

EL CENTRO CULTURAL ESPAÑA CÓRDOBA EN LOS PROCESOS DE FORMACIÓN DE UN MUNDO DE ARTE DIGITAL

MÓNICA JACBO. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA, ARGENTINA

The Centro Cultural España Córdoba in the Consolidation of a Digital Art World

O Centro Cultural España Córdoba no processo de formação de um mundo de arte digital

Fecha de recepción: 14 de diciembre de 2021. Fecha de aceptación: 14 de enero de 2022. Fecha de modificaciones: 15 de febrero de 2022

DOI: <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.07>

MÓNICA JACBO

Es investigadora, artista y docente en Historia del Arte en la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Dirige el proyecto de investigación Experiencias digitales: subjetividades, arte y cultura contemporánea, subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNC. Forma parte del programa Subjetividades y sujeciones contemporáneas dirigido por el Dr. Gustavo Blázquez.

RESUMEN:

Este trabajo indaga sobre la historia del arte digital en la periferia de Buenos Aires —centro hegemónico del arte en Argentina— a partir del análisis de la instauración en la ciudad de Córdoba de un centro cultural binacional argentino-español en el que se llevaron a cabo exposiciones y jornadas científicas en torno a las artes tecnológicas. Estos eventos realizados en el interior del país contribuyeron a la formación de un mundo de arte unido a las tecnologías digitales que tuvo lugar en vínculo con otro desarrollado en la capital del país. Este trabajo procura hacer visibles los intercambios e instancias de cooperación reiteradas que se desarrollaron en diferentes “momentos editoriales” construidos entre agentes de uno y otro espacio geopolítico así como las contribuciones que se gestaron desde Córdoba en el marco institucional de este centro cultural europeo afincado en Argentina durante el último cambio de siglo.

PALABRAS CLAVE:

Arte digital, mundos de arte, momentos editoriales, centro cultural binacional, periferia, hipertexto, interactividad.

Cómo citar:

Jacobo Mónica “El Centro Cultural España Córdoba en los procesos de formación de un mundo de arte digital”. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 11 (2022): 137-161. <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.07>

ABSTRACT:

This work investigates the history of digital art on the periphery of Buenos Aires—the hegemonic center of art in Argentina—through the analysis of the establishment in the city of Córdoba of an Argentine-Spanish binational cultural center that hosted exhibitions and scientific conferences around the technological arts. These events, held in the interior of the country, contributed to the formation of an art world linked to digital technologies, which developed in conjunction with another such world set in Buenos Aires, the capital of Argentina. This work seeks to make visible the exchanges and repeated instances of cooperation that took place at different “editorial moments” involving agents from both geopolitical spaces, as well as the contributions that were made from Córdoba within the institutional framework of this European cultural center established in Argentina during the last turn of the century.

KEYWORDS:

Digital art, art worlds, editorial moments, binational cultural center, periphery, hypertext, interactivity.

RESUMO:

Este trabalho investiga a história da arte digital na periferia de Buenos Aires como centro hegemônico da arte na Argentina, a partir da análise da criação na cidade de Córdoba de um centro cultural binacional argentino-espanhol, no qual foram realizadas exposições e conferências científicas em torno das artes tecnológicas. Estes eventos, realizados no interior do país, contribuíram para a formação de um mundo da arte ligado às tecnologias digitais, que se desenvolveu em conjunto com outro realizado em Buenos Aires, a capital do país. Este trabalho busca tornar visíveis os intercâmbios, as repetidas cooperações que ocorreram em diferentes momentos editoriais construídos entre agentes de ambos os espaços geopolíticos, bem como as contribuições que foram feitas a partir de Córdoba no marco institucional desse centro cultural europeu estabelecido na Argentina durante a última virada do século.

PALAVRAS-CHAVE:

arte digital, mundos da arte, momentos editoriais, centro cultural binacional, periferia, hipertexto, interactividade

En Argentina desde mediados de la década de 1990 artistas e instituciones dieron indicios de un trabajo de cooperación en torno a las tecnologías digitales. En Buenos Aires algunos espacios que se habían enfocado en la video creación, como el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI), las incorporaron en sus exhibiciones y en las categorías de premiación. El Museo Nacional de Bellas Artes, el más antiguo del país, llevó a cabo en 1997 el primer concurso de arte digital junto a la empresa Prodima Alta Tecnología, comenzando a desplegar un proceso que daría lugar a la separación de una parte del arte contemporáneo que adquirirá características propias.

En vínculo con estas acciones que se llevaron a cabo en la capital del país, en la ciudad de Córdoba se constituyó una escena que se desarrolló en estrecho vínculo con el Centro Cultural España Córdoba (CCEC), inaugurado en 1998.¹ Este fue el epicentro donde buena parte de las prácticas y poéticas artístico-tecnológicas se exhibieron en el contexto de la provincia mediterránea y también el espacio en el que se llevaron a cabo las Jornadas de Artes y Medios Digitales, un evento que perduró durante ocho ediciones durante las cuales se produjo un importante flujo de personalidades, curadores, artistas y público que conformaron y activaron un mundo de arte en la ciudad de Córdoba.²

Para llevar adelante este trabajo utilizamos como fuentes los programas correspondientes a cada edición de las Jornadas, notas y gacetillas periodísticas, exposiciones, fotografías y publicaciones académicas e institucionales referidas a los eventos relevados en los que también efectuamos observación participante. Nuestra metodología proviene de los estudios antropológicos y la desarrollamos a partir del hecho de haber asistido a las Jornadas, lo que fue de utilidad ante la escasa documentación con que se cuenta en relación a las artes de este período en Córdoba, donde al igual que en otras geografías gran parte de los archivos y sitios en Internet que contenían información han desaparecido por eliminación o tras sucesivas actualizaciones de contenidos y gran parte de las obras mencionadas ya no pueden apreciarse en las computadoras actuales.

Para realizar el análisis del corpus utilizamos en primer lugar el aparato conceptual del sociólogo Howard Becker quien considera que “al igual que toda actividad humana todo trabajo artístico comprende la actividad conjunta de una serie de personas”.³ Cuando esa cooperación es rutinaria crea patrones de actividad colectiva que Becker denomina como “mundos de arte”. Tanto los y las artistas como los curadores, curadoras y demás agentes de un mundo de arte realizan con frecuencia la edición de su propia producción o la de otros; Becker designa esas ocasiones en las que se eligen unos trabajos o artistas entre otros como “momentos editoriales”. Esos procesos contribuyen, entre otras cosas, a crear convenciones que con el tiempo dan forma a un mundo de arte;

1. Sobre la noción de escena, ver: Andy Bennett, “New Tales from Canterbury: The Making of a Virtual Scenery”, en *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*, editado por Andy Bennett y Richard Peterson (Nashville: Vanderbilt University Press, 2004), 205-220.

2. Sobre la noción de mundo de arte, ver: Howard Becker, *Los mundos del arte: Sociología del trabajo artístico* (Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 2008), 1-16.

3. Becker, *Los mundos del arte*, 17.

4. Sara Cohen, "Scenes", en *Key Terms in Popular Music and Culture*, editado por Bruce Horner y Thomas Swiss (Londres: Blackwell Publishers, 1999), 239-250.

5. Estos eran la Alianza Francesa, el Instituto Italiano de Cultura y el Goethe-Institut.

6. Ver: M. C. Irazusta, "El arte como acción: la relación con las nuevas tecnologías en la ciudad de Córdoba (1960-2000). Relatos sobre la modernidad y posmodernidad en Córdoba, Argentina" (Tesis doctoral, Universidad del País Vasco, 2012).

7. El ICI (Instituto de Cooperación Iberoamericana) era un organismo español con sede en Madrid que se creó en 1979, dependiente del Ministerio de Asuntos Exteriores. Los predecesores del ICI fueron el Instituto de Cultura Hispánica y el Centro Iberoamericano de Cooperación de los cuales se preservó la idea de cultura hispánica. Sus tareas de cooperación se realizaban por medio de comisiones mixtas integradas por representantes de España y de los países iberoamericanos en el marco de los programas derivados de las Cumbres Iberoamericanas. En América llegó a contar con dieciocho centros culturales y tres centros de formación. En noviembre de 1988 el ICI se transformó en AECI (Agencia Española de Cooperación Internacional), traspasando sus funciones e infraestructuras. En el 2007 la AECI se convirtió en una agencia estatal e incorporó a su nombre la palabra Desarrollo, pasando a ser Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) que actualmente es el principal instrumento de cooperación exterior de España.

8. El primer centro de intercambio cultural de la Agencia Española de Cooperación Internacional se inauguró en Buenos Aires en 1988 con el nombre de Instituto de Cooperación Iberoamericano (ICI) y en 1992 abrió sus puertas en la ciudad de Rosario el Centro Cultural Parque de España.

9. En 1980 la Municipalidad de Córdoba creó el Museo Histórico de la Ciudad y se destinó el inmueble para su funcionamiento a partir de 1983. En 1991 la comuna rindió homenaje a uno de sus tradicionales artistas plásticos, reconocido por pintar paisajes de las serranías cordobesas, rebautizando la casa como Centro Municipal de Exposiciones José Malanca. Posteriormente el edificio fue cedido por la municipalidad para la conformación del espacio cultural binacional en la ciudad.

10. De 1998 al 2001 Marchiaro fue programador y coordinador técnico del Centro Cultural España Córdoba. Entre el 2003 y el 2008 fue subdirector de la misma institución y posteriormente su director. Es licenciado en Políticas y Administración Cultural por la Universidad Tres de Febrero. Del

estas convenciones, así como los mundos que se construyen, van modificando su forma como resultado de las sucesivas cooperaciones y tensiones entre los agentes participantes.

En el desarrollo de nuestra pesquisa precisamos referenciar contextos más amplios con los que el mundo de arte cordobés interactuaba, es por ello que junto al andamiaje del pensamiento beckeriano hacemos uso del concepto de "escena". Esta noción, que surge con frecuencia en investigaciones musicales contemporáneas, nos es de utilidad para aludir a los agentes e instituciones que se interrelacionaban y conformaban los mundos de arte contemporáneos, tanto en Córdoba como en Buenos Aires, así como en el contexto internacional, en y junto a los cuales se despliega nuestro objeto de estudio. Cohen y Bennett concuerdan en que las comunicaciones globales han llevado a que lo local se expanda con cierta facilidad más allá de las fronteras, ya que las escenas no se encuentran aisladas sino que se retroalimentan unas a otras.⁴ Consideramos a partir de esto que los procesos de formación de los mundos de arte son atravesados por diversas escenas, tanto locales como nacionales e internacionales.

LA INAUGURACIÓN DEL CENTRO CULTURAL ESPAÑA CÓRDOBA

En la ciudad mediterránea operaban tres centros culturales europeos; aunque todos realizaban actividades en torno a las letras, el cine, el teatro y las artes visuales, ninguno de ellos contaba con un espacio dedicado para exposiciones y sus actividades se centraban en la enseñanza de idiomas.⁵ Entre estos se destacaba el Goethe-Institut, que antes de la apertura del espacio español fue un faro de referencia para la escena artística cordobesa en su conjunto, en tanto organizaba ciclos de videoarte, contaba con una mediateca con obras de artistas europeos (algo importante antes de la existencia de YouTube) e invitaba a personalidades internacionales de renombre.⁶

Mediante la colaboración entre la municipalidad de Córdoba y la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI) se inauguró en abril de 1998 el Centro Cultural España Córdoba (CCEC).⁷ La sede del tercer centro cultural de España que se inauguró en Argentina⁸ se ubicó en una casona antigua ubicada en la calle Entre Ríos 40, en pleno centro de la ciudad, donde previamente funcionaba el Museo Municipal de Exposiciones José Malanca, donde siempre se exhibieron obras en lenguajes tradicionales.⁹ Como director de la institución se designó al escritor Daniel Salzano, mientras que Francisco Marchiaro inició su carrera en el ámbito de la cultura como encargado de la programación.¹⁰

La apertura incluyó un espectáculo musical, intervenciones teatrales y la exposición *Casos de identidad* del artista porteño Gustavo Romano,¹¹ quien

tenía ya una trayectoria participando en exposiciones de videoarte, entre las que se destacaban algunas realizadas en el ICI de Buenos Aires.¹² La curaduría estuvo a cargo de Laura Buccellato, subdirectora del ICI y directora del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.¹³

El ICI en la capital del país llevó a cabo desde 1989 la convocatoria y muestra Buenos Aires Video que posteriormente se transformó en un espacio con premios a la creación en el que se incorporaron, junto al videoarte, las producciones digitales. Al respecto comentaba en 1998 Laura Buccellato:

Desde que comencé a trabajar en el ICI tuve claro que uno de los rubros artísticos que me interesaba promover, además de las exhibiciones de artes plásticas, era la video creación y los aspectos de lo audiovisual que tuvieran que ver con la cultura joven [...]. Es probable que Buenos Aires Video cambie para incorporar los nuevos formatos digitales.¹⁴

En la década de 1990 el término “joven” se encontraba con frecuencia vinculado a las innovaciones y la experimentación artística con los nuevos formatos digitales. De acuerdo con Blázquez¹⁵ y González¹⁶ el término fue resignificado tras el retorno al sistema democrático y se le asoció una idea positiva de renovación, dejando de representar algo peligroso como había ocurrido durante la dictadura militar.

Buccellato había participado además el año anterior como jurado en el Primer Premio de Arte Digital Prodaltec para países del Mercosur, organizado por el Museo Nacional de Bellas Artes junto a la empresa de productos y servicios tecnológicos Prodimma Alta Tecnología.¹⁷

Mediante la inauguración el CCE en Córdoba se afirmó performativamente como nuevo foco de arte de vanguardia para la escena cordobesa, incorporando el trabajo curatorial de la directora de uno de los museos porteños más prestigiosos que traía a la ciudad la producción de un artista ya reconocido en la capital del país y que desarrollaba arte con tecnologías digitales.

El catálogo enviado junto a las invitaciones en papel para la apertura contó con dos textos introductorios, uno de la curadora principal y otro de Belén Gache, escritora y pareja de Romano. El corpus de la muestra estuvo formado por *Huella, Mi deseo es tu deseo* y *Shifters*.¹⁸ Junto a estas piezas se exhibía también un sitio web llamado *Network* donde se podía acceder al registro de las obras. *Huella* era una videoinstalación en la que crestas papilares de un dedo se mostraban en una animación que modificaba el dibujo de las líneas con el transcurso del tiempo. El trabajo aludía a la identidad como algo mutable mediante el juego gráfico con esta parte del cuerpo humano que justamente no cambia significativamente con el paso de los años. Para el montaje se utilizó

2011 al 2019 se desempeñó como secretario de cultura en la municipalidad de la ciudad de Córdoba.

11. Romano realizó acciones y situaciones participativas que generalmente involucraban distintas tecnologías, experimentando también con sus modos de documentación en vídeo, fotografía, publicaciones gráficas y net art. Es cofundador del sitio web Fin del Mundo. Como curador, es responsable del proyecto NETescopio, archivo de obras de arte en la red del MEIAC de Badajoz.

12. Rodrigo Alonso y Graciela Taquini, *Buenos Aires video X: Diez años de video en Buenos Aires* (Buenos Aires: Ediciones ICI, 1999).

13. Hasta 1997 la institución tuvo el nombre de Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI), posteriormente fue denominado Centro Cultural de España en Buenos Aires.

14. Alonso y Taquini, *Buenos Aires video X*, 14.

15. G. Blázquez, “‘To beat or not to beat’: Los mundos de la música electrónica y la carrera de DJ en Córdoba”, Ponencia presentada en II Reunión Nacional de Investigadoras/es en Juventudes de Argentina, UNS, Salta, Argentina, 2010.

16. A. S. González, “Cultura(s) entre lo local y lo internacional: Reinención de tradiciones hispánicas en la última dictadura argentina (1976-1983)”. *Arte y sociedad: Revista de investigación* 8 (2015): 1-25.

17. Mónica Jacobo, “Primeros concursos de arte y tecnología en Argentina: entre diskettes y multimedia”. *Question/Cuestión* 3, no. 70 (2021): 1-13.

18. Se puede encontrar información sobre estas y otras obras en el sitio web del artista Gustavo Romano: <http://www.gustavoromano.org/>.

19. George Landow considera que en los inicios de Internet convergieron dos campos del saber que se habían desarrollado previamente: la teoría literaria y el hipertexto informático, que ambos "postulan que deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por otros de multilinearidad, nodos, nexos y redes". George Landow, *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (Barcelona: Paidós, 1995), 14. Ver también: George Landow, *Hypertext 3.0: New Media and Critical Theory in an Era of Globalization* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006).

20. Rodrigo Alonso, *Elogio de la low tech: Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina* (Buenos Aires: Luna Editores, 2015); Rodrigo Alonso, "Arte y tecnología en Argentina: los primeros años". *Leonardo Electronic Almanac* 13, no. 4 (2005); María José Herrera, *Cien años de arte argentino* (Buenos Aires: Fundación Osde, 2014).

21. En 1993 se publicó un cuadro de historieta en la revista semanal *The New Yorker* en la cual se mostraban dos perros hablando, uno sentado frente a una computadora y otro en el suelo; el primero le comentaba al segundo que en Internet "nadie sabe si sos un perro". El cuadro realizado por el humorista gráfico Peter Steiner obtuvo gran popularidad en la red y se convirtió en una metáfora de las posibilidades de anonimato que brindaba la red en aquel momento.

22. Sobre la noción de interacción ver: Oliver Grau, "Immersion and Interaction: From Circular Frescoes to Interactive Image Spaces", *Medien Kunst Netz*, http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/scroll/, consultado el 3 de septiembre de 2021.

23. Arlindo Machado, *El paisaje mediático* (Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000) y *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción* (Buenos Aires: Editorial Gedisa, 2009).

24. Mónica Jacobo, "Procesos de formación y consolidación de un mundo de arte digital: El caso de las artes visuales en Córdoba (1996-2007)" (Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Córdoba, 2017).

25. Las instalaciones se hicieron presentes durante la década de 1990 en Córdoba en las exposiciones *Cómo será ser los otros* en sus dos ediciones de 1997 y 1998, *El día electrónico* en 1993 y, particularmente, en las fiestas artísticas entre las que podemos citar las organizadas por Graciela Pallella y Oscar Rojo junto a un grupo de artistas en 1992 y 1994. Podemos mencionar igualmente las exposiciones *Body art* en 1993, *Las marcas del género y*

una retroproyección sobre una placa de acrílico que se encontraba sostenida del techo, lo que permitía la visión de la huella sobre dicha superficie y algunos reflejos en el resto de la sala.

El concepto de hipertexto analizado por George Landow se presentificaba en los dos últimos trabajos.¹⁹ La participación e interacción del público con la materialidad de la obra fue una búsqueda que tuvo especial relevancia durante la década de 1960 así como en otros momentos de la historia del arte y volvió a ocupar un lugar central en las propuestas que vinculaban arte y tecnologías digitales.²⁰

Mi deseo es tu deseo era el registro de una acción realizada en Internet que comenzó con la creación de dos perfiles, uno femenino y otro masculino, que fueron socializados en espacios online para conocer gente. Los mensajes que recibieron los avatares y todo el proceso se exhibieron como documentación. La posibilidad de relacionarse con facilidad desde espacios geográficos distantes, así como el anonimato implícito al hacer circular varias personalidades ficticias tras avatares, eran experiencias nuevas en los primeros años de Internet.²¹ La presunción de anonimato que brindaba como contingencia el nuevo medio fue transformada completamente años después con las funcionalidades y usos propios de la configuración tecnológica que se conoce como la web 2.0, cuando comenzaron a expandirse las redes sociales con las que se crearon otras lógicas y convenciones.

Shifters (1997) era una obra con la que se podía interactuar en una computadora.²² El espectador al acceder a la primera pantalla veía una fotografía y dos palabras como interfaz gráfica. Escogía qué recorrido realizar a medida que elegía entre dos términos que lo interpelaban de manera dicotómica, como *sumisión o control, tú o tus bienes*. Finalmente se encontraba un cartel que sugería volver al comienzo de la obra, cuestionando en cierto modo si las elecciones tomadas fueron las correctas, o bien sonaba música que señalaba el final del recorrido. La unión entre imagen, texto y sonido organizados en una estructura dual a medida que se avanzaba en las opciones, era uno de los modos de encarnar el hipertexto. En trabajos como *Shifters* el espectador se transformaba en "interactor", término introducido por Arlindo Machado en el mundo hispanoamericano con el propósito de problematizar el accionar del público que contempla la obra de arte.²³ El uso de este vocablo permitía además distanciarse de la utilización del término "usuario", vinculado a los sistemas interactivos provenientes de los mundos de la programación, el diseño multimedia y los videojuegos.²⁴

En el contexto cordobés el corpus de obras incluidas en la inauguración del CCEC se presentó con una impronta tecnológica de avanzada. Si bien la videoinstalación contaba ya con una trayectoria de exhibición en la ciudad²⁵



Imagen 1. Tapa catálogo inauguración Centro Cultural España Córdoba. Córdoba. Archivo CCEC.

era la primera vez que el público accedía a un trabajo que usaba Internet como medio y a una obra ubicada en una computadora prevista para la interacción.

La exposición, publicitada como *Instalación interactiva inaugural* en el catálogo que la acompañaba,²⁶ deslizó ese propósito vinculado a la inauguración del CCEC hacia el estreno en el contexto institucional local de los conceptos de hipertexto e interactividad. Ese mismo año se exhibió en el espacio Casa 13 la obra *Uno intro otro*, un trabajo final de Lila Pagola para obtener el título de grado universitario, en tanto que la artista cordobesa radicada en Buenos Aires Anahí Cáceres presentó *Sobre las leyes naturales* en el museo Emilio Caraffa. Sendas exposiciones en suelo cordobés se vinculaban conceptual y materialmente con el hipertexto.

LAS PRIMERAS Y SEGUNDAS JORNADAS DE ARTES Y MEDIOS DIGITALES EN EL CCEC

El CCEC fue sede de las Primeras Jornadas de Artes y Medios Digitales en 1999.²⁷

La fiesta de los deseos en 1994 y las tres ediciones de *Mundo mix* en 1997 y 1998. Ver: Jacobo, “Procesos de formación” y Gustavo Blázquez, “Bailar la diferencia: La formación de la noche electrónica y la construcción de identidades de clase durante la década de 1990 en Córdoba”, ponencia presentada en el VI Encuentro Panamericano de Comunicación, UNC, Córdoba, Argentina, 2013.

26. *Instalación interactiva inaugural* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 1998).

27. Ver: *Catálogo y programa de las primeras Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 1999).

Su organización surgió de la colaboración entre los directivos del centro y las egresadas de la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, Lila Pagola y Laura Benech, del departamento de plástica, y Sergio Poblete Barbero del departamento de música.²⁸ Poblete había regresado al país tras realizar un máster en artes digitales con especialidad en música en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Pagola y Benech se desempeñaban como artistas y diseñadoras gráficas. Según Pagola la realización resultó del interés compartido por organizar un evento vinculado a las tecnologías digitales en torno a las artes visuales y la música.²⁹ Las Jornadas se plantearon como objetivo la difusión de las posibilidades de la tecnología digital multimedia en el ámbito de la creación artística audiovisual y musical, la educación y la comunicación, tanto en lo referente a medios como a contenidos.

Las primeras Jornadas de Artes y Medios Digitales brindaron la posibilidad de conocer el discurso teórico y las experiencias de especialistas que trabajaban dictando una maestría sobre la temática en España o seminarios en Buenos Aires. Ello era de gran relevancia en el contexto local, donde las actividades artísticas relacionadas con el medio digital se habían realizado ante todo mediante pruebas y errores y la adquisición de saberes a través de pares y mediante el uso de Internet, tanto en la producción de obras como en la enseñanza. Como proyecto de gestión fue la primera experiencia para las egresadas y el egresado de la UNC que en conjunto con el CCEC lo llevaron a cabo. Entre los invitados se encontraban el curador y crítico argentino de arte contemporáneo Rodrigo Alonso y los españoles Xavier Berenguer y Xavier Serra. En esa ocasión predominó la música electroacústica y sus problemáticas por sobre los lenguajes visuales.

28. Laura Benech y lila Pagola formaron parte del colectivo Elles, un grupo de artistas interesadas en problemas de género y cuestiones vinculadas con lo urbano en la ciudad de Córdoba. En 2004 realizaron tareas de difusión y capacitación en software libre para uso de artistas. Entre estas actividades se destaca el proyecto *Nómada*, propuesto como una interfase entre software libre y artistas que facilite la migración. Poblete Barbero fue posteriormente jefe del departamento de música en la Escuela de Artes de la U.N.C. y es actualmente profesor en la misma institución en las cátedras “Técnicas y materiales electroacústicos” y “Taller diseño de materiales”. Dirige además un equipo de investigación enfocado en dispositivos digitales, programación y producción de sonido en relación con imágenes en tiempo real.

29. Lila Pagola, “Evolución de las Jornadas de Arte y Medios Digitales, 1999-2005, Córdoba, Argentina. El formato de un evento como diseño de contenidos”, *Líminar*, <http://liminar.com.ar/>, consultado el 15 de julio de 2016.

30. Jacobo, “Primeros concursos”.

En Buenos Aires en el año 2000 la incursión institucional del Museo Nacional de Bellas Artes en el campo de las tecnologías digitales, ya mencionada en la introducción, se reiteró cuando se convocó a los y las artistas a participar en la segunda edición del Premio MNBA-Prodaltec. El jurado estuvo compuesto por Jorge Glusberg, Laura Buccellato, Graciela Taquini, Alicia de Arteaga, Rubén de Blasio, Albino Diéguez Videla, Fernando Farina, Alberto Giudici, Fabián Lebenglick, Ana Martínez Quijano, Graciela Melgarejo, Julio Sánchez, Margarita Schultz y Eduardo Miretti. Junto a ellos ofició como consultor y vínculo entre los artistas y la convocatoria el crítico especialista Rodrigo Alonso. La convocatoria solicitaba el envío de trabajos en un soporte autosostenible y se destacaba en el reglamento que no se aceptarían soportes magnéticos ni digitales u obras en Internet, lo que permitía incluir impresiones así como objetos intervenidos. El primer premio fue para Cristina Schiavi y recibieron menciones especiales del jurado Marta Cali y Gustavo Romano.³⁰ Ese mismo año en Córdoba se llevó a cabo la segunda edición de las Jornadas

de Artes y Medios Digitales, nuevamente en el CCEC.³¹ El encuentro se enfocó en la relación entre arte e interactividad, explorando mediante seminarios, conferencias y exposiciones el vínculo entre autor, obra y público. El grado o profundidad de la interacción comenzaba a ser sopesado apenas después de que el concepto general se había instalado en los mundos del arte digital como resultado de su uso en el contexto de la programación así como de la existencia de programas de diseño multimedia que facilitaban la tarea.

Dos muestras con trabajos instalados en computadoras acompañaron las Jornadas en las salas de la institución, una curada por la investigadora en medios brasileña Claudia Giannetti, que dirigía el Media Center d'Art i Disen (MECAD) en la ciudad de Barcelona, y otra por Rodrigo Alonso. La comisaria proveniente de Europa, aunque formada en Brasil, en su propuesta curatorial titulada *Muestra de arte on-line y off-line* presentaba un conjunto heterogéneo a través del cual se presentaba un panorama internacional de lo producido en multimedia. La selección propuesta por Alonso, *Muestra de arte interactivo de artistas argentinos y latinoamericanos*, estaba dividida en dos categorías:

31. Ver: *Catálogo y programa de las segundas Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2000).



Imagen 2. El CCEC no contaba con computadoras para exhibir las obras digitales, por lo que se debió buscar un patrocinador que proporcionara las máquinas. Foto cortesía del artista y fotógrafo Gabriel Orge.

32. Ver el sitio web del artista Jorge Castro: <https://manipulatto.blogspot.com/>.

“CD-ROM” y “Páginas web”, contando con siete piezas en la primera y veinte en la segunda. Entre las obras para CD se encontraban *Buenos Aires interactivo* de Camilo Almejeiras y Diego Margarit, *Tal vez mañana* de Martín Groisman y *Sacerdotes y profetas* de la autora de este ensayo. Entre las obras para Internet se hallaban las argentinas *Autito* de Guillermo Peluche, *El arte o el mundo por segunda vez* de Horacio Zabala, *El otro* de Daniel Micaelli, *Fin del mundo* de Gustavo Romano, Belén Gache y Jorge Haro, *Poesía postipográfica* de varios autores bajo la dirección de Fabio Doctorovich, *X para allelo X* de Anahí Cáceres y *Network Borges project* del cordobés Jorge Castro.³² Este último trabajo era un homenaje al escritor en tanto referente cultural argentino en el que se citaba visualmente algunas ideas recurrentes del universo borgiano. La obra en su estructura de navegación apelaba a funciones vinculadas con Internet como espacio de búsquedas permanentes y un abrir de ventanas recurrente, poniendo en relieve las características propias del medio. La imagen de un denario cristiano se mostraba estableciendo un nexo entre el concepto de circularidad temporal del reconocido escritor y la forma de rezar de los creyentes que usan aquel dispositivo, mientras que simultáneamente trazaba una analogía con la repetición de acciones que se llevan a cabo al navegar la red.

Giannetti ofreció un seminario titulado “Interactividad: nuevas formas de comunicación humano-máquina y sus influencias en la cultura y la comunicación”, en tanto que Alonso presentó la ponencia “Reflexiones en cadena: algunas coordenadas para el universo interactivo”. Durante el evento se brindaron photocopies gratuitas de textos previamente publicados por los disertantes y otros autores vinculados a la temática de ese año, seleccionados por los especialistas para su difusión entre el público, lo que daba cuenta de la función didáctica que cumplían las jornadas además de ser un espacio para la actualización y la exhibición artística.



Imagen 3 y 4. Lila Pagola y Laura Benech durante la organización de las Jornadas de Artes y Medios Digitales. Córdoba. Fotos cortesía del artista y fotógrafo Gabriel Orge.

EL PRIMER AGOSTO DIGITAL

La tercera edición de las Jornadas de Artes y Medios Digitales se realizó en agosto del 2001 y dio inicio a un ciclo llamado Agosto Digital, que se repetiría —anualmente primero y de forma bianual después— hasta el 2020.³³ El ciclo contó con la coorganización de la secretaría de extensión de la facultad de filosofía y humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba y el auspicio de la universidad privada Blas Pascal y del consulado de Brasil. La programación incluyó conferencias, seminarios, un premio para obras en Internet y dos exposiciones, una en las salas del centro cultural y otra online.

El eje temático fue “El arte y la interactividad en la red”. De acuerdo a lo relatado por Pagola³⁴ tras descartar la idea de una exhibición de obras en Internet, ya que aquellas se encontraban permanentemente en exposición, se optó por presentar un “*webring*”³⁵ cuya denominación fue *Doble vínculo*.

33. *Catálogo y programa del Agosto Digital y las tercera Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2001).

34. Pagola, “Evolución de las Jornadas”.



Imagen 5. Tapa y contratapa del catálogo y programa de las segundas Jornadas de Artes y Medios Digitales. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2000. Archivo CCEC.

35. Un *webring* era una modalidad de congregación de sitios que consistía en vincular un grupo de páginas asociadas por temas de interés con la aceptación previa de cada espacio. Para armarlo cada colaborador debía colocar en sus propias páginas el vínculo hacia todos los otros, brindando de ese modo consentimiento recíproco ante los potenciales visitantes para los que todos los sitios que conformaban el anillo podrían ser de interés.

36. Ver al respecto: Lev Manovich, "The Aesthetic Society: Or How I Edit My Instagram", en *Data Publics: Public Plurality in an Era of Data Determinacy*, editado por Peter Moerlenboeck y Helge Mooshammer (Abingdon: Routledge, 2020), 192-212.

37. Jacobo, "Procesos de formación", 127-129.

38. La aplicación Nato.0+55+3d surgió en 1999. Operaba dentro del marco del software Max/MSP usando el protocolo de programación visual de este como interfaz, lo que permitía al usuario crear sus propias aplicaciones, debido a que conllevaba un kit de desarrollo de software. Esto permitió que los usuarios crearan extensiones para el programa así como librerías de objetos para su propia utilización o para compartirlas. Ganó popularidad entre los y las artistas para realizar performances en tiempo real o VJing, así como instalaciones interactivas. La última versión del programa fue desarrollada en el 2001. Max es un entorno de desarrollo gráfico para música y multimedia. Fue programado por Miller S. Puckette a mediados de los años ochenta. Utiliza el concepto de programación visual, es modular y la mayoría de las rutinas forman parte de una biblioteca compartida. En un principio se llamó Patcher y funcionaba solo para el sistema operativo Macintosh. En 1990 se publicó una versión comercial del programa llamada Max/Opcode, desarrollada por David Zicarelli. Desde 1999 Max/MSP es distribuido por la empresa de Zicarelli, Cycling '74, con sede en San Francisco. En 1996 Puckette publicó un software libre completamente rediseñado llamado PureData, el cual podía funcionar como un sustituto de Max para quienes no querían adquirir aquel. Max tiene numerosas extensiones, entre ellas las de audio que aparecieron en 1997, trasladadas de Pure Data y llamadas MSP por las iniciales del autor. Estas adiciones permitieron que el audio digital se manipulara en "tiempo real" y a la vez que los usuarios crearan sus propios sintetizadores y efectos. En el 2003 se publicó otra adición para el Max/MSP, llamada Jitter, que le agregaba la posibilidad de procesar vídeo, 3D y matrices. Posteriormente se agregaron al software objetos que ejecutan código java y javascript. Max permite el desarrollo de nuevas rutinas, llamadas objetos externos, por terceras personas. En consecuencia,

Todos los enlaces compartían el idioma español y estaban producidos en Latinoamérica o en España; se mezclaban listas de correo con sitios web de artistas y otras experimentaciones. Los espacios argentinos convocados fueron cuatro: *Fin del mundo*, *Arteuna*, *Iberoamérica-act* y el sitio cordobés *MeArte* entre un total de diecinueve enlaces. Entre los otros participantes del anillo en la red se destacaban *Aleph*, el espacio dirigido por el filósofo y crítico de arte español José Luis Brea y *Nettime-lat*, la versión latinoamericana de la lista de correo *Nettime*, pionera en la difusión de actividades y eventos sobre arte y tecnología digital.

Antes de que los corazones y seguidores fueran la norma³⁶ las variables de consideración para el tráfico de los espacios en la red eran el número de visitas o los suscriptores. Algunos sitios tenían contadores y quienes los editaban podían modificar a su criterio el número que se mostraba en esos dispositivos, que se encontraban a la vista de los visitantes, atestiguando o haciendo gala (según el caso) de cierta popularidad. El software que se usaba para el análisis estadístico también brindaba información a los diseñadores multimedia sobre la zona geográfica desde donde se accedía al espacio. Ambos aspectos resultaban emocionantes en aquel momento, ya que se asociaban con el acortamiento de la distancias, así como con el alcance global que permitía la exposición de un espacio online producido desde la periferia directamente al mundo. Los suscriptores ascendían a trescientos cincuenta mil en el caso del sitio español *Aleph* y era de mil para *MeArte*, mientras que la lista de correo *Iberoamérica-act*, que recién se iniciaba y cuyos destinatarios era una franja de público muy específica, ascendía a solo sesenta y seis en ese momento.³⁷

En el espacio offline del CCEC se exhibió *Palindrome 2.1*, un trabajo de video danza de Jorge Castro realizado a partir de la filmación de una pareja de performers interactuando dentro de un tanque de agua. Durante la exhibición se efectuaban modificaciones en tiempo real con el programa de manipulación de video Nato.0+55+3d (vinculado al software Max/MSP)³⁸ con una estética que remitía a los sueños con efectos de *cut-fade* acompañados por sonido. El trabajo grabado formaba parte del sitio *Network Borges project 2.1 / beta* que Castro había desarrollado en Internet desde 1999 y contenía distintas obras. A su vez este se encontraba anidado en *manipulatto.com*, un espacio donde el artista socializaba experimentaciones realizadas en diversos lenguajes con los que trabajaba, videoarte, propuestas para Internet y documentaciones de sus performances como VJ. De ese modo contaba con un lugar autogestionado en la red que permitía la comunicación directa con el eventual público, sin intermediarios, tal como prometía el imaginario de Internet en tanto espacio democrático que brindaba posibilidades similares para todos.

Esa edición de las Jornadas se completó con la convocatoria a un concurso de “obras artísticas interactivas en red” para artistas argentinos patrocinado por el Banco del Suquía, en el que se presentaron diecisiete trabajos. El jurado estuvo integrado por José Luis Brea, Rodrigo Alonso y las artistas Paloma Catalá del Río, proveniente de Buenos Aires, Carina Cagnolo y Marta Fuentes, ambas cordobesas. En el concurso se estableció un primer premio compartido entre *Postales* de Gabriela Golder y *BIOevents* de la autora de este trabajo. En *Postales* se narraban sensaciones en primera persona vinculadas con la idea de un desplazamiento; los modos documentales y de crónicas de viajes se desarrollaron en concordancia con el hipertexto y el deseo de explorar territorios desconocidos, que parecían estar más cerca por la posibilidades telecomunicativas que brindaba la red. El hipertexto utilizado en formato de HyperText Markup Language (o HTML) facilitaba relacionar textos e imágenes, permitiendo el armado de diarios de viaje interactivos con gran riqueza

muchos de los usuarios de Max son programadores no afiliados a Cycling '74 que mejoran el programa creando extensiones comerciales y no comerciales.

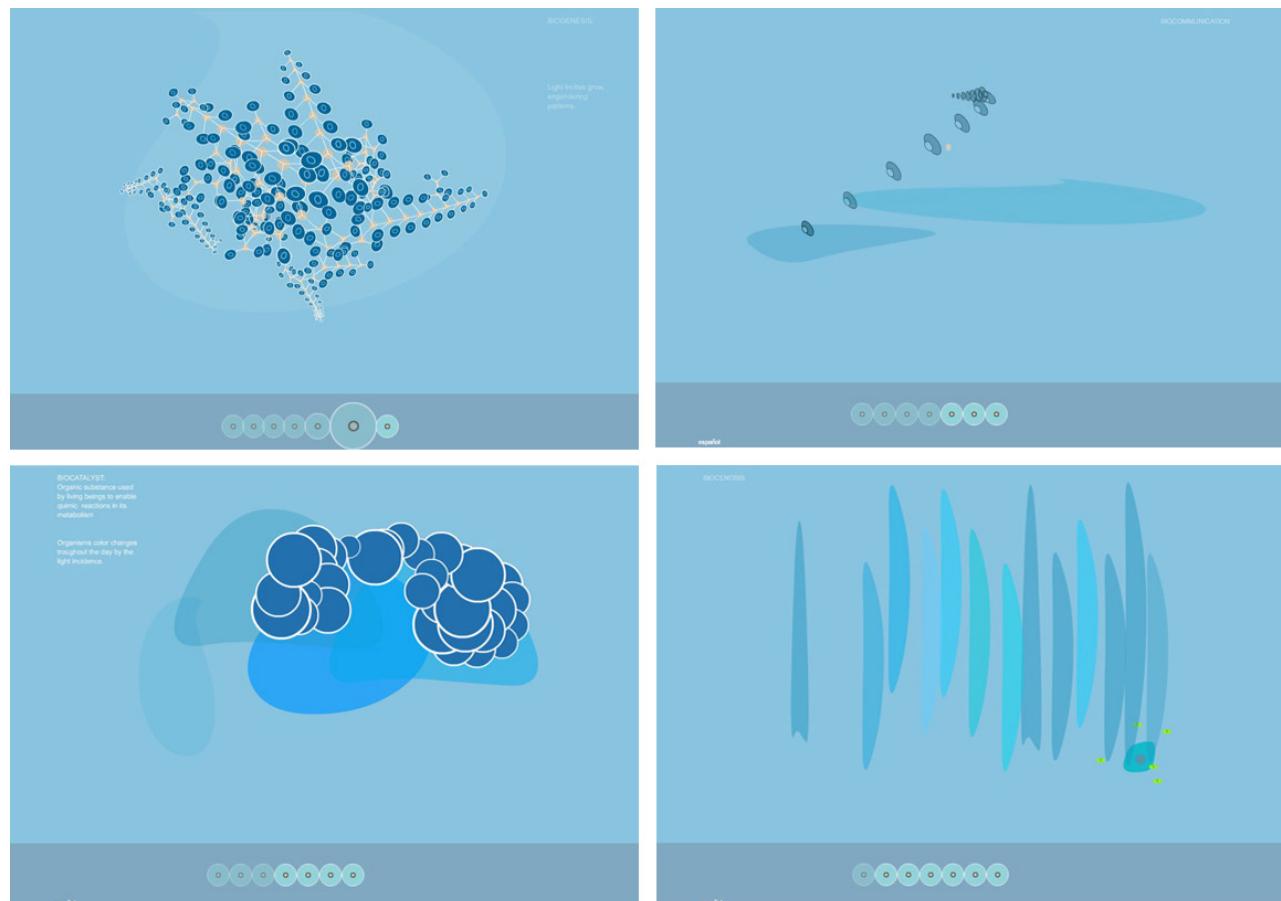


Imagen 6. Capturas de pantalla obra de web art BIOevents

de contenido. La obra se encontraba escrita en español y francés, que entremezclados establecían un juego poético y narrativo. Las distintas opciones del hipermedia eran amplias; el trabajo, de acuerdo con las descripciones de la autora, estaba conformado por doscientas veinte páginas, entre las cuales se podía trazar un camino distinto cada vez que se accedía a ellas.

BIOevents era una propuesta con formas minimalistas, creada con la aplicación Flash, que simulaban comportamientos presentes en la naturaleza (tales como la biocenosis o la fotosíntesis), además de un comportamiento inventado, disimulado entre los discursos científicos.³⁹ En el trabajo prevalecía la animación y el juego interactivo. El concepto que la sustentaba se relacionaba con la idea de simulacro propuesta por Gilles Deleuze, quien lo define como operando una subversión al introducir un corte en las distinciones ontológicas clásicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, natural y artificial.⁴⁰ El poner en relación el comportamiento natural de animales o vegetales y las posibilidades de la programación para crear mundos y seres artificiales con conductas definidas mediante algoritmos era otro tema recurrente en el arte digital.⁴¹

Aunque en Internet como espacio para la exhibición de obras y la creación de sitios de artistas y de otros formatos comunicativos podían publicarse trabajos como estos sin intermediarios, se ensayaron también distintas estrategias para otorgarles visibilidad y legitimación a algunos de ellos. Tanto las acciones generadas por las instituciones como por los y las artistas para la exhibición de las obras eran formas de intentar salir del espacio liso de la red y mostraban que la geografía de Internet no era tan homogénea, ya que producía y reproducía las jerarquías del mundo fuera de ella.⁴² El retomar para las obras online convenciones de la dinámica de los mundos de arte tradicionales, como el formato exposición, permitía usar en los mundos de arte digital las redes de trabajo colaborativas existentes, sosteniendo los modos de producción y reproducción de obras, artistas e instituciones.

Sarah Cohen remarca al hablar de escenas que un aspecto importante es la contextualización de las mismas dentro de un área geográfica determinada, subrayando la importancia de la cultura local en su desarrollo.⁴³ La realización de las Jornadas fue muy importante en este sentido, pues se efectuaron mediante la interacción de una serie de personas que, en forma directa o indirecta y a través de auspicios en el contexto de Córdoba, colaboraron para que los distintos eventos incluidos en ellas se pudieran concretar. Cohen y Bennett concuerdan en que las comunicaciones globales han producido que lo local se expanda con cierta facilidad más allá de las fronteras, ya que las escenas no se encuentran aisladas sino que se retroalimentan unas a otras. Gracias a las Jornadas no solo artistas y teóricos venían de la capital de Argentina, sino que

39. Ver: <https://artbase.rhizome.org/wiki/Q1685y> <http://www.hz-journal.org/netg/5.html>.

40. Gilles Deleuze, *Lógica do sentido* (San Pablo: Perspectiva, 1975), 259.

41. Natalia Matewecki, “El discurso de la biología en el arte argentino contemporáneo”. *Ensayos: Historia y teoría del arte* 15 (2008): 20-53.

42. Jacobo, “Procesos de formación”, 245-248.

43. Cohen, “Scenes”.

también agentes de Córdoba comenzaron a circular en la escena porteña. Los “momentos editoriales” en los que se eligieron unas obras entre otras y se consolidaron ciertas temáticas como convenciones dentro de las relaciones entre arte y tecnologías digitales, acontecidos durante las distintas ediciones de las Jornadas, habilitaron aquella posibilidad.

LAS JORNADAS DE ARTES Y MEDIOS DIGITALES DESPUÉS DEL 2001

Debido a la crisis político-institucional y económico-social que eclosionó en Argentina en el 2001 las Jornadas de Artes y Medios Digitales no se llevaron a cabo al año siguiente. Las organizadoras denominaron al evento no realizado Jornadas del Silencio.⁴⁴

Mientras tanto en Buenos Aires, en el 2002, el Museo de Arte Moderno (MAMBA), bajo la dirección de Laura Buccellato, abrió la primera convocatoria para el Premio MAMBA - Fundación Telefónica Arte y Nuevas Tecnologías, en conjunto con la fundación de origen español vinculada a la empresa que operaba parte de las prestaciones telefónicas en el país con la que compartiría ese espacio hasta la exhibición de la séptima edición en el 2012. Esta relación determinó buena parte de la escena de la capital del país en torno a la dupla arte y tecnologías.⁴⁵

En el 2003 se efectuaron las Quintas Jornadas de Artes y Medios Digitales.⁴⁶ La lista de invitados para las distintas actividades que se desarrollaron estaba compuesta por agentes que se desempeñaban en la ciudad de Córdoba. Esta incluyó a Luciano Ferrer, director del sitio *MeArte*, a Gustavo Crebil, que se encontraba integrando el staff de la revista sobre tecnología *Beta_test*, y a Jorge Castro, quien junto a los músicos Gabriela Yaya y Cesar Alarcón realizó un concierto sonoro visual en tiempo real durante el evento en el que también participó el músico Juan Sorrentino.

La temática de la quinta edición se enfocó en aspectos locales que desde la organización denominaron “paralelos”, poniendo en tensión la producción local con prácticas que vinculaban arte y tecnologías llevadas a cabo en centros reconocidos del contexto internacional. El desarrollo de las jornadas en el mes de septiembre incluyó la presentación del trabajo colectivo *Objeto ajeno*, realizado por artistas que trabajaban individualmente con tecnologías que fueron convocados por el CCEC para que realizaran una obra en conjunto. El proyecto culminó con un trabajo de intervención sonoro-visual en el Mercado Norte de la ciudad en el que participaron el músico Yamil Burguener, Laura Benech, Lila Pagola, Mónica Jacobo, Azul Ceballos y Gustavo Crebil. La discusión en torno al software libre y su utilización se integró a las Jornadas mediante la participación de Marcelo Balcie y Daniel Moisset, que formaban parte del Grupo de Usuarios de Linux Córdoba.⁴⁷

44. Pagola, “Evolución de las Jornadas”.

45. Mónica Jacobo, “El Concurso internacional VIDA, en los mundos del arte en Argentina”, ponencia presentada en el VII Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas, Córdoba, 2011.

46. *Catálogo y programa del Agosto Digital y de las quintas Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2003).

47. Un Grupo de Usuarios de Linux (en inglés Linux User Group, o LUG) suele ser un equipo sin ánimo de lucro o una organización de beneficio que proporciona soporte y/o educación para usuarios generalmente novatos de GNU/Linux (GNU es un sistema operativo de tipo Unix desarrollado por y para el Proyecto GNU y auspiciado por la Free Software Foundation, fundada por Richard Stallman). Los LUGs deben su existencia a la estructura no centralizada del desarrollo de software libre que puede hacer que para un usuario que no sea programador resulte complicado usar el sistema operativo libre. Con los LUGs se puede obtener soporte para el uso de software libre e intercambiar experiencias entre usuarios. El grupo cordobés era un colectivo de usuarios de Linux cuyos integrantes se conocían entre sí.

Imagen 7. Volante anunciando la intervención en el mercado de la ciudad de Córdoba, 2003.
Archivo personal.



La programación preveía continuar con la circulación en las Jornadas venideras de material proveniente de Córdoba y Argentina, para lo cual se abrieron tres convocatorias, la primera para participar en el sitio web *Liminar*, una publicación electrónica ubicada dentro del website del CCEC como nodo de intercambio de información y discusión de fenómenos locales. La segunda invitaba a enviar trabajos para el Primer Simposio sobre Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital y la tercera consistía en una invitación para la presentación de proyectos artísticos. La reestructuración de los contenidos de las Jornadas, centrada en la producción artística argentina

así como en su dimensión teórica, era posible a partir de la participación en los años precedentes de agentes provenientes de distintas provincias y de la capital que pusieron en la agenda de la porción del arte contemporáneo vinculado a las tecnologías digitales estos eventos en el contexto nacional.

Al año siguiente las Sextas Jornadas de Artes y Medios Digitales se articularon en dos actividades, la primera edición del simposio Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital y un seminario intensivo titulado “Introducción al procesamiento interactivo de sonido e imagen en tiempo real con PureData”, dictado por Pablo Cetta, director del Centro de Estudios Electroacústicos de la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la Universidad Católica Argentina.⁴⁸

En el simposio participaron numerosos artistas y teóricos de distintas ciudades que presentaron sus producciones e investigaciones. El encuentro contó también con algunos invitados internacionales, Fernando Llanos de México y Laura Baigorri de España, que presentaron sus ponencias para la discusión y actualización del público que llenó el auditorio del centro cultural. La Universidad Blas Pascal se sumó a los auspiciantes del evento y estuvo a cargo de la publicación de un CD con la recopilación de los trabajos presentados en el simposio. Los textos también podían ser consultados en el sitio *Liminar*, configurado el año anterior por Pagola y Benech.

48. *Catálogo y programa del Agosto Digital y las Sextas Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2004).



Imagen 8. CD del Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. Séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba 2005. Archivo personal.

Durante las Séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales, realizadas en el 2005,⁴⁹ se organizó la segunda edición del simposio Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital, que contó con un comité académico para la selección de las ponencias formado por Ana Longoni, investigadora en arte y política de la Universidad de Buenos Aires; Remedios Zafra, especialista en género y tecnología de la Universidad de Sevilla; el antropólogo Gustavo Blázquez y el arquitecto y artista Gustavo Crembil, que aportaron además una diversidad de miradas sobre los ejes conceptuales del encuentro (arte, tecnología y política) mediante propuestas teóricas propias. Un importante número de artistas y teóricos de distintas ciudades de Argentina y de otros países participaron del encuentro; estuvieron entre otros las artistas argentinas Mariela Yéregui y Marina Zerbarini así como también el gestor y artista Fabián Wagmister.

Dentro del simposio se incluyó la presentación de publicaciones online, entre las que se encontraban las producidas desde Córdoba, *Beta_test* y *Liminar*. El programa de las jornadas se completaba con un *workshop* dictado por el artista español Daniel García Andujar, titulado “Prácticas de empoderamiento tecnológico: Reutilización de tecnología obsoleta y códigos abiertos para artistas”, temática que daba continuidad a la línea abierta en las jornadas anteriores acerca del uso de software libre para la producción artística.

En Agosto del 2006 se realizó la última edición de las Jornadas, esta vez en el cabildo de la ciudad de Córdoba, mientras que en el CCEC se organizó simultáneamente el ciclo Agosto Digital. El programa de las Octavas Jornadas de Arte y Medios Digitales se denominó *Copyleft y nuevos modos de circulación digital del conocimiento y la producción cultural*. La organización estuvo a cargo de Benech y Pagola junto a la dirección de cultura de la municipalidad de Córdoba. La programación incluyó la tercera edición del simposio Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital. Se intercalaron presentaciones de proyectos artísticos que consideraban la utilización del copyleft con otras ponencias enfocadas en aspectos teóricos así como una mesa redonda con la participación de productores simbólicos cordobeses. En esta octava edición las Jornadas se transformaron así en un espacio de discusión teórica que no incluyó obras en ningún formato exhibitivo tradicional. Los trabajos artísticos se presentaron y discutieron como proyectos en curso o ya realizados; el colectivo Biopus, formado en la ciudad de La Plata, participó en la sección “Software libre para artistas” con la ponencia “Software *open source* y el desarrollo de nuevas interfaces en el arte interactivo”, mientras que el grupo rosarino formado por Federico Lazcano, Inés Martino y Fabrizio Caiazza, involucrado con el trabajo colaborativo, la organización en redes y el *open source*, presentaron “Hack Lab PX”, un *hacker lab* que tuvo lugar en su ciudad de origen.⁵⁰

49. *Catálogo y programa del Agosto Digital y las Séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales* (Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2005).

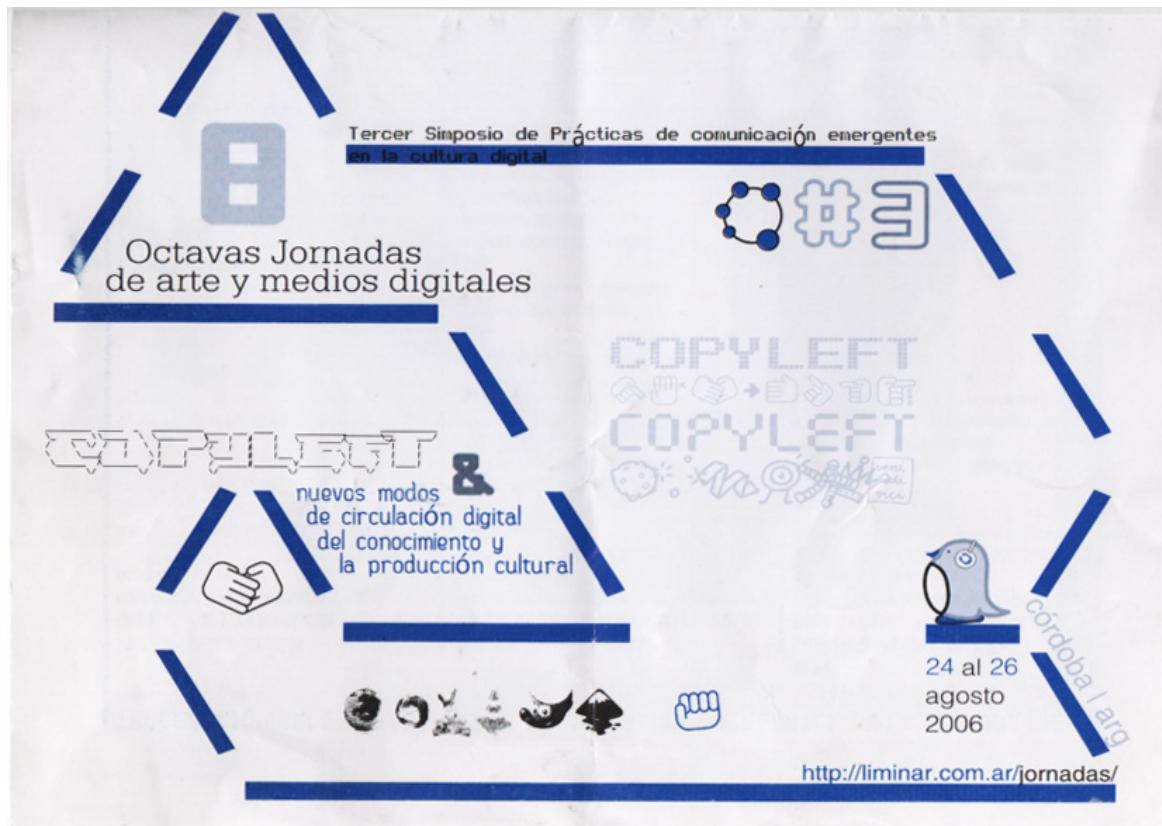


Imagen 9. Tapa del catálogo y programa de las Octavas Jornadas de Artes y Medios Digitales. Córdoba: Cabildo de la ciudad de Córdoba, 2006. Archivo personal.

En el CCEC, dentro del ciclo Agosto Digital, se desarrollaron una serie de actividades y se exhibieron *Girorama* y *Comunitk fobia*. La primera era una instalación centrada en la experimentación de estructuras narrativas mediante dos pantallas enfrentadas en las que se realizaban proyecciones, producida por los estudiantes José Comba y Tomás Smekens, que con ese proyecto presentaban su trabajo final, dirigido por Jorge Castro, para egresar de la licenciatura en comunicación audiovisual de la Universidad Blas Pascal. La segunda era una instalación interactiva de la autora de este trabajo que hacía uso de las posibilidades de los celulares en interacción con Internet.⁵¹ La obra requería de la intervención del público que debía contestar a la pregunta “¿a qué le tenés fobia?” mediante mensajes de texto enviados a través de los celulares a un número exhibido en una pantalla. A través de las respuestas el software desarrollado para la obra iniciaba una búsqueda de imágenes en Internet con las que armaba un caleidoscopio digital que reproducía lo encontrado por Google en la red, mostrando la variedad de significados que proporcionaba la red para

50. Un *hacklab* o *hackspace* es un espacio físico donde gente con intereses en ciencia y nuevas tecnologías se puede conocer y colaborar. En la organización suele utilizarse un sistema de aprendizaje cooperativo y frecuentemente el uso de software libre. Suele ser un lugar para aprender y experimentar donde se imparten cursos y se realizan actividades sociales y donde existe un importante componente ideológico en relación con el software libre.

51. Verónica Molas, “Mandá tu mensaje y recibí una imagen. Mónica Jacobo convoca al público a participar en una obra desde el celular. El proyecto integra el ciclo Agosto Digital”, *La voz del interior*, 15 de agosto de 2006.

52. Twitter fue creado en el 2006 y en el 2009 apareció la versión de Twitter en español.

cualquier término a través de imágenes que permanentemente eran actualizadas. La conceptualización de la obra proponía producir un diálogo entre los asistentes a la muestra mediante la pantalla en la que aparecían los mensajes en una lista al lado del caleidoscopio de imágenes, en un momento tecnológico en el que recién estaba popularizándose Facebook (tras ser traducido al español), recién se había lanzado Twitter en idioma inglés⁵² y aún no se había desarrollado WhatsApp. Posteriormente la lista en pantalla que creaban los participantes permitía conformar un mapeo de las fobias, que eran colocadas en un mapa de Google, y de ese modo daban cuenta de un contexto y tiempo en particular, al que se sumarían otras instancias de preguntas realizadas en otros contextos expositivos.

El Agosto Digital se completaba con presentaciones sonoro-visuales en vivo de los colectivos Té con Orangutanes y Net Label, audiovisuales de la séptima edición del festival europeo Zemos98 y una presentación realizada por el músico Gonzalo Bifarella, del programa de posgrado “Especialización en video y tecnologías digitales online/offline” que estaba por dictarse en la escuela de

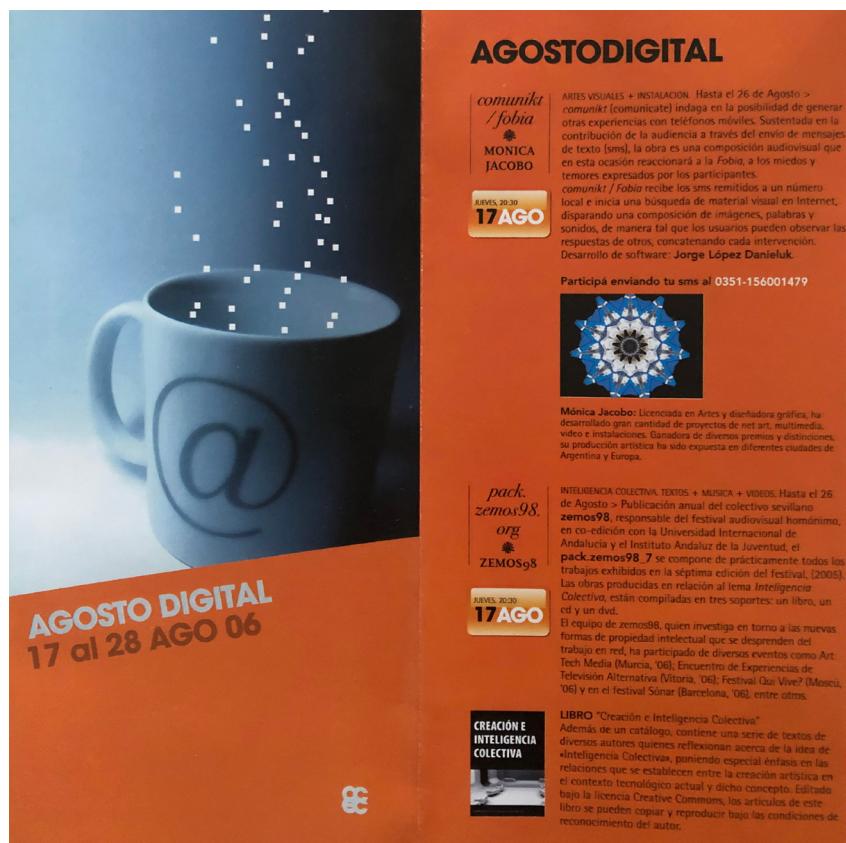


Imagen 10. Tapa y contratapa del catálogo y programa del Agosto digital. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba Centro Cultural España Córdoba, 2006. Archivo personal.

artes de la Universidad Nacional de Córdoba (uno de los escasos espacios de formación institucional que se desarrollaron en la ciudad en torno a la dupla arte y tecnologías), que se dictó de forma conjunta con el Media Center d'Art i Diseni de Barcelona.

EL SEMINARIO INTERACTIVOS EN EL CCEC

En el edificio de la Fundación Telefónica de Buenos Aires se brindó entre el 2005 y el 2010 el taller de arte *Interactivos*. Durante el 2007 la tercera edición de este seminario se llevó a cabo en las instalaciones del CCEC, dictado por Rodrigo Alonso y Mariano Sardón quienes habían dictado ya la primera y segunda edición. Brindarlo en Córdoba tenía como objetivo posibilitar una mayor participación de teóricos, artistas y estudiantes de las zonas centro y norte del país. Córdoba es una ciudad que recibe anualmente un gran caudal de jóvenes de otras provincias y del interior que se mudan para realizar estudios de grado tanto en las universidades públicas como en las privadas. Muchos de ellos permanecen en la ciudad después de haber finalizado sus estudios y a veces migran a Buenos Aires o ciudades centrales en otros países.

Al igual que las convocatorias realizadas en Buenos Aires la efectuada en el CCEC solicitaba la participación de profesionales y estudiantes de diversas disciplinas. Hubo diecinueve participantes seleccionados procedentes de Córdoba, Mendoza y Tucumán, parte de ellos con formación en música, algunos en producción audiovisual y otros en artes visuales: César Alarcón, Federico Andrade, Yamil Burguener, Laura Colombo, Ciro del Barco, Federico Echave, Rosana Fernández, Mariano García Centeno, Alejandro Gómez Tolosa, Juan Manuel Lucero, Sebastián Mealla, Sergio Poblete Barbero, Mauro Protti, Esteban Rizzi, Cecilia Rosso, Mariana Serbent, Juan Sorrentino, Patricia Valdez y Carlos Viciano.⁵³

En esa oportunidad se realizaron proyectos tanto de manera individual como en dúos, con el objetivo de delinejar obras a futuro en forma de conciertos audiovisuales, videos e instalaciones interactivas. La presentación de los procesos desarrollados se efectuó en el mes de febrero del año siguiente en el auditorio del CCEC, aunque a diferencia de los seminarios anteriores no se publicó un catálogo impreso que los reuniera, que fue reemplazado por una memoria de los proyectos cuyo link se encontraba publicado en el sitio online de la institución.

Interactivos fue un espacio de intercambio para interesados en la producción artística con tecnologías donde se llevaron a cabo acciones pedagógicas en pos de realizar proyectos de arte digital, necesarios para la participación en diversas convocatorias debido a que el proyecto de obra ganó espacio en distintos concursos y categorías de premiación.⁵⁴ La idea de proyecto, como

53. Ver: <https://blogccec.wordpress.com/2008/02/26/arte-interactivojue-28feb2030hs/>.

54. Jazmín Adler, *En busca del eslabón perdido: arte y tecnología en Argentina* (Buenos Aires: Miño y Dávila, 2020).

55. Rosa Judith Chalkho, "Hacia una proyectualidad crítica". *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 41 (2012): 21.

56. Verónica Devalle, *La travesía de la forma: Emergencia y consolidación del diseño gráfico (1948-1984)* (Buenos Aires: Paidós, 2009).

sucesión de etapas a realizar con un cronograma para alcanzar un objetivo complejo se alejó de la concepción artística vinculada a momentos inspirados y se acercó a actividades proyectuales como la práctica científica y, de acuerdo con Chalkho⁵⁵ y Devalle,⁵⁶ el diseño y la arquitectura, donde se prevén etapas en procesos que ocupan temporalidades más largas.

REFLEXIONES FINALES

El CCEC, a partir de su inauguración, introdujo en un espacio institucional en la ciudad de Córdoba las tecnologías digitales para continuar subrayando esta rúbrica inicial que asoció la institución binacional a la producción de artes tecnológicas en sucesivos eventos. Entre estos destacamos las Jornadas de Artes y Medios Digitales, surgidas no de una convocatoria generada desde la institución sino en el cruce de intereses compartidos entre sus organizadoras y organizadores y el CCEC, que luego fueron expandiéndose en tanto se configuraron año a año como acciones colectivas reiteradas y “momentos editoriales” en los que se fueron sumando agentes locales, nacionales e internacionales, creando un espacio significativo en la formación de un mundo de arte digital en Córdoba.

Las acciones pedagógicas, así como las diversas actividades realizadas en procura de la utilización de software libre durante las últimas ediciones de aquel evento colaboraron en situar esta noción como una de las características deseables en las producciones simbólicas con tecnologías durante los procesos de formación del arte digital como un mundo. El software libre se vinculó con la posibilidad de abrir la “caja negra” y se estableció como una necesidad para muchos productores y sus propuestas simbólicas, ayudando a introducir dicha problemática en la esfera de la producción artística.

Las sucesivas ediciones de las Jornadas organizadas desde 1999 en el CCEC fueron escenario de la actividad reiterada y conjunta de una serie de personas. Se socializaron trabajos artísticos y teóricos de procedencia local e internacional que activaron la producción, distribución y apreciación, contribuyendo a la formación de un mundo de arte digital en Córdoba, así como la creación de un vínculo con Buenos Aires, como representante del territorio nacional.

La realización de una edición del taller *Interactivos* en Córdoba abrió el camino a la participación de nuevos protagonistas en la escena artística en un momento en el que las redes sociales se abrían paso en la Internet, que ya se presentaba en su versión 2.0, en la cual la producción de contenidos se estaba traspasando a los usuarios y su uso de las redes sociales.

Consideramos que el mundo de arte digital formado en Córdoba y cuyo referente anual fueron las Jornadas en el CCEC finaliza su fase de consolidación en el 2007. Las disputas que iniciaron un camino para la incorporación del arte digital como arte ceden lugar a otros procesos a partir de ese momento. Cabe destacar entre las nuevas dinámicas observadas que el Agosto Digital continuó sin las Jornadas, que originalmente lo instauraron como parte de la programación anual del CCEC, y que en la Universidad Nacional de Córdoba se inició el dictado de la especialización en video y tecnologías digitales online/offline, que al año siguiente se transformó en un programa en artes mediales. Es posible observar también que alrededor de esa fecha una renovada generación de artistas y gestores comenzó a trabajar en un contexto actualizado por las redes sociales. Otras lógicas comunicativas y posibilidades de creación tuvieron lugar en este nuevo escenario. Esos procesos en Córdoba esperan ser abordados en futuras investigaciones que continúen analizando la transformación de las prácticas e instituciones artísticas en su relación con las invenciones tecnológicas.



BIBLIOGRAFÍA

- Adler, Jazmín. *En busca del eslabón perdido: arte y tecnología en Argentina*. Buenos Aires: Miño y Dávila, 2020.
- Alonso, Rodrigo. *Elogio de la low tech: Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores, 2015.
- . “Arte y tecnología en Argentina: los primeros años”. *Leonardo Electronic Almanac* 13, nº. 4 (2005).
- Alonso, Rodrigo y Graciela Taquini. *Buenos Aires video X: Diez años de video en Buenos Aires*. Buenos Aires: Ediciones ICI, 1999.
- Becker, Howard. *Los mundos del arte: Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 2008.
- Bennett, Andy. “New Tales from Canterbury: The Making of a Virtual Scenery”. En *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*, editado por Andy Bennett y Richard Peterson, Nashville: Vanderbilt University Press, 2004: 18-27.
- Blázquez, Gustavo. “‘To beat or not to beat’: Los mundos de la música electrónica y la carrera de DJ en Córdoba”. Ponencia presentada en la

- II Reunión Nacional de Investigadoras/es en Juventudes de Argentina, UNS, Salta, Argentina, 2010.
- . “Bailar la diferencia: La formación de la noche electrónica y la construcción de identidades de clase durante la década de 1990 en Córdoba”. Ponencia presentada en el VI Encuentro Panamericano de comunicación, UNC, Córdoba, Argentina, 2013.
 - Centro Cultural España Córdoba. *Catálogo y programa de las primeras Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 1999.
 - . *Catálogo y programa de las segundas Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2000.
 - . *Catálogo y programa del Agosto Digital y las tercera Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2001.
 - . *Catálogo y programa del Agosto Digital y de las quintas Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2003.
 - . *Catálogo y programa del Agosto Digital y las sextas Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2004.
 - . *Catálogo y programa del Agosto Digital y las séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2005.
 - . *Catálogo y programa del Agosto Digital*. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba, 2005.
 - . *Catálogo y programa de las séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales*. Córdoba: Cabildo de la ciudad de Córdoba, 2005.
 - Chalkho, Rosa Judith. “Hacia una proyectualidad crítica”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 41 (2012): 11-21.
 - Cohen, Sara. “Scenes”. En *Key Terms in Popular Music and Culture*, editado por Bruce Horner y Thomas Swiss, 239-250. Londres: Blackwell, 1999.
 - Deleuze, Gilles. *Lógica do sentido*. San Pablo: Perspectiva. 1975.
 - Devalle, Verónica. *La travesía de la forma: Emergencia y consolidación del diseño gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires: Paidós. 2009.
 - González, A. S. “Cultura(s) entre lo local y lo internacional: reinención de tradiciones hispánicas en la última dictadura argentina (1976-1983)”. *Arte y sociedad: Revista de investigación* 8 (2015): 1-25.
 - Grau, Oliver. “Immersion and Interaction: From Circular Frescoes to Interactive Image Spaces”. *Medien Kunst Netz*, consultado el 3 septiembre de 2021, http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/immersion/scroll/.
 - Irazusta, M. C. “El arte como acción: La relación con las nuevas tecnologías en la ciudad de Córdoba (1960-2000). Relatos sobre la modernidad y

posmodernidad en Córdoba, Argentina”. Tesis doctoral, Universidad del País Vasco, 2012.

Jacobo, Mónica. “El Concurso internacional VIDA, en los mundos del arte en Argentina”. Ponencia presentada en el VII Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad Nacional de Córdoba, 2011.

- . “Procesos de formación y consolidación de un mundo de arte digital: el caso de las artes visuales en Córdoba (1996-2007)”. Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Córdoba, 2017.
- . “Primeros concursos de arte y tecnología en Argentina: entre diskettes y multimedia”. *Question/Cuestión* 3, nº. 70 (2021): 1-13.

Landow, George. *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995.

- . *Hypertext 3.0: New Media and Critical Theory in an Era of Globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006.

Machado, Arlindo. *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.

- . *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Buenos Aires: Editorial Gedisa, 2009.

Manovich, Lev. “The Aesthetic Society: Or How I Edit My Instagram”. En *Data Publics: Public Plurality in an Era of Data Determinacy*, editado por Peter Moertenboeck y Helge Mooshammer, 192-212. Abingdon: Routledge, 2020.

Matewecki, Natalia. “El discurso de la biología en el arte argentino contemporáneo”. *Ensayos: Historia y teoría del arte* 15 (2008): 20-53.

Pagola, Lila. “Evolución de las Jornadas de arte y medios digitales 1999-2005 Córdoba, Argentinas. El formato de un evento como diseño de contenidos”. *Liminar*, consultado el 15 de julio de 2016, <http://liminar.com.ar/>.