

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «HUMANIDADES DIGITALES: SOCIEDADES, POLÍTICAS, SABERES»

Entre la oficialidad y el desvío: el arte digital cubano y su tratamiento crítico de la realidad tecnológica nacional

Mónica Ravelo García
Carolina Benavente Morales
 Universidad de Valparaíso (Chile)

Fecha de presentación: mayo de 2018
 Fecha de aceptación: octubre de 2018
 Fecha de publicación: noviembre de 2018

Cita recomendada

Ravelo García, Mónica; Benavente Morales, Carolina. 2018. «Entre la oficialidad y el desvío: el arte digital cubano y su tratamiento crítico de la realidad tecnológica nacional». En: Nuria Rodríguez-Ortega (coord.). «Humanidades digitales: sociedades, políticas, saberes». *Artnodes*. N.º 22: 101-111. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i22.3241>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

En el presente artículo nos centramos en el uso del medio digital en las obras de un grupo de artistas visuales cubanos entre los años 2000 y 2015, para elaborar un arte de resistencia artística, sociocultural y política ante las dificultades nacionales de acceso a las TIC y a la cibercultura. Empezamos por describir panorámicamente el contexto tecnológico nacional y las prácticas alternativas de conectividad desarrolladas por la sociedad civil, de las cuales los artistas son, a menudo, investigadores participantes. Proponemos dos temáticas recurrentes que reflejan el abordaje crítico de los artistas sobre el proceso de informatización nacional y de participación en la cibercultura: las dificultades de acceso y participación en los flujos digitales de información y en la cibercultura, por lado; y las prácticas sociales alternativas de conectividad con las cuales la población intenta revertir la realidad de su contexto, por el otro. Indicamos

algunas oportunidades particulares de los artistas en el entramado social para el acceso a los medios y la comprensión de los asuntos abordados. Observamos distintas tendencias entre ellos, de acuerdo con sus soluciones artísticas, su ruptura con los formatos tradicionales y sus niveles de intervención en el espacio y las prácticas sociales. Finalmente, describimos las poéticas propuestas por cada autor y analizamos el comportamiento de algunos aspectos estructurales en el uso de lo digital, como materialidad, interactividad y relación espacio-tiempo.

Palabras clave

Cuba, artistas visuales, arte digital, resistencia, informatización nacional, cibercultura

Between officiality and deviation: Cuban digital art and its critical treatment of the national technological reality

Abstract

In this paper we focus on the use of the digital medium in the works of a group of Cuban visual artists between 2000 and 2015 to create a work of artistic, socio-cultural and political resistance to the national difficulties of accessing ICT and cyberculture. We start by panoramically describing the national technological context and alternative connectivity practices developed by civil society, in which artists are often participating researchers. We propose two recurring themes that reflect the critical approach of artists to the process of national computerization and participation in cyberculture: the difficulties of access to and participation in the digital flows of information and cyberculture; and the alternative social practices of connectivity with which the population tries to reverse the reality of its context. We indicate some specific opportunities for artists in the social structure to access the media and understand the issues addressed. We observe different trends among them, according to their artistic solutions, their break away from traditional formats and their levels of intervention in space and social practices. Finally, we describe the poetics proposed by each author and analyze the behavior of some structural aspects in the use of digital art, such as materiality, interactivity and space-time relationship.

Keywords

Cuba, visual artists, digital art, resistance, national computerization, cyberculture

Contextualización

En el presente estudio abordamos el uso del medio digital por un grupo de artistas visuales cubanos¹ para la elaboración de un arte crítico sobre la realidad tecnológica nacional. Consideramos que el uso de las técnicas digitales y las problemáticas abordadas constatan un arte digital de resistencia, con fuertes resonancias en términos socioculturales y políticos. Nuestra investigación ha arrojado la recurrencia de dos aspectos relacionados con esa realidad: limitaciones de acceso/participación a las TIC y a la cibercultura, por un lado; y prácticas alternativas de la sociedad civil para revertir estas dificultades, por el otro.

Identificamos *arte de resistencia* con *arte crítico*, es decir, uno que «se propone hacer conscientes los mecanismos de la dominación para transformar al espectador en actor consciente de la transformación del mundo» (Rancière 2005, 34). Implica un valor político en la medida en que puede producir disenso, lo que equivale no al conflicto de las ideas o los sentimientos, sino al «conflicto de distintos regímenes de sensorialidad» (Rancière 2010, 61).

Estas palabras de Jacques Rancière entroncan especialmente con las resonancias políticas del uso de los medios digitales en el arte cubano. Esto se cumple tanto en términos técnicos y procedimentales como temáticos y se aplica a las variantes hoy convivientes:

1. Estudiamos a artistas generalmente formados en academias a partir de 1990 y obras elaboradas entre 2000 y 2015.

la autonomía sustentada por la materialidad y la integración social por acciones efímeras (Bourriaud 2008; Peist 2015). Las dos están presentes en el arte cubano, junto con la problematización con la ontología de los medios y su significación en un ámbito contextual. La analítica abstracta y reflexiva, la investigación social y la experimentación artística confluyen para abordar una realidad urgente de la informatización nacional y el acceso a la cibercultura de la que muchos cubanos no son conscientes, por la falta de información.

Otro término importante en nuestra aproximación es el de *cibercultura*, polo al que las obras parecieran convocar. Aunque usamos el término de modo genérico, concordamos en lo esencial con Mallarino: «Las ciberculturas son las sociedades contemporáneas conectadas, las comunidades de internet o el entramado informático que extiende sus brazos a lo largo y ancho del globo terrestre en donde habitan» (2015, 29).

El tránsito a lo digital y a la cibercultura tiene implicaciones artísticas, socioculturales y políticas particulares. Modifica la percepción y la subjetividad, los sentidos de comunidad, interactividad y espacio público (Rueda, Fonseca y Ramírez 2013), remueve los conceptos de obra, autor y receptor tradicionales (Bellido 2003; Dubois 2015).

La informatización ha estado especialmente limitada en Cuba, puesto que el país ha contado históricamente con uno de los menores niveles de penetrabilidad digital en un ámbito mundial (Cepal 2016; Unión Internacional de Telecomunicaciones, UIT 2016). En ello influyen limitaciones económico-materiales, presiones externas y políticas estatales de control. Especialistas señalan que, a pesar de las premisas igualitarias del sistema cubano, el acceso a las telecomunicaciones por la población se ha visto afectado por el equilibrio de inversiones y utilidades y por la priorización sectorial según áreas de desarrollo, como son la medicina y la educación (Press 2016; Recio 2013). El acceso a internet antes del 2015 era impensable para la mayoría de los ciudadanos y, luego de las oportunidades brindadas en ese año, debido a la apertura de puntos Wi-Fi y nuevas salas de navegación, se mantiene caro, lento y con limitación de búsqueda y de horas de conexión.²

Tales condiciones dan lugar a una lucha de poderes en el seno de la sociedad, donde el sector civil ha creado sus propias estrategias para contravenir las reglas oficiales, originando diferentes prácticas para informarse y también aportar, en la medida de sus posibilidades, a la cibercultura. Algunos de esos mecanismos son los siguientes: alquilar a extranjeros sus derechos para conectarse en hoteles o en sus hogares, según sean turistas o residentes; desviar las conexiones empresariales, ya sea por el uso ilegal de las claves o por nanos; desbloquear sitios prohibidos por el Estado cubano. Numerosos hogares reciben programas seleccionados de la televisión por cable de modo soterrado, puesto que las televisoras extranjeras

están prohibidas. Estas son algunas de las formas clandestinas más conocidas; pero, al ser un fenómeno vivo y cambiante, cada día se implementan nuevas tácticas.

Algunas de las prácticas más creativas surgidas en los últimos años proponen nuevos sentidos de conectividad, con una apropiación parcial de la cibercultura. Un ejemplo es *El Paquete semanal*, que promueve el intercambio fuera de línea y la actualización sobre programas de entretenimiento, cultura y arte, entre otras áreas del saber. Nació en torno al 2008 y permite acceder a programas televisivos, seriales, filmes, musicales y diferentes revistas. Un conjunto de programadores extraen los archivos de la televisión por cable y de internet; luego, una red de distribuidores los lleva en soportes USB hasta las residencias de los usuarios o compradores. Este comercio ha devenido uno de los mayores empleadores del país (Priluck 2016).

Otro ejemplo es SNET o Street Net, una red comunitaria oculta originada en La Habana en el 2005. Diez años después, contaba con 30 km de largo y más de 9.000 ordenadores. El sistema reúne una serie de nodos conectados, computadoras caseras, potentes antenas Wi-Fi interconectadas y cables Ethernet. La SNET permite transferir archivos, música en *streaming* y foros para el conocimiento especializado en ciencias, deporte, arte y cultura. Asimismo, comparte sitios de chat, una versión casera de red social semejante a Facebook y juegos en línea. Se extiende sobre los techos, atravesando las calles en algunos barrios de la capital (Priluck 2016; Estes 2015), y cuenta con pequeñas réplicas en provincias (Weissenstein 2015). Estas redes han crecido, a pesar de la persecución policial y el decomiso de equipos.

A tono con las prácticas populares y usándolas como espacio de investigación-participante, los artistas cubanos pujan por un modelo de sociedad más abierto al intercambio de cultura en la Red. Con su arte, cuestionan los paradigmas materiales del arte tradicional y de los modelos de interacción social preeminentes en la cultura cubana. Sin embargo, además, sus trabajos exponen las políticas estatales de acceso a los medios digitales por la población y las formas de traspaso de información e intercambio social. Para ello, procesan las prácticas sociales desde los andamiajes teóricos y procedimentales especializados y, en distintos casos, promueven su entrada al ciberespacio, construyendo instancias de fuerte valor simbólico que funcionan como canales paralelos y enunciativos de las oportunidades ciberculturales de interactividad y conocimiento. Todo esto facilita la tracción, aunque parcial, de la producción en línea a las dinámicas populares cubanas, así como la devolución reprocessada de estas al ciberespacio.

Es justo señalar que la riqueza conceptual y procedimental que ostentan los artistas refleja su estatus privilegiado, comparados con otros sectores, en términos tanto de acceso a recursos teóricos

2. Al respecto, los datos proporcionados por la UIT (2016) y Etecsa (2018) demuestran que el ancho de banda entre 2007 y 2018 ha crecido en oferta de 0,16 a 2,04 Mbps como máximo. La oferta generalizada se basa en la tarjeta prepagada de una hora de conexión. Su precio se ha movido entre 3 CUC y 1 CUC, para un salario promedio de 30 CUC.

como de contacto con un circuito artístico internacional y de acceso a medios digitales y a internet. Esto se aviene con una política estatal que ha favorecido la educación y la cultura, de modo que las instituciones de representación brindan una ayuda a intelectuales y artistas que la mayoría de los cubanos no tienen. Así, les ha apoyado para introducir en el país equipos digitales que, hasta el 2008, la aduana retenía a los cubanos comunes. Además, la alta exigencia teórico-práctica de los espacios educativos cubanos, las estancias y programas de intercambio internacionales y el acceso a bibliografía no siempre actualizada, pero bien filtrada por las instancias formativas, aportan a los artistas la capacidad para captar lo esencial y aplicarlo de manera creativa y autónoma. El Instituto Superior de Arte (ISA) y su Cátedra de Nuevos Medios, desde el 2007, propician esta formación.

Ahora bien, el servicio entregado por la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba (Etecsa) es más simbólico que operativo, por sus limitaciones de tiempo, velocidad y capacidad de navegación. Por otra parte, la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) brinda a sus representados (artistas mayores de 35 años y con obra notable) menos de dos horas mensuales de conexión en sus residencias. La Asociación Hermanos Saiz (para jóvenes creadores) brinda un servicio precario solo en salas. De este modo, numerosos artistas, integrados o no a estas instituciones, acceden a la información por zonas Wi-Fi abiertas en el 2015 pagando tarjetas codificadas; mediante conexiones estatales desviadas con nanos, ya sea por ellos mismos o alquiladas a otros; o por el acostumbrado traspaso fuera de línea con dispositivos USB y otros medios que posibilitan el intercambio comunitario e interdisciplinar de su arte.

Las prácticas artísticas y su intervención crítica en la sociedad

Debido a que, con las limitaciones señaladas, el ISA promueve el desarrollo de las artes digitales en Cuba, nos hemos enfocado en artistas que cuentan con una formación completa o parcial en esa institución. El acercamiento a los medios por parte de las distintas promociones se da de diferentes maneras. Si bien hay excepciones, los graduados de principios de los noventa (nacidos entre 1969-75) denotan una cercanía más clara a la materialidad de la obra y a la ostensible calidad transmedial. De hecho, oscilan entre los dos medios a lo largo del tiempo. Los graduados en los años 2000 (nacidos entre 1976-84) acogen lo digital más rápidamente en sus carreras. Sus formatos tienden a las grandes dimensiones, tanto en espacios físicos como virtuales. Despuntan por la desinhibición y la experimentación,

aunque todavía ostentan un alto rango de control sobre la obra y sus consecuencias.

Las nuevas promociones (nacidos de 1985 en adelante) adicionan a la experimentación técnica y artística mayores niveles de soltura. Promueven la actuación de la obra de modo autónomo en la dinámica incontrolable de las prácticas sociales. Desacralizan los conceptos tradicionales de autoría, obra de arte y espacio expositivo. Proponen nuevos sentidos de espacio, tiempo e interactividad, en tanto que lo propicia el mismo medio. Agregan visiones irónicas y lúdicas sobre la realidad tecnológica y sociopolítica cubana a partir de los mismos recursos técnicos.

Todas las promociones permiten constatar la premisa de la presente investigación: se está desarrollando en Cuba un arte digital de resistencia. Su particularidad es que el sentido crítico viene aliado de estrategias de disimulo y desvío. Los artistas cubanos reutilizan el humor, la ironía o la evasión pretendidamente inocente para propiciar la polisemia. Sus tácticas son el intertexto, la simulación y el cambio de roles.

Tales recursos contribuyen a enriquecer la artísticidad y a enmascarar la resistencia de las propuestas, las que ganan trascendencia en contextos de prohibición y de escape. Basta con observar algunos estudios sobre Irán y China, regímenes cerrados y con dificultad para acceder a la cibercultura, donde, junto con la autocensura, los artistas instalan el disimulo al tratar las violaciones a los derechos humanos o la corrupción estatal (Allahyari y Way 2013; Marsé 2012; Méndez 2012). No es extraño que aquellos recursos aparezcan en Cuba por su sistema centralizado de los medios de información y comunicación, enriquecidos también por la permisividad y el humor que han facilitado su historia política y su idiosincrasia.

Los artistas isleños, por ejemplo, comprenden las amenazas de la penetración intensa de internet y del uso excedido de las TIC sobre la integridad cultural e identitaria y la seguridad vital. Sin embargo, se resisten a aceptar de manera pasiva el retardo tecnológico y la difícil conectividad cubana, así como el rol de las políticas estatales en este fenómeno. De hecho, tienden a la preocupación por la necesidad cotidiana de conectividad, la democratización del conocimiento y la necesidad de la libertad individual y social para elegir su destino.³

El arte cubano, a diferencia de la corriente *lowtech* voluntaria que describe gran parte de la producción americana e internacional, representa una variante categorizada como «necesaria» (Figueroa 2012). Ellos valoran la importancia de acceder a tecnologías sofisticadas y desean hacerlo. No obstante, el aprovechamiento de la precariedad como variante estética también canaliza una conciencia resistente que denuncia la realidad de su contexto a partir de su lenguaje y estructura.

3. Muchos datos aportados provienen de la información acopiada mediante entrevistas reflexivas a artistas y funcionarios académicos, archivos personales de los creadores y observación de obras.

Sin embargo, las gestiones personales para mantenerse actualizados, el paulatino acceso a los medios y la relativa eficacia de los mecanismos estatales de control han propiciado la variedad en el arte digital cubano. Aunque no podemos dar cuenta de todo esto en este artículo, nuestra investigación arroja que los artistas se expresan en distintos soportes, materiales y técnicas. Estas últimas recorren una amplia variedad, que va de las más popularizadas y extendidas (fotografía, vídeo, *game art*, 3D, *net.art*) hasta las denominadas emergentes o de tipo móvil inalámbricas. Un aspecto recurrente es la intervención pública y la coterminación de la obra en la interacción social. Conceptos como *arte útil* y *relacional* son medulares en sus propuestas. Las concepciones del artista como antropólogo y como etnólogo, de Joseph Kosuth y Hal Foster, respectivamente, y la teoría del arte relacional de Nicolas Bourriaud, enriquecen sus marcos teóricos y procedimentales.

Su arte contrasta con algunas tendencias de las artes electrónicas en América Latina y su dificultad, en muchos casos, para «formular un posicionamiento crítico propio que no sea subsumido por la exaltación de su impacto espectacular y su capacidad para el asombro, pero no para la reflexión...», o la creación de «grandes proyectos de arte tecnológico que no logran enraizar en su entorno geopolítico y cultural» (Alonso 2015, 191).

Los cubanos muestran voluntad por experimentar y conocer las potencialidades de los medios. Incluso, encontramos que la juventud de los artistas y de este tipo de arte en el país puede venir acompañada de optimismos tecnocráticos y proyectos poco maduros (sin descontar que estos pueden ser pasos previos y obligatorios para un posterior desarrollo). Sin embargo, lo recurrente es que la mayoría tienda a la reflexión crítica del uso de las tecnologías. Su fuerte tradición en las bellas artes y la influencia de los argumentos de Thomas McEvilley han sentado las bases para el uso consciente de las técnicas según el concepto y la intención estética. Los creadores asumen, y esta es una premisa también reproducida en la Cátedra de Nuevos Medios del ISA, que cada idea exige sus propios soportes, materiales y técnicas.

Desde el punto de vista de la elaboración, diferenciamos sobre todo dos vertientes: obras híbridas (con tendencia a mezclar técnicas, materiales y soportes digitales y tradicionales) y obras eminentemente digitales. Este medio tiene distintos niveles de preeminencia en las prácticas creativas a la hora de abordar temas o investigaciones sociales. Por una parte, atestiguamos el uso consciente de técnicas poco sofisticadas como correlato simbólico de la precariedad del contexto vivencial; por otra, la tendencia a la sofisticación, en la que lo digital es un área de investigación y no solo un medio. Las clasificaciones son relativas, pues las variantes llegan a conjugarse y a mutar en el devenir de cada artista. Dada la relevancia de su interés compartido por la realidad social, decidimos agruparlos por temáticas.

Acceso a tecnologías de información y comunicación

Entre los artistas que ostentan la artesanidad en la materialidad de la obra, se cuenta **José Ángel Vincench** (1973). Las series *Zoom in or Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (2005) y *Homenaje a Jiri Kolar* (2005-2008) recrean las fotos de los 75 presos políticos de conciencia que fueron encarcelados durante la Primavera Negra de Cuba en el 2003. Sobre ellos, la prensa oficial cubana compartió pocas noticias al pueblo, siempre subrayando la ilegalidad de los actos de protesta y disidencia de los inculpados. El artista conoció versiones distintas de esta información y obtuvo las imágenes durante una estancia en Estados Unidos. Su experiencia dio lugar a varias series digitales y pictóricas que recrean una Cuba apenas conocida por los cubanos.

En su trabajo, notamos dos inquietudes: la capacidad de los medios de información, nacionales o foráneos, para construir, silenciar o distorsionar las historias individuales y nacionales; y la inaccesibilidad de los cubanos a los flujos de información que diversifiquen sus conocimientos sobre los sucesos de la historia, incluso la nacional.

En *Zoom in...*, el artista recupera los rostros de los disidentes por internet y los distorsiona usando el ordenador. Grandes cuadros, al estilo de *zooms* locales, tal y como refiere su título, fracturan la imagen de fondo y simulan los píxeles del lenguaje binario. Así abstrae los rostros negados por el discurso oficial. Solo la ilusión de continuidad permite al observador rescatar los rasgos del individuo. El mismo recurso remite al lenguaje binario y al proceso de agrupación visual de la información contenida en los píxeles.



José Ángel Vincench. *Zoom in or Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1º de enero de 2005). Collage fotográfico blanco/negro y periódicos, 30 × 40 cm c/u, 8 piezas

Dr. Jekyll... fue censurada y negada su exposición. Como respuesta, Vincench crea *Homenaje a Jiri Kolar* y recontextualiza los mismos rostros. Esta vez, desde el lenguaje fragmentado de Kolar y citando a

figuras rebeldes del arte internacional como Kosuth o Lucio Fontana. Regresa a la abstracción por medio de cuadros que simulan píxeles, como una capa extendida sobre la imagen original. Sin embargo, la táctica cambia al disponer a modo de *collage* los recortes del periódico *Granma*, órgano oficial del PCC, mientras que en *Zoom in...* la textura es un producto de la síntesis computarizada, la del papel recortado sobre la fotografía es real. Este contraste aumenta la materialidad y un nuevo desplazamiento espacio-temporal entre las historias y los orígenes de los materiales y su conjugación en el presente.

La obra de **Fidel García** (1981) propone una mayor preeminencia a lo digital y otra relación con el ambiente material. *T.error* (2006) reúne algunas de las problemáticas que han interesado al artista a lo largo de su carrera: el control de los flujos de información y su incidencia en la realidad; la creación de territorios; la falla de los circuitos de vigilancia; y la naturaleza de los sistemas totalitarios.

T.error (2006) consiste en una gran instalación donde se conjugan estructuras materiales y virtuales. El emplazamiento toma la forma de una gran cabina penetrable y abierta, cuyo espacio está delimitado por andamios. Dentro, se interconectan un campo de antenas dipolo, un procesador de datos en forma de ordenador portátil y un transmisor de radio controlado por un sensor de movimiento. El artista interviene una de las secciones del sistema: produce una falla que solo se constata con la acción del espectador. En cuanto este se acerca al Decreto ley de las telecomunicaciones en Cuba, contenido en el ordenador portátil, el sensor de movimiento se activa. Objetos y visitantes concurren en un ambiente asfixiante, inspirado en el proyecto norteamericano HAARP. El documento está vedado como un secreto de Estado en condiciones de vigilancia extrema. Tal paralelismo convoca a repensar la precariedad informativa sobre los derechos civiles para el acceso a las telecomunicaciones en el país.



Fidel García. *T.error* (2006). Instalación, campo de antenas dipolo, andamios resablock, ordenador portátil, transmisor de FM, sensor de movimiento, 300 cm x 600 cm x 1.100 cm

La obra combina los materiales, los tiempos y las complejidades estructurales de los procesos electrónicos, los objetos y los espacios

físicos de grandes dimensiones. Todos ellos ocasionan nuevas fases y ambientes interactivos. La conceptualización profunda del autor puede expresarse en signos pequeños, aparentemente inofensivos, en el interior del espacio o en abundantes datos, dispuestos de modo confuso pero espectacular. El carácter pretendidamente neutral y frío de las obras, junto con la intelectualización y elipsis de los títulos, permiten enmascarar su sentido crítico.

Rodolfo Peraza (1980) utiliza la programación y el *game art* como medio fundamental en su obra. Vive y trabaja entre Cuba y Estados Unidos. En La Habana fundó y dirige el proyecto Fanguito Estudio (www.fanguito.org), laboratorio colaborativo para la promoción y la investigación relacionadas con la tecnología digital. Se enfoca específicamente en el desarrollo de las tecnologías de la realidad virtual en el navegador de internet VRhole Studio.

El título de *Pilgram 1.0* (2015) combina «Pilgrim» e «Instagram». La obra surge de la investigación sobre el espacio urbano y su relación con las condiciones oficiales de conectividad. Para ello recurre a la intervención pública y social y a la representación visual de las estadísticas de navegación de los usuarios de los primeros cinco *hotspots* o zonas Wi-Fi que fueron instalados en la capital cubana en 2015. Tal política oficial, implementada ese año para facilitar el acceso a internet por la población, se caracteriza por altos precios, lentitud y ubicación generalmente en espacios abiertos a la intemperie y faltos de privacidad y comodidad (también existen salas de navegación con poco espacio y alta demanda).

La práctica artística implica varios gestos: ofrecer libre Wi-Fi a los asistentes a los *hotspots*; reunir los metadatos de su tráfico en internet; visualizar los resultados a partir de sus trazas digitales; llevar los gráficos de usuarios a signos circulares básicos a partir de la iteración de datos; «postiar» las estadísticas resultantes y la documentación del peregrinaje en Internet, por medio de la red social Instagram.



Rodolfo Peraza. *Pilgram 1.0* (2015). Intervención social

El proceso de la práctica artística pasa de la vida material a la creación digital hasta su exposición en la red. Propicia la convivencia particular de los tiempos: real, en la intervención social y pública; de programación, por la conversión de los datos a figuraciones virtuales; hasta la adición de todo ese proceso, resumido en figuras abstractas, a la temporalidad acelerada e interactiva de Internet. El lenguaje binario, encarnado en las mínimas estructuras de píxeles, se resignifica en un sistema visual de formas circulares superpuestas y colores armónicos. La extremada síntesis del resultado resume los procesos de investigación sociológica y tecnológica de un arte conceptual que busca intervenir en la sociedad.

Prácticas sociales de conectividad

Por su parte, **Yonlay Cabrera** (1988) defiende el lenguaje sintético, pretendidamente neutral; la sofisticación técnica; la investigación y la colaboración comunitaria e interdisciplinar. La instalación *AgarT-Teams* (2015-2016) agrupa al artista e historiador de arte, un sociólogo y dos programadores. Parte del estudio del grupo investigado y del procesamiento de los datos acopiados por medio electrónico hasta su replanteamiento en términos visuales. Analiza los comportamientos individuales bajo el efecto de la inmersión en el espacio virtual y su participación del interés colectivo. Reconoce la cultura del videojuego en un país donde estas prácticas y formas de intercambio virtual no han sido impulsadas por los espacios oficiales.

Se partió de la modificación del videojuego *Agar* para usarlo en las redes informales. Los ítems vertebrales abarcan las características de los jugadores, frecuencia y tiempo de juego, habilidad, sociabilidad, hasta comunicación y jerga en el chat.



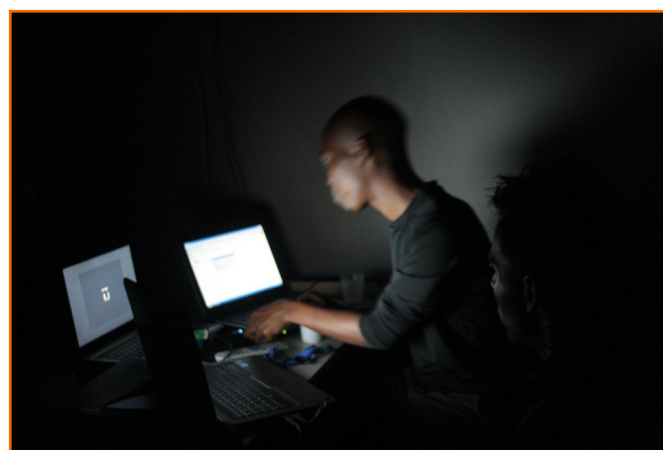
Yonlay Cabrera. *AgarT-Teams* (2015-2016). Videoinstalación

La obra y su exposición despuntan por la síntesis y la concreción. Su frialdad remeda la distancia que implica el procesamiento de los datos en los artefactos digitales, si bien entrega, filtradas por refinados procesos de conceptualización, las dinámicas humanas de

sociabilidad y la excitabilidad propias de la inmersión. La ambigüedad enriquece su sentido político desde una perspectiva diferente a la de otros artistas, bajo la simulación de la pasividad y la falta de compromiso.

Las dinámicas humanas y sus mundos materiales vuelven a la galería, traducidas al cuerpo inmaterial del código binario. Acciones e imágenes que constituyen números. Abstracciones que se suceden de modo continuo y acelerado para brindarnos su propia relación espacio-tiempo. Esta sintetiza las fases de investigación y de producción de la obra, el *tempo* visual, los procesos técnicos internos y el salto acelerado de la tecnología, con su espacialidad intangible, al presente material y pretendidamente compacto del universo cultural cubano.

Francisco Masó (1988) conjuga las manifestaciones efímeras en el espacio físico institucionalizado con las artes visuales digitales en su *Proyecto Post PostProducción* (2012-2014). El título, intertexto de Bourriaud (2007), subraya el reciclaje constante y precario de los materiales digitales en el país. La propuesta se funda en la investigación antropológica sobre el acceso a la cultura digital en el país y se dirige al fenómeno comercial de materiales pirata. La piratería tiene un largo recorrido en Cuba y ha crecido en los últimos años. Dada su importancia, a partir del 2010, el Estado la autorizó como una modalidad de «trabajo por cuenta propia». Paradójicamente, ese comercio devino legal, aunque no se respeten los derechos de autor ni los productos sean adquiridos por vías oficiales. El artista investiga las «estrategias de marketing» de las casas vendedoras y encuentra que soluciones estéticas precarias son vendidas como productos de alta calidad.



Francisco Masó. *Proyecto Post PostProducción* (2014). Proyecto investigativo.

De *Proyecto Post PostProducción* deriva el proyecto *Paquete semanal*, donde la relación artista-receptor deviene carnavalescamente en la de vendedor-cliente en el espacio oficial de la galería. Este implica varios pasos: descargar de «la antena» numerosos programas televisivos extranjeros y acopiarlos por temáticas; convocar a todo

tipo de público a la galería, a sabiendas de que se entregaría una versión propia y gratuita de *Paquete semanal*; encarnar el personaje legal del cuentapropista que, a su vez, negocia productos ilegales en un espacio oficial; invitar al público a copiar los materiales en sus memorias *flash* directamente de los ordenadores disponibles; y entregar, de manera camuflada, grabaciones promocionales de su propia autoría junto a programas extranjeros. Así, recicla la estrategia tradicional de pasar de mano en mano la información como una forma precaria de hacer red.

Nestor Siré (1988) ha desarrollado un trabajo notablemente atrevido y continuado de intervención y participación pública. Extiende la noción arte-vida fuera de los espacios institucionales y lanza la obra a la calle, cual objeto autónomo cuyo destino no intenta controlar. Cree en el arte de auto-necesidad con su contexto y capacitado para actuar sobre los fenómenos sociales y culturales. Desde el 2009, investiga y participa en las prácticas alternativas de conectividad.

En Nestor Siré. *Deathmatch DOTA 2* (2015) da cuenta de su trabajo con los juegos fuera de línea. El artista organiza y presenta el primer tope oficial de DOTA en la galería estatal habanera Villa Manuela, de la UNEAC. Sin embargo, su trabajo más continuado aborda las redes de distribución de materiales pirata, enriquecido por la experiencia en la niñez, cuando su abuelo rentaba películas VHS y Beta. El paquete de video *Reconstrucción de ideología* (2009-2013) fue su primer proyecto en relación con este tópico y en 2015 presenta *Combos de video* en la 12ma Bienal de La Habana. Este consiste en cuatro conjuntos con treinta y siete videos de su autoría, incluyendo documentales, entrevistas y tutoriales que utilizan una estética intermedia entre las propuestas de YouTube y la tradición documental cubana, sobre todo la obra de Nicolás Guillén Landrián. Sus cuatro secciones —«Juegos Infantiles», «El Clave», «Nuevas alternativas» y «Utilidad del arte»— hurgan en las respuestas sociales a la precariedad de recursos para la vida cotidiana en Cuba. La distribución es gratuita, por medio de quince puntos de venta de materiales pirata y del *Paquete semanal*.



Deathmatch DOTA 2 (2015). Acción e intervención social

El autor desacraliza los sentidos tradicionales de autoría y de obra al colaborar con agentes miembros de diferentes redes alternativas que distribuyen materiales audiovisuales, como son Estudios ODISEA, ETRES Agencia Publicitaria, Revista Venus. La práctica se completa en el espacio público por vía material y virtual, gracias al traspaso directo entre los individuos en la ciudad. Los videos se multiplican y diseminan por el país, junto con otros audiovisuales, y alimentan el simulacro de internet, aunque sin su simultaneidad para la retroalimentación y la participación.

Conclusiones

Las propuestas presentadas constatan distintos abordajes desde el arte al contexto tecnológico nacional y la dificultad para participar libremente en la cibercultura global. Para ello, se valen de los medios digitales, al tiempo que los ubican como centro de discusión.

Los procedimientos técnicos y mecanismos expresivos —como la ludicidad, la ironía y la simulación— viabilizan el lenguaje crítico, al tiempo que implementan distintos mecanismos de investigación-participación para intervenir con mayor efectividad el espacio público. Para ello, motivan distintas rupturas con los sentidos de obra, autor y receptor e intervienen la regularidad de las prácticas y sus usos espaciales, temporales e interactivos. Sobresale el valor simbólico de los soportes externos de reproducción digitales —*flash drives*, discos DVD y CD—, por su uso obligatorio en las prácticas sociales.

Aspectos distintivos en el caso cubano son la preeminencia del concepto sobre la facturación estética de la obra y del procedimiento investigativo y de participación pública en la generalidad de la práctica.

Sobresale la ligadura de la mayoría de las propuestas con la realidad de su contexto. Aun cuando jueguen a la neutralidad y el enmascaramiento, lo social y lo cubano impulsan las propuestas y refuerzan el sentido de resistencia, como expresión de pertenencia e identidad.

Referencias bibliográficas

- Allahyari, M.; Jennifer, W. 2013. «Digital/New Media Art and Contemporary Iran: Questions of Gender». *Media-N* 9, n°1 (Spring): 16-25. [en línea] <http://median.newmediacaucus.org/tracing-newmediafeminisms/digitalnew-media-art-and-contemporary-iran-questions-of-gender/>
- Alonso, R. 2015. *Elogio de la low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna.
- Bellido, M. L. 2003. «Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital 12». *Ars Longa*: 129-132. <http://www.uv.es/dep230/revista/PDF164.pdf>.
- Bourriaud, N. 2007. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bourriaud, N. 2008. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe [Cepal] 2016. *Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe 2016* (LC/W.710/Rev.1). Santiago: Cepal [en línea]. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/40528-estado-la-banda-ancha-america-latina-caribe-2016>
- Dubois, P. 2015. *El acto fotográfico y otros ensayos*. Buenos Aires: La Marca.
- Empresa de Telecomunicaciones de Cuba [Etecsa] 2018. «Conectividad» [en línea]. http://www.etecca.cu/internet_conectividad/conectividad/
- Estes, A. C. 2015. «Cuba's Illegal Underground Internet is Thriving». <https://gizmodo.com/cubas-illegal-underground-internet-is-thriving-1681797114>
- Figuroa, C. 2012. «El arte de los nuevos medios en sociedades desconectadas: El caso de Cuba, desde la marginalidad tecnológica». Tesis de maestría. Barcelona: Universidad Ramon Llull.
- Mallarino, C. 2015. «Ciberculturas, cuerpo y escuela: un lugar para la posibilidad». En: R. Rueda; A. Ramírez; G. Bula (eds.). *Cibercultura, capitalismo cognitivo y educación. Conversaciones y resonancias* 27-44. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional [en línea]. https://issuu.com/talleresmatematicos/docs/versi__n_digital_libro__pdf_-_baja
- Marsé, A. 2012. «El discurso del arte iraní desde la perspectiva de los exilios (1979-2012). Síntesis entre tradición y contemporaneidad». Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona [en línea]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41420/1/AMT_TESIS.pdf
- Méndez, D. 2012. «Internet en China: cambios en el panorama informativo en el país». *Inter Asia Papers*, n.º 25: 1-36 [en línea] <http://www.raco.cat/index.php/interasiapapers/article/view/262843/350398>
- Peist, N. 2015. «Las obras de arte, las personas y los materiales. Un análisis fenomenológico y sistémico del arte actual». *Artnodes*, n.º 15. [en línea]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i15.2564>
- Press, L. 2016. «Towards a modern, affordable, ubiquitous Cuban Internet». www.researchgate.net/publication/297013593_Towards_a_modern_affordable_and_ubiquitous_Cuban_Internet?ev=prf_high
- Priluck, R. 2016. «Internet Diffusion and Adoption in Cuba». *Atlantic Marketing Journal* 5, n.º 2, art. 6 [en línea]. <https://digitalcommons.kennesaw.edu/amj/vol5/iss2/6/>
- Rancièrè, J. 2005. *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona y Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.
- Rancièrè, J. 2010. «Las paradojas del arte político». En: J. Rancièrè. *El espectador emancipado*, 53-84). Buenos Aires: Manantial.
- Recio, M. 2013. *La hora de los desconectados. Evaluación del diseño de la política de «acceso social» a internet en Cuba en un contexto de cambios*. Buenos Aires: Clacso [en línea]. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/becas/20131219083409/Recio_trabajo_final.pdf
- Rueda, R.; Fonseca, A.; Ramírez, L. (eds.) 2013. *Ciberciudadanías, cultura política y creatividad social*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional [en línea]. <http://editorial.pedagogica.edu.co/docs/files/libro%2520Ciberciudadania%252020130819.pdf>
- Unión Internacional de Telecomunicaciones [UIT] 2016. *Measuring the Information Society Report 2016*. Ginebra: UIT [en línea]. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2016/MISR2016-w4.pdf>
- Weissenstein, M. (2015). «Jóvenes cubanos construyeron red que conectó computadores» [en línea]. www.elnuevoherald.com/noticias/mundo/america-latina/cuba-es/article8152230.html

Enlaces

- <http://art.themagazine.com/vincench10re.htm>
- http://www.fideltgarcia.net/index_archivos/terror.htm
- <http://fanguitoestudio.com/pilgram-1-0/>
- http://yonlaycabrera.com/es/projects/include/20170920_spectate-mode
- <https://franciscomaso.wordpress.com/texts/>
- <http://www.nestorsire.com/es/2017/08/11/272/>

CV

**Mónica Ravelo García**

Universidad de Valparaíso (Chile)

monica.ravelo@postgrado.uv.cl

Edificio Blas Cuevas
 Universidad de Valparaíso
 El Litre 1028
 Valparaíso
 Región de Valparaíso
 Chile

Mónica R. Ravelo García es doctora (c) en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad de la Universidad de Valparaíso, Chile. Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de La Habana, Cuba. Participa en el Centro de Investigaciones Artísticas de la Universidad de Valparaíso. Desarrolla su tesis doctoral sobre arte y resistencia, enfocada en el uso del medio digital en las obras de artistas visuales cubanos. Ha recibido distintas becas y premios como narradora, entre ellos, Razón de Ser 2010 y Pinos Nuevos 2011. Es autora del libro de cuentos *Chica de Portada* (La Habana: Letras Cubanas, 2012) y ha publicado relatos en revistas y antologías de narrativa cubana. Sus ensayos sobre arte aparecen en publicaciones cubanas e internacionales. En 2015, participó como ayudante de investigación del proyecto Fondart, «Reedición *Poemas de las madres* de Gabriela Mistral con los dibujos de André Racz». Becaria Conicyt PCHA, Doctorado Nacional (Chile), año 2016, Folio 21161304.

CV

**Carolina Benavente Morales**

Universidad de Valparaíso (Chile)

carolina.benavente@uv.cl

Edificio Blas Cuevas
 Universidad de Valparaíso
 El Litre 1028
 Valparaíso
 Región de Valparaíso
 Chile

Carolina Benavente Morales es doctora en Estudios Americanos, mención Pensamiento y Cultura, por la Universidad de Santiago de Chile y licenciada en Historia y en Ciencia Política por la Universidad Católica de Chile. Es profesora titular de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Valparaíso, institución donde ejerce como investigadora del Convenio de Desempeño HACS y directora alterna del Centro de Investigaciones Artísticas, académica del doctorado en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad y editora en jefe de *Panambí. Revista de investigaciones artísticas*. Investiga problemas de arte, literatura y cultura en América Latina y el Caribe. Es autora de *Escena menor. Prácticas artístico-culturales en Chile, 1990-2015* (Santiago: Cuarto Propio, 2018) y coorganizadora, con Ana Pizarro, de *África/América: literatura y colonialidad* (Santiago: Fondo de Cultura Económica, 2014).