artistas que comparten.

P.7: Me gusta lo que no sea tan convencional. En el mundo del arte de Instagram hay demasiadas cosas de *fan art*, *sketch-books*, cosas que encuentro que están muy repetidas, entonces no me gustan tanto. Creo que veo más los estilos de lo que suben. Quizás en aspectos cromáticos también, que haya armonía en el perfil en sí. Mi criterio es más estético.

P.8: No, no he adquirido ningún NFT. Tampoco planeo adquirir ninguno, no soy coleccionista de arte. Pero por lo que he visto, en general para la gente que le gusta el arte, no a la que produce obras, si no la que lo aprecia pero no sabe pintar, dibujar o lo que sea, los NFT son algo que realmente consumirían, que les gustaría comprar.

2. Mauricio Aguirre

P.1: 25

P.2: Fotógrafo

P.3: Creo que a un par solamente, sobretodo cuando estaba empezando a meterme en los NFTs

P.4: No mucho la verdad. Igual en mi ciudad no hay muchas



exposiciones ni actividades culturales. No es que no tenga interés, pero por acá así de forma física no hay tantas opciones *¿De que ciudad eres?* De Calama.

P.5: No sé... no lo he pensado. Quizás algo como holograma, o algo muy inmersivo, que sea difícil diferenciarlo de la vida real.

P.6: Uff, no sabría decirte... ¿unas 10 o 20 quizás? La verdad no uso mucho Instagram ni redes sociales... O sea sí, pero más que nada para compartir mis fotos, no tanto para ver ese tipo de contenido ni hablar con más gente.

P.7: En sí me gusta el estilo yo creo... También juega un rol el cómo se vea el perfil a simple vista, si está ordenado, tiene buenas fotos, buenas composición... no me gustan esas páginas que se ven muy "al lote"

P.8: Si, he comprado dos, y probablemente compraré más. Mis motivos fueron la estética, la apariencia del NFT, que fuera algo que me pareciera atractivo y bonito. Yo creo que en un futuro, evolucionarán junto al metaverso y la venta de propiedades digitales o incluso eventos, donde todo va a ser ficticio pero comerciable.

3. Pablo Bertolotto

P.1: 24

P.2: Tatuador/Estudiante de comunicación audiovisual

P.3: Si he asistido, pero no a tantas. Generalmente las ojeo, pocas las he explorado en profundidad. Eso sí, el semestre pasado tuve que hacer una exposición virtual para un ramo de la universidad, la hicimos en Mozilla Hubs. Ahí vi hartas para tener una mejor idea de como hacerla, y me gustó bastante ese mundo de la realidad virtual de forma expositiva y relacionada con el arte.

P.4: Si, iba harto a museos, también a exposiciones de arte, pintura, muebles... era algo que me gustaba hacer a menudo.

P.5: Poder participar de experiencias inmersivas, donde te sientas dentro de algo, quizás que uno tenga un poco de agencia como en los videojuegos. Que tuviese un concepto detrás, o una meta, eso sería interesante. Pero sobretodo que juegue con tu percepción, estar muy metido en la experiencia y que sea difícil desconcentrarte con estímulos externos.

P.6: Porque veo lo que suben otras cuentas de arte o personas que yo sigo. Suben algo que me parece atractivo, lo aprieto y lo sigo. También a veces instagram me recomienda un poco de eso, si no en las mismas historias de las cuentas.

P.7: Primero es lo original que me parezca, lo entretenido que me parezca, que tenga una estética consistente también es importante. Y que sea una página activa, más que la cantidad de seguidores, pero que tenga harto contenido. ahora para definir un poco lo que es original para mí, que es algo subjetivo.

P.8: Lo he pensado, pero siento que se muy poco del tema

aún. Lo veo como una cosa de negocio, más que algo que potencie el arte.