



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Especialización en Comunicación Digital

Alumno: Ariel Barrios

Director: Sebastián Benedetti

Proyecto:

**“Pink Decay” website de arte contemporáneo de la ciudad
de Mar del Plata**

p.d
pink decay
arte contemporáneo



2019

Índice

Fundamentación	4
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Metodología	6
Cronograma de Trabajo	7
Antecedentes	8
Arte Contemporáneo en Mar del Plata	8
La Comunicación en arte contemporáneo en la ciudad de Mar del Plata	10
Marco Teórico	12
Internet	13
Websites	15
El Arte Digital	19
Descripción general del proyecto a diseñar	22
Proceso Creativo	25
Estructura del sitio	28
Categoría Muestras	31
Categoría Entrevistas	32
Categoría Notas	33
Categoría Galería de Arte Virtual	34
Planificación de redes sociales	35
Conclusión	42
Bibliografía	43

Definición del proyecto

Se trata del diseño de un proyecto de innovación con una propuesta de intervención concreta que consiste en la creación de un medio de comunicación conformado por un website sobre arte contemporáneo de Mar del Plata. El website buscará contribuir con el reconocimiento, fortalecimiento y apreciación del arte contemporáneo generado en la ciudad de Mar del Plata y estará destinado a los artistas visuales, curadores de arte, investigadores, periodistas y público en general interesados en esta temática.

Fundamentación

El proyecto tiene su origen en la observación del estado actual de las prácticas de arte contemporáneo de la ciudad de Mar del Plata relacionadas con mi participación en actividades de difusión, investigación y crítica. Producto de estos trabajos se pudo advertir una problemática relacionada con el campo de la comunicación de la experiencias artísticas que permitiría expandir su conocimiento hacía un público más amplio.

Desde la inauguración del Museo Mar de Arte Contemporáneo en la ciudad en diciembre de 2013, la línea de eventos artísticos fueron multiplicándose de manera exponencial con un salto cualitativo y cuantitativo de la producción de arte local. En el año 2015 Mar del Plata fue parte de una de las sedes de la Bienal Internacional del Fin del Mundo donde participaron varios artistas marplatenses en una de sus secciones.

Al no existir un espacio de comunicación integral que permita la cobertura de las expresiones artísticas contemporáneas, es posible reconocer la importancia de esta herramienta de difusión en Mar del Plata en un sector en constante desarrollo. El producto responde a una necesidad social, cultural y expresiva que merece ser atendida.

Objetivo General

Realizar un website para promover las prácticas de arte contemporáneo que se generan en la ciudad de Mar del Plata

Objetivos Específicos

- Conectar las prácticas artísticas contemporáneas con la comunidad de la ciudad.
- Generar espacios de reflexión sobre las prácticas artísticas contemporáneas.
- Convertir al Website en un sitio de referencia en relación a las expresiones artísticas contemporáneas de Mar del Plata.
- Contribuir con el reconocimiento, fortalecimiento y apreciación del arte contemporáneo generado en la ciudad de Mar del Plata.

Metodología

La modalidad del TIF es la de un proyecto de innovación con una propuesta de intervención que consiste en la realización de un producto original que permita atender una necesidad concreta.

El trabajo comenzará con un diagnóstico del ámbito en el cual se implementará el proyecto, en este caso la escena local de arte contemporáneo de la ciudad de Mar del Plata. Serán relevadas sus principales características, dinámicas, orígenes, espacios de producción y formas de comunicación. Para la recolección de datos se utilizarán entrevistas abiertas no estructuradas con referentes en el área de estudio. Las entrevistas permitirán conocer las necesidades comunicativas de los artistas en el momento de difundir sus obra y otros aspectos de interés relacionados con las prácticas locales.

Cortazzo y Trindade (2014) definen a la entrevista como una interacción entre dos o más sujetos; sustentada siempre en una hipótesis y guiada por objetivos establecidos en función de nuestros intereses de estudio.

“La entrevista no estructurada es una conversación provocada por el entrevistador pero otorgándole libertad al informante en su conducción durante la misma” (Schetinni-Constanzo 2015) Por su parte Corbetta (2008) caracteriza a esta técnica de la entrevista no estructurada como híbrida, porque regula en parte la recopilación de la información necesaria en el «contexto de lo buscado», y en parte permite una apertura hacia lo desconocido e imprevisto que se incluye en el “contexto del descubrimiento”.

Con el propósito de recolectar información sobre las muestras y la forma que son comunicadas hacia el público se utilizará la observación directa que posibilita involucrarse en el escenario donde las obras son representadas.

Cronograma de Trabajo

2018

octubre: revisión bibliográfica sobre aspectos relacionados con la temática que aborda el proyecto.

noviembre: relevamientos de espacios artísticos y referentes relacionados con el arte contemporáneo de la ciudad.

diciembre: Contacto con la mayor cantidad de fuentes de información y difusión de eventos y actividades locales. Visita de muestras de arte.

2019

enero: primera elaboración del marco teórico. Visita y relevamiento de muestras de arte.

febrero: elaboración de bocetos, modelos y diagramas para la realización del website. Definición de identidad del medio, secciones, temas, colores y formato. Comienzo con las primeras entrevista a referentes del arte contemporáneo de Mar del Plata.

marzo, abril: prototipado del sitio web Pink Decay en Wordpress. coordinación y puesta en marcha del sitio web, programación y diseño.

mayo: Pruebas y correcciones de los formatos. Carga de notas. Modificaciones de secciones. Redacción final del marco teórico.

junio y julio: Edición, corrección y presentación del TIF.

Antecedentes

Arte Contemporáneo en Mar del Plata

La ciudad de Mar del Plata se perfila como un escenario en donde el arte visual que trasciende su dimensión puramente local para convertirse en una plaza con alcance nacional e incluso internacional. A finales de 2014 y principios de 2015 Mar del Plata fue sede de la IV Bienal del Fin del Mundo "Contrastes y Utopías" que incluía una sección exclusiva con muestras de artistas marplatenses. Fue una buena oportunidad para conocer trabajos, descubrir la situación en la cual se encuentra el arte contemporáneo de la ciudad y por supuesto también sirvió para brindar visibilidad a la producción local. Una gran cantidad de público concurrió a las distintas exposiciones. El evento tuvo repercusión mundial y fue relevado por una buena cantidad de medios de comunicación.

Otro aspecto importante fue la fuerte presencia de artistas de Mar del Plata en muestras que tuvieron su epicentro en Buenos Aires, un lugar que permite expandir el alcance de sus trabajos. Un caso significativo fue el colectivo Mundo Dios con su muestra "Las Manos en el Fuego" en el Centro Cultural Ricardo Rojas donde presentaron un resumen de la producción de distintos becarios que participaron en las dos ediciones que hasta el momento lleva la Beca Mundo Dios que cuenta con el apoyo del Fondo Nacional de las Artes.

La Inauguración del Museo Provincial de Arte Contemporáneo "MAR" en 2013 convirtió a la ciudad en un centro de atención en relación con las estéticas contemporáneas. Si bien en sus comienzos las muestras no tenían presente a los artistas locales, la conexión entre el Museo y los artistas de la ciudad generó prácticas positivas que permitieron entre otros aspectos relevantes la difusión del arte contemporáneo de la ciudad en las visitas a las muestras, apoyos para programas de formación y espacios para participar en algunas muestras colectivas. Sin lugar a dudas la creación del museo entregó más visibilidad al arte local, tal vez en un dimensión menor a la espera en un principio, pero evolucionando de forma positiva con el tiempo, incluso con una primera muestra individual de un artista contemporáneo de la ciudad como Besoytaorube en octubre de 2018.

Una de las características del arte visual local es sin dudas el aspecto efímero de algunas propuestas o espacios que a veces salen a la luz y no logran sostenerse en el tiempo. Esta singularidad de ausencia de continuidad en las actividades tiene sin embargo una cualidad resiliente de reinvención y relevo constante. Ante la falta de aportes privados y públicos fue creciendo un perfil de artista gestor que aprovecha oportunidades que están a su alcance, este año por ejemplo se hizo visible en lugares como Casa Intermittente, un antiguo galpón sin uso que era reutilizado por Marcos Calvari para muestras no convencionales, un caso similar es Vuestra Merced donde Yamandú Rodríguez junto a Adriana Sassali abren un espacio de arte en un domicilio particular.

La Galería Le Putit también es un espacio autogestionado que funcionó en un pequeño local de una galería comercial combinando una estética particular de arte joven. Otro caso para señalar es Casa Yakuzi, un centro de formación y expresiones contemporáneas liderados por Facundo Miranda y Florencia Reisz. Casa Yakuzi funciona como un co-working que permite el alquiler de distintos espacios para realizar talleres, cursos y producción de obra. Cuenta con una sala de exposiciones para muestras experimentales y realiza distintos eventos relacionados con la cultura contemporánea.

Todos estos espacios se convierten en escenarios donde mostrar producción artística en una especie de circuito alternativo que a veces resulta desconocido por el público en general y que se convierte en una de las problemática más importantes en relación con la comunicación del arte contemporáneo.

La Comunicación en arte contemporáneo en la ciudad de Mar del Plata

La difusión de las propuestas artísticas contemporáneas sigue constituyendo un eje central en la problemática del sector a nivel local. Si bien comienzan a surgir portales y medios informativos que hacen un seguimiento de la oferta cultural en la ciudad, el alcance aún es limitado y no consigue instalarse en un sector más amplio del público que tal vez no frecuenta el circuito local de arte contemporáneo. "La falta de cobertura en medios de comunicación masivo de las prácticas contemporáneas es clave" señala el periodista Agustín Marangoni, quien hace tres años realizó un estudio sobre la cantidad de noticias publicadas en diarios nacionales y locales relacionadas con arte contemporáneo. "La mayoría de los artistas a veces no tiene una estrategia de comunicación para publicar un evento" remarca Marangoni. Esto genera que el circuito artístico se mantenga a veces cerrado en una práctica endogámica en la cual solo participan aquellos actores que forman parte de la escena artística, "una especie de arte para los artista" indicó Marangoni para describir ámbitos autorreferenciales en donde las críticas, el público que asiste, los curadores y el resto de los representantes terminando forman parte del mismo círculo interno.

Podemos identificar en el orden de la comunicación en arte contemporáneo dos niveles bien diferenciados, el primero de ellos conformado por la difusión del acontecimiento artístico, una muestra, un evento, la producción de obras. Para este propósito, las redes sociales como Instagram y Facebook conforman la principal herramienta estratégica por la fácil aplicación, el bajo costo y la rápida llegada. Un medio más formal es la gacetilla de prensa o las invitaciones por correo electrónico que también se utilizan como canal complementario.

El artista Daniel Besoytaorube, encargado del área de artes visuales del Teatro Auditorium, remarca que "las gacetillas de prensa son la principal herramienta de comunicación junto con los envíos a referentes de distintas áreas de artes visuales". Las redes sociales indudablemente tienen un papel protagónico como instrumento de comunicación, son utilizado por los artistas para difundir tantos sus trabajos como eventos o muestras de arte. Según el artista Nahuel Agüero "El primer paso para impulsar una movida es enviar un whatsapp a todos los contactos relacionados con el ambiente, después publicar un evento en Facebook y luego esperar que se comparta y se multiplique". Por su parte el artista Facundo Miranda además de sumar gacetillas de prensa a medios locales y entradas en las redes sociales, también utiliza envíos por e-mail a una lista de distribución. "La intención es sumar todos los canales de comunicación disponibles" La difusión en las redes sociales requiere una presencia permanente para compartir noticias en distintos espacios o

grupos afines. "Es un trabajo constante que requiere una inversión de tiempo y una apuesta por llegar a la mayor cantidad de gente posible" señala la artista Florencia Reisz.

Un segundo nivel en la comunicación del arte contemporáneo estaría representado por los estudios, reseñas y análisis de las propuestas artísticas. En muchas ocasiones el contacto entre un evento de arte contemporáneo y el espectador se ubica en una zona de incertidumbre generando una especie de desconocimiento acerca del acontecimiento que se está presenciando. "Una de las grandes falencias del circuito local es la falta de estudios teóricos" señala Besoytaorube. Los textos curatoriales de las muestras que se difunden son escritos por los mismos artistas y en líneas generales describen la producción de obras de manera más poética que analítica. Si bien los últimos años se brindaron algunos talleres sobre escritura para artista para reforzar esta función, la misma parece estar focalizada principalmente en una herramienta que busca analizar las obras personales cuando se necesita escribir un texto en el ámbito exclusivamente institucional como puede ser presentarse a una beca o un concurso. "No existe en los medios locales un espacio en donde se difunda con una visión crítica las muestras de arte de la ciudad" indica Agustín Marangoni.

La ciudad de Mar del Plata también carece de registros documentales de acceso abierto sobre las distintas expresiones artísticas. Esta falta de relevamiento regular de tipo documental, tanto de carácter visual como textual no permite contar con datos para realizar estudios de corte teórico para investigaciones, para generar un mapa estadístico que permita observar de manera integral la evolución del arte contemporáneo en la ciudad, documentar distintos procesos de creación o conocer indicadores sobre tendencias y consumos relacionados con arte contemporáneo. Generalmente las fuentes de información para el acceso a distintos registros documentales son de carácter privado, fuentes de información personales, datos que se puedan rastrear en la web o publicaciones en redes sociales. La dispersión, las características informales de los insumos informativos y la dificultad en su acceso no permite contar con herramientas que puedan determinar un registro más preciso del estado de situación del ecosistema conformado por el arte contemporáneo local.

Marco Teórico

El proyecto de realizar un website que permita difundir el arte contemporáneo de la ciudad de Mar del Plata está relacionada con los nuevos contextos y situaciones de recepción artística que surgen en los últimos veinte años con la presencia de la web transformada en espacio de creación y difusión de arte¹. La característica que define a la cultura contemporánea, a las nuevas prácticas artísticas y a la sociedad cotidiana actual, es la omnipresencia de Internet². Por ese motivo el cuerpo teórico del presente trabajo estará abordando en una primera etapa conceptos fundamentales sobre Internet. Luego de presentar las principales características de esta tecnología, vamos a definir que es un website y como fue evolucionando a lo largo de estos años. En una etapa final intentaremos profundizar sobre el impacto de lo digital en las artes visuales definiendo diferencias entre un arte generado por Internet y un arte que se genera en el formato físico y utiliza la red para hacerlo circular por un medio digital.

¹ VI Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

² Castells, Manuel (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI. p. 46

Internet

La era digital está representada por Internet, la tecnología más revolucionaria de la sociedad contemporánea que ofrece oportunidades de comunicación, información y participación impensables antes de su aparición.

En 1991 Tim Berners-Lee desarrolló la idea de diseñar un espacio digital de información universal libre y gratuito, las bases de la web que conocemos en la actualidad. El 6 de agosto de 1990 se publicó la primera página web de la historia³ y así se inició el sendero de una nueva tecnología de la comunicación que marcaría un cambio fundamental en nuestra sociedad contemporánea.

Para la realización de la Web, el equipo de Tim Berners-Lee diseñó una tecnología software en la cual cada objeto representado tenía un nombre propio único (url, Localizador Universal de Recursos), un lenguaje universal para describir el contenido (html, siglas del inglés *Hyper Text Markup Language*) y un protocolo de comunicación (http, siglas del inglés *Hyper Text Transfer Protocol*) que ponía en comunicación el servidor y el cliente. A través de esta tecnología, cualquier usuario en posesión de un ordenador y un módem, podía "navegar" localizando sitios web compilados en códigos html, conservados en un *server* y enviados a través del protocolo de comunicación http.

Existe una confusión popular sobre lo que se denomina Internet y la conocida como World Wide Web (www) surgida en 1990, llegándose a emplear los términos como sinónimos, pero la triple W es un conjunto de protocolos que permite la consulta remota de archivos de hipertexto (websites) empleando Internet para ello. Este protocolo fue desarrollado por el World Wide Web Consortium e Internet Engineering Task Force. Por ello, Internet supone la unión física entre ordenadores o dispositivos de diferentes zonas geográficas, que conectados a través de algún medio y empleando un protocolo común, conforman la Red de Redes. La red de computadoras Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) fue creada por encargo del Departamento de Defensa de los Estados Unidos como medio de comunicación para los diferentes organismos del país. De modo que Internet no es más que el soporte físico en que se desplaza la información a través de los protocolos de la WWW, permitiendo a usuarios y sitios web compartir la información desde lugares remotos.

³ <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

Internet se convierte de esta forma en un poderoso medio que facilita la interacción entre información, instituciones, usuarios y entidades, constituyendo un pilar fundamental de acción e interacción para sus usuarios. El organismo internacional que marca, entre otras funciones, las pautas de indexación de contenidos de la Red es el W3 Consortium (en adelante W3C). Organismo creado en octubre de 1994 y que produce recomendaciones para la WWW. Actualmente se encuentra dirigida por Tim Berners-Lee, creador original de las principales tecnologías sobre las que se basa la web (url, http y html). Ellos marcan las directrices principales en cuestiones de tecnología, lenguajes, accesibilidad, datos, tecnología en dispositivos, etc. La misión de W3C es dirigir el World Wide Web hacia su máximo potencial, desarrollando protocolos y directrices que garanticen el crecimiento a largo plazo de la web. Este organismo asesora y crea principios y protocolos que sirven de guía en relación a las más diversas cuestiones relacionadas con Internet. Todos los creadores web, desarrolladores e incluso el gigante Google siguen sus indicaciones, ya que se crean estándares y protocolos que facilitan una mejor experiencia para el usuario. Se trabaja bajo la premisa de evitar conflictos de compatibilidades y/o de acceso a cualquier sitio web, desde cualquier dispositivo que se use para el acceso a la información. Por otro lado procura garantizar la seguridad y accesibilidad durante todo el proceso.

Sin embargo, el éxito de Internet no ha sido solo una cuestión de tecnología, si bien fundamental, sino de su impacto social debido a su capacidad de poner en contacto las personas desde cualquier parte del mundo de manera libre e instantánea. Para analizar el impacto de la web debemos posicionarnos desde una mirada que entiende las tecnologías como instituciones sociales (Williams; 1992), que surgen en un contexto al que modifican y por el que son modificadas. De hecho, los aspectos técnicos, aunque sí necesarios, no son condiciones suficientes para que los medios tengan un real impacto en la sociedad. El cambio se realiza gracias a los modelos de las organizaciones, los factores económicos, los contenidos que circulan y los comportamientos de los usuarios. El mismo Berners Lee afirmaba que la Web fue más una innovación social que tecnológica y se había proyectado para que tuviera una repercusión social, y ayudará a las personas a colaborar entre si y no para ser utilizado como "jugete tecnológico" (Berners Lee ; 2000, p. 15)

Websites

Los websites son espacios virtuales, programados en un lenguaje específico y accesible desde Internet. Estos han permitido a las instituciones artísticas realizar una ampliación virtual de sus instalaciones, ya que actualmente, y gracias a estos websites, es posible crear un verdadero hábitat cultural virtual donde interactuar de múltiples modos con los usuarios. Los websites permiten a los artistas generar un espacio virtual donde pueden realizar muestras o difusión de sus obras, que por limitaciones físicas o por no encontrar un lugar donde exhibir, quedan afuera de los ámbitos institucionales como los museos o las galerías de arte. Los websites facilitan el acceso a contenidos multimedia y personalizados así como alcanzar a otros visitantes que tal vez no concurren a los museos. El website de arte debe permitir, además de estas nuevas posibilidades, realizar otras acciones propias del entorno físico como el acceso a información, documentación y compra de obras. Una aclaración previa en el área de los websites habrá de ser en torno a la terminología, ya que no hay que confundir los términos sitio web y página web, algo que resulta bastante frecuente. El primero hace referencia al conjunto de páginas web y el segundo hace referencia a la unidad. Así pues y siguiendo esta definición, un sitio web o site está constituido por un grupo de páginas web que hacen referencia al mismo tema o están relacionadas de alguna manera. Los sitios web están escritos en código html (Hyper Text Markup Language), o dinámicamente convertidos a éste, y se accede a ellos a través de un software denominado navegador web. El acceso a estos sitios web o websites se puede realizar mediante cualquier ordenador o dispositivo portátil conectado a Internet. Estos lenguajes de programación, que son la arquitectura primaria de los websites, evolucionan con el paso del tiempo. Han sido mucho los lenguajes que han ido surgiendo, cada vez más poderosos y capaces, y son los responsables de la actual conformación de la Red. Que un website posea una correcta estructura de construcción, con tecnología actualizada y actualizable, es la base para el rápido y efectivo funcionamiento del site. Cada salto tecnológico que se produce en los lenguajes de programación o construcción web supone un avance en las posibilidades y capacidades de los websites; mantener un sitio web con tecnología obsoleta supone perder las ventajas que suponen los nuevos lenguajes, minimizando el rendimiento del mismo. Las páginas web que conforman un website en Internet se encuentran alojadas en un ordenador conocido como servidor web, también llamado servidor HTTP, en el que se ejecuta un software que recupera y entrega las páginas del sitio web en respuesta a peticiones del usuario. La tecnología de servidor empleada para ofrecer el website al usuario determinará en gran medida su capacidad para interactuar con los diferentes navegadores web y

con el mismo. La tecnología de servidor o el lenguaje empleado para la construcción del website, además de la capacidad del servidor contratado para alojar físicamente el sitio web, será lo que permita a los usuarios acceder al website de un modo rápido y sin retrasos en la obtención de la información. Como la conexión que permite el acceso a un website es bidireccional, la velocidad de intercambio de información de la misma vendrá determinada por el punto más deficitario de conexión entre los dos puntos que intercambian información. En sus orígenes los websites conformaban un conglomerado de información estática a la que los usuarios podían acceder con sólo solicitarlo, pero la interacción de éstos en el website era casi nula y resultaba generalmente infructuosa la búsqueda de información concreta. La necesidad de nuevos métodos de búsqueda y criterios para la selección de información está muy relacionada con los numerosos cambios en las percepciones y dinámicas implicadas en el lenguaje de Internet, dando lugar al salto desde la Web 1.0, a la 3.0 en poco más de dos décadas:

- 2020-2010: Web 3.0 (Web semántica)
- 2010-2000: Web 2.0 (Web Social)
- 2000-1990: Web 1.0 (World Wide Web)

Han sido muy distintas las concepciones que han rodeado a cada estado de la web, y cada una de ellas posee sus propias características derivadas de la evolución de las tecnologías que lo sustentan y del desarrollo de las necesidades y modos de empleo por parte de los usuarios. El concepto de web 1.0 hace referencia a una web estática, donde la inmovilidad de los contenidos y la ausencia de colaboración entre usuarios era la dinámica imperante. Se ofrece a continuación una buena definición de la esencia del empleo de esa web tradicional o inicial (Gillmor, D. 2006) La web 1.0 tenía como única finalidad la de conectar los usuarios con la información. El surgimiento del lenguaje HTML facilitó la interconexión entre documentos, permitiendo conectar la información ofrecida en Internet entre sí. En este periodo de la evolución de Internet, la primera plataforma de arte en la Web surgió en ámbito académico, cuando el estudiante Nicolas Pioch ideó y realizó el *network* de difusión de obras de arte *WebMuseum*⁴, premiado como *Best of Web '94* por su sección *Famous Artworks collection*. Este consistía en una colección de reproducciones de pinturas famosas divididas por periodo, escuela, artista. Cada sección de obras va acompañada de aparato crítico con biografías e información acerca de la escuela de pintura o el período

⁴ El sitio todavía puede observarse en esta dirección <https://www.ibiblio.org/wm/>

histórico. En su siguiente evolución hacia la web 2.0 aparecen portales de contenido, sistemas de publicación, servidores de archivos y toda la información disponible se comienza a presentar interconectada. El surgimiento de la web 2.0 se enfocó hacia la interconexión entre personas y por ello se denomina Web Social. Esta evolución de la Web presenta sites dinámicos y la información alojada en ellos se muestra estratificada y jerarquizada, además todos los contenidos se encuentran centrados en el usuario, y han sido creados para facilitar su acceso y difusión de un modo sencillo y eficaz. La Web 2.0 supuso un gran cambio en la concepción de Internet y en el modo que los usuarios entendían los contenidos de la Red. Sobre los nuevos sistemas de información surgidos de la web 2.0 y el nuevo sistema de navegación ramificado derivado de dicha evolución (Levy, P. 2007, p.142) La siguiente evolución se configura en la Web 3.0, conocida como Web Semántica, cuyo objetivo es el de conectar conocimiento, contenido y significado, presentando los resultados de tal forma que la experiencia de navegación sea relevante, útil y disfrutada por el usuario. Una de las características más determinantes de esta nueva Web es la variedad de dispositivos y plataformas que permiten acceder e interactuar con Internet. El conjunto de elementos que conforman la nueva Web son los dispositivos móviles junto al clásico ordenador personal unido a los escritorios y servidores remotos (y en consecuencia a la nube) y a las bases de datos. Como se puede observar, la tendencia de los websites es la interrelación de contenidos y usuarios empleando la web como plataforma, junto al aprovechamiento de la inteligencia colectiva (O'Reilly, T. 2005). En la actualidad el usuario es capaz, además de establecer una comunicación abierta y bidireccional con las instituciones y usuarios, de llegar a ser prosumidor (Carlón, R. 2015) de información y contenido, ya sea opinando, etiquetando o valorando cualquier elemento de la Red. Estas etiquetas y clasificaciones de los contenidos son realizadas por los usuarios, generalmente de forma anónima y desinteresada, aportando así unos itinerarios de búsqueda y una clasificación de contenidos por relevancia o interés. Esto facilita y guía la navegación de otros usuarios que se aproximan al contenido etiquetado o clasificado, mejorando así el acceso a contenidos relevantes y útiles. La característica multiplataforma de la Web 3.0 hace referencia al empleo de software no limitado a un único dispositivo e incluye todos los nuevos soportes digitales y autónomos, lo cual ha posibilitado y desarrollado el concepto de transmedialidad. El concepto transmedia surge a finales del S.XX y principios del XXI, gracias al desarrollo de Internet, a la tecnología digital, a la generalización de su uso, y la multiplicidad de pantallas y dispositivos que se encontraban ya en el mercado. El término incorporado por Henry Jenkins supone un tipo de relato donde la historia/elemento se despliega a través de múltiples medios y

plataformas de comunicación⁵, y en el cual una parte de los consumidores, por participación y convergencia, asume un rol activo en este proceso de expansión. Todo esto da lugar a una reflexión sobre las posibilidades que se abren ante los museos en este nuevo entorno digital, donde podrían libremente difundir su contenido partiendo de un website. Gracias a la posibilidad transmedia de contenidos éstos pueden ser ofrecidos en múltiples plataformas y formatos, lo que permitiría ampliar y enriquecer la experiencia del acceso al arte. Además, el nuevo papel de prosumidor de los usuarios enriquece la navegación, haciendo los contenidos más visibles y accesibles.

⁵ Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

El Arte Digital

Muchos jóvenes artistas encuentran que el medio digital es su segunda naturaleza. En determinadas ocasiones llegan a crear website, blogs y otros espacios alternativos donde el mundo físico y el digital, acaban cada vez más entrelazados⁶. Que existan galerías y museos donde se muestre el arte en formato presencial, no significa que tenga que estar reñido con los espacios de exposición físicos. Internet ha supuesto una herramienta más para que los artistas, puedan por cuenta propia, mostrar sus exposiciones y hacer que incremente el público que las visita. La página web de artista es un espacio personal, un primer escaparate, donde el usuario puede moldear a su gusto el espacio en el que muestra su obra. Se trata del primer paso hacia la profesionalización del artista, y sirve como carta de presentación para galerías y para el público general.

Las posibilidades que el medio digital ofrece debe considerarse como la gran revolución tecnológica del siglo xx, aunque existe cierta confusión a la hora de delimitar las características y potencialidades de este medio y, sobre todo, su aplicación al mundo artístico. Con la aparición de las nuevas tecnologías de la información se potencian las reproducciones masivas de imágenes digitalizadas que derivan en una democratización de las imágenes. En la era de la digitalización de la obra de arte las fronteras entre original y copia han desaparecido. El soporte digital ha hecho posible la donación perfecta de imágenes. Con la llegada del medio digital nos hallamos en la era de la duplicación perfecta, puesto que cada copia es una copia idéntica de su original. Este planteamiento supera el postulado por Walter Benjamin que entendía que con el proceso de reproducción técnica la obra de arte perdía su aura. Para Benjamin el aura era "la manifestación irrepetible de una lejanía", como la condición de unicidad de la obra de arte.⁷ Creía que este aura sólo se podía encontrar en las obras de arte originales y no en las reproducciones técnicas de las mismas.

La obra de arte digitalizada, carente de entidad física, posee la capacidad máxima de difusión que hasta ahora se ha conseguido gracias a la posibilidad comunicativa que ofrece Internet.

⁶ Miller, Rebecca (2016) El arte digital y su relación con los museos virtuales del futuro. Recuperado de https://www.vice.com/amp/es_mx/article/ezmax4/el-arte-digital-y-su-relacin-con-los-museos-virtuales-del-futuro

⁷ Benjamin, Walter (2012) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Barcelona: Godot.

De este modo, la democratización de las imágenes hoy multiplica sus posibilidades, equiparándose con el cine.

Sin embargo también debemos tener presente que muchas obras nacen directamente en el ámbito digital, es decir no sufren un proceso de conversión, de transformación de su formato original para reproducirse como una copia con nueva identidad física. Estas creaciones artísticas son producto de las nuevas tecnologías y nacen con ella, por eso tal vez es necesario hacer una diferenciación entre dos tipos de arte: el arte de red, que incluye a aquellas producciones artísticas que surgen en el espacio de Internet, con sus lógicas y dinámicas; y el arte en la red que es aquél que se produce en lo offline y se "sube" a Internet⁸. En este caso, ya no entra en juego la categoría de producción, sino sólo las de distribución y almacenamiento. Por un lado, como «arte en la red», traducción literal de su acepción inglesa art on the net, se designará aquél concebido normalmente en otro medio y cuya presencia en ésta se fundamenta en un mero proceso de digitalización: la Red actúa únicamente como medio de difusión y/o exhibición. Por otro lado, el término «arte de red», equivalente del término inglés net.art, se entenderá por aquél que utiliza la red en sí misma y/o su contenido a cualquier nivel bien sea técnico, cultural o social como base de una obra de arte.

Lévy enclava los programas informáticos puramente lógicos en el binomio posible/real puesto que éstos son posibles, predefinidos, estáticos, ya constituidos. La interacción entre humanos y máquinas, por su parte, corresponde a la dialéctica de lo virtual y lo actual. Por tanto, y según la propuesta de Lévy⁹, el «arte de red» se situaría en la dialéctica virtual/actual: es en la actualización donde tiene lugar el acto creativo ya que a partir de este momento entra en juego la subjetividad del lector mediante su interpretación. Por el contrario, el «arte en la red», es decir, las meras digitalizaciones quedarían emplazadas dentro de la dialéctica potencial/real. La digitalización de datos analógicos es una potencialización y su visualización una realización. Las imágenes digitales por lo tanto son realizaciones, es decir, meras visualizaciones de arte previamente digitalizado y almacenado en la Red de datos.

La tecnología generó cambios en el escenario del arte, tanto en la creación artística como en los sistemas de distribución. Uno de los aspectos que también sufrió transformaciones es la forma de

⁸ Rocha, M. (2011). Los nuevos modos de circulación artística: la web y los operadores de visibilidad. En: VI Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

⁹ Levy, Pierre (2009) ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Paidós. Ibérica.

contemplantlo como espectadores. Es innegable que las nuevas tecnologías nos permiten conocer experiencias artísticas de una manera que nunca hubiésemos podido imaginar. Desde una simple computadora con conexión a Internet podemos recorrer cualquier museo del mundo, asistir a muestras y exposiciones, participar en conferencias, dialogar con artistas, todo un universo a nuestro alcance. Google Art & Culture¹⁰ es una muestra de plataformas que nos permiten gozar de museos y galerías de arte con una resolución de gran calidad en las imágenes.

Así como la tecnología amplió nuestros horizontes espaciales, también modificó nuestra capacidad para percibir el arte. En la actualidad podemos ampliar una obra al detalle, crear un duplicado de gran calidad y apropiarnos del mismo para transformarlo. También debemos pensar que en muchas ocasiones accedemos al arte por medio de una especie de doppelganger de píxeles ¿La sensación de contemplar una obra de arte cambia con las tecnologías? ¿Nos convierten en mejores espectadores del arte? ¿Somos más sensibles o más sensoriales?

Sin dudas la percepción de la obra se amplía notablemente desde el formato digital, en muchos casos imágenes de gran definición, logran movilizar de manera diferente nuestros sentidos, los aumentan, los potencian y por sobre todas las cosas los multiplica para ser vistos una y mil veces en diferentes formas. En la actualidad la creación a partir de la realidad se ve cada vez más desplazada por la creación a partir de la obra ¿Qué desafío supone copiar la naturaleza contemplada de la realidad cuando nuestra experiencia emocional visual pasa más horas contemplando un catálogo digital de imágenes?

Debemos tener en cuenta que las tecnologías son herramientas que nos ayudan a expandir nuestros sentidos, siguiendo este camino debemos procurar pensar en ellas como potenciadores de los sentidos del hombre para permitirnos explorar nuevas posibilidades. El error sería trasladar la atención del arte hacia la tecnología como fin.

¹⁰ <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>

Descripción general del proyecto a diseñar

El diseño del proyecto está pensado como un medio periodístico que permita difundir y analizar la producción local de arte contemporáneo. Se encuentra destinado a los artistas y profesionales del sector y también a un público general que esté interesado en la temática como pueden ser los espectadores o visitantes de las muestra.

El medio de comunicación será digital y se podrá consultar en forma online a través de la web en la dirección <http://pinkdecay.cc>.

El contenido principal estará compuesto por artículos con análisis de obras de arte, reseñas de muestras, entrevistas, galería de imágenes y notas críticas. La función principal estará centrada en comunicar el trabajo reciente de los artistas, pero también permitirá almacenar el contenido conformando una especie de repositorio o memoria de archivo que luego podría ser utilizada para posteriores desarrollos como investigaciones o incluso como referencia para los propios artistas.

Todo el contenido estará disponible en forma gratuita distribuido con una Licencia Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 (Atribución No Comercial Compartir Igual). Las Creative Commons (CC) son licencias de derecho de autor que tienen características especiales. Esta clase de licencias presenta mayor flexibilidad y permisos que otras. Las CC se crean a partir de las mismas restricciones que, habitualmente, generan los derechos de autor de las obras. Pero estas proponen otro tipo de apertura. Las licencias Creative Commons permiten a todo autor —individual o no— un modo de dar, de permitir legalmente el uso de sus obras. Las obras que lleven el símbolo de Creative Commons permiten ser copiadas, distribuidas, editadas, remezcladas y desarrolladas de forma legal. No hay que pagar derechos. Aunque sí implica, en cada uno de los casos, ciertas obligaciones como por ejemplo citar la fuente y respetar el uso no comercial de la información que se utiliza. El uso de las Creative Commons para el presente proyecto son una herramienta indispensable para permitir la utilización y reutilización de los contenidos generados por el sitio por parte de los artistas, medios de comunicación o investigadores que necesiten información al respecto.

Para el desarrollo de la plataforma se utilizará el software libre de gestión de contenidos Wordpress. El lenguaje para el desarrollo estará implementado en html 5, mysql y Php. Esta decisión de utilizar software con licencias gratuitas responde a varios factores:

1) Plataforma gratuita: Wordpress es un software de gestión de contenidos gratuito y abierto, esto permite una reducción en los costos para la creación de la plataforma y la posibilidad de desarrollar libremente cualquier modificación. Además supone un acompañamiento con las políticas de cultura libre a las cuales el proyecto a desarrollar acompaña junto con otros movimientos y colectivos que impulsan el acceso a la información, la comunicación y el conocimiento por medio del uso de software abierto y gratuito.

2) Curva de aprendizaje y experiencia: la gestión para crear contenidos en el sitio supone una curva de aprendizaje rápida, sin demasiados sobresaltos permitiendo el empleo del tiempo en tareas más relacionadas con la gestión de la comunicación sin depender de conocimientos técnicos. También permite que varias personas sin demasiada experiencia puedan administrar el sitio para la creación de contenidos de manera sencilla. Es muy intuitivo y accesible

3) Escalabilidad: permite el crecimiento de cualquier website en el tiempo de acuerdo a las demandas, posibilidades y necesidades que se presenten

4) Diseño adaptativo: Está adaptada para ser utilizada por cualquier celular respetando el diseño responsive que permite una lectura desde dispositivos móviles de forma correcta.

5) Variedad de aplicaciones: los plugins de WordPress son una de sus mayores ventajas. Permiten adaptar cualquier función que se necesite, desde la creación de un formulario, un calendario de eventos, hasta el desarrollo de galerías de fotografías. En la mayoría de los casos son gratuitos y se adaptan al proyecto web sin demasiado desarrollo de programación o diseño.

6) Multiusuarios: la posibilidad de crear multitud de usuarios con distintos niveles de acceso a la web es una gran ventaja de WordPress. Esto permite entre otras cosas la práctica colaborativa otorgando permisos de redactor a distintos usuarios que quieran compartir notas o contenidos en el sitio.

7) SEO amistoso: Google y otros motores de búsqueda están bastante familiarizados con la estructura de los sitios creados por wordpress. Esto permite indexar mejor las páginas para impulsar el SEO y lograr una buena posición en los resultados de búsqueda.

8) Fácilmente transferible a un nuevo servidor: debido a una estructura de archivos y bases de datos muy clara, es muy fácil realizar back ups y transferir el sitio web de WordPress a un nuevo servidor.

Proceso Creativo

El diseño del producto comenzó con un relevamiento de los espacios culturales relacionados con las expresiones de artes visuales contemporáneos de la ciudad de Mar del Plata. La primera fuente de contacto fue a través de las redes sociales y de búsquedas en Google. Una vez que se obtuvieron estos datos relacionados con la escena local del arte contemporáneo se procedió a un contacto vía email, whatsapps y messenger con algunos responsables de los sitios relevados. Se mencionó la intención de gestionar un espacio de comunicación para difundir muestras, exhibiciones y trabajos de artistas locales. La propuesta fue muy bien aceptada por parte de la mayoría de las personas consultadas. Este primer encuentro sirvió también para conocer otros actores que participan en el circuito y que no surgieron durante las primeras búsquedas realizadas por Internet y redes sociales. Con este primer insumo de datos se pudo advertir que la difusión y la crítica de artes visuales era una necesidad demandada por parte de los artistas visuales.

Una vez concretado el relevamiento de los espacios de arte se procedió a realizar las visitas a las muestras que en gran medida se exhiben como funciones únicas, es decir solo están disponibles durante un día en un horario particular. La presencia en las muestras sirvió para tener registros tanto fotográficos como documentales de las obras, para conocer a otros referentes del circuito y también para dar a conocer el producto que se estaba creando relacionado con el website del presente proyecto.

Para conseguir una aproximación histórica y presente de la escena del arte contemporáneo de la ciudad. Se realizaron entrevistas con gestores culturales, artistas, investigadores y periodistas que abarcaran experiencia en cuanto a su participación a lo largo de los últimos diez años como también artistas emergentes que pudieran tener una mirada actual sobre el territorio por el cual transita el formato más experimental del arte contemporáneo.

El nombre designado para el medio de comunicación digital fue Pink Decay. Se trata de un anglicismo pensando en dos elementos principales, el primero de ellos pink=rosa hace mención a un color que se transformó en un símbolo del arte contemporáneo de Mar del Plata a partir de la obra “El Virgen” realizada por el artista Juan José Souto para el grupo artístico Mundo Dios. La obra parodiaba una especie de santo de los artistas vestido con ropas de color rosa a los cuales los artistas rendían culto. El otro anglicismo, es decir decay, tiene relación con el vértigo que puede ocasionar contemplar una obra de arte contemporáneo ¿Es esto arte? Por otro lado también el significado

químico del término decay, el de transformación radiactiva, que permite describir el proceso de generación de una nueva sustancia luego de contemplar una obra de arte.

Para el logo se eligió como color principal el #f78fb3 en la escala hexadecimal, un rosa claro que por supuesto también alude al título del proyecto "Pink Decay" y que además fue utilizado como parte de la gama de colores de la imagen institucional que incluían una adaptación de la obra de Juan Souto denominada "El Virgen" que representa un santo pagano de los artistas marplatenses. La tipografía seleccionada es la Nanum Barun Gothic disponible en forma gratuita de la fuente que proviene de Google Fonts. Esta tipografía combina un estilo moderno, que además al ser sans serif es de fácil lectura en pantalla. Sus trazos gruesos y estilizados en las terminaciones la vuelve cálida y sugerente.

p.d
pink decay



El diseño del website estuvo completamente a mi cargo, aportando conocimientos adquiridos en el uso de wordpress y html los cuales empleaba como producto de funciones relacionadas con el mantenimiento de sitios web. Se diseñó primero un prototipo del website donde la idea original fue aportar un espacio simple, minimalista, funcional y en donde la parte visual fuese el aspecto más destacado. El proceso se demoró y se hizo más complejo a la hora de experimentar diversas plantillas que tuvieran presente todos los elementos necesarios que requería el proyecto del website. Una vez seleccionado el modelo para la estructura del sitio, se procedió a

personalizar la misma con la imagen y la identidad del sitio. A su vez las secciones fueron pensadas en función a los distintos aspectos que el proyecto buscaba comunicar, con ese motivo se pensó en cuatro categorías principales como reseña de muestras, entrevistas, notas teóricas y de investigación y un espacio para presentar muestras virtuales.

Estructura del sitio

Para el diseño de la web se pensó en un estilo modular y minimalista en donde la parte visual tenga un importante protagonismo para despertar el interés de los usuarios. Este tipo de diseño se caracteriza por resaltar módulos con variedad de contenido, con el propósito de retener más de una imagen en la mente de las personas que navegan por el sitio. Un ejemplo muy cercano de este tipo de diseño lo podemos observar en la red social Pinterest con sus módulos de contenido visual.

Cabecera: En la cabecera de la Web se encuentra la imagen institucional, con el logo, el nombre y el menú que permite el acceso a las principales secciones de la plataforma web. También estará presente el vínculo con las redes sociales y la opción para realizar búsquedas dentro del sitio.



Menú principal: permite el acceso a las principales secciones de la plataforma web: información sobre el proyecto, muestras y entrevistas. El menú se adapta en los dispositivos móviles para contraerse en un logo de tres líneas que despliega las opciones al hacer clic sobre el mismo. También se adapta al hacer scrolling sobre la pantalla, como una franja horizontal que contiene solamente las opciones del menú y un logo más pequeño.



Página Principal: la Home estará compuesta por los contenidos más actuales en forma visual con una imagen y una breve descripción de cada uno en forma modular o de tableros.

MUESTRAS

El Virgen, el santo de los artistas de Mar del Plata

Artista: Juan José Souto
Lugar: Mundo Dios – Verde Muro – Mar del Plata
Título de la muestra: Adoración del santo de los artistas "El Virgen"
Fecha: febrero de 2017. ...

MAYO 18, 2019

MUESTRAS

Ernesto Ballesteros

Artista: Ernesto Ballesteros
Lugar: Le Putit. Gallerie – Hipólito Yrigoyen 2232 – Mar del Plata
Título de la muestra: Con Amigos es Mejor
Fecha: Diciembre de 2017 ...

MAYO 18, 2019

MUESTRAS

Radicalmente Peores: GRAPA 2018

La muestra colectiva Radicalmente peores es una excelente oportunidad para conocer los trabajos del Grupo de Reflexión, Análisis y Producción de Arte (GRAPA) desarrollados durante 2018 en la ciudad de Mar del Plata con la tutoría de Josefina Fossatti y Claudio Roveda. ...

FEBRERO 9, 2019

MUESTRAS

Lección de Anatomía de Nahuel Santiago

Artista: Nahuel Santiago
Lugar: Casa Yakuzi – Rivadavia 3532 – Mar del Plata
Título de la muestra: Lección de Anatomía
Fecha: Diciembre de 2018
Dentro del interesante ciclo de muestras que viene organizando Casa Yakuzi, que recordamos cuenta con el apoyo de la Beca Creación ...

DICIEMBRE 8, 2018

MUESTRAS

El universo expansivo de Emiliano Montari

Artista: Emiliano Montari
Lugar: Paseo de la Imagen – Teatro Auditorium – Mar del Plata
Título de la muestra: 16x
Fecha: octubre de 2018
La muestra de Emiliano Montari denominada 16x está conformada por tres pequeñas estampas que el artista realizó sobre vidrios superpuestos y una pintura con más de ...

OCTUBRE 8, 2018

MUESTRAS

Tomás Calandroni en Re Menor

Artista: Tomás Calandroni
Lugar: Casa Yakuzi – Rivadavia 3532 – Mar del Plata
Título de la muestra: Re menor
Fecha: Noviembre de 2018
Tomás Calandroni expuso una serie de dibujos en su muestra individual que pudo verse en Casa Yakuzi. Con una exploración de ...

NOVIEMBRE 8, 2018

MUESTRAS

Instalaciones de Gabriel Manzo y Eleonor Fittipaldi

Artista: Gabriel Manzo y Eleonor Fittipaldi
Lugar: Arte en el Centro – Independencia 2249 – Mar del Plata
Título de la muestra: Instalaciones
Fecha: Septiembre de 2018
"Tenemos que hacer una muestra juntos, Eleonor"
Durante mucho tiempo Gabriel Manzo pensó en la posibilidad de presentar un proyecto ...

SEPTIEMBRE 9, 2018

MUESTRAS

Agustina Martínez y su muestra de arte textil

Artistas: Agustina Martínez
Lugar: Rebecchi Studio – La Rioja 2049 – Mar del Plata
Título de la muestra: Salgo
Fecha: Septiembre de 2018
Agustina Martínez presentó en Rebecchi Studio su muestra individual Salgo, que consistió en distintas piezas de arte textil que exploran técnicas ...

SEPTIEMBRE 7, 2018

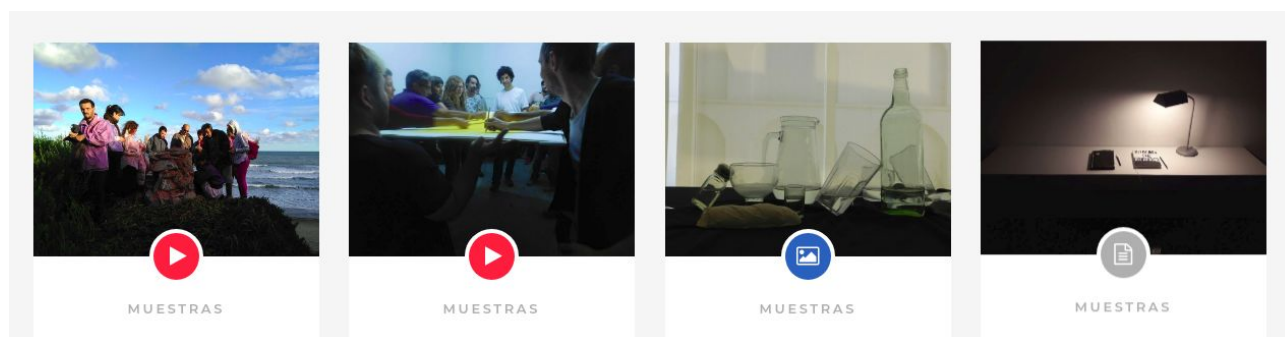
Pie de página: incluye la licencia de los contenidos, las formas de contacto, las redes sociales y un formulario para recibir información por correo electrónico.



Plataforma de Arte
Contemporáneo de la ciudad de
Mar del Plata



Como mencionamos al describir la estructura del sitio, su diseño es modular, permitiendo presentar en una sola pantalla varios accesos a diversos contenidos de la web. Cada entrada tiene un ícono que rápidamente describe el formato del contenido, una resumen del mismo y una imagen de portada. Con una rápida mirada al contemplar los íconos es posible saber si el contenido es textual, un vídeo o una galería de imágenes.



Categoría Muestras

La categoría de muestras está conformada por resúmenes, críticas y reseñas a distintos eventos de artes visuales. En los primeros párrafos podemos observar el nombre del o los artistas, el lugar donde se realiza, el título del evento y la fecha. Si bien el contenido predominante es textual, se incluyen fotografías o vídeos de las obras.

Tomás Calandroni en Re Menor

Artista: Tomás Calandroni

Lugar: Casa Yakuzi – Rivadavia 3532 – Mar del Plata

Título de la muestra: Re menor

Fecha: Noviembre de 2018

Tomás Calandroni expuso una serie de dibujos en su muestra individual que pudo verse en Casa Yakuzi. Con una exploración de la figura humana el artista trazó en tinta líneas que fragmentan cuerpos como si estos se disolvieran o estuvieran ocultos en otro plano del espacio. Apuesta por líneas simples, con una fluidez en las composiciones, una libertad que entrega al dibujo cierta flexibilidad. Los plenos rojos acentúan los contrastes monocromáticos entregando una reflexión luminosa que enciende las formas representadas. Hay una búsqueda, una marcada sensación de austeridad y un deseo de mostrar en las ausencias el sentido de completar aquello que no está presente.

Categoría Entrevistas

Esta categoría incluye entrevistas a distintos artistas o referentes culturales relacionados con el arte contemporáneo de la ciudad de Mar del Plata.

El arte es todo: una entrevista a Nahuel Santiago

Nahuel Santiago abre la puerta de su taller y nos invita a pasar. Sobre las paredes del estudio descansan obras de sus alumnos y algunos trabajos suyos "Los estoy preparando para dos amigos" dice. El lugar transmite una calma intensa, es un oxímoron lo sé, pero no dejo de sentir esa sensación de tranquilidad pero con mucha energía en cada rincón ¿Preparo unos mates? consulta Nahuel. De a poco se empieza a formar un escenario ideal para una intensa charla con un artista que siempre está arriesgando, enfrentando nuevos desafíos, no se guarda nada, entrega todo a la pintura y también por supuesto espera todo de ella.

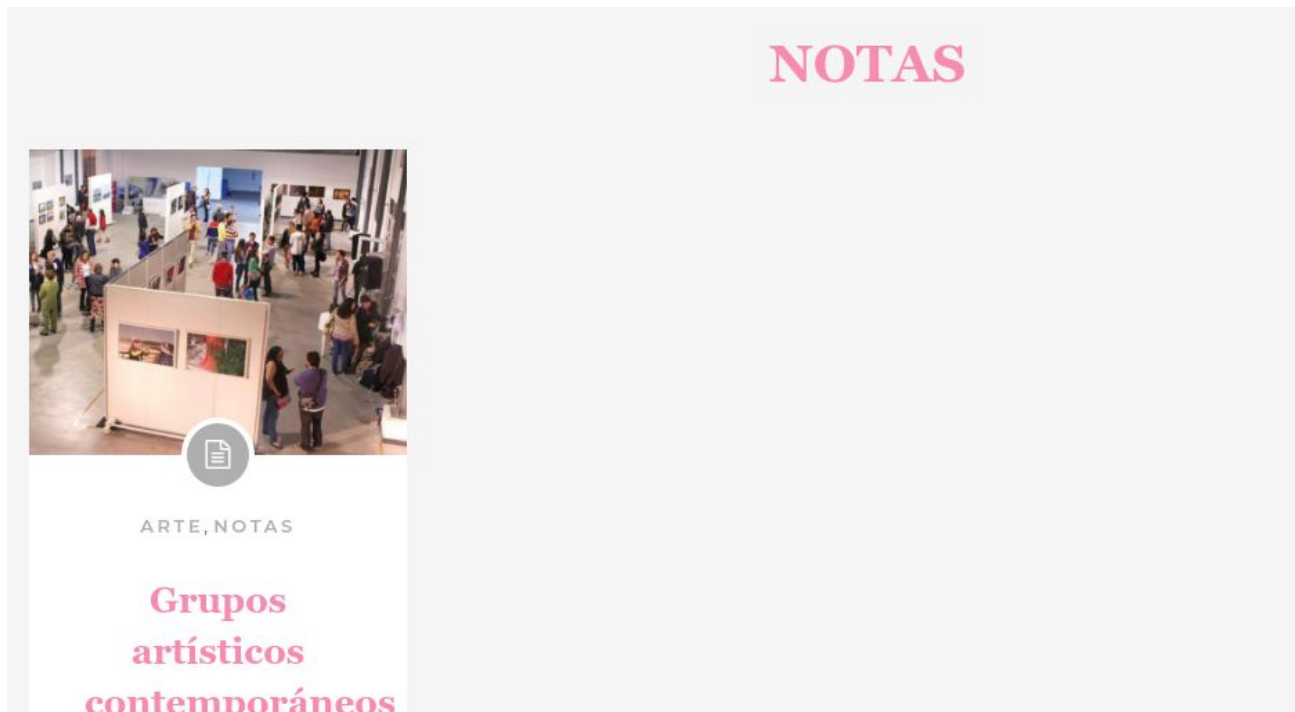
Nahuel estudió profesorado de dibujo y pintura en el EMBA de Quilmes y según sus palabras cuando contempló una muestra de Pablo Siquier en el Malba sintió un enorme deseo de comenzar a pintar obra profesional. "Me compré un bastidor con la intención de explorar algunas ideas que tenía; hacía anotaciones, probaba con tinta china, con carbonilla, con un sello. En este bastidor están todos los bocetos de la primera serie que realicé" Con el tiempo y luego de varios procesos, fue experimentando con ensayos que finalizaron con un cuadro de 1,50 por 1,20. "Esa fue mi primera obra profesional que pinté en mi vida" dice Nahuel rememorando aquel momento.

Y luego ¿qué pasó?

Por el 2005 me presento en un concurso en una galería de arte que había en Quilmes. Entre los jurados estaba Agatello. Me acuerdo que fui a último momento y dejé una obra que consistía en cinco bastidores con una foto que mostraba la composición. Nunca pensé que ganaría nada, sin embargo obtuve una mención. Fui con mi viejo para hacer el montaje, no tenía mucha idea como colgar la obra..."El mes que viene me gustaría que hagas una muestra individual" me dijo la directora de la galería, pero no tenía cuadros para mostrar...(risas) Me dieron seis meses para montar una muestra. A partir de ahí hice varias obras y finalmente cuando terminé la galería cerró...

Categoría Notas

Esta categoría incluye los aportes teóricos, de investigación y de desarrollo sobre la problemática relacionadas con las prácticas de arte contemporáneo de la ciudad de Mar del Plata.

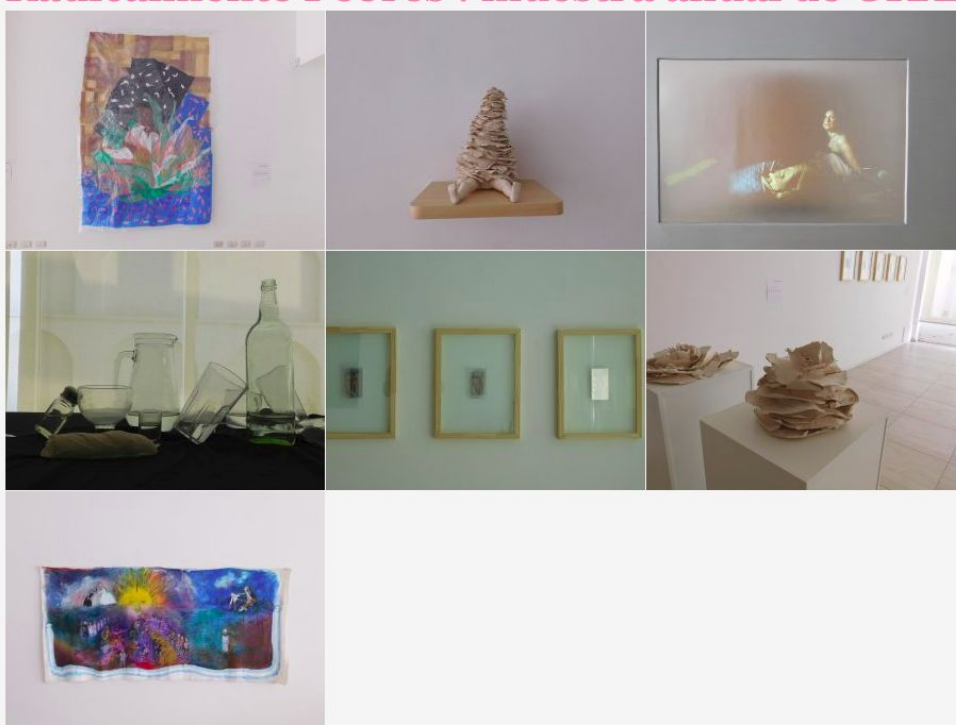


Categoría Galería de Arte Virtual

Esta sección contiene muestras de obras de arte contemporánea de artistas marplatense que pueden verse en la página durante un tiempo como una especie de galería virtual donde se proyectan las reproducciones de las mismas.

Galería de Arte Virtual

Radicalmente Peores : muestra anual de GRAPA 2018



La muestra colectiva Radicalmente peores es una excelente oportunidad para conocer los trabajos del Grupo de Reflexión, Análisis y Producción de Arte (GRAPA) desarrollados durante 2018 en la ciudad de Mar del Plata con la tutoría de Josefina Fossatti y Claudio Roveda. El lugar de encuentro elegido para la presentación fue en esta ocasión la sala de exposiciones de la Cámara Argentina de la Construcción que coordina Ariel Etchegoyen encargado también del proyecto Promoción del Capital Creativo Marplatense.

Por este espacio pasaron durante varios años innumerables artistas con diferentes miradas, propuestas y desafíos que luego formarían parte del circuito artístico de la ciudad. GRAPA se transformó en una auténtica incubadora experimental que permitió un ámbito de formación y reflexión sobre temas trascendentales relacionados con la práctica artística.

Planificación de redes sociales

La comunicación digital de Pink Decay se canaliza a través de la web institucional del sitio. Las redes sociales conforman un elemento de estrategia clave para la difusión de los contenidos publicados en la web.

La manera de hacer crecer el proyecto en forma digital estará directamente relacionado con una estrategia de contenidos digitales. En primer término se emprenderá una serie de acciones con el objetivo de determinar qué presencia tendremos en las rrss y como iremos actuando para responder a diferentes objetivos, que van desde la promoción, el reconocimiento y la generación de una comunidad alrededor de los contenidos de la página.

Las redes sociales donde tendrá presencia Pink Decay serán tres:



<https://twitter.com/decaypink>





<https://facebook.com/pinkdecay>

p.d
pink decay

pink decay
arte contemporáneo

Pink Decay
Crear nombre de usuario de la página

Inicio

Publicaciones

Opiniones

Me gusta Seguir Compartir ...

+ Agregar un botón



https://instagram.com/pinkdecay_mdp

p.d
pink decay

Pink Decay Editar perfil

38 publicaciones 274 seguidores 424 seguidos

PUBLICACIONES IGTV GUARDADAS ETIQUETADAS

Las acciones a realizar se enmarcan dentro de cuatro ejes fundamentales:

- Comunicar sobre nuevas muestras de arte que se realicen en la ciudad de Mar del Plata
- Compartir las reseñas y críticas que se escriben en el sitio
- Difundir entrevistas realizadas a distintos referentes artísticos de la ciudad.
- Comunicar la apertura de la nueva sala de exposiciones virtual dentro de la página de Pink Decay.

Para cada una de estas cuatro acciones se preparan distintas tácticas que se realizarán en Instagram, en la página de Facebook y en Twitter.

Acción "comunicar sobre nuevas muestras de arte contemporáneo y experimental que se realicen en la ciudad de Mar del Plata"

Facebook	Twitter	Instagram
Post con Imágen y texto indicando artistas, lugar y fecha.	Enlace a la noticia publicada en la web con un #hashtag destinado al evento.	Flyer con la publicidad de la muestra con un #hashtag destinado al evento.
Fotos de trabajos anteriores de los artistas que participan en las muestras con un texto que inspire a participar.	Fotos de trabajos anteriores de los artistas que participan en las muestras.	Fotos de trabajos anteriores de los artistas que participan en las muestras.
Fotos con obras expuestas en la muestra y un breve texto invitando a verla	Fotos con obras expuestas en la muestra y un breve texto invitando a verla	Incentivar a las personas que vieron la muestra a compartir imágenes en su cuenta con el #hashtag
Compartir un breve vídeo con la muestra.	Animar al público a compartir los recuerdos y las impresiones de su visita a las muestras	Recorrido virtual compartiendo diferentes imágenes de las obras que conforman la muestra

Acción: “compartir las reseñas y críticas que se escriban en el sitio”

Facebook	Twitter	Instagram
Compartir vínculo con el enlace a la reseña de la web.	Enlace a la noticia publicada en la web con algunos #hashtag	Compartir imágenes de la muestra que se reseña con #hashtag .
Fotos con obras expuestas en la muestra y un breve texto de la reseña.	Consultar a la comunidad sobre qué sensaciones les transmiten a ellos la muestra.	Compartir imagen con un enlace vinculado la reseña en la web.

Acción: “Difundir entrevistas realizadas a distintos referentes artísticos de la ciudad”

Facebook	Twitter	Instagram
Compartir vínculo con la entrevista de la web.	Enlace a la entrevista publicada en la web con algunos #hashtag	Compartir imágenes del entrevistado con #hashtag .
Pequeño video en donde se vean imágenes con fragmentos de la entrevista.	postear pequeños fragmentos o palabras claves de la entrevista.	Compartir imagen con citas de la entrevista y una fotografía del entrevistado.

Acción: "Comunicar la apertura de la nueva sala de exposiciones virtual dentro de la página de Pink Decay"

Facebook	Twitter	Instagram
Crear un evento con la fecha de la apertura	Fijar post en la cabecera con el enlace de la noticia publicada en la web con algunos #hashtag	Compartir una imagen con noticia del evento #hashtag .
Crear un vídeo promocional del evento y compartirlo	Compartir una imagen con noticia del evento #hashtag .	Crear un vídeo promocional del evento y compartirlo
Compartir imágenes de las obras que estarán en la exposición virtual	Post invitando a presenciar la muestra compartiendo sensaciones sobre las obras presentadas	Compartir imágenes de las obras que estarán en la exposición virtual

Conclusión

Es importante indicar que el objetivo general del trabajo que establecía "realizar un website para promover las prácticas de arte contemporáneo que se generan en la ciudad de Mar del Plata" se cumplió con el diseño de un espacio que posibilita la comunicación digital de las expresiones artísticas actuales en el ámbito de la ciudad de Mar del Plata, algo que era necesario y que a la vez genera nuevas líneas de acción y producción para el futuro.

Desde lo personal, todo el proceso de realización del trabajo significó un aprendizaje constante y la posibilidad de utilizar herramientas teóricas y prácticas desarrolladas a lo largo de la especialización. La experiencia permitió conocer la complejidad de la elaboración de un medio de comunicación digital en todo el proceso creativo, pero también significó recatar el valor sensiblemente potenciador que el mismo puede adquirir en una comunidad permitiendo contribuir a potenciar el mensaje de aquellos colectivos que tal vez no están en el centro de la escena informativa de los medios tradicionales.

Una de las variables más importantes que adquirió protagonismo al finalizar el proyecto fue la sustentabilidad del mismo. Teniendo en cuenta la característica volátil y difusa de muchos espacios del movimiento artístico alternativo de la ciudad, fue interesante pensar en espacios abiertos, que busquen apoyarse en la comunidad y en el trabajo colaborativo. Una de las posibilidades que brinda el diseño con wordpress es la de generar un sitio compartido en donde los mismos usuarios pueden participar subiendo sus contenidos y produciendo noticias.

Bibliografía

Albarello, Francisco (2011). Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la computadora, (Buenos Aires), Ediciones La Crujía

Benjamin, Walter La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Recuperado en: <http://diegolevis.com.ar/secci> Consultado:enero de 2018

Brandon, Taylor (2001) Arte Hoy. Madrid: Akal

Brisset, Demetrio (2011). "Los medios digitales de comunicación. Experiencias de activismo audiovisual. En TELOS N° 88, Madrid: Fundación Telefónica.

Cabrera, D. H. (2006). Lo tecnológico y lo imaginario: Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Biblos.

Castells, Manuel (2010) La Galaxia Internet. Barcelona: Areté.

Cortazzo, I. y Schettini, P. (2015). Análisis de datos cualitativos en la investigación social.Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa. EDULP. Universidad Nacional de La Plata. Buenos Aires. Argentina.

Costa, Kozak y Rocha (2009): "Mitos y potencialidades de la web 2.0: las nuevas 'poéticas tecnológicas' y el desafío de lo interactivo", Congreso ALAS 2009, Facultad de Cs. Sociales (UBA).

Dery, Marck (1998) Velocidad y escape: la cybercultura en el final del siglo. Barcelona: Siruela

Fossatti, M., & Gemetto, J. (2012). Arte joven y cultura digital. Ártica. Recuperado de: <http://www.articaonline.com/descarga-el-e-book-arte-joven-y-cultura-digital>.

Freeland, C., & Condor, M. (2010). Pero ¿esto es arte?: Una introducción a la teoría del arte. Madrid: Cátedra.

Gendler, Martín; Méndez, Anahí; Samaniego, Flavia y Amado, Sheila (2018). "Uso, apropiación, cooptación y creación: pensando nuevas herramientas para el abordaje de la Apropiación Social de Tecnologías". En Lago Martínez. Acerca de la apropiación de tecnologías: teoría, estudios y debates. Rada Tilly: Del Gato Gris.

Giunta, Andrea (2010) Poscrisis: arte argentino después de 2001. Buenos Aires: Siglo XXI

Guasch, A. M. (2016). El arte último del siglo XX: Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza.

Jenkins, Henry (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación, (Barcelona), Paidós, 2008.

Levy, Pierre (2009) ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Paidós. Ibérica.

Martín, P. J. (2015). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Porta, Paula (2015) La circulación de lo cultural artístico en Internet: del arte en la red al arte de la red. Recuperado a partir de <http://www.alaic2015.eci.unc.edu.ar>

Rocha, M. (s.f.). Los nuevos modos de circulación artística: la web y los operadores de visibilidad. En: VI Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Smith, Terry (2012) ¿Qué es el arte contemporáneo?. Madrid: Siglo XXI