

Mesa N°25: Entre la politización y la experimentación: prácticas artísticas y culturales en la historia reciente de América Latina (1960 – 2010)

Coordinadoras: Burkart, Mara (CONICET/UNSAM) González, Alejandra Soledad (UNC-CONICET) Lucena, Daniela (UBA-CONICET)

Mundos Paralelos

Entre lo virtual y lo físico: instalaciones multimediales de Gabriela Barrionuevo

Navarta Bianco, Fabiana¹

fabiananavartabianco@gmail.com

El presente trabajo tiene por objeto de estudio *dos instalaciones multimediales de la artista cordobesa Gabriela Barrionuevo, “The Boluditos Making Machine” y “Redacción. Tema: La Vaca” realizadas en la ciudad de Córdoba, en junio del 2011.*

Este trabajo surgió como interrogante después de la participación en las VI Reunión Nacional de Investigadores en Juventudes de Argentina². En ese marco, presentamos un trabajo titulado *De la emergencia de jóvenes artistas a su consolidación como artistas reconocidas en el ámbito cordobés. Los casos de Martha Bersano y Gabriela Barrionuevo*³, sobre la muestra llamada *De Argentina y sus relatos* realizada en 2011 en el Espacio Cultural Museo de las Mujeres ubicado en el centro de la capital cordobesa⁴.

Esta muestra suscitó nuestra atención por dos motivos. Por un lado, por combinar arte digital a cargo de Gabriela Barrionuevo, y escultura a manos de Martha Bersano, siendo una puesta innovadora para un centro cultural estatal que abría las puertas ese mismo año. Además, porque las artistas eran dos mujeres, quienes, a raíz de su vínculo como estudiante, en el caso de Gabriela Barrionuevo y docente en Martha Bersano, lograron forjar una relación de amistad que perdura en el tiempo.

¹ Investigadora en formación en el Proyecto de Investigación: *Hacia una Historia Cultural del pasado reciente argentino: artes, juventudes y políticas en la segunda mitad del siglo XX. Córdoba en red (inter) nacional, Ciffyh, Universidad Nacional de Córdoba*

² Realizadas los días 14, 15 y 16 de Noviembre de 2018 en la ciudad de Córdoba, Córdoba, Argentina

³ Trabajo realizado por Fabiana Navarta Bianco

⁴ Rivera Indarte 55, ciudad de Córdoba

De aquel trabajo, nos quedó pendiente haber profundizado la vinculación de Barrionuevo al arte multimedial, teniendo en cuenta que su prolífera obra no sólo se circunscribe al amplio mundo digital, sino que la misma está compuesta también por dibujos y grabados.

Barrionuevo, se inicia como grabadora explorando posteriormente el arte digital, autoreconociéndose desde hace más de una década como artista multimedia, abriéndose camino al trabajo con otros colegas y personas interesadas por las mismas temáticas. Compartiendo sus obras en internet y posteriormente ampliando su participación en muestras e instalaciones en museos, centros culturales, en teatro, invitando en la mayoría de los casos a la intervención de los “usuarios/público” en sus obras.

Decidimos enfocarnos sólo en dos de las *instalaciones multimedia* de Barrionuevo, porque fue a partir de su experiencia de “Argentina y sus Relatos”, que logrará exponer instalaciones que combinan arte digital y dibujos en varias instituciones culturales, abriendo su obra a un público más vasto.

En este sentido, nuestros interrogantes versan en relación a ¿cómo fue la transición de Barrionuevo desde el grabado al arte digital? ¿cómo y por qué fue cambiando su producción artística multimedia a partir de las instalaciones? ¿qué la impulsó a buscar otros medios de difusión de su arte multimedia por fuera de internet? Estas preguntas estarán guiadas por los siguientes objetivos:

- ✚ Reconstruir brevemente la trayectoria artística de Gabriela Barrionuevo
- ✚ Identificar aspectos básicos del arte digital, distinguiendo arte para internet de arte en internet
- ✚ Reconocer el impacto e interés del arte digital en la artista Gabriela Barrionuevo
- ✚ Especificar las características del público de arte digital en relación al público consumidor de exposiciones físicas

De este modo, el presente análisis intentará reflexionar sobre cómo se conjugan distintos lenguajes en las artes para dar forma a nuevas visiones, formatos y formas de ver el mundo. En este sentido, sostenemos que Gabriela Barrionuevo, una artista formada en los '90 se vio impulsada a explorar nuevas fronteras en el arte cordobés, propias del *arte*

*experimental*⁵ de aquella década y cómo a través del trabajo colaborativo con otros artistas vinculados a distintos subcampos del arte y buscando otros medios de exponer su arte digital, ha logrado seguir trabajando hasta la actualidad esa expresión artística. Entendiendo de esta manera, que para Barrionuevo el arte digital no fue una moda pasajera de la década de los '90 y principios del 2000, sino es una manera de hacer y concebir el arte.

Pasando revista a dos instalaciones de Barrionuevo “The Boluditos Making Machine” y “Redacción. Tema: La Vaca” desarrolladas en la exposición “De Argentina y sus Relatos” conjuntamente con la escultora Martha Bersano, veremos cómo acercó a públicos no habituados al arte digital, otra forma de hacer arte. Logrando desde nuestro punto de vista dos aciertos en la trayectoria de Barrionuevo, por un lado, esto le permitió desarrollar otra manera de mostrar *su arte* sacándolo de encasillamiento del *arte experimental*, que generalmente circula en galerías privadas, para sumergirlo a un público más amplio a través de las instalaciones en instituciones de gestión estatal. Por el otro, problematizar el rol que el mismo *público/espectador* puede tener de sí mismo frente a una obra de arte, posicionándolo como un espectador activo y que éste cuestione su acción/vinculación con el arte (Canclini, 2013: 17).

Por lo tanto, consideramos necesario para complejizar el análisis de una parte de la trayectoria de Barrionuevo, abordarlo a partir de la *historia del arte desde una perspectiva de género* planteada por Rosa. Este enfoque intenta “integrar en un contexto cultural a las artistas mujeres, para lo cual se estudia no sólo las experiencias sociales, en la esfera pública y la vida privada, sino sus limitaciones educacionales” (Rosa, 2009: 6).

Para encuadrar este abordaje en términos más específicos, tomaremos el enfoque de Becker, quien desde la *sociología del arte*, plantea la importancia de rescatar al arte como una red de cooperación en la que está involucrado un/a artista para producir sus obras y no analizar las obras de arte como un acto individual producto de la creatividad. De esta manera, el autor entiende al arte no “como algo especial, en el que emerge la creatividad [...] sobre todo en las grandes obras de los genios. La tradición dominante toma al artista y la obra de arte, y no la red de cooperación, como puntos centrales del análisis del arte como

⁵ El arte experimental, anticipa nuevas situaciones culturales. “El carácter experimental del arte radica en una serie de operaciones desplegadas sobre diversos materiales e ideas, cuyo fin es la mismísima manipulación y el ejercicio en vistas al descubrimiento de nuevas posibilidades formales y conceptuales” (Kozac, 2012: 108)

fenómeno social” (Becker, 2008:11). En este sentido el arte digital está pensado en términos colaborativos, en donde la participación activa de diversos actores crea la obra.

Emplearemos para este abordaje fuentes digitales y escritas : página web de la artista <http://gabrielabarrionuevo.com/#!/-inicio/>, las páginas de otros proyectos de Barrionuevo (como <http://www.elerizo.com.ar/>, <http://www.nodo940.com/>) libro catálogo “De Argentina y sus relatos”; que nos permitan reconstruir la trayectoria artística y analizar algunas instalaciones de Barrionuevo.

BIO_ Gabriela Barrionuevo

Gabriela es hoy una artista reconocida en el ámbito cultural cordobés, siempre buscando, explorando otras maneras de expresarse. En este sentido, el enfoque de historia del arte con perspectiva de género, nos acerca a otras maneras de abordaje de trayectorias artísticas, interpelando en este caso la historia de Barrionuevo.

Gabriela nació en 1971 en la ciudad de Córdoba, disfrutando de su infancia en la que dibujaba donde y sobre el soporte que encontrara (Barrionuevo & Bersano, 2012: 179). Entrados sus 15 años, comienza a transitar los pasillos de la Escuela Provincial de Bellas Artes Dr. Figueroa Alcorta, para acudir a los talleres libres donde aprenderá la técnica del grabado de la mano de Héctor Galletto, quien la impulsará a realizar su primera exhibición en 1990. Su formación profesional la cursará en esa misma casa de estudios, donde en 1992 obtendrá el título de Perito y Profesora de Artes Plásticas, y en 1995 el de Perito y Profesora de Dibujo y Grabado de Nivel Superior. Siguió perfeccionándose y en 1999 obtuvo la Postitulación en Plástica, otorgado por la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba.

En 1990 cursará en la cátedra de Composición Plástica a cargo de Martha Bersano, quien años después le dirigirá sus prácticas docentes. De ese vínculo docente-estudiante, se forjará una relación de amistad, que trascenderá las charlas propias del ámbito académico y profesional, convirtiéndose además en compañeras de proyectos, trabajando juntas en la muestra “De Argentina y sus Relatos” de 2011 (Espacio Cultural Museo de las Mujeres, Córdoba), la segunda intervención multimedial de Barrionuevo en una institución cultural de gestión provincial (Barrionuevo & Bersano, 2012: 21).

Gabriela también forjó su vocación docente, siendo actualmente titular en las cátedras de Dibujo II, Dibujo III, Investigación en Artes, y Lenguaje digital y Audiovisual de la misma casa de estudios de donde egresó.

Además, recibió menciones por su nivel académico, particularmente en 1995 la medalla que le otorgó el APAC (Artistas Plásticos Asociados de Córdoba) al mejor promedio de su promoción, al igual que en el mismo año lo hiciera el Rotary Club por el mejor Trabajo Final de Carrera. Esto confirma las hipótesis que trabajaron investigadoras como González (2011) para Córdoba y Rosa (2009) para Buenos Aires, en relación a que la formación académica para las mujeres artistas es mayormente requerida en contraposición a los varones artistas, a quienes no se les exige el nivel académico que sí es requisito para que las mujeres reciban cierto reconocimiento en el mundo del arte. De ahí la mayor exigencia a la que se ven expuestas las mujeres artistas en comparación a sus colegas masculinos.

Sobre su obra, es llamativo como Barrionuevo fue explorando distintas técnicas artísticas que la vincularon con personas cercanas y ajenas al ámbito estético. Formándose originalmente en el grabado, a partir de 1997 y 1998 se abre a una nueva manera de hacer arte. Por medio de la incursión en el uso de herramientas digitales, desde computadoras, pasando por teléfonos celulares, hasta dispositivos high tech, que le permiten manejar programas para crear obras interactivas para internet, Gabriela logrará conjugar el *arte experimental de aquel momento*, *arte digital*, con sus primeras pasiones, el grabado y el dibujo. De este modo, Barrionuevo integra en sus obras digitales, dibujo, animación, sonidos, videos, fotografías, logrando composiciones novedosas que buscan interpelar al espectador⁶.

De esta forma, Barrionuevo se fue abriendo camino en el mundo cultural cordobés, viéndose referenciada en el diccionario de Diccionario de Artistas Plásticos de Córdoba. Siglos XX-XXI (Moyano, 2010). Allí se hace mención de la admiración de la artista por la animación, influenciando en su concepción de la imagen los primeros trabajos de Walt Disney, y del cineasta y animador británico Norman McLaren. En tanto que en relación a lo musical, el músico electrónico y videoartista surcoreano Nam June Paik, es una fuente de inspiración que Gabriela utiliza para el desarrollo sonoro en sus producciones.

⁶ Extraído de la página oficial de Barrionuevo <http://gabrielabarrionuevo.com/#/Inicio/>, consultada 23/07/2019

El que Barrionuevo forme parte del Diccionario de Artistas Plásticos de Córdoba, confirma que Gabriela es una artista con trayectoria en la provincia. Del relevamiento que realizamos de los artistas comprendidos en el Diccionario de Artistas Plásticos de Córdoba siglos XX-XXI, encontramos que de un total de artistas 317, nacidos entre la década de 1890 hasta la década de 1970, 208 son varones y 109 son mujeres artistas que nacieron o se desarrollaron profesionalmente en Córdoba (Navarta Bianco, 2018: 82).

Consecuentemente, tal como lo señaló Rosa (2009:1), es necesario reconocer al campo artístico como un campo restringido para las mujeres, quienes por el hecho de ser mujeres *se ven*⁷ y se vieron muchas veces relegadas o invisibilizadas en los ámbitos de producción, circulación y por ende en el registro de su actividad por parte de la historia del arte.

Siguiendo con este planteo, es interesante como algunas artistas lograron abrirse camino en el ámbito cultural local, y al mismo tiempo este desfasaje entre artistas mujeres y varones nos interpela a pensar si realmente la cantidad de mujeres artistas y su producción son menores a la de los varones. O si en realidad, el no registro de su trayectoria y de sus obras hizo que muchas cayeran en el olvido, considerando de suma importancia el recuperar las trayectorias de las artistas mujeres. Siguiendo esta línea, nos parece importante rescatar los aportes de Trebisacce (Trebisacce, 2016: 290), para quien el estudio de las experiencias de las mujeres como relatos biográficos comportan un valor en sí mismos, porque consiguen contextualizarlos en una historia, en relaciones sociales, que no son neutrales, sino que dan testimonio de la opresión y dominación sobre sujetos subalternos, como somos las mujeres.

Instalaciones o algunas obras digitales

Llegamos al punto en que es necesario preguntarse por el tipo de obra que produce Gabriela Barrionuevo.

Contando con una producción múltiple, Gabriela se inicia en los dibujos y grabados y afines de la década de los '90 empieza a experimentar con el arte digital, combinando

⁷ La itálica es nuestra.

esas técnicas hasta la actualidad⁸. Esto le permitirá participar en teatro, en el cual se incluyen algunos videos performances⁹, video arte¹⁰, fotografía¹¹ (<http://gabrielabarrionuevo.com/#!/-inicio/>), como así también participó en libros digitales, como lustradora de cuentos, al igual que en la historieta “Madeja” producida para internet.

Ha presentado sus trabajos de animación en festivales de Buenos Aires, Madrid, Zemos de Sevilla, Festival de Cine de Málaga, Granada, Bilbao, CCCB de Barcelona y Valencia, premios Lumen_ex, Extremadura, como así también en la Televisión Española. Actualmente es directora de la Galería de Arte Nodo 940 de la ciudad de Córdoba (9 de julio 40 en el 1° y 2° piso), y creadora de la revista “NODO 940. Arte en revista”, correspondiente a la galería que lleva el mismo nombre, formando parte también del grupo “El Eriso”, que brinda servicios multimedia (creación de páginas web, fotografías y videos para eventos, diseño gráfico, entre otros). Asimismo, su trayectoria está respaldada por exposiciones individuales y conjuntas, recibido diversos premios y menciones.

Entonces, *¿cómo fue la transición de Barrionuevo desde la práctica del grabado a su incursión en el arte digital?*

Así relata el Diccionario de Artistas Plásticos de Córdoba el acercamiento de Barrionuevo en el mundo digital:

“Paulatinamente comienza a construir imágenes a través del collage o el fotomontaje, incorporando espejos sutiles y nuevos ritmos a las composiciones. Al incursionar en la estampa digital, encuentra

⁸ *De perros I* (1992-actualidad) conjunto de aguafuertes y dibujos de grandes dimensiones; *Mar negro* (2018) *Grafito sobre papel*; *Digital Art* (1998-2015) recorrido por la obra gráfica de realizado con técnicas digitales; *Hombres máquina I* (2014); *La primera vez* (s/f) técnica mixta; *D.Cube Scribble* (s/f) pequeños paños digitales abordados estéticamente desde el software Scribble para teléfonos celulares a través de los cuales se realizaban dibujos siguiendo un patrón de trazo y de color; *SPAM* (2012) xilografía impresa sobre PVC cristal; *Viajes Estelares* (s/f); *Subway* (2012) arte digital impreso en vinilo adhesivo; *El Ladrón de bicicletas* (2005); *Ultra Violento* (s/f)

⁹ *1918 - El grito de Córdoba* (octubre 2018) video realizado por Gabriela Barrionuevo y Pablo Ramacciotti; *Cuerpo de mujer - Peligro de muerte* (marzo 2018) Artistas plásticas: Gabriela Barrionuevo, Cecilia Irazusta, Alicia Leloutre, Lilian Mendizábal, Mercedes Chiodi y Yesica Ochoa; *Hombres Máquina – Performance* (Marzo 2014) performance: Oscar Adrián Aguilera (guitarra) Stella Maris Lescano (piano) Gaby Barrionuevo / Caro Iparraguirre (textos) y *Renato - Videoperformance – intervención* (2012) *la Cátedra Proyectual de Escultura I de la Diplomatura Superior de la Escuela de Bellas Artes Dr. José Figueroa Alcorta a cargo de María Teresa Belloni invita a Gabriela Barrionuevo a participar de un proyecto de intervención urbana que venían desarrollando los alumnos/artistas.*

¹⁰ *Voz Cuerpo Memoria* (2010), textos de Gabriela Barrionuevo; *Subway* (s/f) Video arte generado a partir de una sola imagen fija Música electrónica de Gabriela Barrionuevo; *Rotoscopia del laborante* (2011) música y video de Gabriela Barrionuevo; *Multiplicidad* (s/f) Video animación cuadro a cuadro realizado con tableta digitalizadora con música electrónica de Gabriela Barrionuevo; *Taxi Fetiche Ráfaga* (2006); *Etéreo e irascible El valor de lo etéreo* (s/f) video arte compuesto por fotografías, acompaña la instalación del artista Javier Bellomo Coria

¹¹ *Serie Vías* 2015-2019 incluye: alfa-omega (2019) collage fotográfico tomas directas. 40cm x 300 cm; axial (2017) collage fotográfico tomas directas. 99 cm x 300 cm; terminal (2016) toma directa 19,5 cm x 104 cm; luz (2016) toma directa 40cm x 104 cm. *Identidad* (2007) autorretrato en siete partes

un nexo entre las viejas técnicas de animación y los nuevos medios, desarrollando video clips, video animaciones y video instalaciones, componiendo las imágenes de manera fragmentada y construyendo una narrativa propia” (Moyano, 2010:85).

Entonces, ¿qué es el *arte digital*? ¿qué manifestaciones artísticas abarca? Recuperando a Jacobo, quien estudia el arte digital en Córdoba, este nuevo subcampo del arte comienza a desarrollarse a finales de la década de los '90, con la incursión de las computadoras al país, en parte por la paridad peso dólar. Con la irrupción de la tecnología digital, algunos productores que se vincularán a los nuevos medios serán interpelados sobre su legitimidad en el mundo del arte, cuestionando las destrezas que “deben” tener de los artistas digitales para considerar que sus producciones son arte (2009-2010: 113).

De esta manera, el concepto *digital* en el campo del arte, está asociado a las experiencias interactivas y dinámicas, porque “su misma naturaleza presupone la posibilidad de que en algún momento la obra resulte modificada para convertirse en una versión distinta de sí misma” (Kozac, 2012:74). Esto es posible porque el mundo digital es un gran archivo (o mejor dicho son grandes archivos) de textos, imágenes, sonidos, videos, etc., con los que cuentan los artistas para producir obras a partir de la reapropiación de estos contenidos.

En otras palabras, estas intervenciones sobre lo digital sirven para producir nuevas obras, implicando dos cuestiones. Por un lado, que la obra no está acabada, no es una obra cerrada, sino al contrario, está abierta a modificaciones. Por lo tanto, al ser obras plausibles de ser distorsionadas, son producciones que no están detenidas en el tiempo, por lo que la “creación original” no existe, ya que siempre se ve reinventada a sí misma por medio de la intervención.

En relación a ello, Becker ilustra sobre las dificultades de alguien que se considere artista y que “no hace algo que se considera el núcleo irreductible de lo que un artista debe hacer” (Becker, 2008: 36). En otras palabras, se suele cuestionar a los productores que desarrollan obras a partir de artefactos realizados por otras personas, denominando estos últimos como “personal de apoyo”. Del trabajo realizado por el “personal de apoyo” se generarán nuevas creaciones, como en el caso de los collages, que fueron producciones de

transición en la vida plástica de Barrionuevo. Es por ello, que se cuestiona en algunas ocasiones la legitimidad del arte digital.

Esto nos lleva a interpelar sobre quiénes son los artífices de los cambios en las producciones digitales. Por un lado, claramente que los artistas son los promotores de este tipo de intercambios, algunos de los cuales se “convierten “en artistas-programadores o artistas-diseñadores gráficos”, adoptando herramientas que les permitan crear arte digital, al igual que personas provenientes del diseño y programación incursionaron en este tipo de arte. A los que se le suman las demás personas interesadas en intervenir una obra digital, como los usuarios.

Por lo tanto, el flujo de información y de personas involucradas en las obras digitales es sumamente amplio y difícil de determinar, ya que muchas veces esas intervenciones caen en el anonimato. De modo que, esta manera de hacer arte, es un fiel ejemplo de la postura de Becker sobre la red de personas involucradas en el mundo del arte.

A partir de 1998, Barrionuevo comienza a especializarse en arte digital, concepto que reúne la comunicación, la interacción y el arte (Moyano, 2010: 85). ¿Por qué Barrionuevo decide desarrollar este nuevo arte?

Net. Art o Arte para internet

Según lo expresado por la artista en el libro catálogo producto de la muestra “De Argentina y sus Relatos”, el net.art es una alternativa a los límites que implican las muestras de arte en las galerías, no sólo por el espacio físico, sino por el trabajo junto a los galeristas y demás personal (Bersano & Barrionuevo, 2012: 92). En este sentido, a través del net.art la artista puede exponer lo que quiera y por el tiempo que le parezca en internet.

Entonces cabe preguntarnos sobre la/s diferencia/s al interior del *arte digital*. En este sentido, el arte digital implica diversas manifestaciones que conlleven para su desarrollo la interactividad entre personas a través dispositivos tecnológicos digitales. Pero vale aclarar al menos dos posturas en relación a ello.

Para la española Ciannetti el arte digital en formato *web art*, o *arte en internet* son “todas aquellas manifestaciones que utiliza internet en calidad de tecnología de comunicación como catalizador para el arte y la cultura” (Ciannetti, 2003:6), como ser

galerías virtuales de museos, obras de pintura, sonoras, etc. En otras palabras, toda aquella producción artística que fue creada en diversos formatos, que utiliza la red como un medio de exhibición, difusión, distribución.

En este sentido, este arte es definido por Ciannetti como “navegación *hipertextual*¹² mediante links o enlaces entre páginas, que no permiten la intervención directa del usuario en la obra, o cuya acción de clickear provoca alteraciones programadas” (Ciannetti 2003: 12). Por lo tanto, estas obras que pueden ser visualizadas off line, se las considera cerradas, ya que apelan a la intervención sobre determinados aspectos programados.

En cambio, el *net. art o net specific*, es arte pensado para la red de internet. En palabras de Ciannetti “los proyectos net. art interactivo son conceptual y funcionalmente dependientes de la red y de la actuación del usuario, que puede provocar cambios en el sistema como en el proceso” (Ciannetti, 2003: 12). En este sentido, la autora agrega que “son proyectos que generan una red colaborativa, y existen a partir de la participación de múltiples usuarios, que no necesariamente producen arte sino que actúan en esa plataforma común” (Ciannetti, 2003:14).

Es decir, que la especificidad del net. art radica en que se necesita de internet para producir cambios en la obra. Surge a mediados de los ´90, de la mano de del serbio Vuk Cosic, al recibir un mail con caracteres que debían ser decodificados, encontró que lo único claro en la lectura de la maraña de símbolos era precisamente *net. art* (Kozac 2012: 171).

Pero esta forma de hacer arte, no sólo era una cuestión estética, también implicaba en la segunda mitad de la década de los ´90, un posicionamiento frente a una manera de hacer, distribuir y consumir arte. Este movimiento tuvo dos pilares fundamentales. Por un lado, los nuevos net.artistas consideraban a internet como una “zona temporalmente autónoma”, y por el otro, porque buscaban escapar de las maneras de institucionalización del arte (Kozac, 2012:170). Hablamos de pasado, porque se estima que el net. art atravesó dos etapas. Una desde su creación en 1995 hasta el 2001, más fiel a los postulados anteriormente referenciados, y una segunda etapa que se inicia en 2004 a raíz del desarrollo del 2.0., donde la autonomización del net.art se desdibuja por su relación a las instituciones.

¹² “Escritura no lineal, textos que se bifurcan y permiten al lector tomar decisiones, para ser leídos en una pantalla interactiva (Nelson 1965, citado en Kozac 2003: 137). Los enlaces que posibilita el hipertexto, permite superar las limitaciones de las obras terminadas, dejando espacio para finales diversos, pero no inabarcables.

A través de lo considerando por Becker podemos comprender mejor los motivos de Gabriela por evitar ciertos límites que establecen las instituciones. Los vínculos cooperativos entre los artistas y el personal que trabaja para que el/la artista pueda producir, exhibir, promocionar, distribuir su obra, lleva a que muchos productores no se sientan a gusto con ciertos parámetros impuestos desde la institucionalización del arte (Becker, 2008:43). A partir de lo cual, algunos decidieron buscar ámbitos alternativos para no sentirse circunscripto en su hacer, siendo este uno de los fundamentos de los artistas digitales, especialmente de los net artistas quienes buscan alternativas para producir y distribuir su obra.

¿Qué tipo de obras son las *intervenciones* realizadas por Barrionuevo en la muestra conjunta con Bersano?

Gabriela estuvo por tres años trabajando paralelamente en dos proyectos titulados “The Boluditos Making Machine” y “Redacción. Tema: La Vaca”. En palabras de su protagonista sobre los motivos de estas producciones:

“la obra con un corte social y reflexivo de la realidad que nos toca vivir a los argentinos, a medida que crecía pedía a gritos un modo de participación más directa, más vivencial, más orgánica. [...] Desde ese momento me vi obligada a pararme en el camino del Net Art como una de las formas en que la interactividad se presenta hoy casi en estado puro, pero me parecía insuficiente que estas obras quedaran circunscriptas en el mundo digital y de la red de redes y fue entonces cuando tomé la decisión de poner el mundo virtual al servicio del mundo físico y viceversa” (Bersano & Barrionuevo, 2012:91).

Es interesante en el este punto, como Barrionuevo intenta “democratizar” su obra, a partir de su institucionalización, lo opuesto a lo que pretendía ser el net.art. Es decir, que la exposición física (*intervenciones*) de estas producciones, rompe con las nociones de net. art sobre la democratización del arte, que consistía en no participar de los circuitos institucionales/habituales de exposición.

Estimamos que la obra de Gabriela se vio potenciada e interpelada por el trabajo realizado por su colega y amiga Martha Bersano, siendo la primera vez que Barrionuevo era protagonista de una muestra multimedial, pensada (no originalmente) para una institución cultural. Paralelamente, esta participación de la artista multimedia en un espacio institucional marca otra diferencia, ya que será la primera vez que Gabriela produce no en

colaboración con otro/a artista. Sino en una red de trabajo que la tenía como artífice de una obra que consistía en proyectar videos y sonidos sobre dibujos realizados en fibro fácil con técnica mixta.

Para profundizar sobre la modalidad de la exposición, recuperamos la noción de *intervenciones* que según la compilación de Kozac, son obras con límites difusos, necesitando de espacios y espectadores activos, además de que su puesta en escena es efímera. “La instalación es, principalmente, una obra de entorno. El artista contempla la necesidad de crear un espacio sensible particular al momento de diseñarla y por ello tiene en cuenta también el espacio expositivo donde va a ser montada” (2012:141).

La muestra “De Argentina y sus relatos” contó con tres instalaciones, dos a cargo de Gabriela Barrionuevo tituladas “The Boluditos Making Machine” y “Redacción. Tema: La Vaca”, y una realizada por Martha Bersano “A.V.A. Árboles de la vida argentinos”. Cada instalación se dispuso de manera independiente de las otras, aunque compartían ciertas temáticas en general: los procesos económicos, políticos y sociales de la historia reciente de nuestro país. Tal como se aborda en el texto de Kozac, las instalaciones están atravesadas por la interdisciplinariedad, ampliando la posibilidad al espectador de tener una comunicación diferente con el arte (Kozac, 2012: 142).

“La simbiosis entre ambos lenguajes y con la interacción del público fueron los aspectos que dieron la estructura al montaje. Tanto en el traslado como los recursos tecnológicos de apoyo virtual y físico (proyectores, computadoras, iluminación, audio, sistema de tensores, etc.) requirieron de un grupo de siete personas para el armado de las instalaciones” (Bersano & Barrionuevo, 2012: 35).

Para el caso de las instalaciones de Barrionuevo, se procuró generar un ambiente propicio para cada muestra. En el caso de “The Boluditos Making Machine” una obra que vincula aspectos políticos y sociales, se intentó recrear un ambiente fabril, en palabras de Barrionuevo “esta obra habla de los grandes engaños por parte del poder político hacia un pueblo que tampoco es inocente” (Bersano & Barrionuevo, 2012: 97).

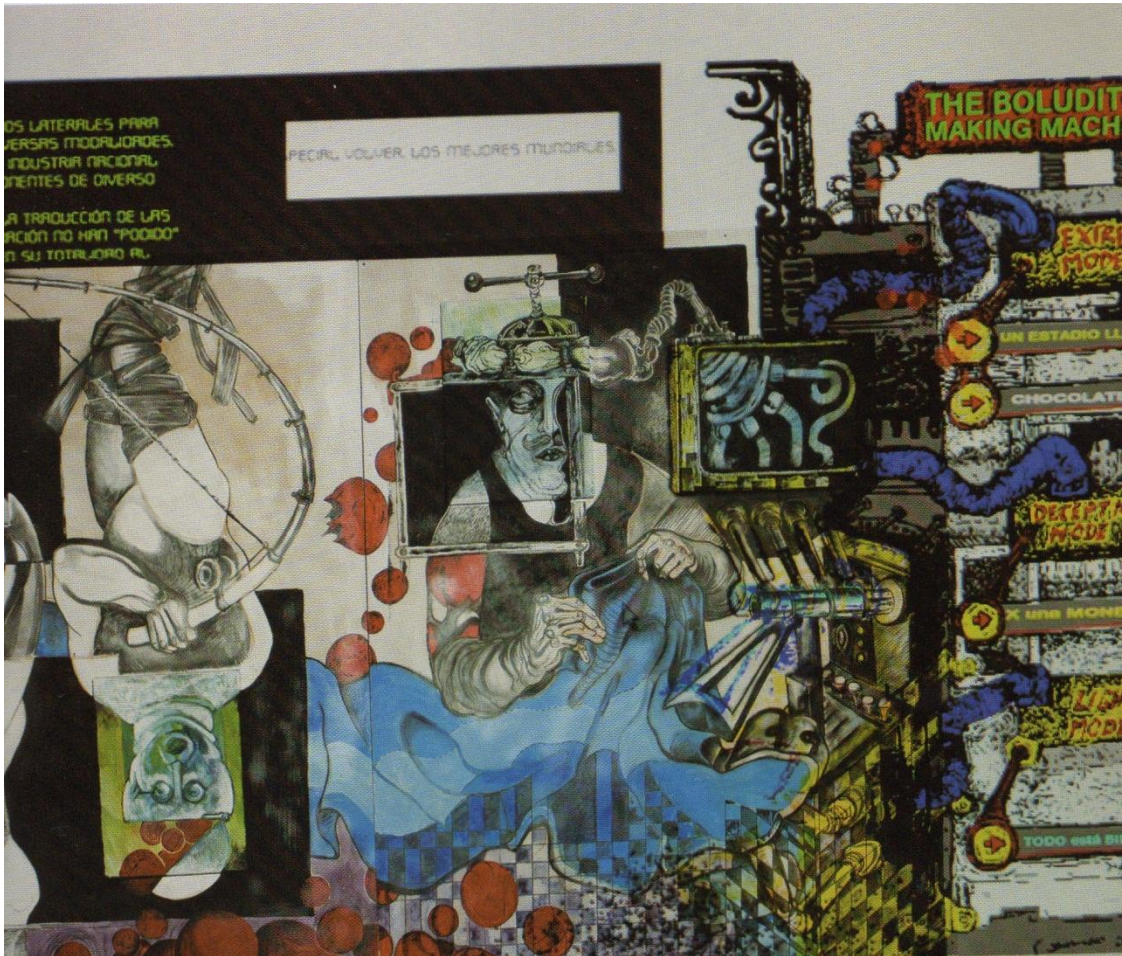


Imagen I. intervención de “The Boluditos Making Machine” (junio de 2011)



Imagen II. Intervención de “The Boluditos Making Machine” (junio de 2011)

En cambio, “Redacción. Tema: La Vaca”, fue una obra de corte social y cultural, que a partir de la imagen de una vaca utilizando restos de osamenta y textos, se representó el consumismo argentino y sus desigualdades, los excesos y carencias argentinas. En

relación a esta obra, la artista expresa que la vaca representa todo aquello que nos alimenta culturalmente: creencias, esperanzas, mentiras, falsos escenarios.

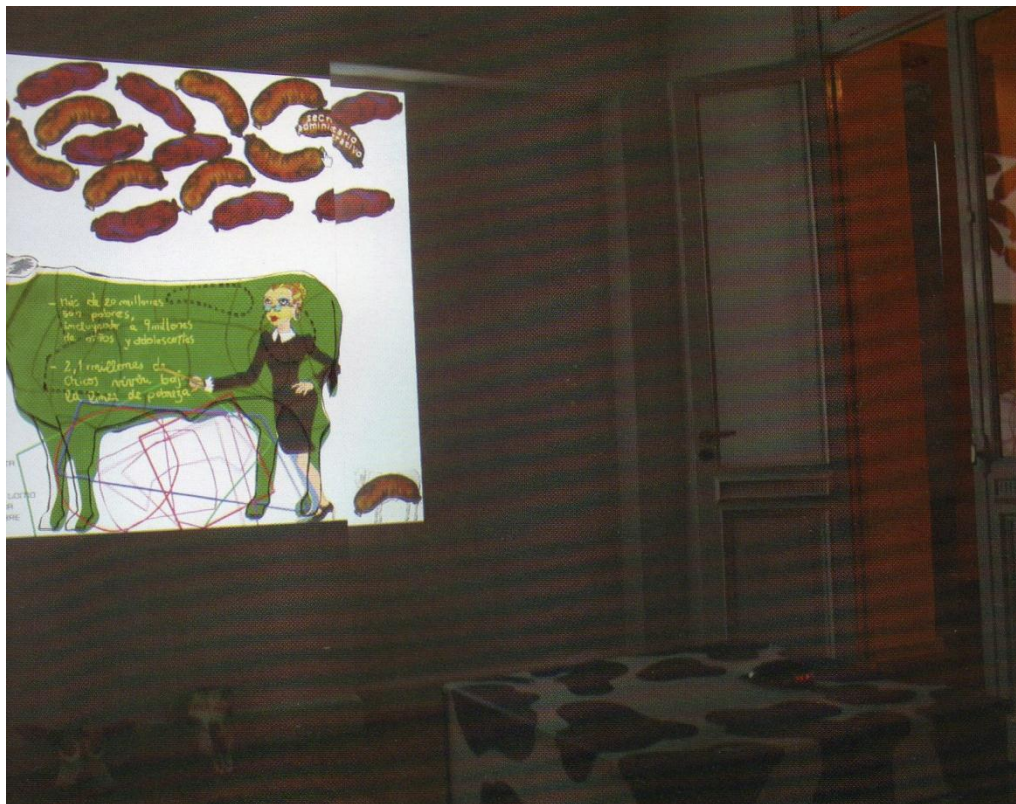


Imagen III. Intervención “Redacción. Tema: La Vaca” (junio 2011)

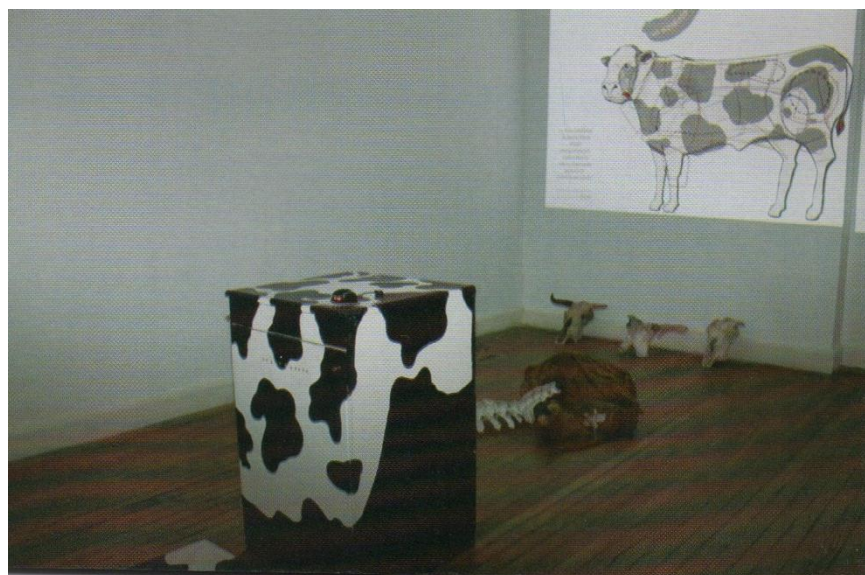


Imagen IV. Intervención “Redacción. Tema: La Vaca” (junio 2011)

La intención de estas instalaciones fue que los espectadores se vieran interpelados, en relación a nuestro pasado reciente, a nuestras elecciones, algunas merecidas y otras no tanto, además de que participaran interactuando con la obra.

Público y/o usuarios

¿En qué se diferencia el público de las muestras convencionales de las instalaciones de arte digital?

Se suele pensar que el público que consume arte de exhibición es pasivo, aunque desde nuestra perspectiva no lo consideremos así. Ya que cada acercamiento del público a la obra, hará que las personas se vean interpeladas, que reflexionen a partir del acercamiento a la producción artística. Aunque no puedan intervenir en la obra, la obra interviene en el espectador, por lo tanto el consumidor de arte no es una persona pasiva.

Asimismo, la obra tampoco es cerrada, es decir, que no tiene sólo un significado, el que le otorgó su autor, sino que estas significaciones cambian en relación a las diversas interpretaciones que realizará el público de esa producción (Chartier, 1993: 39).

De hecho este es uno de los postulados del arte digital: la necesaria intervención de los usuarios para la producción, reproducción e reinterpretación de una producción. Tanto para el caso de las obras web art como para las net art, la intervención que puedan hacer los usuarios es necesaria para su desarrollo. Aunque no así para su permanencia, ya que muchas de las obras de y para internet ya no existen, porque sus sistemas de soporte por ser obsoletos no son compatibles dinámicas tecnológicas cambiantes.

Ciannetti ilustra de manera gráfica la importancia de los usuarios para las obras de internet

“en muchos de los proyectos de *web art*, la inexistencia de un camino prefijado o delimitado, o de un conocimiento preciso del objeto final, refuerza el concepto de navegación. El observador es transformado en un viajero que puede determinar el trayecto, pero no conoce su destino y está expuesto a las aventuras ‘performáticas’ ofrecidas por la obra” (Ciannetti, 2003:16).

Si bien las web art son obras con determinadas intervención, no cuentan con la posibilidad de modificar lo ya programado. Este tipo de formato le permite al usuario a “jugar” con las diversas posibilidades que la obra le plantea.

Algo similar ocurre con el net. art, ya que su condición per se es interactiva, estimulando la participación del usuario para el desarrollo de la obra. En este sentido, el receptor en muchos casos es coautor, ya que claramente puede modificar la producción.

Para el caso analizado, podemos considerar que si bien Barrionuevo pensó las obras para que fueran abiertas, su exhibición en un espacio físico, cambió su lógica. Claramente que por diversas manifestaciones de Gabriela concluimos que ella quería que el público participara en su producción. Pero en lugar de interactuar a través de la red, Gabriela expuso estas obras en un espacio cultural estatal con entrada libre y gratuita, posibilitando la confluencia de diversos públicos, muchos de los cuales de otro modo no disfrutarían de obras multimedia.

Barrionuevo consideró que en este caso las instalaciones se presentaban como obras abiertas a ser completadas y resignificadas por el espectador por medio de videos preestablecidos (web art) que seleccionaban a partir de un comando *mouse*, el público reconfiguró e intervino en los dibujos.



Imagen V. Intervención de “The Boluditos Making Machine” (junio de 2011)

En palabras de la artista, “implícitas en el mundo de los clicks del mouse, se hizo claro que esta acción determinaría en adelante la intervención del espectador, ya que dejaba de ser tal para pasar a ser un usuario capaz de construir sentido” (Bersano & Barrionuevo, 2012: 92), siendo que parte del objetivo de la obra era lograr que los espectadores interactuaran para construir “su” sentido de la obra desde un lugar no convencional.



Imagen VI. Intervención de “The Boluditos Making Machine” (junio de 2011)

Conclusión: ¿Qué arte digital realiza Barrionuevo?

Recuperando lo trabajado en el Diccionario de Artistas Plásticos de Córdoba sobre la figura de Barrionuevo, podemos resaltar

“El espacio virtual le propone retos que van desde la apropiación e intervención de obras de artistas consagrados, hasta la creación de imágenes propias. Cuando la ocasión lo requiere crea su propia música o convoca a otros profesionales, con los que comparte la producción. El entramado de elementos cromáticos, su iconografía personal, el dinamismo y la música de estas obras, las constituyen en una experiencia estética original” (Moyano 2010:85).

En este sentido, Gabriela es una artista que busca en los intersticios desafíos para nuevas creaciones. Del desarrollo del grabado, a principios de la década de los '90, a la incursión en el arte digital, tanto en el Net. Art como web art, entre mediados y fines de los '90 hasta la actualidad. Asimismo crea instalaciones sosteniendo en su trayectoria el concepto de trabajo colaborativo explícito que propone el arte digital, como ya lo hemos abordado a partir de de Becker, que todo arte es un trabajo en red, aunque algunos artistas y teóricos del arte no lo vean tan claro.

Confirmamos de esta manera nuestra hipótesis a través de este estudio parcial, sosteniendo que Gabriela Barrionuevo, una artista formada en los '90 se vio impulsada a explorar nuevas fronteras en el arte cordobés, propias del *arte experimental* de aquella década y cómo a través del trabajo colaborativo con otros artistas vinculados a distintos subcampos del arte y buscando otros medios de exponer su arte digital, ha logrado seguir trabajando hasta la actualidad esa expresión artística.

Si bien hipotetizamos que la búsqueda constante de Barrionuevo de explorar nuevas fronteras en el arte la encaminaron hacia el arte digital, somos conscientes de que se necesita un estudio más exhaustivo. Este es un análisis exploratorio, necesita ser complementado a futuro con entrevistas a la artista, para poder estudiar más cabalmente que la motivó la dedicarse al arte digital, como influyó su educación para su inserción en el mundo de las artes, entre otras cuestiones. Al mismo tiempo, trabajar más acabadamente el resto de la obra digital de Gabriela, como así también profundizar en el análisis de los públicos/usuarios de arte digital de Córdoba.

Asimismo, consideramos que este tipo de abordaje colabora en rescatar a las mujeres del y en el arte cordobés, no sólo para ampliar los estudios de las artes de Córdoba, sino porque a raíz del estudio de algunas artistas, podemos llegar a recuperar trayectorias de otras artistas cordobesas no reconocidas, para conocer los caminos que trazaron ayudándonos a entender más cabalmente la minimización del rol de la mujer en dicho campo.

Bibliografía

- ✚ BARRIONUEVO Gabriela & BERSANO Martha (2012) “De Argentina y sus relatos”, Lotería de Córdoba, Gobierno de Córdoba
- ✚ BECKER, Howard S. ([1982] 2008) *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Ed. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes, Buenos Aires, Argentina
- ✚ CANCLINI, Néstor García (2013) “La expansión de la cultura: incomodidades para las ciudades y el arte” en *La creatividad redistribuida*, Centro Cultural de España en México, Siglo XXI Editores, México.
- ✚ CHARTIER Roger (1992) *El mundo como representación*, Gedisa Editorial, Barcelona, España
- ✚ CIANNETTI Claudia (2003) “Breve balance de la primera década del Net. Art” en *Revista de Tecnología de la información y la comunicación educativa N°3*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1232647>
- ✚ GONZÁLEZ, A. S. (2011) “Políticas culturales etarias en la transición democrática cordobesa: las muestras Arte Joven en el Museo Provincial de Bellas Artes ‘Emilio Caraffa’ ”. En: M. J. Herrera (Dir.): *Exposiciones de Arte Argentino y Latinoamericano. Curaduría, diseño y políticas culturales*, Ed. EPBA “Dr. José Figueroa Alcorta” y Grupo de Estudios sobre Museos y Exposiciones, Córdoba-Buenos Aires
- ✚ JACOBO, Mónica (2009-2010) “Usuarios, Diseñadores y Programadores en los mundos del arte digital en Argentina” en AVANCES, revista del área de artes N°17, Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades
- ✚ KOZAK Claudia (Ed) (2012) *Tecopoéticas Argentinas. Archivo blanco de arte y tecnología*, Ed Caja Negra, Buenos Aires, Argentina

- ✚ MOYANO, María Dolores (2010) *Diccionario de artistas plásticos de Córdoba, Siglos XX-XXI*. Ed, CIFFYH, UNC y Gobierno de la Provincia de Córdoba, Córdoba, Argentina
- ✚ NAVARTA BIANCO, Fabiana (2018) “Artistas ¿Mujeres y/o Varones? Un abordaje cuantitativo a partir del Diccionario de artistas plásticos de Córdoba” en *Actas de la Sexta Jornada Taller de Trabajo Final de Licenciatura-TFL: seminarios: cuestiones teórico- metodológicas y procesos de investigación*, Lisandro Angelini (Comp.), PDF, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2018 ISBN 978-950-33-1501-9. Recuperado de https://ffyh.unc.edu.ar/editorial/wp-content/uploads/sites/5/2019/02/ACTAS_SEXTAJORNADA.pdf
- ✚ ROSA María Laura (2009) “La ausencia de las mujeres en la historia del arte” en *Género y sexualidades en las tramas del saber. Revisiones y propuestas* ELIZALDE Silvia, FELITTI Karina y QUEIROLO, Graciela (coord.), Buenos Aires, Ediciones del Zorzal
- ✚ TREBISACCE Catalina (2016) “Una historia crítica del concepto de experiencia de la epistemología feminista” en *Cintia moebio 57*: 285-295 pp. Recuperado de <https://www.moebio.uchile.cl/57/trebisacce.html>