

# ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL ICI-CCEBA

Del impulso del video a las inteligencias artificiales

**JAZMÍN ADLER**

Adler, Jazmín

Arte, ciencia y tecnología en el ICI-CCEBA : del impulso del video a las inteligencias artificiales / Jazmín Adler. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CCEBA Apuntes, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-24303-3-7

1. Arte. 2. Ciencias Tecnológicas. I. Título.

CDD 700.105

## ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL ICI-CCEBA

Del impulso del video a las inteligencias artificiales

Editado online por el Centro Cultural de España en Buenos Aires

Consejero Cultural de la Embajada de España: Luis María Marina Bravo

Directora del Centro Cultural de España en Buenos Aires: María Morazo Pérez

**Autora: Jazmín Adler**

Corrección de textos: Alicia Di Stasio y Mario Valledor

Diseño y diagramación: Paucast

Diseño Web: David Bedoian

Coordinadores de MediaLab: Emiliano Causa y Matías Romero Costas

Producción general: CCEBA

Material educativo y de divulgación sin valor comercial.

Las imágenes publicadas pertenecen al archivo CCEBA

Esta publicación ha sido realizada por el Centro Cultural de España en Buenos Aires, perteneciente a la Red de Centros Culturales de la AECID

Fecha de publicación: mayo 2021

CCEBA Centro Cultural de España en Buenos Aires

Paraná 1159 - Buenos Aires

Argentina

[www.cceba.org.ar](http://www.cceba.org.ar)





# ÍNDICE

<b>6</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>
<b>8</b>	<b>ANTES DE EMPEZAR: ACERCA DE ESTE LIBRO</b>
<b>10</b>	<b>CAPÍTULO 1: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN BUENOS AIRES: LA MISIÓN DE UNA INSTITUCIÓN PIONERA</b>
<b>11</b>	1.1. Instituciones precursoras para la historia del arte y la tecnología
<b>14</b>	1.2. Instituto de Cooperación Iberoamericana: la expansión del video
<b>23</b>	1.3. La llegada del tercer milenio: arte digital y multimedia experimental
<b>30</b>	<b>CAPÍTULO 2: EL MEDIALAB DEL CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN BUENOS AIRES</b>
<b>31</b>	2.1. Irrupciones de los medios digitales en la práctica artística: la creación del MediaLab
<b>33</b>	2.2. Net art, robótica e interactividad
<b>38</b>	2.3. Muestras en entornos digitales
<b>42</b>	2.4. ¿Hacia dónde vamos y qué preservamos?: espacios de reflexión
<b>48</b>	Bonus track: entrevista a Gustavo Romano

<b>52</b>	<b>CAPÍTULO 3: INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN TORNO A LAS ARTES TECNOLÓGICAS</b>
<b>53</b>	3.1. Una nueva etapa del MediaLab
<b>53</b>	3.2. Laboratorio de Producción: diseño de proyectos y exhibición de obras electrónicas
<b>62</b>	3.3. De Laboratorio a Maratón de Producción
<b>74</b>	Bonus track I: entrevista a Emiliano Causa y Matías Romero Costas
<b>80</b>	Bonus track II: entrevista a Jorge Crowe
<b>84</b>	Bonus track III: entrevista a Leonardo Solaas
<b>90</b>	<b>CAPÍTULO 4: REDES DE COOPERACIÓN Y FORMACIÓN</b>
<b>91</b>	4.1. Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte
<b>94</b>	4.2. Talleres en Red
<b>96</b>	4.3. Laboratorios de Cooperación
<b>98</b>	4.4. Talleres para Niños y Niñas
<b>104</b>	Bonus track I: entrevista a Diego Alberti
<b>108</b>	Bonus track II: entrevista a Mariela Yeregui
<b>112</b>	<b>ANEXO: directores del ICI - CCEBA</b>

# PRESENTACIÓN

En 1988 volvía a abrir sus puertas la que pronto sería la mítica “Florida al 900”, la nueva sede que Clorindo Testa imaginó para el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI) en la calle Florida de Buenos Aires. España y Argentina atravesaban en ese entonces acelerados procesos de cambio. Tras años de dictaduras militares, ambas sociedades redescubrían la vida en democracia y experimentaban las posibilidades creativas y culturales que traía la libertad ahora recuperada.

No es de extrañar que el videoarte fuera una de las primeras manifestaciones culturales en que, gracias a la tarea del ICI, los sectores creativos de ambos países se encontraron. Por su inmediatez y alcance crítico, por su manera de vincular arte y tecnología, por su valor hermenéutico en las nuevas prácticas sociales y en la exploración de nuevos lenguajes que permitieran hablar del horror que las dos sociedades dejaban atrás, el videoarte fue campo de batalla privilegiado de la vanguardia de arte y pensamiento en los setenta, ochenta y noventa. En esta labor, sobra decirlo, el ICI nunca estuvo solo. Otras instituciones (el Di Tella, el CAyC) habían abierto camino, y otras más (el Recoleta, el Rojas, la Fundación Telefónica) seguirían por esos derroteros hasta hoy.

En este libro, Jazmín Adler repasa aquellas décadas en que, a través de las sucesivas

ediciones de Buenos Aires Video, el ICI, luego convertido en Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA), funcionó como punto de encuentro entre creadores de uno y otro lado, contribuyendo de manera destacada a la consolidación de Buenos Aires como capital de referencia iberoamericana en el ámbito audiovisual.

Ya en los años 2000, el CCEBA, integrado ahora en una amplia red de Centros Culturales de la Cooperación Española en América Latina, dio el paso de ampliar la exploración en el campo del videoarte para dar cabida a una reflexión con múltiples derivados en torno a la relación entre arte, ciencia y tecnología. Con ese propósito nació, y se prolonga hasta hoy, otro de los proyectos insignia de la cooperación cultural española en la Argentina: el MediaLab CCEBA, con Gustavo Romano como primer coordinador y luego con Emiliano Causa y Matías Romero Costas, quienes continuaron esa misma línea de trabajo. Así, desde 2004, el MediaLab ha realizado, en forma casi ininterrumpida, talleres, seminarios, conversatorios y laboratorios de producción, en los cuales se han formado estudiantes, artistas y programadores de distintas especialidades

El difícil año 2020 no fue una excepción. Operando ahora en y desde la más pura virtualidad, ese espacio sobre el que Me-

diaLab tanto había reflexionado desde sus primeros pasos, las actividades no solo continuaron, sino que ampliaron su alcance, para llegar a un público virtual a nivel global. Sin renunciar por ello a la herencia que representa la experimentación, puesto que, de cara a este 2021, el CCEBA ha lanzado el Apoyo a la Producción. Arte Contemporáneo MediaLab CCEBA 2021, Prácticas artísticas y tecnologías, con el objetivo de promocionar la producción artística local.

Nada de lo anterior hubiera sido posible sin los verdaderos protagonistas de esta historia: creadores, instituciones y beneficiarios de las actividades. Así, el CCEBA agradece, en primer lugar, a la autora, Jazmín Adler, por su interés genuino y por la extraordinaria labor de investigación. También a las instituciones que han colaborado con el programa a lo largo de más de quince años, como el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas, la Universidad Nacional de Tres de Febrero, la Universidad Maimónides y el Centro Cultural San Martín, por nombrar solo algunas de ellas. Por supuesto, a los impulsores de Buenos Aires Video (Laura Buccellato y Carlos Trilnick) y a los sucesivos coordinadores del Medialab, Gustavo Romano, Emiliano Causa y Matías Romero Costas. Por último, a docentes, programadores, investigadores, artistas y todas las alumnas y alumnos que participaron de nuestras actividades, con

quienes esperamos reencontrarnos pronto. Con mirada retrospectiva, parece evidente que la vasta comunidad de afinidades que todos ellos conforman es la aportación más valiosa de tres décadas de trabajo del CCEBA en este campo.

CCEBA – Centro Cultural de España  
en Buenos Aires

# ANTES DE EMPEZAR: Acerca de este libro

Desde su apertura en Buenos Aires en 1988, el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI) –posteriormente devenido en el Centro Cultural de España– ha impulsado una extensa programación de actividades orientadas a promover los intercambios entre el arte, la ciencia y la tecnología en la Argentina, a través de diversas exposiciones, premios, mesas redondas, cursos, talleres, becas, publicaciones y la creación de una videoteca. Con anterioridad a la inauguración del ICI, la Oficina Cultural de la Embajada de España (OCEE) se encontraba activa en Buenos Aires desde 1948. Hacia mediados de la década del sesenta fue trasladada al local de Paraná 1159. En la nueva sede no solamente funcionó la OCEE, sino también el Instituto de Cultura Hispánica y la Librería Española. En 1974, esta última se mudó a la sede de Florida 943, donde permaneció activa hasta fines de 1987.

Cuando la librería cerró sus puertas, el arquitecto Clorindo Testa puso en marcha las obras de refacción del espacio, a los fines de albergar las instalaciones del ICI que serían inauguradas un año después. Desde entonces, el ICI fue consagrado como uno de los ámbitos clave para el desarrollo del arte contemporáneo en nuestro país. Con la vocación de extender el camino iniciado por la institución durante la década precedente, en 2004 el CCEBA dio origen al programa del MediaLab, dedicado a la exploración, producción y exhibición de diferentes propues-

tas artísticas asociadas a los campos de la ciencia y la tecnología. Aún en nuestros días, el MediaLab del CCEBA constituye un ámbito de referencia para la escena del arte y la tecnología en la Argentina, y sus diferentes programas han contribuido a la formación de numerosos artistas e investigadores locales.

Este libro es una iniciativa editorial nacida de la intención de compilar las distintas actividades impulsadas por el CCEBA en torno a la convergencia del arte, la ciencia y la tecnología desde sus primeras épocas. Para desarrollar este trabajo han sido relevadas diferentes fuentes documentales, entre ellas libros, publicaciones periódicas, catálogos de exhibiciones, gacetas y notas de prensa, fotografías de obras y registros sobre temas abordados en mesas redondas, conferencias y talleres. Mientras que muchos de estos materiales han sido editados por la institución, algunos de los recursos recabados provinieron de otras fuentes, como investigaciones académicas, artículos publicados en revistas especializadas y entrevistas a algunos de los artistas y gestores mencionados a lo largo de estas páginas. En efecto, el libro ha buscado reunir diferentes materiales que se encontraban dispersos y, de esa manera, ofrecer un corpus documental cabal y unificado sobre los diferentes sucesos, producciones y actores que han signado la misión institucional del CCEBA desde la creación del ICI hasta la actualidad.

El primer capítulo, titulado “Arte, ciencia y tecnología en Buenos Aires: la misión de una institución pionera”, se focaliza en la historia de los primeros programas culturales implementados por el ICI, entre ellos el mítico *Buenos Aires Video*, considerando asimismo los antecedentes de otros proyectos institucionales que, a partir de la década del sesenta, ya habían comenzado a sondear la convergencia entre el arte y la tecnología en nuestro país. Estas iniciativas tempranas llevadas adelante por el ICI se abocaron a promover la producción e investigación en torno al videoarte y otras prácticas artístico-tecnológicas más allá del medio videográfico, así como las primeras obras digitales impresas y de pantalla realizadas en Buenos Aires. Estas últimas continuarían ocupando un lugar destacado en las décadas ulteriores, fundamentalmente desde la creación del MediaLab del CCEBA en 2004, cuyos devenires son examinados en el segundo capítulo. Bajo el título “El MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires”, en esta parte se reconstruye la consolidación del MediaLab como un espacio de referencia para el estudio, la producción y la difusión de las artes tecnológicas en la Argentina. El proyecto de propiciar un lugar de encuentro para artistas, estudiantes y el público general interesado en este campo, donde pudieran impartirse cursos y talleres especializados además de organizar exhibiciones, fue perpetuado durante la etapa siguiente del MediaLab, iniciada en 2008. En el tercer capítulo, denominado “Investigación y

producción en torno a las artes tecnológicas”, se desarrollan algunas de las iniciativas impulsadas desde ese año, como el Laboratorio de Producción, posteriormente devenido en el Laboratorio Maratón de Producción, dos actividades que contribuyeron ampliamente con el fortalecimiento de la escena al brindar apoyo técnico, conceptual y económico para la realización de proyectos de arte y tecnología, y en las cuales participaron numerosos artistas, quienes fueron integrando toda una nueva generación. Finalmente, en el cuarto y último capítulo, “Redes de cooperación y formación”, se describen diferentes propuestas educativas ideadas por el MediaLab, como los Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte, los Talleres en Red, los Laboratorios de Cooperación y los Talleres para Niños y Niñas. Hacia el final de este capítulo, al igual que en las dos secciones precedentes, se incluyen entrevistas a diferentes artistas y docentes involucrados en las actividades descritas.

En un contexto como el local, nunca ajeno a las dificultades acarreadas por coyunturas políticas, sociales y económicas endebles, no solo destaca el carácter precursor de las líneas de acción tempranamente impulsadas por la institución a propósito de los cruces entre arte, ciencia y tecnología, sino también la posibilidad de haber sostenido sus programas culturales en el tiempo. Las páginas que siguen están dedicadas a esta historia sin interrupción.



1



# Arte, ciencia y tecnología en Buenos Aires: la misión de una institución pionera

## 1.1. Instituciones precursoras para la historia del arte y la tecnología

En el momento en que la Oficina Cultural se trasladaba a la calle Paraná, la escena artística porteña se encontraba en plena ebullición. Las reflexiones en torno al compromiso político en el campo de las artes de los años sesenta, así como el afán inventivo expresado en las investigaciones con materiales y formatos que apuntaban a desmaterializar la obra concebida como objeto físico y cerrado, dejaban entrever resonancias de los códigos y las estéticas neovanguardistas. En la producción de muchos de los artistas de la época confluían las búsquedas del conceptualismo, el *minimal*, el *land art*, el pop, el happening, la performance y los *environments*, cuyas propuestas irían incitando transformaciones profundas en los modos de hacer de toda una nueva generación que se asomaba a la reciente expansión de los medios de comunicación masiva.

A pocos metros de la sede de Florida al 900, donde años más tarde comenzaría a funcionar el ICI, el espíritu de transgresión y novedad característico de la década del sesenta fue encarnado por el Instituto Torcuato Di Tella, uno de los establecimientos emblemáticos de la famosa “manzana loca”, demarcada por las calles Florida, Paraguay, Charcas y Maipú<sup>1</sup>. El Centro de Artes Visuales, albergado por el Instituto y dirigido por Jorge Ro-

mero Brest desde 1963, organizó exposiciones, premios y otras iniciativas interesadas por restituir los nexos entre el arte y la vida a través de una programación de corte antiacadémico y experimental. Al incorporar toda clase de materialidades convencionalmente excluidas del terreno artístico, forjó una nueva concepción de obra que no se ajustaba a los moldes ni parámetros conocidos. En este contexto, el carácter profético propio de la creación artístico-tecnológica permitía llevar a fondo la promesa de invención de la praxis contemporánea. La inclusión de medios y herramientas tecnológicos en diversas obras acogidas por el Di Tella constituyó, en efecto, una de las estrategias implementadas por los artistas al trabajar en experiencias guiadas por la “vara” de la “invención” y la “aventura”,<sup>2</sup> y procurando evitar así toda repetición. De ello dieron cuenta numerosos proyectos exhibidos en el Instituto. En *La Meneunda* (1965), posiblemente el más radical de ellos, Marta Minujín y Rubén Santantonín propusieron una ambientación multisensorial integrada por diferentes espacios que el público iba descubriendo sucesivamente a lo largo de su recorrido. La obra incluyó uno de los primeros circuitos cerrados de televisión de la historia del arte, de manera que los visitantes podían visualizar su imagen proyectada en conjunto con la transmisión televisiva. Además, la pieza comprometía otras zonas que incorporaban las tecnologías, entre ellas

un pasillo de ingreso cubierto por luces de neón, una cámara frigorífica donde la temperatura alcanzaba algunos grados bajo cero, y un gran dial telefónico cuya combinación de números debía ser acertada por el público para lograr salir de la ambientación.

La imagen electrónica comenzaba a ejercer una fuerte atracción en la creación artística, y haría su aparición en otras obras contemporáneas que ya percibían los efectos de la progresiva mediatización de la experiencia cotidiana, mientras evidenciaban el impacto provocado por las ideas de Marshall McLuhan en los ámbitos artístico e intelectual argentinos de los años sesenta. En *Simultaneidad en simultaneidad* (1966), Marta Minujín volvió a incorporar el circuito cerrado de televisión para generar una instancia de "invasión instantánea" precedida de una situación de "simultaneidad envolvente".<sup>3</sup> Por su parte, en el evento conocido como *Experiencias visuales 1967*, organizado por Romero Brest en el Di Tella con la intención de reunir una serie de "proyectos de creación dinámica para el contemplador",<sup>4</sup> David Lamelas presentó su instalación *Situación de tiempo*. Diecisiete televisores montados en una sala oscura exhibían el ruido electromagnético en lugar del contenido narrativo de la emisión televisiva. El sonido electrónico, propio de la ausencia de señal, en conjunto con la luz blanca proyectada en las pantallas, constituyeron los recursos estéticos adoptados por el artista para investigar la modificación del ambiente operada por el objeto tecnológico, cuya presencia en el espacio se tornaba dominante.<sup>5</sup> A estos casos se sumaron otros proyectos presentados en el Instituto Di Tella que de manera similar sondearon las posibilidades inauguradas por los nuevos medios tecnológicos, como, por ejemplo, los de Oscar Bony, Lea Lublin, Fernando von Reichenbach, Roberto Jacoby y Margarita Paksa.

Hacia fines de la década del sesenta, el Centro de Arte y Comunicación (CAyC) retomaría la impronta visionaria y creativa del Di Tella, institución que debió cerrar sus puertas en 1970, en tiempos del gobierno de facto de Juan Carlos Onganía. Bajo la dirección de Jorge Glusberg, el CAyC hizo su presentación pública en 1969 en la galería Bonino, donde inauguró la muestra *Arte y cibernética*, la primera exposición de arte por computadora en la Argentina. La misión del Centro se dirigió a propiciar los intercambios interdisciplinarios entre prácticas artísticas, medios tecnológicos, conocimientos científicos y el entorno social.<sup>6</sup> Motivados por el desarrollo del arte conceptual, la teoría cibernética, y las confluencias entre el arte, la ciencia y la tecnología que protagonizaban otras iniciativas institucionales de la época, como *Experiments in Art and Technology*,<sup>7</sup> los proyectos promovidos por el CAyC tendieron a concebir al arte como pura información y se concentraron en jerarquizar los aspectos procesuales y sistémicos de la obra. Desde esta perspectiva, formas sintéticas, ideas, luces, motores y ecuaciones matemáticas podían sustituir las técnicas y medios de la pintura y otras disciplinas tradicionales.<sup>8</sup> El video desempeñaría allí un papel central. El Centro contaba con el equipamiento necesario para trabajar con este medio que había comenzado a ser difundido en el mundo pocos años antes, cuando Sony lanzó al mercado la Portapak [fig. 1], la primera cámara de video portátil, con la cual Nam June Paik, Les Levine y Andy Warhol, entre otros artistas, empezarían a realizar las primeras obras de videoarte.

Glusberg adquirió la cámara en Nueva York a comienzos de los setenta.<sup>9</sup> La incorporación del nuevo desarrollo tecnológico promovió la creación videográfica a través de la productora Ediciones Tercer Mundo, y la organización de los Encuentros Internacio-



**Figura 1**

Cámara Portapak lanzada por Sony al mercado en 1965.

nales de Video entre 1974 y 1978. Si bien en la Argentina algunos proyectos producidos en video datan de principios de la década,<sup>10</sup> la obra más antigua que se ha conservado es la cinta que integró la instalación *Tiempo de descuento - Cuenta regresiva - La hora 0*, desarrollada por Margarita Paksa en 1978. La artista empleó la cámara Portapak para grabar a una persona corriendo dentro de un recuadro delimitado en el piso por tiras blancas. Debajo de la imagen electrónica del corredor, en el extremo inferior de la pantalla del televisor, se visualizaba un código de tiempo (*time code*). En las Jornadas de Crítica de 1978, realizadas en el Centro Cultural Recoleta, la instalación comprendía una instancia performática, dada por la presencia de un actor que corría junto al televisor y cuyos movimientos también estaban circunscritos a un recuadro blanco trazado en el suelo de la sala. La reflexión en torno a la dimensión temporal propuesta por Paksa, inspirada aquí por la obra de Macedonio Fernández, constituye uno de los ejes centrales del trabajo de la artista, quien identificaba el tiempo como un asunto fundamental y reconocía la imposibilidad de que un espectador recibiera una obra completamente nueva, dado que esta siempre ha sido creada con anterioridad.<sup>11</sup> Las palabras de Paksa se resignificarían una década más tarde, cuando *Tiempo de descuento* fue exhibida, en 1989, en el ICI, durante la primera edición de *Buenos Aires Video*, como un proyecto pionero que había sentado las bases para la intensa difusión del video que la obra de Paksa, de manera acertada, supo vaticinar.

## 1.2. Instituto de Cooperación Iberoamericana: la expansión del video

Si el videoarte dio sus primeras señales de vida en la escena artística argentina de los

años setenta, fue la década del ochenta la que atestiguó su acelerada expansión, sobre todo luego de la restitución de la democracia. Las atractivas opciones ofrecidas por el medio para registrar toda clase de imágenes y escenas, manipular el contenido electrónico e investigar sus relaciones con el espacio físico en videoinstalaciones, videoesculturas y videoperformances repercutieron intensamente en el ámbito de las artes. Diferentes instituciones, algunas de ellas creadas hacia fines de los setenta y orientadas hacia el cine experimental, poco a poco incursionaron en el video motivando la exploración de sus múltiples posibilidades, mediante el fomento de la producción creativa y la programación de ciclos especializados, festivales, proyecciones y talleres. Entre los hitos que estimularon su difusión se encuentran la gestión de Rodolfo Hermida en la Escuela de Arte Cinematográfico de Avellaneda; las Jornadas de Cine y Video Independiente en Villa Gesell; los programas del Instituto Goethe y el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas; el Primer Festival de Video JVC de 1986; y los ciclos de video organizados desde el mismo año por Graciela Taquini en el Centro Cultural General San Martín, donde se mostraron diversas obras situadas en las inmediaciones del videoarte y el video experimental. Por otro lado, en 1988 se llevó a cabo el primer taller de videoarte en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires. A cargo de John Sturgeon, artista estadounidense y becario de la Fundación Fulbright, el taller permitió difundir en el terreno local algunas obras internacionales precursoras, entre ellas las de Bill Viola, Bruce Nauman y Gary Hill.

En este prolífero contexto de fines de los años ochenta, el ICI dio inicio a sus actividades. El proyecto institucional nació del Tratado General de Cooperación y Amistad firmado entre España y Argentina, y su primer



**Figura 2**

Clorindo Testa conversando con el Embajador de España en Argentina Raimundo Bassols Jacas, el arquitecto Juan J. Genoud y el director del ICI Pedro Molina Temboursy, 1988.

director fue Pedro Molina Temboursy. Los arquitectos Clorindo Testa y Juan Genoud estuvieron a cargo de acondicionar el subsuelo de la calle Florida, donde previamente había funcionado la Librería Española, para comenzar a albergar las instalaciones del ICI **[fig. 2]**. El proyecto atrajo fuertemente la atención de la prensa:

*En plena calle Florida al 900, los arquitectos Clorindo Testa y J. J. Genoud di-*

*señaron un espacio multiuso en el que conviven la línea del diseño moderno con la calidez de la madera y los tonos pastel en las estructuras de hormigón armado que conforman el techo. Se trata de un paseo con cierto aire neoyorquino para cobijar los proyectos ya en marcha –y los que vendrán– de esta entidad dependiente del Ministerio de Asuntos Exteriores de España.<sup>12</sup>*

Molina Temboursy recuerda que el proyecto arquitectónico supo replantear el espacio “libre, informal y abierto” que el ICI requería para evitar “toda jerarquización y distanciamiento”,<sup>13</sup> y propiciar así un ámbito de encuentro entre artistas e intelectuales argentinos y españoles. En palabras de Clorindo Testa:

*La primera sensación que tuvimos cuando recorríamos la vieja Librería Española, era que allí había que voltear todo y hacer un espacio común que pudiera ser flexible. El ICI nos pedía un lugar de exposición y ventas de libros sobre temas latinoamericanos, un área de conferencias, un lugar para exposiciones y espacios de trabajo. A partir de esto, aparece la idea de los paneles corredizos que se abren y se cierran, y permiten, como en el caso del auditorio, que funcione para 20 o para 200 personas según sea necesario.<sup>14</sup> [fig. 3]*

Laura Buccellato asumió la subdirección del ICI, y bajo su gestión comenzó a impulsar tanto la producción audiovisual como la música electroacústica, a través de distintas iniciativas coordinadas por Carlos Trilnick, en el primer caso, y por Jorge Haro, en el segundo. El hondo interés que había despertado el video quedó plasmado en la inauguración oficial del ICI. Según el testimonio de Buccellato,<sup>15</sup> el discurso de apertura fue sustituido por una reproducción electrónica que, a su vez, incluía obras de *La imagen sublime*,<sup>16</sup> la muestra de videoarte español curada por Manuel Palacio con la cual la institución abrió sus puertas el 16 de agosto de 1988 [fig 4]. Esta primera exposición sentó las bases de la impronta experimental que caracterizaría a los subsiguientes proyectos promovidos por el Instituto. Según Buccellato y Molina Temboursy, la iniciativa consistía en:



**Figura 3**

Bibliotecas modulares del ICI diseñadas por Clorindo Testa, 1988.



**Figura 4**

Entrevista al Embajador de España en Argentina Raimundo Bassols Jacas en el marco de la inauguración del ICI, 1988.

*...crear un espacio abierto a todo el público, sobre todo al más joven, para que tenga la oportunidad de expresarse con los nuevos e innumerables elementos artísticos que actualmente ofrece el videoarte. Obviamente, esta propuesta no está dirigida de forma indiscriminada, sino solo para aquellas personas que se crean capaces y lo sean. No queremos hacer de este proyecto un esquema populista de cultura. El ICI tiene la intención de mostrar una España nueva, y creo que acá podemos lograr un proceso similar. Estamos heredando un*

*espacio que debe ser jerarquizado para la investigación de nuevas performances.<sup>17</sup> [fig. 5]*

Por su parte, el vicepresidente del Instituto, Carmelo Angulo Barturen, durante el discurso inaugural del Instituto, sostuvo que el ICI estaba buscando una nueva forma de comprender las relaciones culturales entre España y Argentina: "A los proyectos de rehabilitación de edificios y cascos históricos, como el de la entrañable avenida de Mayo, y a otras tantas actividades de cine, teatro, exposiciones y literatura, se suma ahora este centro que no responde a un modelo previo".<sup>18</sup>

La ausencia de modelos de referencia, aludida por Angulo Barturen, se hizo evidente en el carácter novedoso de muchas de las iniciativas llevadas adelante por el ICI, como *Buenos Aires Video*. En marzo de 1989 fue inaugurada la primera edición de este evento que marcaría la historia de la videocreación en la Argentina. Con curaduría de Carlos Trilnick –artista, docente y gestor precursor en los terrenos del videoarte y la videoinstalación–, el programa incluyó más de treinta videos desarrollados durante los años precedentes, que fueron proyectados a lo largo de las cinco jornadas comprendidas por la muestra. Como fue ade-

lantado en el apartado anterior, entre los trabajos presentados en *Buenos Aires Video I*<sup>19</sup> se encontraba *Tiempo de descuento*, de Margarita Paksa,<sup>20</sup> junto a otras obras que en ese entonces ya estaban siendo leídas como precedentes de una historia crítica del video argentino, como, por ejemplo, *Roles* (1988), de Graciela Taquini, considerado el primer autorretrato performático realizado en el país.<sup>21</sup> Además, se exhibieron los videos *Estoy verde* (1984), de Renata Schussheim; *El corte* (1986), de Jorge Caterbona; *Cibergénesis* (1988), de Sara Balestra, y *Atrax* (1988), de Diego Lascano, solo por mencionar algunos. En este sentido, el videoar-



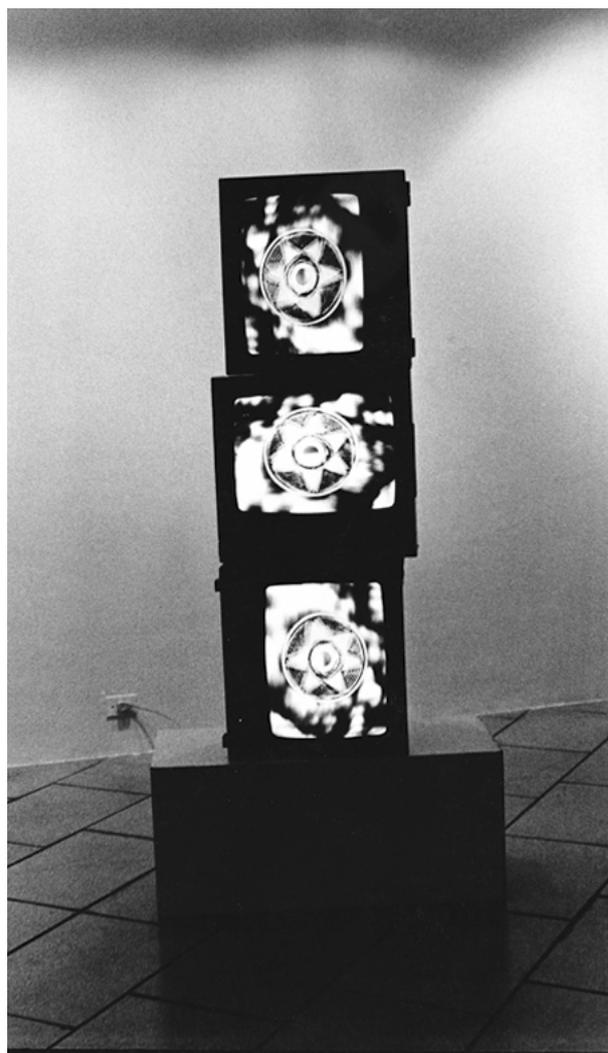
**Figura 5**

Laura Buccellato y Pedro Molina Tembours en la muestra *La imagen sublime*. Fotografía incluida en el artículo “Significativa muestra de videoartistas españoles”, publicado el 8 de septiembre de 1988 en *Buenos Aires Herald*. Foto: Pilar Bustelo.

te nacía como “memoria histórica”,<sup>22</sup> teniendo en cuenta que sus distintas expresiones contemporáneas, aún novedosas hacia fines de los años ochenta, eran conectadas con los antecedentes de un pasado todavía reciente.

Las siguientes ediciones anuales de *Buenos Aires Video* permitieron difundir ininterrumpidamente las últimas producciones realizadas por diversos artistas argentinos, quienes en muchos casos irían consagrándose como los principales referentes del video en la Argentina. En *Buenos Aires Video II*<sup>23</sup> se seleccionaron veintidós proyectos, todos ellos realizados en 1989. Bajo el título “Buenos Aires Video II: un año en tres días”, el texto de presentación de la muestra, firmado por Carlos Trilnick, declaraba: “En estos momentos una actividad creciente de parte de los realizadores independientes está formando espontáneamente un movimiento que posiblemente sea la representación de una sociedad que, a pesar de su conservadurismo, se inclina hacia la modernidad”.<sup>24</sup> Según el curador, el proceso de autogestión que caracterizaba a la práctica videográfica en ese entonces, ajena a los apoyos oficiales y a las comparaciones con otras videografías, podría llevar a un “estado de libertad total de creación con un medio que en Argentina no tiene mitos ni historias, o sea un contexto que, en esta primera etapa, no está viciado por excesivas exigencias en descubrir cuáles son sus características propias”.<sup>25</sup>

Entre las obras exhibidas en *Buenos Aires Video II* se encontraron *Hecho en Buenos Aires*, de Sergio De Loof, Sebastián Orgambide y Gabriel Rosental; *Desaparición forzada de personas*, de Andrés Di Tella; *Ferdydurke*, de Martín Groisman; *Yo no soy cualquiera*, de María Cristina Civale, y *Viajando por América*, de Carlos Trilnick, una pieza que sería presentada en su formato de videoinstalación un año más tarde en la exposición *Video arte*



**Figura 6**

Carlos Trilnick, *Viajando por América*, 1990.

*internacional*,<sup>26</sup> en el Museo Nacional de Bellas Artes. En *Viajando por América*, el artista combinaba símbolos indígenas e imágenes de la ciudad manipuladas electrónicamente, en una superposición interpretada como un gesto conceptual mediante el cual el tiempo ancestral andino era relocalizado (y arrasado) en la urbe contemporánea.<sup>27</sup> [fig. 6]

La yuxtaposición de espacios y temporalidades posibilitada por el medio electrónico fue

una marca recurrente en la creación videográfica desde sus primeros tiempos. Entre las veinticinco obras que integraron *Buenos Aires Video III*,<sup>28</sup> *Tango: el narrador* (1991), de Luz Zorraquín, investigaba precisamente la manipulación del texto como imagen y proponía una alteración de los hábitos de percepción espaciotemporales, sugiriendo una orientación de lectura de los diálogos que contradecía la dirección de los movimientos. Asimismo, fueron exhibidas en aquella edición *Estúpida mas no zonza* (1990), de Silvina Cafici y Sabrina Farji; *Hermanas Video Home* (1991), de Sara Fried; *Un ángel en la noche* (1991), de Pablo Rovito, y *Simulacro* (1990), de Claudio Caldini, entre otras obras. Videos posteriores de Claudio Caldini y Sabrina Farji –*Consecuencia* (1992) y *Algunas mujeres* (1992), respectivamente– también participarían en *Buenos Aires Video IV*,<sup>29</sup> junto a una veintena de trabajos que incluiría *Abismo (de los hombres)* (1992), de Ar Detroy; *30 días en la obra de A* (1991), de Alejandro Kuropatwa, y *La brutalidad de los hombres* (1992), de Anna-Lisa Marjak.

Un año más tarde, con motivo de *Buenos Aires Video V*,<sup>30</sup> la última de las ediciones coordinadas por Carlos Trilnick, el ICI publicó un catálogo sobre la muestra en el que figuraban textos de Graciela Taquini, Carlos Trilnick, Eduardo Milewicz y Fernando Villalonga Campos, consejero cultural de la Embajada de España y director del ICI. Bajo el título “Una memoria del video en Argentina”, el escrito de Taquini y Trilnick constituye un documento fundamental para la historia del video, no solo porque consistió en la primera cronología del medio electrónico en el país,<sup>31</sup> sino porque, además, el análisis ofrecido por los autores reconstruyó de manera exhaustiva los modos en que el video fue siendo adoptado por las instituciones locales y cómo sus creaciones fueron coexistiendo con otras manifestaciones artísticas. Por su parte, Fernando Villalonga Campos estuvo

a cargo de la introducción del libro, en cuyas páginas manifestaba que esa institución, desde 1988, buscó impulsar tanto el cine experimental como el video de creación. En cuanto dos áreas de las artes audiovisuales desvinculadas del sistema industrial, ambas marcaban una diferencia evidente con respecto al cine comercial y la televisión y, por lo tanto, requerían de un espacio donde “confrontar experiencias, logros y errores”.<sup>32</sup> Más adelante, Villalonga Campos declaraba que el ICI había sido inaugurado como un lugar de encuentro, pero también como un espacio que se hacía cargo de los riesgos y las dificultades surgidas del trabajo con los nuevos medios tecnológicos, “para la búsqueda de nuevas formas de lenguaje audiovisual y para la experimentación no condicionada por el mercado”.<sup>33</sup> En relación con la carencia de espacios propios para el video, Carlos Trilnick, en su escrito, explica que en las primeras dos ediciones de *Buenos Aires Video* la programación fue particularmente extensa, dado que aún no existía un ámbito privativo para exhibir este medio y era preciso mostrar las diferentes posibilidades creativas proporcionadas por él. No obstante, a partir de la edición de 1991, el video ya comenzaba a “madurar, a tener más claros sus objetivos y, en algunos casos, a producir continuidad”,<sup>34</sup> de modo que la propuesta de *Buenos Aires Video V* ya se encontraba dividida en cuatro programas: “Contemplaciones, climas y metáforas”, “La acción”, “El texto en el video” y “Sobre la realidad”. Estas secciones reunían las obras seleccionadas de acuerdo con distintos criterios conceptuales, operación que se proponía expresamente abandonar una catalogación tradicional según géneros o estilos [figs. 7 y 8].

Desde su sexta edición, en 1994, *Buenos Aires Video* comenzó a ser organizada como una muestra competitiva, cuyos premios fueron otorgados por Telefónica de Argenti-



**Figura 7**

*Buenos Aires Video V. Programa 2 (Segunda Parte):*  
 "La acción". Obras:  
*Concierto* (Irene Serra / La familia animada, 1993),  
*House in Motion* (José Luis García, 1993),  
*La caída de Tebas* (Flavio Nardini, 1993).



**Figura 8**

*Buenos Aires Video V. Programa 3:*  
 "El texto en el video". Obras:  
*La flecha de Zenón* (Jorge Macchi y David Oubiña, 1992),  
*Sleeping Beauty* (Florencia Fernández Feijoo, 1993),  
*Las cuatro estaciones de un año* (Sabrina Farji, 1993).

na y la Fundación Dr. Roberto Noble, con el auspicio del Grupo Clarín, sobre la base de la selección de un jurado especializado. Con motivo del décimo aniversario del evento, el ICI editó en 1999 el libro *Buenos Aires Video X. Diez años del video en Buenos Aires*. Los textos de Rodrigo Alonso y Graciela Taquini ofrecen una historia del video en la Argentina que continúa la labor realizada por Trilnick y Taquini en el volumen de 1993 previamente referido. Además de reunir los diferentes acontecimientos que signaron los derroteros del video en el país, así como una cronología exhaustiva de cada una de las ediciones de *Buenos Aires Video*, incluyendo un listado de todas las obras presentadas a lo largo de los años, el libro releva los diferentes artistas, obras, exposiciones y actividades impulsados por el ICI desde sus primeros tiempos. En sus páginas los autores recuperan algunas muestras históricas, como *Video arte internacional*, organizada en el Museo Nacional de Bellas Artes en 1990 en conjunto con la Asociación Argentina de Críticos de Arte. La exhibición comprendió videos y videoinstalaciones de distintos artistas locales, entre ellos, Sara Balestra, Ernesto Ballesteros, Guillermo Conte, Jaime Davidovich, Gaspar Glusberg, Margarita Gutnisky, Daniel Pardo, Margarita Paksá, Fabián Hofman, Diego Lascano, Silvia Rivas, Carlos Trilnick, Nicolás García Urriburu y Luz Zorraquín. Además, incorporó otras dos secciones. Una de ellas, consagrada al videoarte iberoamericano, difundió los trabajos de Antoni Muntadas, Xavier Villaverde, Francesc Torres, Marta Batle, Enrique Aguerre, Néstor Olhagaray, Juan Downey, Eder Santos y Sandra Kogut, entre otros creadores. El otro programa presentó un conjunto de obras de la Whitney Biennial Video Exhibition de 1989, de autores como Martha Rosler, Steina y Woody Vasulka, Nam June Paik, Gary Hill, Leslie Thornton, Tony Oursler y Constance DeJong, solo por mencionar algunos nombres de la escena del video in-

ternacional. En suma, esta exposición constituyó una instancia fundamental destinada a promover el diálogo entre la producción artística argentina y el contexto extranjero. En palabras de Jorge Glusberg, quien dirigía el Museo Nacional de Bellas Artes cuando el evento fue organizado, la exhibición era una confirmación de la pujanza obtenida por el video en el arte contemporáneo y, de forma simultánea, un “homenaje a sus múltiples posibilidades y creadores”.<sup>35</sup>

La importancia adquirida por la videocreación en el contexto argentino fue acompañada de otras iniciativas contemporáneas a *Buenos Aires Video*. Desde los inicios de la década del noventa, Jorge La Ferla se encontraba dirigiendo los *Video cuadernos*, una serie de publicaciones editadas por Nueva Librería que permitieron difundir algunos ensayos fundamentales para la teoría del video, como los de Jean-Paul Fargier, Alain Bourges y Arlindo Machado. La labor de promover las investigaciones críticas y teóricas sobre el video fue posteriormente continuada por las ediciones Libros del Rojas, impulsadas por el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires, en el marco del Festival Franco-Latinoamericano de Videoarte, evento que en 1996 devendría en las Muestras Euroamericanas de Cine, Video y Arte Digital. El ICI colaboró en ocasiones con la invitación de referentes españoles, quienes viajaron al país para participar en las Muestras, como el artista Antoni Abad y Carlota Álvarez Basso, curadora del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Por otra parte, las instalaciones de la institución funcionaron como sede de algunas de las actividades y muestras desarrolladas en el contexto del evento, como, por ejemplo, la exhibición de la videoinstalación de Nam June Paik *Un monstruo de miradas*, durante el Cuarto Festival Franco-Latinoamericano de Videoarte (1995).

Entretanto, el ICI también promovía la visita de otros artistas y teóricos españoles destacados en el campo del arte contemporáneo y el video, entre ellos Antoni Muntadas –quien en 1997 inauguraría dos videoinstalaciones en el Museo de Arte Moderno (MAMbA)<sup>36</sup>–, Francisco Ruiz de Infante, Estrella de Diego y José Ramón Pérez Ornia. Este último fue invitado a la Argentina por el ICI, en 1992, a presentar la serie *El arte del video*, una antología de la historia de los primeros veinticinco años del videoarte narrada en catorce episodios realizados por Pérez Ornia para la Televisión Española entre 1989 y 1990. Hacia aquellos años el ICI impulsaba también el desarrollo de la música electroacústica iberoamericana a través de un ciclo organizado por Ricardo Dal Farra en 1990. Por su parte, desde 1997, en el marco del ciclo *Sonoteca en vivo*, Jorge Haro coordinó diferentes eventos integrados por proyecciones y performances musicales que fueron antecedentes del progresivo desarrollo del campo del arte sonoro en la Argentina. A partir de la Sonoteca se fueron armando una base de datos y un fondo de archivo de arte sonoro en diferentes formatos.

La extensa lista de eventos ideados, patrocinados y desarrollados por el ICI desde su inauguración en 1988 no se agota en estas líneas. Si la década del ochenta dio testimonio de la emergencia de una generación videasta<sup>37</sup> que, desde la vuelta de la democracia, se abocó a la reflexión teórica y la experimentación artística en torno al video, a lo largo de la década del noventa el ICI se fue consolidando como un escenario destacado que permitió a las creaciones videográficas continuar desplegando sus propuestas, hibridarse con otros medios electrónicos y, de forma progresiva, incursionar en los nuevos lenguajes digitales.

### 1.3. La llegada del tercer milenio: arte digital y multimedia experimental

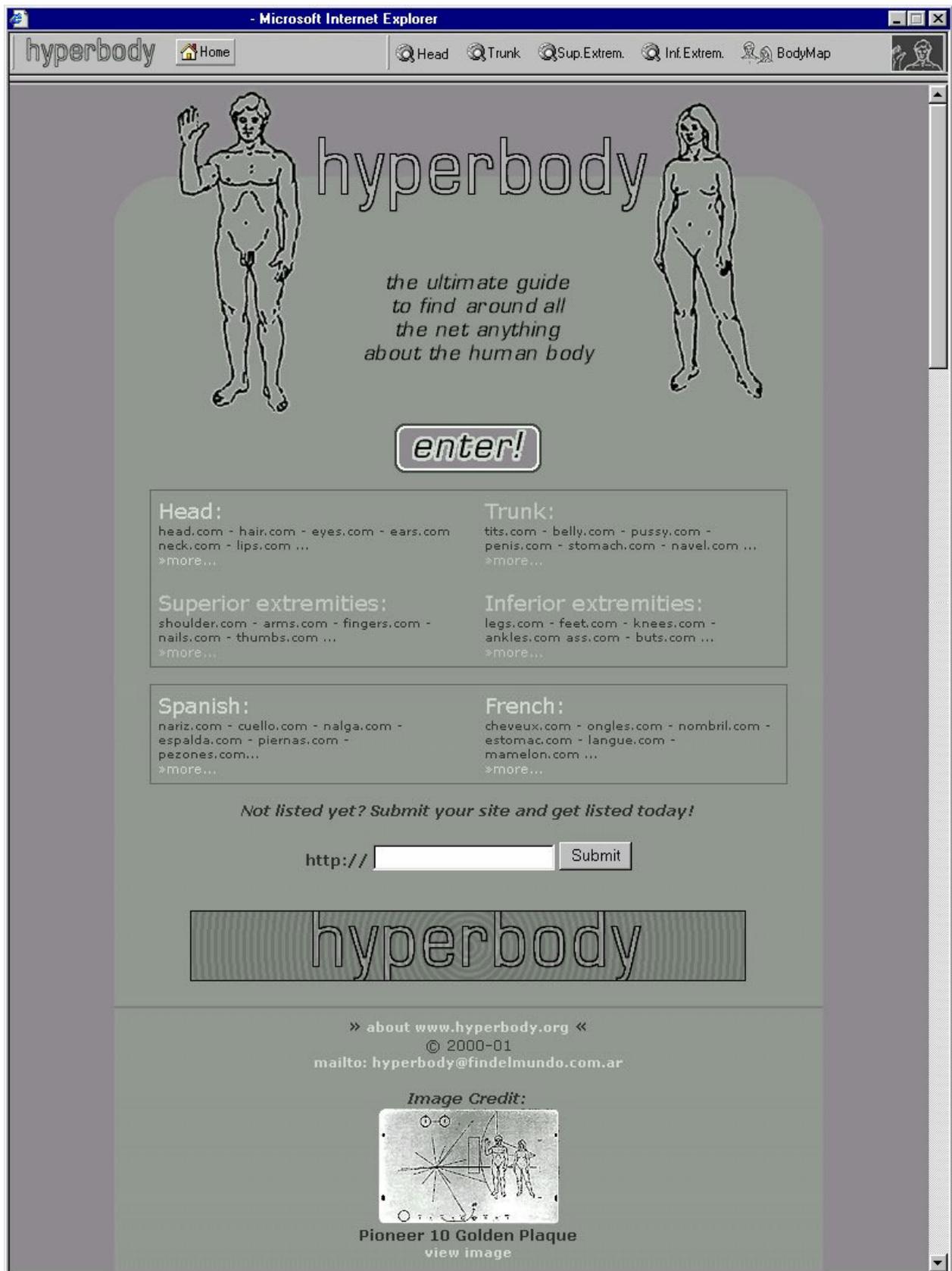
Entre fines de los años noventa y comienzos del tercer milenio, no solo el video perpetuó el desarrollo experimentado de manera creciente durante las décadas anteriores, sino que además artistas de todo el mundo se vieron atraídos por las novedosas opciones creativas brindadas por la computadora. Surgieron así las primeras obras de net art, CD-ROM interactivos, dibujos diseñados e impresos digitalmente, modelaciones mediante el uso de softwares de diseño 3D, e instalaciones que proponían un diálogo automatizado en tiempo real entre la obra y el público. A partir de la llegada de las primeras conexiones comerciales a Internet a la Argentina, en 1995, fueron surgiendo cursos, talleres, plataformas virtuales, exposiciones y otros eventos especialmente dedicados a difundir y visibilizar la confluencia entre el arte y la tecnología.

En su decimosegunda edición, organizada en 2000, *Buenos Aires Video* ampliaría el concurso en pos de incluir las nuevas categorías de arte digital y multimedia, bajo el nombre *Buenos Aires Video XII. Premio ICI de Video, Arte Digital y Multimedia Experimental*. El mismo año, el Salón Nacional de Artes Visuales incorporaba la categoría Arte Electrónico, dedicada al videoarte y producciones digitales “estáticas, cinéticas y multimedia”.<sup>38</sup> Las expansiones de los soportes, medios y formatos, plasmadas en la creación o reconfiguración de las convocatorias de eventos como aquellos, han sido una característica de la escena de las artes tecnológicas desde el nacimiento de Internet y la difusión de las tecnologías digitales.

La decimosegunda edición del Premio otorgado por el ICI galardonó el video *Perdido y encontrado*, de Arturo Marinho; el render digital *Habitación Mercurio*, realizado por Mar-

ta Cali, y la pieza de net art *Hyperbody*, presentada por Gustavo Romano [fig. 9]. Las tres obras obtuvieron el primer premio en sus respectivas categorías. En *Hyperbody*, Romano se preguntaba por las relaciones entre el cuerpo humano y la distribución de la información en Internet, así como por la arbitrariedad de los sentidos asignados tanto a nuestros cuerpos como a los modos en que la información que circula por la web es clasificada. Al ingresar al sitio web de la obra, el proyecto proporcionaba un listado de los diferentes dominios web referidos a distintas partes del cuerpo humano: cabeza (head.com, hair.com, ears.com, etc.), tronco (ombligo.com, estómago.com, pene.com, etc.), extremidades superiores (nariz.com, cuello.com, piernas.com, espalda.com, etc.) y extremidades inferiores (piernas.com, rodillas.com, tobillos.com, etc.). Bajo la leyenda *the ultimate guide to find around the net anything about human body*<sup>39</sup> ("la última guía para encontrar en la red cualquier cosa sobre el cuerpo humano"), el artista evidenciaba la fragmentación del cuerpo y su dispersión en el ciberespacio, cuya multiplicidad de extremidades coincidía con la pluralidad de sitios alojados en servidores ubicados en diferentes partes del mundo. Así, la travesía por las múltiples partes constitutivas del cuerpo humano permitía emprender un recorrido, siempre cambiante, a través de distintos puntos del globo. La obra comprendía también una propuesta instalativa, integrada por una pantalla que visualizaba las figuras del cuerpo de un hombre y una mujer, y otra en la cual aparecía el sitio web seleccionado en función de la parte del cuerpo elegida. Un monitor *touch screen* permitía elegir los sitios a ser navegados. El público podía también conocer la ubicación geográfica de las páginas que iban siendo visitadas según los fragmentos del cuerpo secuencialmente recorridos.

Luego de la decimotercera edición del Premio ICI de Video, Arte Digital y Multimedia Experimental, en 2001, el certamen fue en cierto modo retomado por el Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Si bien no hubo una continuidad institucional explícita entre ambos proyectos, el nuevo galardón también buscó promover la producción de obras tecnológicas. Creado en 2002 y organizado anualmente, en sus comienzos el Premio MAMbA-Fundación Telefónica otorgó distinciones en tres categorías que manifestaron correspondencias con las producciones artísticas promovidas por el Premio ICI desde el año 2000: Premio LimbØ a Proyecto Multidisciplinario Experimental, Video Experimental y Arte Digital (imagen digital, net art y multimedia). El jurado de selección del Premio estuvo integrado por referentes de la escena, quienes en ciertos casos habían trabajado previamente en el ICI. En las primeras dos ediciones, el comité estuvo conformado por Laura Buccellato –directora del MAMbA desde 1997– y Andrés Duprat –primer director del Espacio Fundación Telefónica–, junto con Rodrigo Alonso, David Oubiña y Gustavo Romano. Así como las categorías de Arte Digital y Video Experimental ya habían hecho su aparición en el Premio ICI, el Premio LimbØ a Proyecto Multidisciplinario Experimental siguió promoviendo la investigación artístico-tecnológica impulsada por su predecesor, ampliando de esa forma las intersecciones entre las nuevas tecnologías y diferentes disciplinas artísticas, como las artes visuales, la literatura y el arte sonoro. Por su parte, la plataforma LimbØ había sido fundada en 2001 por Gustavo Romano, Belén Gache y Jorge Haro,<sup>40</sup> y concebida como un espacio dedicado a la producción de arte y nuevos medios. Radicada en el MAMbA, esta iniciativa constituye una pieza fundamental para reconstruir los derroteros del MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires, cuya historia será abordada en el capítulo siguiente.



**Figura 9**

Gustavo Romano, *Hyperbody*, 2000.

---

## NOTAS

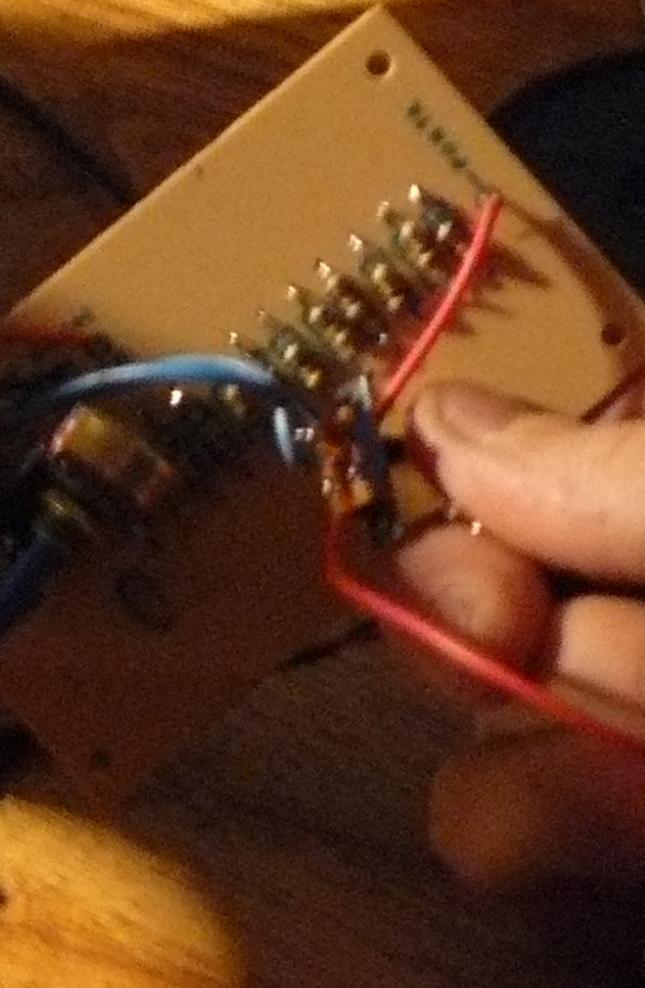
1. Un plano de la manzana loca fue publicado en la revista *Claudia*, en 1968, y reproducido en King, J. (2007). *El Di Tella y el desarrollo cultural argentino en la década del sesenta*. Buenos Aires: Asunto Impreso.
2. Romero Brest, J. (1992). *Arte visual en el Di Tella: aventura memorable en los años 60*. Buenos Aires: Emecé, p. 24.
3. Para ampliar sobre ambas instancias de la obra, véase: Alonso, R. (2015). *Elogio de la low-tech: historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores.
4. Romero Brest, J. [1968], en Longoni, A. y Mestman, M. (2000). *Del Di Tella a "Tucumán arde". Vanguardia artística y política en el 68 argentino*. Buenos Aires: El Cielo por Asalto, p. 93.
5. Katzenstein, I. (2017). "David Lamelas: A Situational Aesthetic (excerpt)", en *David Lamelas. A Life of Their Own* (cat. exp.). Long Beach: University Art Museum - California State University Long Beach, p. 267.
6. Glusberg, J. (1985). *Del pop art a la nueva imagen*. Buenos Aires: Ediciones de Arte Gaglianone, 1985.
7. Fundada en Nueva York hacia fines de 1966, Experiments in Art and Technology fue una asociación de artistas e ingenieros de los Laboratorios de Bell que buscó propiciar los intercambios entre el arte y la ingeniería, a través de la creación de obras colaborativas que incorporaban distintos medios tecnológicos.
8. Glusberg, J. (1969). *Arte y cibernética*. Buenos Aires: Galería Bonino.
9. Recordando el momento de la adquisición de la primera cámara de video portátil, Glusberg escribe: "...compro un Portapak en un comercio de la calle 44 y la Quinta Avenida. Vuelvo a Buenos Aires con la maravilla. Porque es una maravilla, sin duda. Y un símbolo: el de un arte nuevo". Para ampliar sobre este punto, véase: Glusberg, J. (1990). "Vida y milagros del videoarte", en Buccellato, L. y Glusberg, J. (curs.). *Video arte internacional*. Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes, p. 2.
10. Recuperando las declaraciones de Jorge Glusberg, Rodrigo Alonso (2015: 94) explica que las primeras cintas se perdieron en uno de los viajes realizados con motivo de los encuentros internacionales. No obstante, sería posible reconstruir tres líneas de producciones: registros de performances y videoperformances; documentos, registros y entrevistas asociados a la categoría de videos de artistas, y obras experimentales con fundamento literario. En la misma dirección, pese a la escasa documentación disponible, Graciela Taquini ha manifestado que existen algunos testimonios orales de acuerdo con los cuales Carlos Ginsburg habría realizado una videoperformance a partir de la lectura de Heráclito y Horacio Zabala habría filmado una acción en la que deconstruía un texto con el nombre del Che Guevara. Estas ideas pueden encontrarse en: Taquini, G. (2008). "Tiempos del video argentino", en La Ferla, J. (comp.). *Historia crítica del video argentino*. Buenos Aires: Fundación Eduardo Costantini / Fundación Telefónica, p. 32.
11. Paksa, M. (1997). *Proyectos: sobre el discurso de mí*. Buenos Aires: Fundación Espigas, p. 21.

12. "La movida en plena calle Florida". *El Nuevo Periodista*, nº 206, 2 al 8 de septiembre de 1988.
13. "El submarino creado por Clorindo Testa". *Revista Ñ*, 24 de mayo de 2013. (Disponible en: [http://www.cceba.org.ar/v3/pdf/np\\_1751.pdf](http://www.cceba.org.ar/v3/pdf/np_1751.pdf)).
14. "La expresión de la informalidad". *El Cronista Comercial*, 7 de septiembre de 1988.
15. Alonso, R. y Taquini, G. (1999). *Buenos Aires Video X*. Buenos Aires: ICI, Centro Cultural de España, p. 14.
16. *La imagen sublime. Video de creación en España (1970-1987)* fue una exposición organizada por el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid) entre septiembre y noviembre de 1987, dedicada al desarrollo del videoarte en España desde 1970. La muestra incluyó más de treinta obras, y con ella fue inaugurado el fondo audiovisual del Centro.
17. "Significativa muestra de videoartistas españoles". *Buenos Aires Herald*, 8 de septiembre de 1988.
18. "Un nuevo centro cultural". *Clarín*, 17 de agosto de 1988.
19. *Buenos Aires Video I* tuvo lugar entre el 13 y el 17 de marzo de 1989.
20. Esta obra de Paksa (1978) e *Instrucciones para subir escaleras* (1983), de Roberto Cenderelli, fueron los únicos dos proyectos que habían sido realizados con anterioridad.
21. *Roles* devino de los ejercicios realizados a lo largo del curso impartido por John Sturgeon en FADU. El video alterna un plano secuencia que muestra el cuerpo de la artista recostada. Esta imagen va siendo alternada con diferentes fotos y videos que remiten a su vida. A lo largo de la obra, diferentes voces en *off* introducen palabras, entre ellas insultos, que procuran nombrarla ("Gracielita", "señorita", "gorda", "inútil", "monja", "niña"). Estas voces son superpuestas a la canción *Solo tú* interpretada por Los Plateros.
22. Taquini, G. (2008). "Tiempos del video argentino", en La Ferla, J. (comp.). *Historia crítica del video argentino, op. cit.*, p. 37.
23. *Buenos Aires Video II* se desarrolló entre el 20 y el 22 de marzo de 1990.
24. Pieza gráfica de difusión de *Buenos Aires Video II*.
25. *Ibid.*
26. Volveremos sobre esta exhibición más adelante.
27. Cantú, M. y La Ferla, J. (2007). "Sobre algunas variables en la obra de video de Carlos Trilnick", en La Ferla, J. (comp.). *Nuevos territorios: Carlos Trilnick*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, pp. 39-40.
28. *Buenos Aires Video III* se extendió del 16 al 19 de abril de 1991.
29. Del 26 al 28 de agosto de 1992.
30. Del 27 al 30 de septiembre de 1993.
31. Alonso, R. y Taquini, G., *Buenos Aires Video...*, *op. cit.*, p. 24.
32. Villalonga, F. (1993). "El video en el ICI", en Trilnick, C. (cur.). *Buenos Aires Video*. Buenos Aires: ICI, p. 4.
33. *Ibid.*, p. 4.

34. Trilnick, C. (1993). "Buenos Aires Video", en *Buenos Aires Video*, *op. cit.*, p. 63.
35. Glusberg, J., "Vida y milagros...", *op. cit.*, p. 2.
36. Las videoinstalaciones exhibidas fueron *Portrait* y *La siesta*. Su presentación tuvo lugar durante la Segunda Muestra Euroamericana de Cine, Video y Arte Digital.
37. Taquini, G. "Tiempos del video...", *op. cit.*, p. 38.
38. Salón de Artes Visuales (2000). *Salón de Artes Visuales 2000*. Buenos Aires: Secretaría de Cultura y Comunicación, p. 6.
39. Disponible en: <http://www.gustavoromano.org/portfolio/hyperbody.htm>
40. Gustavo Romano, Belén Gache y Jorge Haro, junto con Carlos Trilnick, habían creado la plataforma Fin del Mundo. Ideada en 1995, fue concebida como un espacio web para difundir proyectos artísticos realizados para Internet por artistas argentinos procedentes de diversas disciplinas.



2



# El Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires

## 2.1. Irrupciones de los medios digitales en la práctica artística: la creación del MediaLab

El cambio de siglo aceleró la apertura de la escena artística contemporánea hacia la exploración de los nuevos medios tecnológicos. Anticipados por algunas propuestas surgidas durante la década del noventa, los primeros años del tercer milenio en la Argentina atestiguan la emergencia de diversos proyectos artísticos desplegados más allá de los territorios del videoarte y del arte digital impreso o de pantalla. Las confluencias entre el arte y las tecnologías paulatinamente configuraron paradigmas de obra sin precedentes en la escena local. Videoinstalaciones interactivas e instalaciones robóticas fueron algunas de las propuestas que empezaron a trascender los límites bidimensionales para expandirse en el espacio físico de la sala de exhibición.

Desde los inicios del nuevo milenio, arte y tecnología comenzaron a delinear una escena relativamente autónoma, poco a poco separada del circuito del arte contemporáneo que no se vio convocado por la experimentación con las tecnologías. A lo largo de este proceso caracterizado por la emergencia de obras, prácticas y proyectos circunscritos a las categorías de “artes tecnológicas” o “artes electrónicas”, determinadas plataformas institucionales desempeñaron un papel central en cuanto impulsaron programas específica-

mente diseñados para estimular la creación artístico-tecnológica. La misión del CCEBA tuvo un rol clave en este sentido, en particular a partir de la etapa iniciada en 2004 bajo la gestión de Lidia Blanco. Fue en ese momento cuando se decidió redefinir el perfil del icónico ICI. La reformulación de la imagen institucional del nuevo CCEBA, mediante la implementación de un sistema gráfico alternativo, buscó actualizar el relato visual anterior para renovar la impronta creativa y experimental que había caracterizado a la institución desde sus primeras épocas.<sup>41</sup>

La nueva directora del CCEBA ocupó el cargo reconociendo el fenómeno de desfase entre la intensa velocidad de difusión de las últimas tecnologías y el ritmo más lento propio de la experimentación y la capacidad de incorporación de los nuevos medios. Según la perspectiva de Lidia Blanco, el desencuentro entre ambas temporalidades hacía eco en las posibilidades de recepción de la obra contemporánea.<sup>42</sup> En este contexto de prueba e investigación, donde la coexistencia entre usos novedosos de herramientas tradicionales y ensayos con dispositivos emergentes se volvía patente, la directora percibió la necesidad de crear un espacio de investigación y producción consagrado al arte y las tecnologías. Convocó entonces a Gustavo Romano, con quien había entrado en contacto a fines de los años noventa en Madrid a propósito de una muestra organizada en

Casa de América, con la idea de llevar adelante un proyecto semejante a la plataforma de LimbØ. Fue así como surgió la iniciativa de crear un MediaLab: un espacio de convergencia entre investigación, producción y formación en torno a las artes tecnológicas. La propuesta de Romano consistió en propiciar un ámbito físico en el cual pudieran ser impartidos cursos y talleres, además de desarrollar un espacio virtual para la exhibición de proyectos de net art.

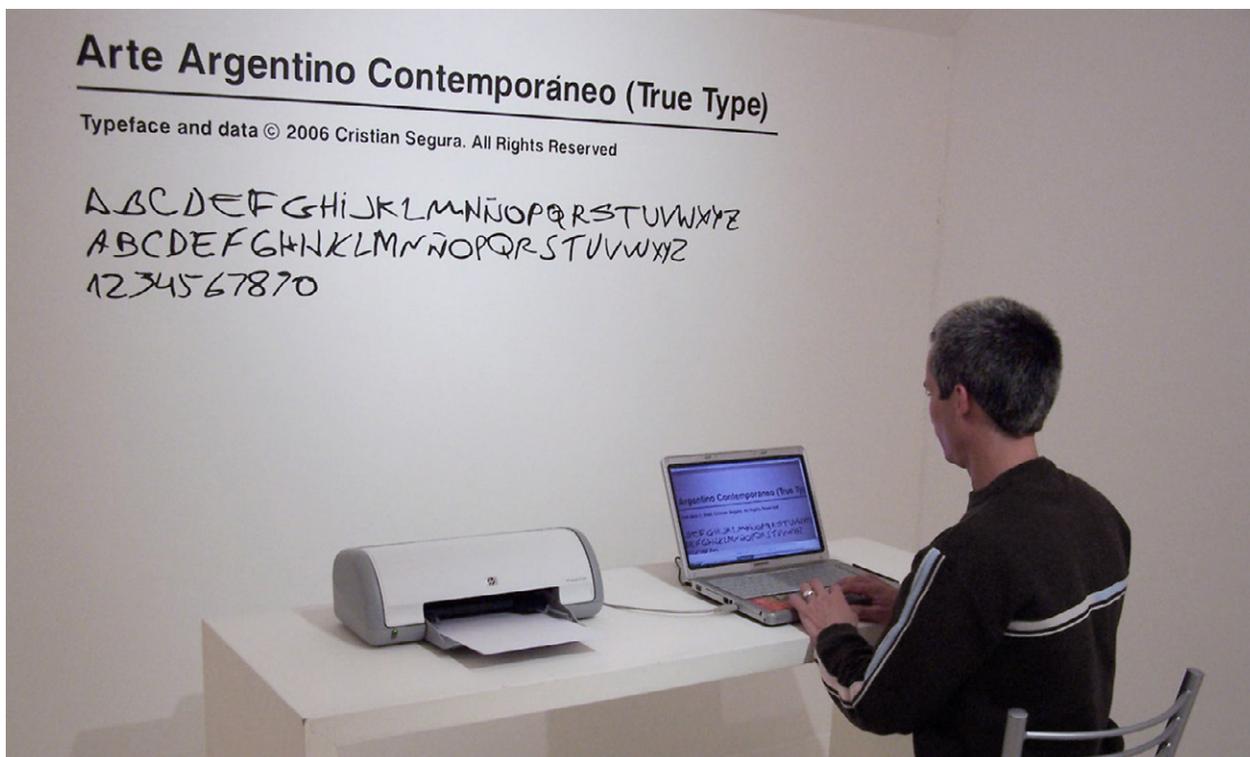
A partir de estas iniciativas digitales e interactivas, en el transcurso de los años siguientes el MediaLab fue consolidándose como un lugar de encuentro, creación y exhibición de proyectos ubicados en la confluencia del arte, la ciencia y la tecnología. Su programación otorgó a la institución un papel destacado en la escena de las artes tecnológicas en Buenos Aires, asumiendo como legado el camino iniciado por el ICI

durante la década precedente. Su labor en torno al videoarte y la música experimental en los años noventa fue en gran medida continuada por el programa del MediaLab coordinado por Romano, quien, a su vez, había estado estrechamente vinculado al Instituto en épocas previas. Por ejemplo, durante la gestión del director José Tono Martínez, el artista había estado a cargo del desarrollo de la web del ICI, una iniciativa que había permitido conectar la impronta cultural de la institución con la novedad de Internet. Por otra parte, en 1994, el ICI había acogido la muestra individual de Romano *Video instalaciones y objetos*, y en 1997, la exposición *Conmutadores*. El protagonismo concedido a las tecnologías digitales, y los trabajos pioneros realizados por el artista en el terreno del net art, constituyeron dos ejes de acción significativos durante la coordinación del MediaLab durante su primera etapa.

## Arte Argentino Contemporáneo (True Type)

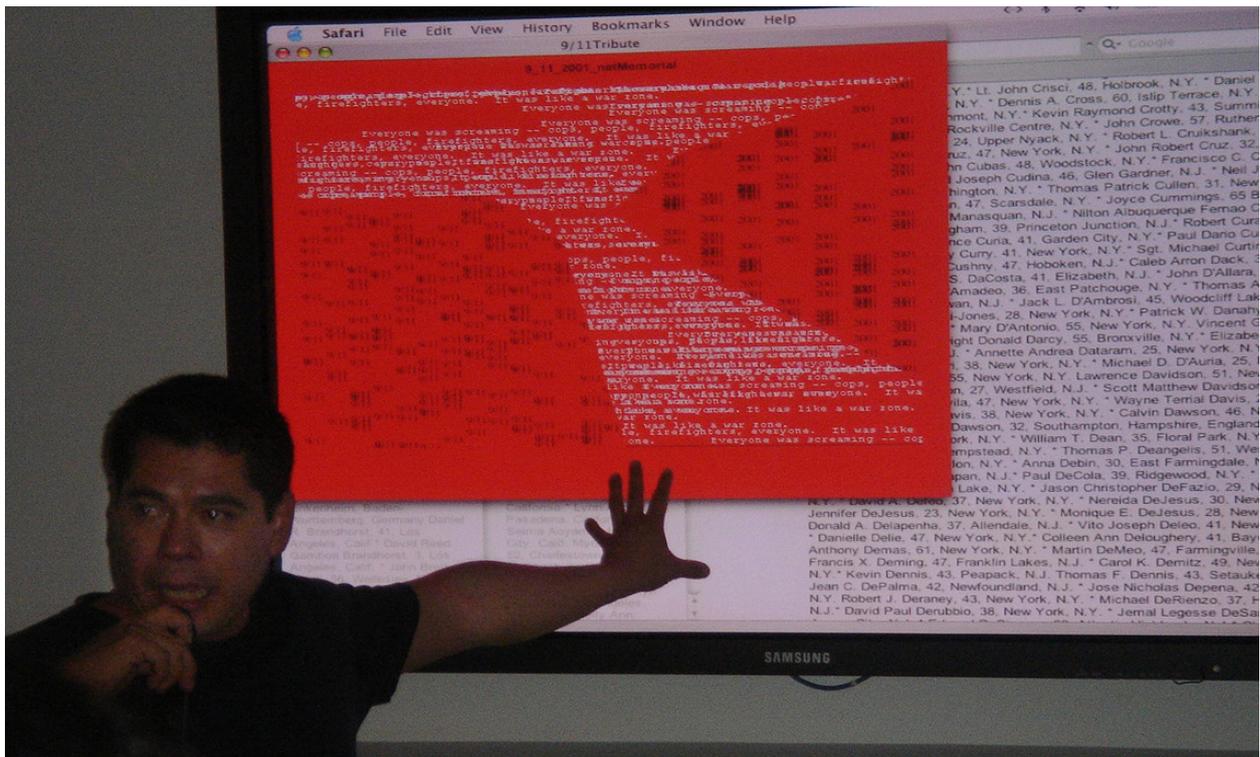
Typeface and data © 2006 Cristian Segura. All Rights Reserved

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



**Figura 1**

Cristian Segura, *Font art*, 2006.



**Figura 2**

"Cultura Remix", seminario dictado por Eduardo Navas, 2006.

## 2.2. Net art, robótica e interactividad

En 2006, el MediaLab lanzó la convocatoria Net Art / Medios Digitales, un programa de apoyo dirigido a proyectos que empleaban las tecnologías digitales a lo largo del proceso creativo. A las propuestas seleccionadas se les otorgaba un presupuesto para la producción de obra, y además contaban con el asesoramiento del MediaLab para el desarrollo estético, conceptual y tecnológico de la pieza. Una iniciativa de estas características buscaba generar espacios de reflexión e intercambio que evitaran descuidar el sustento a la producción artística.<sup>43</sup> Entre los artistas que participaron en la convocatoria se encuentran Alejandra Ceriani, Ciro Múseres, Bárbara Belloc, Dante Poletto, Estanislao Florido y Cristian Segura. La obra de este último, titulada *Font art*, consistió en un diseño tipográfico realizado tanto para Mac como para PC, a partir de la compilación de dife-

rentes letras escritas por diversos artistas argentinos contemporáneos. Las letras y los números se encontraban impresos en vinilo adhesivo sobre la pared de la sala, junto a una computadora conectada a una impresora que invitaba al público a elaborar sus propias frases y llevárselas consigo [fig. 1].

Por otro lado, el programa Net Art / Medios Digitales convergía con una propuesta de talleres impartidos por especialistas internacionales, quienes eran invitados a la Argentina a dictar un curso intensivo durante una semana. Los ganadores de la convocatoria ya se encontraban preinscriptos a todos los talleres. El programa de formación implicó una iniciativa muy significativa orientada a difundir en el contexto argentino algunos de los temas, discusiones y proyectos que estaban siendo gestados en otras latitudes. Por ejemplo, hacia mediados de 2006, el artista y teórico Eduardo Navas ofreció un seminario



**Figura 3**

“Arqueología Mediática: Misión Boomerang”, taller dictado por JoanLeandre y Simona Marchesi (OVNI), 2006.

titulado “Cultura remix”, en el que abordó las posibilidades artísticas del remix para la realización de obras por computadora [fig. 2]. Por su parte, Joan Leandre y Simona Marchesi, miembros del colectivo catalán OVNI - Observatorio de Video no Identificado, organizaron un taller que, bajo el título “Arqueología mediática: Misión Boomerang”, propuso examinar las lógicas de información, desinformación y distracción que empezaban a circular en contextos mediáticos contemporáneos, como los ámbitos de la moda y la publicidad, entre cuyas producciones podían recuperarse materiales gráficos, documentos audiovisuales y otros restos “arqueológicos” que rápidamente comenzaban a caer en el olvido [fig. 3]. El mismo año Iván Abreu dio un curso acerca de prácticas artísticas en contextos programables, que incluyó una introducción a la utilización de ActionScript con Pure Data en performances visuales y sonoras; el

artista colombiano Santiago Ortiz propuso investigar las relaciones entre vida y código en un taller que recorrió algunas técnicas computacionales empleadas en el terreno de la vida artificial, así como sus aplicaciones en las redes sociales y los juegos informáticos; y Alejandro Quinteros dictó un taller sobre medios y estrategias aplicados al desarrollo de obras interactivas. El último artista volvió a ser convocado por el CCEBA en 2007 para realizar un taller sobre interactividad en el arte robótico. Este tema fue también protagónico tanto en el curso desarrollado por Ricardo Iglesias el mismo año, a partir de la experimentación con los robots programables conocidos como *Legó Mindstorms*, como en el taller de José Manuel Berenguer, donde el artista abordó la creación computacional destinada a la generación de objetos sonoros y visuales, autónomos e interactivos.



**Figuras 4 y 5**

"Hardware hacking",  
taller dictado por Arcángel Constantini, 2008.

En julio de 2007 fue presentado el primer taller de Arduino en Buenos Aires, a cargo de David Cuartielles, ingeniero y artista español cofundador de esta herramienta open-hardware destinada al diseño y control de diferentes objetos interactivos de manera relativamente sencilla y asequible. Desde su invención, Arduino se ha convertido en una plataforma frecuentemente utilizada por los artistas, dada la versatilidad de opciones que ofrece y sus costos poco elevados. Las tecnologías accesibles en un sentido económico fue el tema trabajado en el taller impartido por Dora García. Difundido como “Relatos *low tech*. Estrategias de creación con tecnologías de bajo coste para construir narraciones a través de la participación”, en él García motivó la creación artística mediante el uso de tecnologías cotidianas con la idea de generar situaciones basadas en dispositivos simples y habituales –reproductores mp3, grabadoras de audio, teléfonos celulares, blogs–, las cuales pudieran enlazar el espacio donde los encuentros fueron llevados a cabo y los entornos circundantes, incluyendo el de la red. La noción de redes había sido precisamente el eje del curso dictado por Lea Mauas y Diego Rotman, integrantes del colectivo israelí Sala-Manca, donde los artistas ofrecieron herramientas para el desarrollo de redes de colaboración en el ámbito de las artes, partiendo del concepto de DIY (*Do it yourself*). También Antoni Abad, en su taller “canal\*AIRES”, abordó los colectivos de trabajo, proponiendo en su caso la localización de una comunidad de Buenos Aires interesada en emprender un proyecto de comunicación audiovisual en Internet, a través del empleo de teléfonos celulares con cámara integrada. Los participantes del taller documentaron las experiencias en directo en una plataforma web. Por su parte, en el curso “Entre medios (y entre la creación y la reflexión)”, Eugeni Bonet realizó un recorri-

do por diferentes temáticas asociadas a la confluencia del arte y la tecnología, devenidas de su propia experiencia como artista, curador y teórico, así como determinadas tácticas de procesamiento y apropiación de material audiovisual y algunas consideraciones sobre la programación mediada por máquinas. Finalmente, en 2008, Arcángel Constantini dictó el taller “Hardware hacking”, donde abordó ciertas estrategias creativas dirigidas hacia la reutilización de circuitos electrónicos de objetos en desuso [figs. 4 y 5].

Muchos de los artistas y teóricos españoles invitados por el MediaLab se encontraban consignados en una base de datos creada por Gustavo Romano e incluida en el llamado Centro Virtual del sitio web del CCEBA [fig. 6]. Identificado como “base de datos de creadores”, el link brindaba información sobre los artistas y docentes argentinos y españoles que habían participado en las actividades organizadas por la institución. Los nombres se encontraban ordenados alfabéticamente y, en cada caso, la base de datos ofrecía información sobre el currículum de la persona seleccionada, así como el detalle de los eventos en los cuales había participado, donde se mencionaba el título de la actividad, la fecha de la colaboración y la descripción de la propuesta. El Centro Virtual, asimismo, contaba con una herramienta de consulta sobre los títulos publicados por las editoriales argentinas independientes, un listado de convocatorias de festivales, premios becas y residencias sobre arte y nuevos medios, un foro debate concebido como un canal de comunicación en torno a las actividades del CCEBA, un espacio donde iban siendo compartidas otras noticias, y una sala virtual en la cual fueron difundidas las producciones digitales de diversos artistas iberoamericanos.

### SALA VIRTUAL



**ITINERARIOS Y SOUVENIRS**  
Selección de obras de Net art y CDROM

**Artistas:** Antoni Abad, Lucas Bambozzi, Arcángel Constantini, Dora García, Fran Ilich, Jorge Macchi, Brian Mackern, Eduardo Navas

**Selección:** Gustavo Romano

Del 14 de septiembre al 21 de octubre de 2005

[\[ INGRESAR \]](#)

### EDITORIALES INDEPENDIENTES

Herramienta de consulta sobre los títulos publicados por las editoriales independientes argentinas.

[\[ INGRESAR \]](#)

### BASE DE DATOS DE CREADORES

Esta base de datos cuenta con información sobre los artistas, creadores, pensadores que se dieron cita en el CCEBA durante sus años de actividad.

[\[ INGRESAR \]](#)

### NOTICIAS



**Convocatorias.**  
Festivales, premios, becas, residencias

Listado de próximas convocatorias en arte y nuevos medios

[\[MÁS INFORMACIÓN\]](#)



**El Museo Inmaterial.** 30 sept 2005, MEIAC: Metamorfosis

Presentación del proyecto de Museo Inmaterial para el siglo XXI

[\[MÁS INFORMACIÓN\]](#)

### FORO DE DEBATE

Este es un espacio destinado a brindar un canal de comunicación en torno a las actividades del CCEBA.

[\[ INGRESAR \]](#)

**Figura 6**

Centro Virtual del CCEBA (captura de pantalla).

### 2.3. Muestras en entornos digitales

Ante la creciente producción de obras desarrolladas en y para la red, en 2006 Gustavo Romano comenzó a organizar una serie de muestras que incluyeron diferentes proyectos artístico-tecnológicos realizados en Iberoamérica. Las exhibiciones fueron presentadas en la sala virtual del CCEBA con la idea de construir una cartografía del net art de la región. Surgido hacia mediados de los años noventa a partir de la expansión de Internet, el net art ha comprendido diversas manifestaciones artísticas específicamente creadas para la red. Sus obras suelen explorar el carácter no lineal, hipertextual, interactivo y colectivo propio de Internet, cuyos contenidos visuales y sonoros pueden ser navegados, manipulados y alterados por los usuarios a lo largo de la experiencia propuesta por las obras.

Las curadurías de net art iberoamericano promovidas por el MediaLab del CCEBA no solo fueron alojadas en el Centro Virtual, sino también compiladas en un catálogo impreso publicado en 2007 bajo el título *NETART.IB: Arte en red desde Iberoamérica*. A lo largo de sus páginas, el libro documenta las obras incluidas en cada una de las muestras, acompañadas por sus respectivos textos curatoriales. De esa manera, el proyecto concibió desde sus inicios el riesgo de obsolescencia que amenazaba a una iniciativa enteramente alojada en la web, supeditada a la caducidad de los protocolos de red y la velocidad de los cambios tecnológicos. Como bien anticipaba Romano:

*Las obras de net art no solo tendrán el problema de que los ordenadores y los navegadores serán obsoletos, sino que ya no existirá más la red tal como la conocemos. Los ya viejos protocolos TCP/IP y demás estructuras que dan funcionamiento*

*a Internet tarde o temprano serán reemplazados, impidiendo la migración de datos de una a otra.*<sup>44</sup>

En las seis curadurías de *NETART.IB* participaron artistas de Argentina, Brasil, Colombia, Cuba, El Salvador, México, Perú y Uruguay. Además, se incluyeron proyectos de España y Portugal. El texto de presentación, firmado por el teórico mexicano José Luis Barrios, identificaba como estrategia compartida por las distintas muestras la intención de desmontar las relaciones de uso y de producción simbólica de la información. Mediante la puesta en jaque del carácter instrumental de las tecnologías, las exhibiciones se concentraban en subvertir los funcionamientos predeterminados por el diseño de máquinas eficientes. Según Barrios, los sistemas de valor de uso y de valor de producción estaban siendo desbaratados por una "dialéctica inversa"<sup>45</sup> que desmantelaba las vinculaciones entre tecnología e ideología, a través de un repertorio de tácticas conceptuales, técnicas, estéticas y lingüísticas.

Las estrategias desplegadas por las obras fueron múltiples. En la primera muestra, *Itinerarios y souvenirs*, los trabajos de Antoni Abad (*sitio\*TAXI*), Lucas Bambozzi (*Postcards*), Arcángel Constantini (*3AM*), Dora García (*Heartbeat*), Fran Ilich (*These Kids are Narcojuniors*), Jorge Macchi (*Buenos Aires Tour*), Brian Mackern (*34s56w\_Temporal de Santa Rosa*) y Eduardo Navas (*Goobalization*) integraron una narrativa curatorial centrada en el nuevo concepto de travesía inaugurado por las derivas de navegación en el "mar infinito"<sup>46</sup> de la web: desplazamientos por nodos de redes, tours aleatorios trazados en el mapa de una ciudad, recorridos guiados por postales de sitios turísticos incluidas en videos, viajes nocturnos entre los puestos de un mercado, caminos a través de imágenes diversas extraídas de Internet a partir de ciertos crite-

rios de búsqueda, movimientos situados en la frontera entre México y Estados Unidos, registros de interferencias eléctricas en radiofrecuencias ocasionadas por un temporal, rutas mediadas por hipervínculos que asocian palabras con sus definiciones. Las obras demarcaban así un territorio ambiguo y cambiante donde el usuario era intencionalmente sumido en un viaje sin caminos ni rumbos preestablecidos.

Bajo el título <Re>codificaciones, otra de las muestras recuperó la reflexión en torno a los recorridos no lineales y poco certeros ofrecidos por las obras en la red, en cuyas tramas es posible percibir tensiones entre opacidad y transparencia de sentidos, entre producciones artísticas y sistemas de comunicación. La exhibición reunió proyectos desarrollados entre fines de los años noventa y 2005, realizados por Iván Abreu (*ASML*), Gisele Beiguelman (*//\*\*Code\_up*), Ladislao Pablo Györi (*VPoem 14*), Eduardo Kac (*Génesis*), Joan Leandre (*RetroYou R/C*), Antoni Muntadas (*On Translation: The Internet Project*), Santiago Ortiz (*Bacterias argentinas*) y Eugenio Tisselli (*Degenerativa*). En algunos casos, se estimulaba la participación del público, convocándolo a interactuar con los textos e imágenes digitales, aun cuando el usuario no estuviera enterado de que su accionar modificaba el comportamiento de la obra, como en *Degenerativa*, de Eugenio Tisselli. Allí las visitas de los internautas provocaban la progresiva alteración de los caracteres de una página web. El artista visibilizaba las marcas del lector en el texto y, de esa manera, echaba por tierra la supuesta omnisciencia y objetividad del acto de lectura. En otros de los proyectos exhibidos el usuario era confinado a ser testigo de las acciones automatizadas y azarosas operadas por el dispositivo. *Bacterias argentinas*, de Santiago Ortiz, mostraba las combinaciones aleatorias de estructuras de texto producidas de acuerdo con un modelo de agentes autónomos. En

la medida en que unas bacterias deglutían a otras, adquirían su información genética haciéndola propia. La información genética, por tanto, iba siendo persistentemente alterada. Más allá de las diferencias evidentes entre cada una de las propuestas, todas las obras reunidas en <Re>codificaciones buscaban trastocar el lenguaje: “Cuanto menos claro resulta el mensaje, mayor riqueza de sentidos adquieren las obras, y mayor esfuerzo de recodificación se hace necesario por parte del espectador”.<sup>47</sup>

En la exhibición titulada *Caleidoscopios*, el foco de la curaduría pareció desplazarse del polo de la recepción de las obras hacia el de la producción. Rafael-Lozano Hemmer (*Suspensión amodal*), Sergi Jordá (*FMOL - Faust Music On Line*), Julia Masverná (*Luciérnaga sonora*), Christian Oyarzún (<voodoochild>), Carlos Trilnick (*Absbytes*) y Daniela Kutschat y Rejane Cantoni (*OP\_ERA: A Journey*) presentaron distintas propuestas visuales y sonoras centradas en las cualidades abstractas y cinéticas de los entornos digitales, muchas de las cuales tendían a jerarquizar el carácter abierto de las obras en continua reconfiguración. Este tema reapareció en la muestra *De camaleones y caballos de Troya*, integrada por diferentes proyectos donde la idea de obra cerrada era reemplazada por el de intervención en el espacio público de Internet. Los artistas participantes en esta ocasión fueron Minerva Cuevas (*Mejor Vida Corp®*), Daniel García Andújar (*Street Access Machine®*), Mario García Torres (*N.A.C.O. - Net Art Certification Office*) [fig. 7], Guillermo Gómez-Peña y Ali Dadgar (*The Chica-Iranian Project, Orientalism Gone Wrong in Atzlan*), David Hinojosa Admann (*Art Market Simulator*), Antonio Mendoza (*Subculture\_Disco*), Zé dos Bois (*Transfer*) y Rafael Marchetti y Raquel Renno (*Influenza\_Skin*) [fig. 8]. La curaduría aludía a una especie como la del camaleón, cuya piel cambia de color de acuerdo con el entorno

por el cual se desplaza, y a los “troyanos”, programas malignos o *malwares* que aparentan ser programas legítimos, de manera que, al ser ejecutados por los usuarios, el sistema informático es dañado. Las propuestas de la muestra encarnaban distintos actos de camuflaje –empresas inexistentes, institución fiscalizadora, simulación del mercado del arte, *browser* invisible, etcétera–, los cuales eran interpretados por la curaduría como condición necesaria de toda intervención del entorno para lograr ocultar su estatuto de obra artística y evitar así diluir su eficacia.

En otro sentido, las tentativas de ocultamiento de la verdadera identidad de los programas fue el tema de la muestra *Robot Ludens*,

dedicada a la relación entre juego y tecnología mediante los juguetes virtuales, juegos sin reglas, avatares digitales y rompecabezas inconexos de Marcelí Antúnez (*Afalud*), Ricardo Barreto y Paula Perissinotto (*Cyberdance*), Belén Gache (*Wordtoys*), Daniel García (*Tomb Gallery*), Jorge Haro y Brian Mackern (*Soundtoys #1 / #2 / #3 & #4*), Fernando Llanos (*Vi Video*), Iván Lozano (*7 sabores*) y la cooperativa de artistas Mashica (*Noproject*). En *Wordtoys*, Belén Gache reunió obras de poesía electrónica desarrollados por la artista entre 1996 y 2006. En una de las piezas, titulada *Biblioteca*, el usuario era invitado a redactar reseñas de libros basándose en las imágenes de las tapas, mientras que en *Escribe tu propio Quijote*, un procesador de textos ofrecía la



**Figura 7**  
 NETART.IB: Arte en red desde Iberoamérica.  
 Muestra virtual *De camaleones y caballos de Troya*, 2006.

posibilidad de escribir un nuevo *Quijote*, si bien cualquier texto que fuera tipeado acababa siendo convertido en el texto original de Cervantes.

Por último, *Net(art)working* constituyó una selección de proyectos, iniciativas y eventos de net art llevados a cabo por Platoniq (*Burn Station*), Borderhack, Taller d'Intangibles (*Constitución*), Daniel García Andújar (e-valencia.org), Fadaiat, libertad de movimiento - libertad de conocimiento; Arcángel Constantini (*Infomera*), Medellín WIFI, Re:combo y Clara Boj y Diego Díaz (*Red Libre Red Visible*). Todas estas iniciativas instituían plataformas virtuales creadas con el objetivo de promo-

ver redes físicas de diversa índole. Foros, colectivos, comunidades y bases de datos colaborativas, entre otras propuestas, visibilizaban así el pasaje de la estática web 1.0 a la web 2.0, cuyos contenidos empezaban a ser producidos en conjunto por los propios usuarios. De carácter abierto y participativo, la nueva era de Internet estaba dando lugar a una serie de trabajos de net art que utilizaban la web 2.0 "como medio y a la vez como sistema, como paradigma de convivencia y de contrato social".<sup>48</sup>



**Figura 8**

*NETART.IB: Arte en red desde Iberoamérica. Muestra virtual De camaleones y caballos de Troya, 2006.*

## 2.4. ¿Hacia dónde vamos y qué preservamos?: espacios de reflexión

Las muestras virtuales y los talleres de formación organizados por el CCEBA desde la creación del MediaLab fueron acompañados por determinados eventos que propiciaron espacios de debate y reflexión en torno al arte contemporáneo. Una de estas iniciativas fue *¿Un lugar bajo el sol? Los espacios para las prácticas creativas actuales. Revisión y análisis*, jornadas coordinadas por la teórica, curadora y gestora cultural española Neka-ne Aramburu, en agosto de 2006 [fig. 9]. Los temas principales del encuentro albergado en el Espacio Fundación Telefónica rondaron las características que debían ser adoptadas por los centros culturales del siglo XXI desde el punto de vista arquitectónico, y hasta qué punto los espacios físicos continuaban siendo necesarios ante la propagación de prácticas y proyectos artísticos virtuales. Arquitectos, urbanistas, artistas, gestores y museólogos fueron convocados para intercambiar perspectivas sobre las configuraciones de los centros culturales contemporáneos. Afrontando los nuevos modos de comunicación acarreados por las nuevas tecnologías, las jornadas buscaron repensar el rol de actores culturales que, desde la irrupción de Internet, dejaban de recurrir de manera imperativa a las instituciones para poder entrar mutuamente en contacto. A pesar de ello, las plataformas virtuales no lograban cubrir todos los frentes; determinados interrogantes relativos a la conservación del patrimonio y los derechos de autor en la era digital seguían esperando respuestas.

En el libro publicado en 2008 con el objetivo de documentar las diferentes propuestas de los invitados, Aramburu detectaba una yuxtaposición entre el valor simbólico de la arquitectura de los centros culturales y las necesidades y funciones concretas de los

edificios: “¿Por qué se insiste en la noción de permanencia (grandes infraestructuras e inversiones) cuando precisamente la creación se caracteriza por la constante mutabilidad y desplazamientos?”.<sup>49</sup> Al considerar las experiencias abocadas al uso de software libre, la telepresencia, la robótica, el net art y otras prácticas desarrolladas más allá de los confines de los museos y centros culturales tradicionales, como, por ejemplo, las exposiciones virtuales impulsadas en ese entonces por el MediaLab, era preciso preguntarse “si realmente es necesario un espacio físico o puede todo derivar a una suerte de oficina/laboratorio de gestión de proyectos que se divulgan/distribuyen en diferentes lugares del mundo físico y virtual”.<sup>50</sup>

Durante el transcurso de las jornadas, los participantes fueron divididos en tres mesas de trabajo a las cuales fueron asignados ciertos temas específicos. La primera mesa estuvo integrada por Tania Aedo, Fabiana Barrera, Fernando Diez, Soledad Novoa, Tomás Ruiz Rivas y Clorindo Testa, quienes focalizaron el debate en la clase de prácticas que son alojadas por los espacios culturales y las relaciones que estos centros establecen con el entorno. En función del intercambio mantenido, el grupo definió una serie de características que deberían ser ponderadas a la hora de idear un espacio cultural, entre ellas la posibilidad de realizar una permanente redefinición de las prácticas artísticas desarrolladas en estos espacios, reflexionar sobre los sistemas de distribución cultural y trabajar en la producción de subjetividades colectivas. En la segunda mesa participaron Sebastián Adamo, Diego Barajas, Sonia Becce, Solano Benítez, Marcelo Faiden, Fran Ilich, Jana Leo, Inés Katzenstein y Martí Peran. El diálogo ensayó respuestas a la pregunta “¿qué espacios, para qué creación?” y desencadenó así algunas consideraciones sobre los ejes de dos trinomios que fueron identificados como



CCEBA APUNTES

\_Nekane Aramburu (Ed.)

# UN LUGAR BAJO EL SOL

LOS ESPACIOS PARA LAS PRÁCTICAS  
CREATIVAS ACTUALES / REVISIÓN Y ANÁLISIS

**Figura 9**

Libro publicado con motivo de las jornadas *¿Un lugar bajo el sol? Los espacios para las prácticas creativas actuales. Revisión y análisis*, coordinadas por Nekane Aramburu, 2006.

artista/arte/público y preservar/difundir/producir. Por último, en la tercera mesa conversaron Nerea Calvillo, Mariela Cantú, Ricardo Forster, Juan Carlos Rico, Florencia Rodríguez y Graciela Silvestri. Tomando como disparador el interrogante acerca de cuál sería la plataforma idónea para los centros culturales contemporáneos, este grupo identificó algunas directrices orientadas a concebir los

nuevos espacios. Entre ellas, destacaron el imperativo de pensar la capacidad de acción de los centros culturales en términos de formas de desterritorialización conectadas con los requerimientos del entorno, en lugar de reproducir lógicas de colonización mediante las cuales finalmente el centro siempre termina imponiendo sus propias necesidades.



**Figura 10**

Libro publicado con motivo del seminario *Conservación del arte electrónico: ¿qué preservar y cómo preservarlo?*, coordinado por Vanina Hofman y Consuelo Roza, 2008.

Así como el concepto de centro cultural venía siendo redefinido a partir de la emergencia de las nuevas tecnologías, la conservación de la obra electrónica analógica y digital incitaba la reformulación cabal de sus estándares de investigación, clasificación y producción. Esta problemática constituyó el núcleo del seminario *Conservación del arte electrónico: ¿qué preservar y cómo preservarlo?*, llevado a cabo en abril de 2008 [fig. 10]. El evento fue organizado por Taxonomedia<sup>51</sup> –un proyecto dedicado a la conservación, preservación, colección y archivo del arte digital, coordinado por Vanina Hofman y Consuelo Rozo<sup>52</sup>–, y realizado con el apoyo del CCEBA. A lo largo del seminario, se presentaron diversas actividades que motivaron la reflexión acerca de los aspectos que debían ser considerados por la conservación de obras sustentadas en entornos digitales; proyectos que asimismo acarrearían otros desafíos, como su inevitable obsolescencia tecnológica y sus relaciones con el mercado del arte. Las organizadoras del evento explicaban que los parámetros a ser evaluados requerían de nuevas perspectivas de análisis, las cuales comprendían “el uso relativamente reciente de soportes electrónicos en relación con otro tipo de materiales, la escasez de coleccionismo público y privado y, al mismo tiempo, el cambio profundo en la idea de conservación cuando nos enfrentamos a medios inestables que exigen una mirada acorde con su naturaleza”.<sup>53</sup>

Las preguntas que fueron abordadas durante el seminario buscaron identificar las transformaciones provocadas por un cierto desplazamiento de la conservación de objetos hacia la conservación de procesos que acontecen en tiempo real. En este panorama de cambio con respecto a la concepción de obra tradicional, la “lucha contra la acidez del papel, el desprendimiento de pinturas y la pérdida de intensidad de colores, la suciedad, los hongos o el desgaste produ-

cido por el medio ambiente” estaba siendo sustituida por otra clase de contingencias. Un contexto semejante, asimismo, demandaba repensar el rol de conservadores y restauradores, quienes debían estar preparados para sortear los obstáculos desencadenados por la fecha de caducidad inherente a los medios tecnológicos, al igual que examinar el papel crucial de los archivos, de manera de impedir la desaparición del patrimonio artístico digital. Por otra parte, Hofman y Rozo subrayaban la importancia de acceder a los códigos de las obras digitales, teniendo en cuenta que tanto el software libre como las licencias Creative Commons proporcionarían la posibilidad de recrear y reproducir los proyectos y, de esa forma, evitar su desvanecimiento.

El programa del seminario estuvo integrado por las ponencias de Isabel García Pérez de Arce, en cuya participación presentó las experiencias desarrolladas en el Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural Palacio de la Moneda de Chile; Arianne Vanrell Vellosillo, quien compartió las estrategias de conservación impulsadas por el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía para sus colecciones de video, instalaciones y arte digital; el grupo Proyecto Biopus (Emiliano Causa, Matías Romero Costas y Tarcisio Pirotta), abocado a algunas vinculadas a la preservación de obras interactivas y otros proyectos artístico-tecnológicos; y Gustavo Romano, quien expuso una serie de preguntas que abrían el campo de la conservación del arte electrónico; por ejemplo, cómo explicarles a generaciones futuras qué fue Internet y de qué modos decidir si conviene guardar el *script* (código fuente) o el *score* (flujo de acciones) de una pieza de net art. La programación también incluyó una mesa redonda acerca de las estrategias de conservación sobre la obra tecnológica en realidades como las latinoamericanas, moderada por

Rodrigo Alonso; un workshop impartido por Arianne Vanrell Vellosillo junto con Mariela Yeregui, una presentación de la iniciativa Archivo Abierto a cargo de Isabel García Pérez de Arce, y una clase abierta dictada por los integrantes de Taxonomea, donde discutieron sobre la noción de lo inestable en el arte electrónico.

En 2008, Emiliano Causa sustituyó a Gustavo Romano en la coordinación del MediaLab e inauguró una nueva etapa de gestión mediante la implementación de los Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte, y el Laboratorio de Producción. Ambas iniciativas permitieron seguir ampliando la propuesta de su plataforma durante los años siguientes, sin perder de vista dos de sus núcleos principales: actividades de formación en torno a la convergencia del arte, la ciencia y la tecnología, impulsadas a través de cursos, talleres y seminarios orientados tanto a la práctica artística como a la reflexión teórica; y un programa de exposiciones que iría instituyendo un espacio de visibilidad para las obras tecnológicas emergentes, las cuales ya comenzaban a adentrarse en los campos de la vida artificial, la realidad aumentada, la robótica y el diseño de nuevos comportamientos de sistemas interactivos dentro o fuera del espacio de la red.

## Notas

41. Para ampliar sobre la nueva identidad visual del CCEBA, véase: Zuccon, M. J. (2007). "Comunicación para la cultura", en *Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo, p. 93. (Disponible en: <https://anivel4.files.wordpress.com/2013/10/if03.pdf>).
42. Otamendi, A. (2007). "Entrevista a Lidia Blanco". (Disponible en: [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=secciones.VisualizaArticuloSeccionIU.visualiza&proyecto\\_id=2&articuloSeccion\\_id=7573](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=secciones.VisualizaArticuloSeccionIU.visualiza&proyecto_id=2&articuloSeccion_id=7573)).
43. Otamendi, A. "Entrevista a Lidia...", *op. cit.*
44. Romano, G. (2009). "Diez preguntas abiertas sobre la conservación del arte electrónico", en Hofman, V. y Rozo, C. (comps.). *Conservación del arte electrónico: ¿Qué preservar y cómo preservarlo?* Buenos Aires: Centro Cultural de España, p. 19.
45. Barrios, J. L. (2007). "Singularidades en red / Topografías expandidas", en Romano, G. (cur.). *NETART.IB: Arte en red desde Iberoamérica*. Buenos Aires: Centro Cultural de España, p. 8.
46. Romano, G. (cur.). *NETART.IB...*, *op. cit.*, p. 13.
47. *Ibid.*, p. 27.
48. *Ibid.*, p. 83.
49. Aramburu, N. (ed.). (2008). *¿Un lugar bajo el sol? Los espacios para las prácticas creativas actuales. Revisión y análisis*. Buenos Aires: Centro Cultural de España, p. 27.
50. *Ibid.*
51. Taxonomea consta de una plataforma online que reúne distintos textos, entrevistas y otros materiales referidos a la conservación del arte de los nuevos medios. (Disponible en: <http://taxonomea.net>).
52. Desde mediados de 2010 la dirección está a cargo de Vanina.
53. Hofman, V. y Rozo, C. (2009). "Introducción. El pasado digital", en Hofman, V. y Rozo, C. (comps.). *Conservación del arte electrónico, op. cit.*, pp. 11-12.



# BONUS TRACK

# Entrevista a Gustavo Romano

*Jazmín Adler (JA): Considerando que tu trabajo ha sido pionero en el ámbito de las artes tecnológicas, empiezo por preguntarte: ¿Cómo era el campo del arte y la tecnología en la Argentina en los años 90 y cómo impactó específicamente la actividad del ICI en este contexto?*

Gustavo Romano (GR): En las primeras épocas del ICI todo dependía mucho de quién era su director. En función de eso variaban los programas que se proponían y lo que sucedía a su alrededor. Yo no estaba demasiado ligado a la gestión de Pedro Molina, pero sí a partir de que llegó Tono Martínez. Ahí comenzaron una serie de actividades, más allá de las muestras, como la revista *Barbaria*, en cuanto difusora de cosas que estaban pasando en Buenos Aires, y también logró que el ICI funcionara en coordinación con otras instituciones aliadas. Lo digo porque no en todas las sedes de la red de la AECID pasaba. Tanto la gestión de Tono Martínez como la de Lidia Blanco fueron excepcionales, ya sea por la calidad de los artistas que expusieron como por algunos proyectos inusuales que realizaron. Tono Martínez estaba más ligado al mundo literario, porque él es poeta también; sacó de hecho una antología de jóvenes poetas argentinos, muy interesante en dos sentidos: porque no era algo que se estaba haciendo en el país (fue una propuesta del ICI que fue muy bien recibida por la comunidad de poetas de España y Argentina) y, además, porque la primera versión del libro fue en

formato web. Los usuarios podían entrar en las obras de cada uno de los poetas y había versiones para imprimir, eran como poemas a la carta. Esto fue hacia finales de los años noventa, muy precursor. En ese momento yo desarrollé la web del ICI, que tenía también una parte de música, una pequeña mediateca, todo a través de conexión telefónica. En esa época, entre el 96 y el 2000, trabajé en el departamento de Internet de Canal 13, que terminé dirigiendo. Ahí teníamos muchos recursos para probar cosas, lo que me permitió en ese entonces tener un contacto con la alta tecnología aplicada a Internet. Hacer la web del ICI era para mí una forma de experimentar nuevos modos de conectar cultura e Internet. Paralelamente, estábamos desarrollando Fin del Mundo junto con Carlos Trilnick, Belén Gache y Jorge Haro.

*JA: En lo que respecta al cruce entre el arte y la tecnología, podemos decir entonces que en los años noventa el ICI ocupaba un lugar muy importante en el imaginario colectivo.*

GR: Sí, y en eso tuvo mucho que ver Carlos y la organización del Premio *Buenos Aires Video*. Con él compartíamos la intención de rescatar algunas cosas, porque lo que se va perdiendo muchas veces es el enfoque correcto de lo que sucedió. Es difícil tratar de imaginar ahora lo que era esa época, con una Internet relegada a una oficina o a una universidad, y luego, cuando más adelante llegó al hogar,

una Internet bastante rudimentaria. Sería importante entonces poder recuperar todas las documentaciones que existan. Todos los cursos, conferencias, etc., que posteriormente hicimos en el MediaLab quedaron grabados. Era difícil acceder en su momento, porque se sacaba la cinta de la cámara y automáticamente se guardaba en algún lugar del CCEBA.

*JA: Antes de pasar a tu gestión en el MediaLab, permaneciendo todavía en los años noventa, me parece interesante cómo en tu trabajo fuiste intersecando la práctica artística (partiendo del ámbito de las artes visuales y la música), el trabajo como curador y la producción teórica. ¿Cómo se fue dando en tu carrera la relación de estas tres figuras que en general suelen estar escindidas?*

GR: Yo creo que habría que separar diferentes etapas. Es importante ver que en aquella época no había curadores especializados en arte y tecnología. Había curadores de video o videoarte, un campo que todavía era un gueto y que luego terminó siendo absorbido por el *mainstream* del arte contemporáneo. Cuando empezó a aparecer lo interactivo, lo digital y demás, se agrupó dentro de ese conjunto, que se pasó a llamar de arte electrónico. Pero en realidad se creó un campo vacante, que no era atendido por curadores especialistas, sino por los que venían del video. Hasta que aparecen determinadas universidades y otras instituciones que empiezan a generar alumnos, se comienza a crear un circuito propio y las ideas empiezan a circular. Pero antes de eso, la situación era distinta. Los artistas que comenzaron a experimentar con Internet procedían de diferentes lugares. Algunos venían del arte contemporáneo, como fue mi caso. Pero también de la danza, la literatura, la música experimental. Todos esos discursos empiezan a coquetear con la interactividad, y los curadores del *mainstream* no estaba habituados a estas prácticas. Un poco porque

no las entendían y un poco porque no sabían cómo se podían comercializar. Entonces hubo algunas personas en Latinoamérica, por ejemplo, que comenzaron a realizar curadurías con la intención de mostrar lo que estaba pasando en este campo. Ese fue el caso de Andrés García La Rota en Colombia, Brian Mackern en Uruguay, Arcángel Constantini en México y el mío propio. Si nadie tomaba ese rol no se podía ir para adelante. Lo que sí echábamos en falta era esa separación de roles y generacional que hubiera hecho que las cosas nos fueran más fáciles. Yo habría querido que nuestros curadores hubieran sido de una generación anterior, como, por ejemplo, la de Graciela Taquini, que es como suele ocurrir generalmente.

*JA: ¿Cómo fuiste percibiendo los cambios que se fueron dando en la escena del arte y la tecnología en la Argentina a lo largo de los años?*

GR: A fines de los noventa empezamos a ver que había gente produciendo cosas similares más allá de Buenos Aires y a mirar hacia afuera. En 2000, en Montbéliard, hubo una muestra internacional (*Interférences*) donde invitaron a artistas de Latinoamérica. Ahí conocí a muchos colegas de otros países latinoamericanos y pudimos ver que nos estaban pasando situaciones similares entre nosotros, pero muy diferentes a las de las naciones desarrolladoras de tecnologías. Muchos de nosotros trabajábamos con dispositivos *low-tech*, pero de golpe empezamos a ver que una cosa es usar *low-tech* porque es lo único que tenemos y otra cosa es usarlo porque ya estamos hartos de *high-tech*, como en Alemania, Suiza y tantos otros países centrales. La intencionalidad era otra, y la producción también. Entre fines de los noventa y principios de los 2000, antes de la aparición de las redes sociales, se empiezan a generar redes de artistas. Ahí comienza a cambiar un poco la misma web, porque en

ese momento también comienzan a aparecer los blogs. También aparece el fenómeno de las puntocom, las corporaciones desembarcan en Internet, junto con los medios de comunicación masiva. Esa fue una etapa particular y difícil. Desde Fin del Mundo, a principios de 2002, fundamos LimbØ. La idea era hacer un laboratorio de nuevos medios en el MAMbA, institución que nos brindó un pequeño espacio. Logramos realizar muchas actividades, editar una revista y sacar adelante el premio LimbØ, que se unió al Premio MAMbA-Fundación Telefónica, sumando la parte de arte digital. Fue el primer certamen para proyectos a llevarse a cabo, lo cual era innovador, dado que siempre se premiaban aquellos ya hechos.

*JA: ¿En ese contexto entraste en contacto con Lidia Blanco?*

GR: A Lidia Blanco ya la conocía hacía tiempo. Yo había expuesto un par de videoinstalaciones con Jorge Macchi y otros artistas en Casa América a fines de los años noventa. Cuando Lidia llegó a Buenos Aires me pidió ayuda para organizar algunos proyectos en el ICI, que en ese entonces se estaba cambiando el nombre a CCEBA. Justo en ese momento nosotros ya no queríamos seguir con LimbØ asociados al MAMbA y a Telefónica, y Lidia me propone llevarlo al CCEBA. Mudar el proyecto era algo bastante más complejo de lo que parece, por lo que mi propuesta fue que era mejor empezar de a poco. Entonces implementé armar un pequeño MediaLab y aprovechar para realizar talleres y armar una sala virtual para las muestras de net art. Así arrancábamos con un espacio virtual y luego veíamos si se podía expandir lo del MediaLab en el espacio físico.

*JA: Durante tu gestión del MediaLab también publicaron el libro NETART.IB. Arte en la red desde Iberoamérica. ¿En qué consistió esa iniciativa?*

GR: El libro dejó documentadas todas las muestras de net art que habían sido exhibidas en la web. Hacia la misma época habíamos hecho, dentro del espacio virtual, una base de datos de creadores. Todos los que pasaban por el CCEBA tenían su foto, su CV, el detalle de la actividad realizada, etc. Lamentablemente, solo quedan algunas capturas de pantalla de lo que fue el centro virtual. Por otro lado, la web de 2004 tenía un diseño muy interesante, era muy contemporáneo, y eso era siempre una característica distintiva de las producciones del CCEBA de aquella etapa.

*JA: Durante 2004 y 2005, las actividades del MediaLab estuvieron principalmente abocadas al video, pero en 2006 se lanzó la convocatoria Net Art / Medios Digitales, mediante la cual se seleccionó un conjunto de proyectos que empleaban las tecnologías digitales en su proceso creativo para que fueran desarrollados bajo la supervisión estética y tecnológica proporcionada por el MediaLab. ¿Cómo se dio este proceso?*

GR: Yo había estado organizando durante algunos años talleres con artistas invitados de España y Latinoamérica. En un momento llamé a Emiliano Causa para que organizara talleres con docentes locales y para comenzar a realizar la convocatoria anual Net Art / Medios Digitales, que era de alguna manera una continuación del Premio LimbØ, pero más parecida a mi idea original. Cada tanto había una revisión de opinión sobre los trabajos, como si fuera una clínica de obra, donde yo participaba, mientras Emiliano también se ocupaba del seguimiento técnico de los proyectos. Por otro lado, los ganadores de los proyectos seleccionados estaban preinscriptos en todos los talleres dictados por profesores locales e internacionales, además de contar con el dinero para producir la obra y el asesoramiento técnico. Esto empezó en 2006 y en el año 2009 ya me mudé a Madrid.

NOVIEMBRE  
CIEMBRE DE 2009

3

COORDINADOR  
EMILIANO CAUSA

ASISTENTE

DO COSTAS

ECOS D  
IMPERM

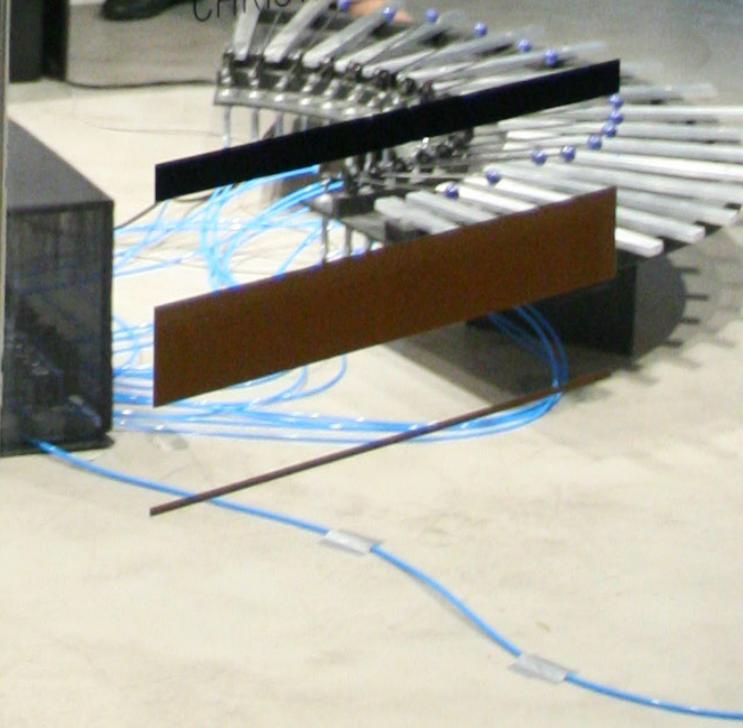
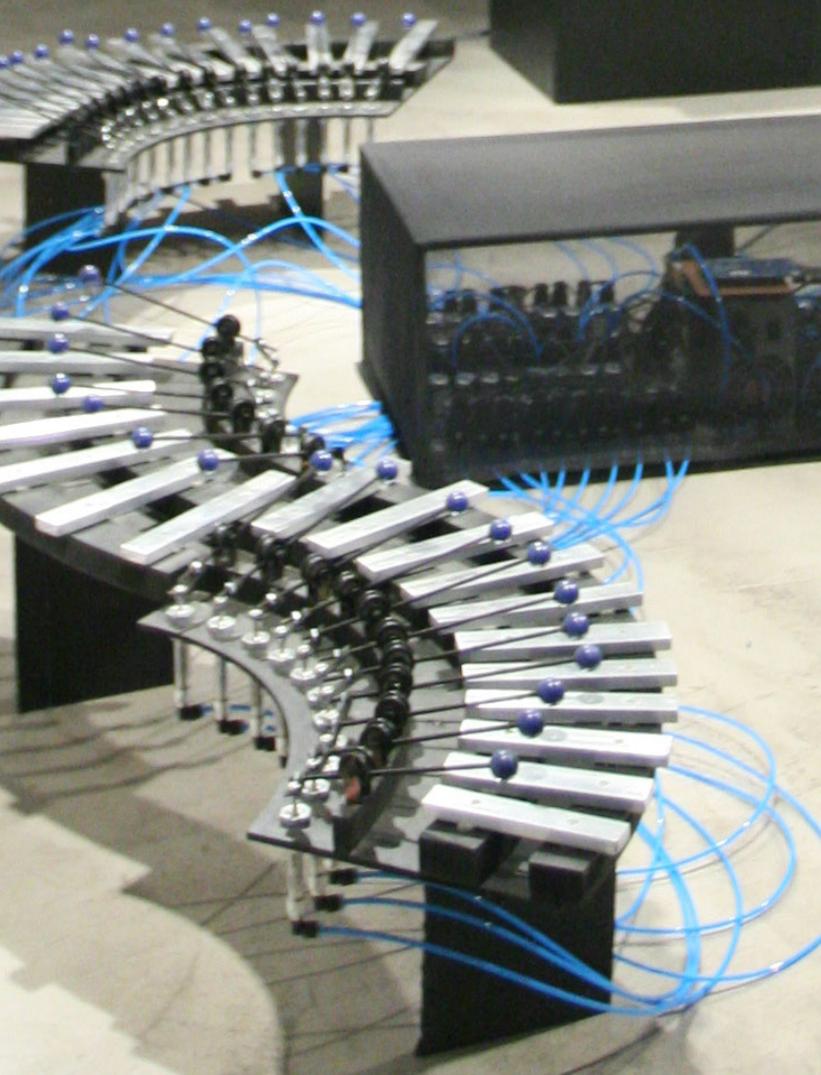
LEAT

JUAN

8-10 VU

CIAL

CAMARA LUCIDA  
CHRISTIAN PARSONS



# Investigación y producción en torno a las artes tecnológicas

## 3.1. Una nueva etapa del MediaLab

En 2008, la coordinación del MediaLab del CCEBA quedó a cargo de Emiliano Causa, artista e ingeniero en sistemas, quien un año antes había sido convocado por Gustavo Romano como asistente durante su gestión. Matías Romero Costas asumió la coordinación de este espacio. Para ese entonces, ambos integraban el Grupo Proyecto Biopus junto a Tarcisio Pirotta.<sup>54</sup> Fundado en 2001, el colectivo artístico se volcó tempranamente hacia la investigación y producción en el campo del arte interactivo, mediante el desarrollo de obras que involucraban algoritmos genéticos, animación 3D y robótica, entre otros medios y herramientas tecnológicos. La experiencia con la que contaba el grupo en los ámbitos de la educación y la creación artísticas, tanto en la organización de talleres técnicos para artistas como en la realización de proyectos de arte y tecnología, constituyó un punto de partida significativo para el diseño de dos nuevas actividades que el MediaLab pondría en marcha a partir de 2008: los Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte y el Laboratorio de Producción, más tarde devenido en el Laboratorio Maratón de Producción.

A diferencia de la época en la que Gustavo Romano había creado el programa de actividades para el MediaLab –un momento en el que la escena local contaba con escasos creadores, docentes y técnicos dedicados a

la convergencia del arte y las tecnologías–, cuando a Emiliano Causa y a Matías Romero Costas les tocó planificar la nueva programación, ciertamente el panorama ya era otro. En el próximo capítulo se examinará la intención de los Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte de promover un espacio de formación que no se encontrara liderado por invitados extranjeros, sino por aquellos artistas argentinos que ya empezaban a destacar en la escena local. Por su parte, el Laboratorio de Producción fue ideado en 2008 como un espacio de acompañamiento y asesoría de proyectos ubicados en la convergencia entre el arte y las tecnologías, como entornos virtuales, obras de telepresencia, realidad aumentada, inteligencia artificial, diseño paramétrico e impresión 3D, entre otros.

## 3.2. Laboratorio de Producción: diseño de proyectos y exhibición de obras electrónicas

Bajo la supervisión de Emiliano Causa y Matías Romero Costas, entre 2008 y 2011, el Laboratorio de Producción seleccionó anualmente a un grupo de artistas para que emprendieran un proceso de investigación estética y técnica a lo largo de cinco meses de trabajo. Los proyectos desarrollados durante este plazo eran financiados por el CCEBA y

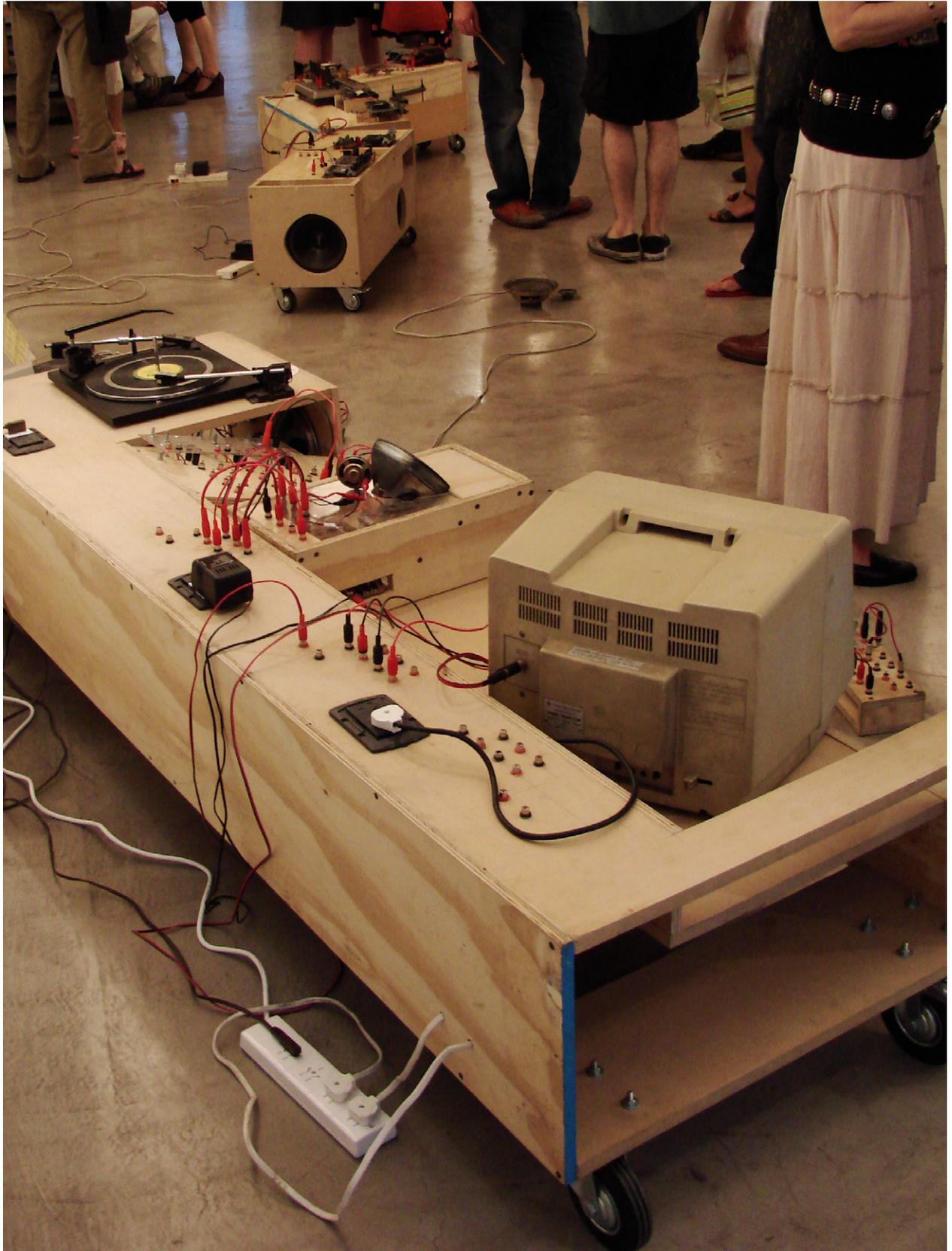
sus artistas tenían la posibilidad de participar tanto del programa de Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte como de los Talleres en Red, sobre los cuales volveremos más adelante. Una iniciativa semejante, destinada a brindar acompañamiento, contención y asesoría en las distintas instancias de producción de las propuestas, buscaba auxiliar las numerosas dificultades surgidas del empleo de las nuevas tecnologías, complicaciones que respondían tanto a motivos económicos como a la carencia de conocimientos específicos para poder embarcarse en los proyectos. Sin embargo, el objetivo principal del Laboratorio consistía en sostener un espacio donde los artistas seleccionados pudieran contar con todos los recursos humanos, financieros y materiales requeridos, pero donde al mismo tiempo existiera un compromiso presencial semanal con las actividades organizadas por el MediaLab. Este continuo intercambio entre los artistas y los coordinadores jerarquizaba la noción de proceso, en cuanto era sostenido en la concepción de que los proyectos artísticos vinculados a las tecnologías constituían “cartas de intención”.<sup>55</sup> sus propósitos solo podrían ser concretados en función de las decisiones adecuadas sobre las tecnologías a utilizar y los modos en que convendría aplicarlas.

Durante las distintas ediciones del Laboratorio fueron siendo impulsadas las diferentes líneas que Emiliano Causa identificaba como los ejes centrales de la producción artístico-tecnológica.<sup>56</sup> Una de ellas respondía al desarrollo de nuevas interfaces físicas, difundidas con mayor asiduidad a partir de la creación de herramientas y programas de código abierto como Arduino y Processing. El comportamiento de los sistemas era otro de los aspectos que comenzaban a protagonizar la escena, a través de proyectos inscritos en los terrenos de la robótica y la inteligencia y vida artificial. Ambos núcleos

de investigación –interfaces tangibles y comportamientos sistémicos– convivían con un tercer campo, que era el de la conectividad, cuyas propuestas venían emergiendo en el circuito de las artes tecnológicas desde la década anterior, como aquellas que el MediaLab había motivado durante la gestión de Gustavo Romano.

Todos estos temas aparecieron en la primera convocatoria del Laboratorio, en 2008. Al explicitar el tipo de obras que el espacio buscaba promover, se aclaraba que serían seleccionadas instalaciones, intervenciones, performances multimedia y otros formatos que abordaran cuestiones relativas a interfaces tangibles, realidad mixta, aplicaciones de inteligencia y/o vida artificial en el ámbito de las artes, sistemas conectivos de participación colectiva –ya fuera en el espacio físico de la sala o bien en el espacio de la red–, emergencia y sistemas complejos. Un punto significativo precisado en el llamado de proyectos de aquella primera edición del Laboratorio era que se daría prioridad a los trabajos que buscaran explorar la confluencia del arte y la tecnología de manera novedosa en conexión con el campo de la interactividad,<sup>57</sup> si bien también serían aceptados proyectos que discurrieran sobre otras temáticas, medios y formatos.

Las ediciones anuales del Laboratorio de Producción fueron contribuyendo de manera significativa a la profesionalización y consolidación de la escena de las artes tecnológicas en la Argentina. Este crecimiento paulatino y sostenido del circuito local puede ser asimismo rastreado en las convocatorias posteriores. En 2010, por ejemplo, la coordinación del MediaLab aludía de manera explícita a las líneas de investigación comprendidas por cada uno de los ejes referidos en el párrafo precedente, lo cual certifica que ya estaban siendo gestados proyectos aún más

**Figura 1**

Leonello Zambón, *DSLXFNS\_hardware inestable*, 2008.  
Laboratorio de Producción CCEBA / MediaLab.

especializados en este ámbito. La tercera edición del Laboratorio abría su convocatoria a artistas que experimentaran con el desarrollo de interfaces físicas, la conectividad o el diseño de nuevos comportamientos en los sistemas. Junto a cada uno de los temas, se explicitaba entre paréntesis que lo primero involucraba “interfaces tangibles, realidad aumentada, y sistemas que permitan visualizar –o representar de cualquier otra forma– objetos virtuales en un espacio físico”; lo segundo comprendía “dispositivos inalámbricos, vinculados a Internet o que permitan telepresencia”; y los nuevos comportamientos sistémicos podían estar “vinculados a la robótica, la vida artificial o la inteligencia artificial”.<sup>58</sup>

En efecto, los proyectos realizados en cada una de las ediciones del Laboratorio de Producción se valieron de las tecnologías de maneras diversas. La pluralidad de experiencias resultaba en:

... *electrodomésticos intervenidos según la práctica del hardware hacking, robots musicales, esculturas con sistemas neuronales artificiales, instalaciones que responden y visualizan mensajes de SMS, objetos de realidad aumentada, performances con pantallas sensibles al tacto, robots que intentan sostener la vida de plantas, esculturas realizadas a partir del movimiento de las personas, y más.*<sup>59</sup>

En 2008 fueron seleccionadas las instalaciones interactivas de Diego Alberti y Fabián Nonino (*Residua*); Leonello Zambón (*DS-LXFNS\_hardware inestable*) [fig. 1] y Leo Nuñez (*Pasos discretos. Sistemas intervenidos*); la obra de teatro titulada *Visible*, del grupo La Fase, dirigido por Ana Alvarado, y la performance *Epitelia*, de IQLab, integrado por Bernardo Piñero, Gerardo Della Vecchia y Natalia Pajariño. En la edición de 2009 [fig.

2], se eligieron las instalaciones interactivas de Christian Parsons (*Cámara lúcida*), Víctor Esteve (*8-10 Vulnerable social*) y Juan Pablo Amato (*Gamelan*); y una escultura generativa de Juan Pablo Ferlat (*Ecos de la impermanencia*). Un año más tarde, fueron producidas las propuestas de Julia Vallejo Puszkín y Federico Joselevich (*Los aparatos. Una instalación de arte, tecnología y transliteraciones psicoanalíticas*); Jorge Champredonde, Laura Molina y Guido Corallo (*Cultus sp. dramatización de una interacción difusa*); Red Panal (Matías Lennie Bruno) y Lisandro Fernández (*siNetesik*); y Paula Rivas (*QUÁNTICA*). En la última edición del Laboratorio, organizada en 2011, participaron Juan Rey (*El estudio*); Daniel Álvarez Olmedo, Diego Diez y Guido Villar (*Generación de conciencia I y II*); Patricio González Vivo (*Efecto mariposa*) [fig. 3], y Colectivo Ristra (*DONO#*), conformado por Alejo Salles, Matías Travizano, Ignacio García Oliver, Silvina Elena Schnicer y Ulises Porra.

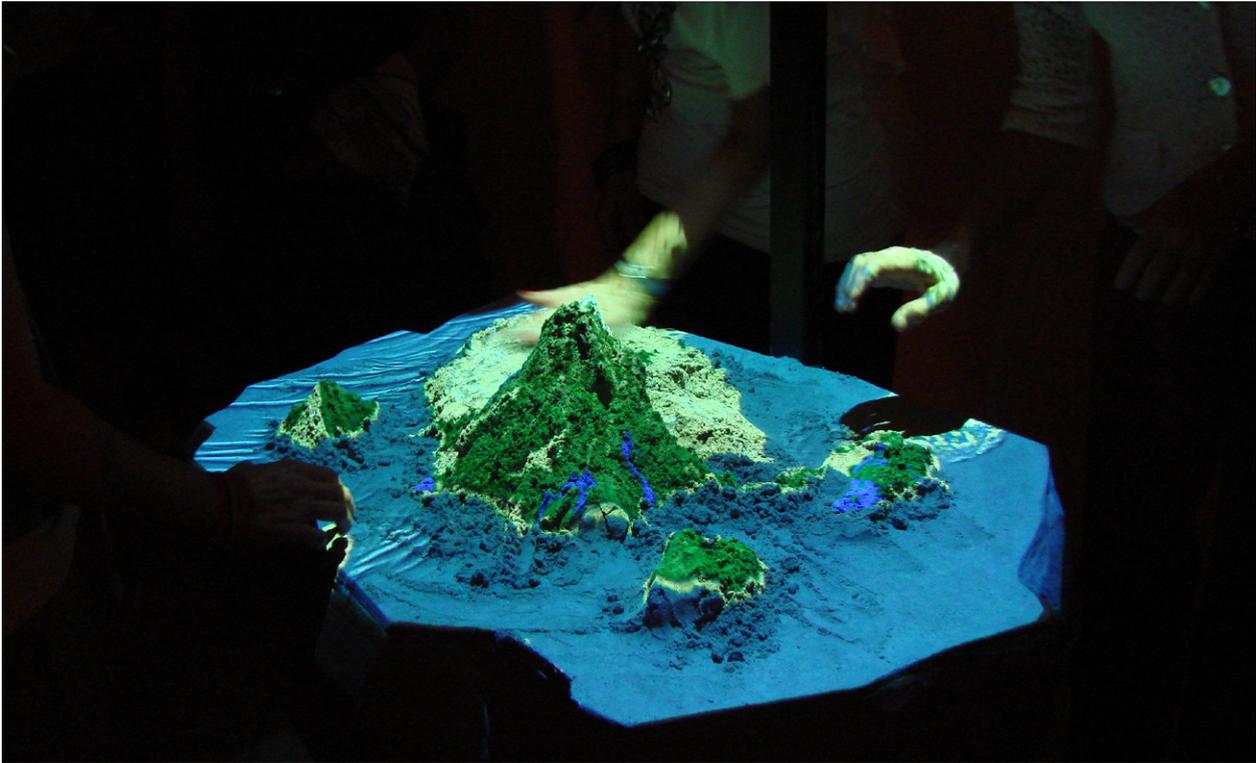
Las obras de las primeras tres ediciones fueron reunidas en la muestra *MediaLab. Proyectos 2008-2010*,<sup>60</sup> realizada en el marco del festival de cultura digital Art Futura y alojada en el edificio del ex Padelai, devenido en una nueva sede del CCEBA. El festival había sido ideado en España dos décadas atrás, y en 2010 tenía lugar por primera vez en Buenos Aires. Su programación comprendió exhibiciones y conferencias que fueron llevadas a cabo en diferentes sedes de la ciudad, como el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (Malba), el Centro Cultural Recoleta y el Espacio Fundación Telefónica. Asimismo, la muestra del MediaLab se desarrolló en el contexto del Encuentro *Cultura y media*, organizado por el Centro Cultural General San Martín con el apoyo del CCEBA, entre otras instituciones.

En una de las salas de exposición se erigió *Ecos de la impermanencia*, la obra realizada



**Figura 2**

Laboratorio de Producción CCEBA / MediaLab 2009.



**Figura 3**

Patricio González Vivo, *Efecto Mariposa*, 2011.

por Juan Pablo Ferlat durante la edición de 2009 [fig. 4]. El proyecto ofrecía una visualización tridimensional de las dinámicas de movimiento de un grupo de personas, previamente registradas en video de alta definición, cuyas interacciones habían resultado de ciertas pautas de comportamiento basadas en algoritmos de simulación de enjambres. Valiéndose de un software de posproducción, el artista posteriormente obtuvo imágenes vectorizadas de las figuras y procedió a cortar cada una de ellas en láminas de madera con un router de corte láser. Al superponer las seiscientas capas de madera en una escultura de dos metros de alto, la obra recreaba la secuencia temporal de los desplazamientos capturados por el video y buscaba investigar los puntos de intersección entre la simulación computacional y fenómenos de la naturaleza mediados por organismos vivos.

En otros proyectos instalativos, como el de

Paula Rivas, titulado *QUÁNTICA* [fig. 5], el comportamiento de la obra cinética era modificado por los desplazamientos del público. En este caso, las posiciones del conjunto de esferas que integraban la estructura de la obra variaban en función de la ubicación y cantidad de visitantes, de manera que la morfología de la instalación se encontraba en permanente cambio.

Asimismo, algunas propuestas interactivas avanzaban hacia el terreno de la vida artificial. *Efecto mariposa*, de Patricio González Vivo [fig. 3], consistió en una instalación integrada por una estructura de madera sobre la cual fueron dispuestas cenizas del volcán Puyehue, cuya erupción de 2011 produjo un fuerte impacto en la región patagónica. El artista utilizó la técnica del videomapping para proyectar sobre las cenizas un ecosistema simulado que podía ir siendo modificado por el público a través del movimiento

de sus manos. Los sucesivos desplazamientos eran captados por un sensor Kinect y, en consecuencia, el sistema de la obra respondía mediante la alteración de la topología y la atmósfera de la arquitectura virtual. Así, el público podía generar fenómenos como corrientes de viento u olas, los cuales, a su vez, eventualmente desencadenaban marmotos o propiciaban el desplazamiento de las nubes. El proyecto sugería una danza fractal e infinita<sup>61</sup> con el entorno, que buscaba demostrar cómo la vida puede aun superponerse a la destrucción provocada por las propias dinámicas naturales.

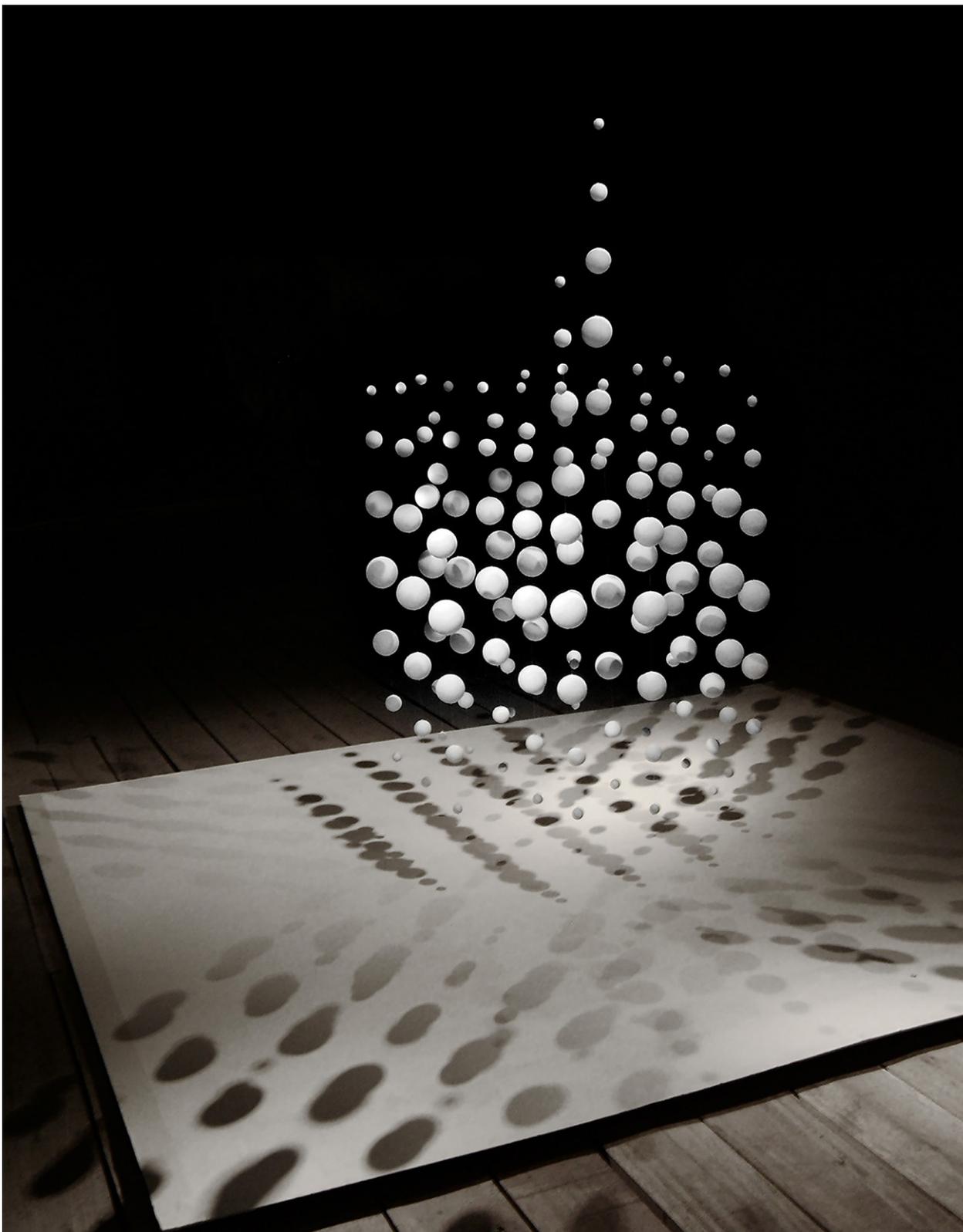
Por su parte, la electrónica analógica hizo su aparición en un proyecto como el de Leonello Zambón, titulado *DSLXFNS\_hardware inestable* [fig. 1] e integrado por diferentes electrodomésticos obsoletos y tecnologías caducas con los cuales el artista diseñó nuevos dispositivos "DSLXFNS", concebidos como máquinas sonoras disléxicas dispuestas en el espacio de exhibición. Motores de electrodomésticos, cintas magnetofónicas, discos de vinilo, televisores viejos, reproductores de casetes y otros componentes tecnológicos caídos en desuso funcionaban como instalación y performance en tiempo real. El artista sumó a la exposición de estos objetos su proyecto *Parasitophonia*, diseñado como un conjunto de módulos nómades montados sobre bicicletas y especialmente creados para emprender derivas por la ciudad "parasitando" datos urbanos.<sup>62</sup>

Muchos de los proyectos desarrollados en el Laboratorio tuvieron que enfrentar significativos desafíos técnicos a lo largo del proceso de investigación y desarrollo. De acuerdo con Emiliano Causa, una de las obras que suscitó una exploración profunda acerca de la resolución adecuada sobre la base de la propuesta de los artistas fue *Epitelia*, del colectivo artístico IQLab (Bernardo Piñero, Gerardo Della Vecchia



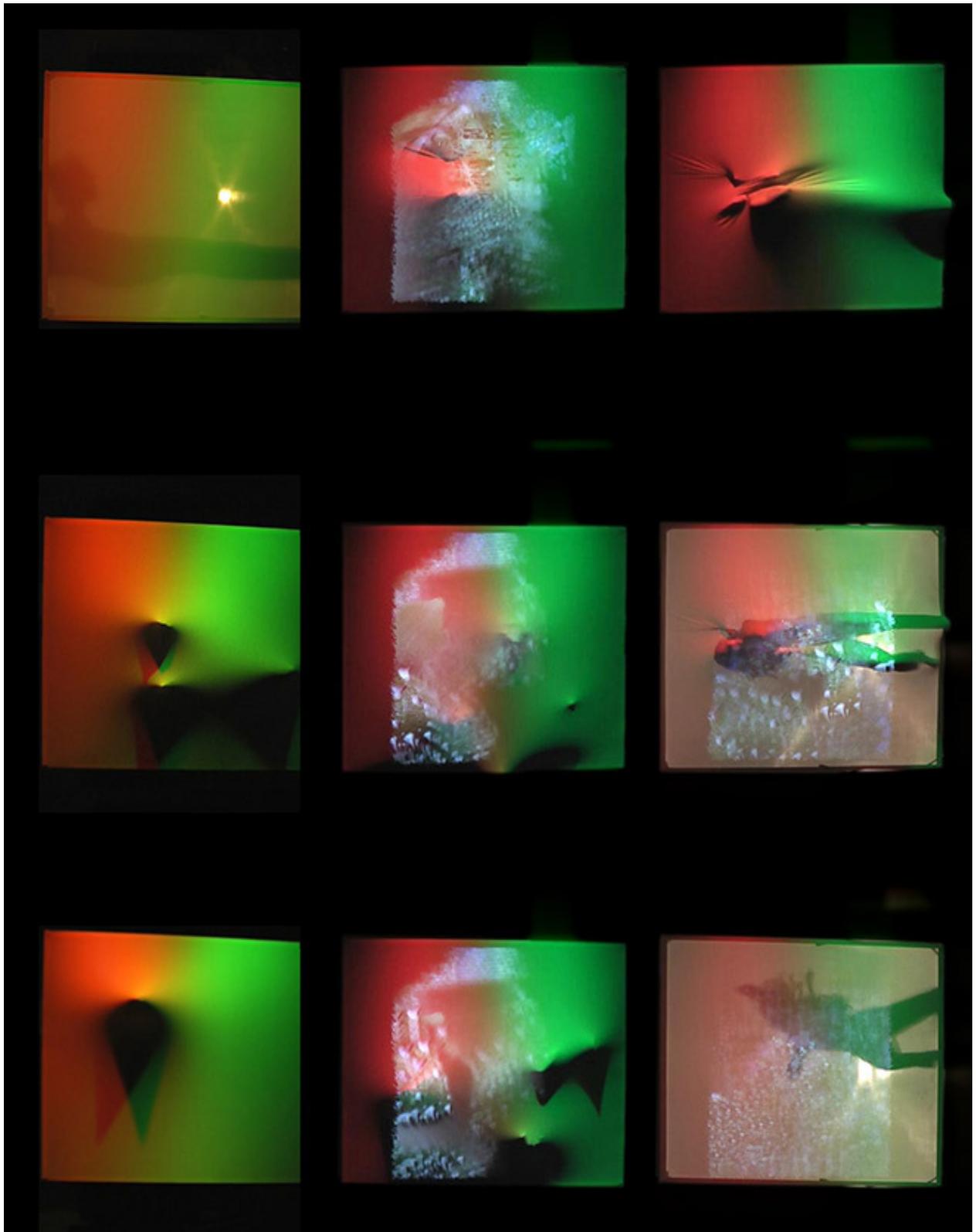
**Figura 4**

Juan Pablo Ferlat, *Ecos de la impermanencia*, 2009. Laboratorio de Producción CCEBA / MediaLab.



**Figura 5**

Paula Rivas, *QUÁNTICA*, 2009. Escultura robótica, 100 x 100 x 300 cm, esferas blancas, nylon y dispositivo robótico interactivo. Imagen © Rivas & Wloch Atelier. Laboratorio de Producción CCEBA / MediaLab.



**Figura 6**

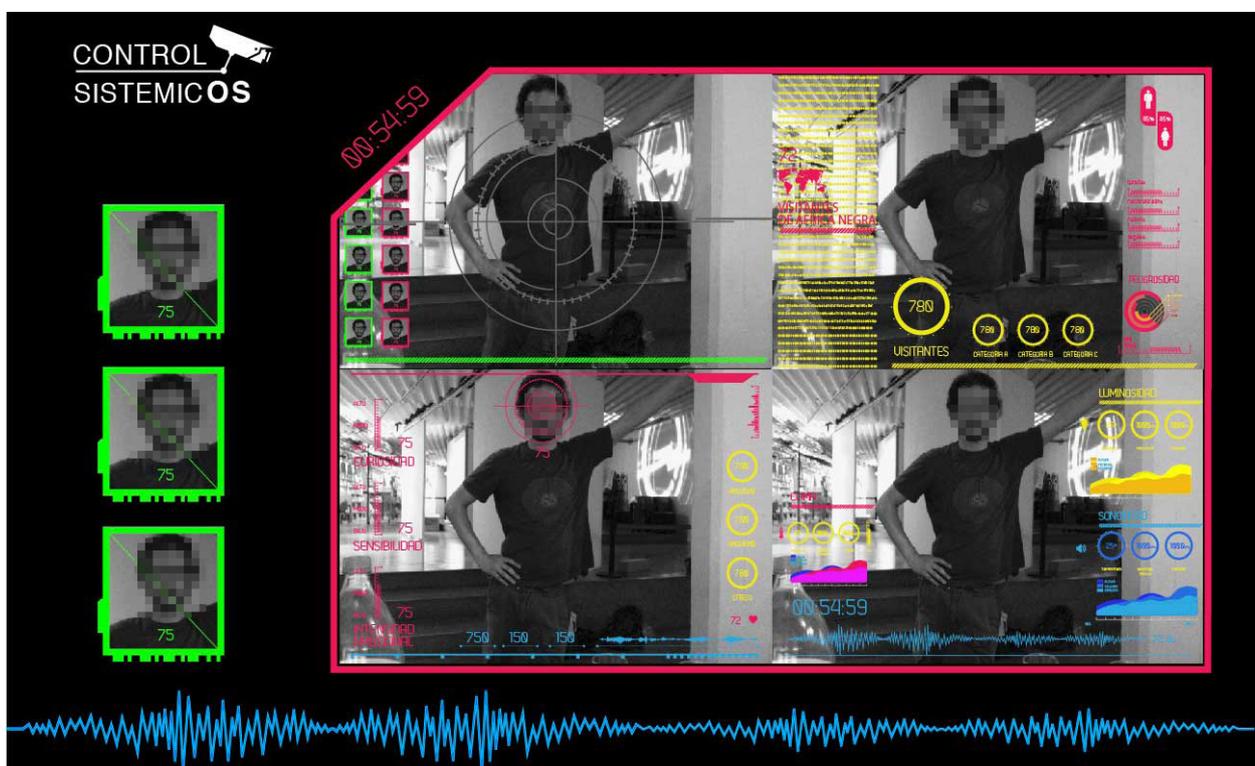
IQLab, *Epitelia*, 2008.  
Laboratorio de Producción CCEBA / MediaLab.

y Natalia Pajariño) [fig. 6]. Una pantalla sensible al tacto, realizada con tela elástica, funcionaba como interfaz física para la interacción. Detrás de ella, un *performer* dejaba entrever sus acciones y gestos aprovechando el carácter flexible del material. Los movimientos eran relevados por un sistema óptico de captura, de manera que las sucesivas deformaciones de la tela producían variaciones en las imágenes que eran proyectadas. En la medida en que el grupo avanzó con la producción, fue necesario enfrentar las dificultades ocasionadas por las herramientas empleadas y el tiempo acotado de investigación. Según el coordinador del Laboratorio, *Epitelia* dio cuenta de uno de los temas que aparecen con mayor frecuencia en la realización de obras artístico-tecnológicas: en un determinado momento, el colectivo optó por concentrarse en el diseño de la pantalla y la relación con el comportamiento del *performer*, más allá de que el sistema algorítmico comprendiera algún margen de

error. De esa forma logró alcanzar un proyecto sólido que cumplió satisfactoriamente con los objetivos propuestos.<sup>63</sup>

### 3.3. De Laboratorio a Maratón de Producción

Hacia fines de 2013 comenzó a proyectarse un nuevo espacio de producción que, en lugar de desplegarse durante varios meses de trabajo, pudiera concentrarse en algunas jornadas intensivas. Finalmente, en 2014, se implementó la nueva iniciativa, designada como Laboratorio Maratón de Producción. La actividad fue propiciada como un laboratorio intensivo para la realización colaborativa de una obra electrónica, coordinado por un artista invitado cuya experiencia en el ámbito de las artes tecnológicas permitiera guiar el proceso grupal. En cada edición fueron seleccionados entre doce y quince participantes para elaborar en conjunto un



**Figura 7**

Control SismicOS. Proyecto desarrollado en el Laboratorio Maratón de Producción 2014.



**Figura 8**

*La tenacidad.* Proyecto desarrollado en el Laboratorio Maratón de Producción 2015.

proyecto de arte y tecnología durante cuarenta y dos horas de trabajo –de allí el carácter maratónico del evento– divididas en cinco o seis encuentros. Durante las primeras dos reuniones, el grupo era convocado para encontrarse con el artista a conversar sobre posibles rumbos de la producción que sería acometida. Posteriormente, en el transcurso de dos fines de semana completos (treinta y dos horas totales), los participantes trabajaban en la consumación del proyecto. El Laboratorio Maratón de Producción no establecía prerrequisitos ni pautas que debían ser cumplidas por las obras; la única condición era que el proyecto resultante consistiera en una instalación.

La primera edición fue coordinada por Federico Joselevich Puiggrós, quien ya había participado de las actividades del MediaLab, tanto como autor de uno de los proyectos del Laboratorio de Producción en 2010 como en calidad de docente de un curso en el programa de Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte. La convocatoria de esta primera Maratón se focalizó en la proliferación de los sistemas de vigilancia que rigen en las sociedades contemporáneas y en cómo estos aparatos de control tienden a ser naturalizados, dado que “estamos constantemente siendo filmados, fotografiados y sensados, a veces incluso con nuestro conocimiento y, por omisión, nuestra aprobación”.<sup>64</sup> Desde esa línea conceptual, los siete participantes del grupo elaboraron la obra *Control SistemicoS*, una instalación con cámaras de vigilancia a través de la cual buscaban cuestionar las supuestas diferencias entre vigilantes y vigilados [fig. 7]. El proyecto fue montado en la sede del CCEBA de la calle Florida. Una habitación diseñada como un área de control permitía monitorear las situaciones que sucedían en otro espacio, mientras que una cámara filmaba a quien se encontraba allí mismo y transmitía su imagen afuera. El

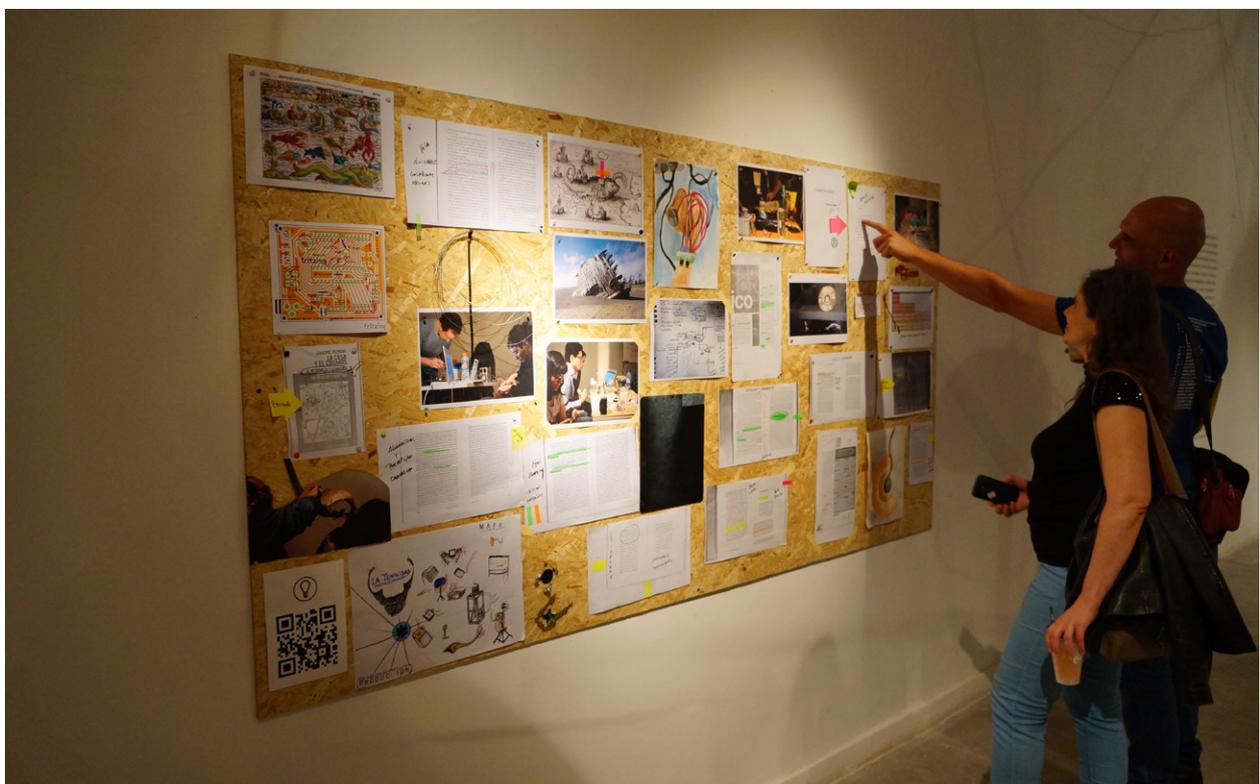
ámbito de *Control SistemicoS* era así definido como un espacio dinámico que superponía ambas funciones en roles intercambiables. El juego de control recíproco tendía a indiferenciar el adentro y el afuera para evidenciar el carácter paradójico del acto de controlar y asimismo encontrarse observado.

En 2015, Jorge Crowe estuvo a cargo de una nueva convocatoria del Laboratorio Maratón de Producción. La propuesta consistió esta vez en experimentar con la sonorización del espacio a través del empleo de sistemas electromecánicos, prescindiendo de las tecnologías tradicionales de amplificación del sonido. En los encuentros se indagaron las opciones proporcionadas por la percusión de motores y solenoides sobre superficies diversas, así como las relaciones entre los sonidos producidos y la arquitectura de la sala de exhibición. El proyecto resultante de las cuarenta y dos horas de trabajo colectivo fue presentado bajo el título *La tenacidad* durante el Encuentro *FASE 7*, inaugurado hacia fines de octubre del mismo año en el Centro Cultural Recoleta [fig. 8]. La séptima edición de este evento, dedicado desde 2009 a difundir diferentes prácticas ubicadas en la confluencia del arte, la ciencia y la tecnología, había sido organizada como un laboratorio de producción y exhibición de obras, trabajos en proceso y proyectos experimentales abocados a estos cruces. Los diferentes proyectos exhibidos en la muestra, entre ellos *La tenacidad*, eran acompañados por distintos materiales –fotografías, planos, bocetos, anotaciones– que documentaban los procesos creativos y sus respectivos desarrollos conceptuales [fig. 9]. Por su parte, el texto de presentación de la propuesta supervisada por Crowe planteaba la intención de volver audibles nuevas sonoridades: “Las señales, los flujos de electrones, las frecuencias audibles van de un lado a otro generando nuevas relaciones, otras resonancias, otros ritmos, otras tonalidades,

otros impases...".<sup>65</sup> Por ejemplo, en una de las islas que intervenían el espacio de la sala fue presentado el prototipo de *Cerámica sonora*, desarrollado por Silvia Barrios, donde una estructura contenía medallones de material vitrificado impreso, realizados en diferentes diámetros y espesores, y horneados a distintas temperaturas. La morfología y el tamaño de cada pieza permitían generar distintos sonidos graves, medios y agudos. Al ser activados, los componentes vibraban, colisionaban unos con otros y resonaban en el espacio circundante. Articulando distintos materiales y modos de hacer, el grupo de *La tenacidad* asumía explícitamente la lógica del *bricoleur*, entramando nuevas relaciones entre materialidades diversas, entre ellas bits, Arduinos, platillos, solenoides, campos magnéticos, cables, vidrio y cerámica.

Un año después, Leonardo Solaas fue el artista invitado a coordinar la Maratón lanzada en

2016. En esta ocasión, la actividad se anunció como un laboratorio de arte contemporáneo dedicado a la exploración de los sistemas generativos y las alternativas ofrecidas por este nuevo paradigma en la creación artística. El programa, en este caso, invitó a los participantes a investigar diferentes maneras de ceder el control de la obra a determinados procesos químicos, físicos, mecánicos, computacionales e inclusive sociales, los cuales acontecen con cierta independencia con respecto a la voluntad e intervención de los artistas: "Eso es lo que llamamos 'sistemas generativos': recursos para introducir el azar, la contingencia y el orden espontáneo en el proceso creador".<sup>66</sup> En el transcurso de los encuentros, el grupo experimentó la convergencia entre tecnologías digitales, la construcción de dispositivos físicos y el trabajo con materiales diversos. La experiencia colaborativa devino en la instalación *La emergencia de la imagen*, exhibida en noviembre en el marco



**Figura 9**

*La tenacidad*. Documentación de los procesos.



**Figura 10**

*La emergencia de la imagen.*  
Proyecto desarrollado en el Laboratorio  
Maratón de Producción 2016.



**Figura 11**

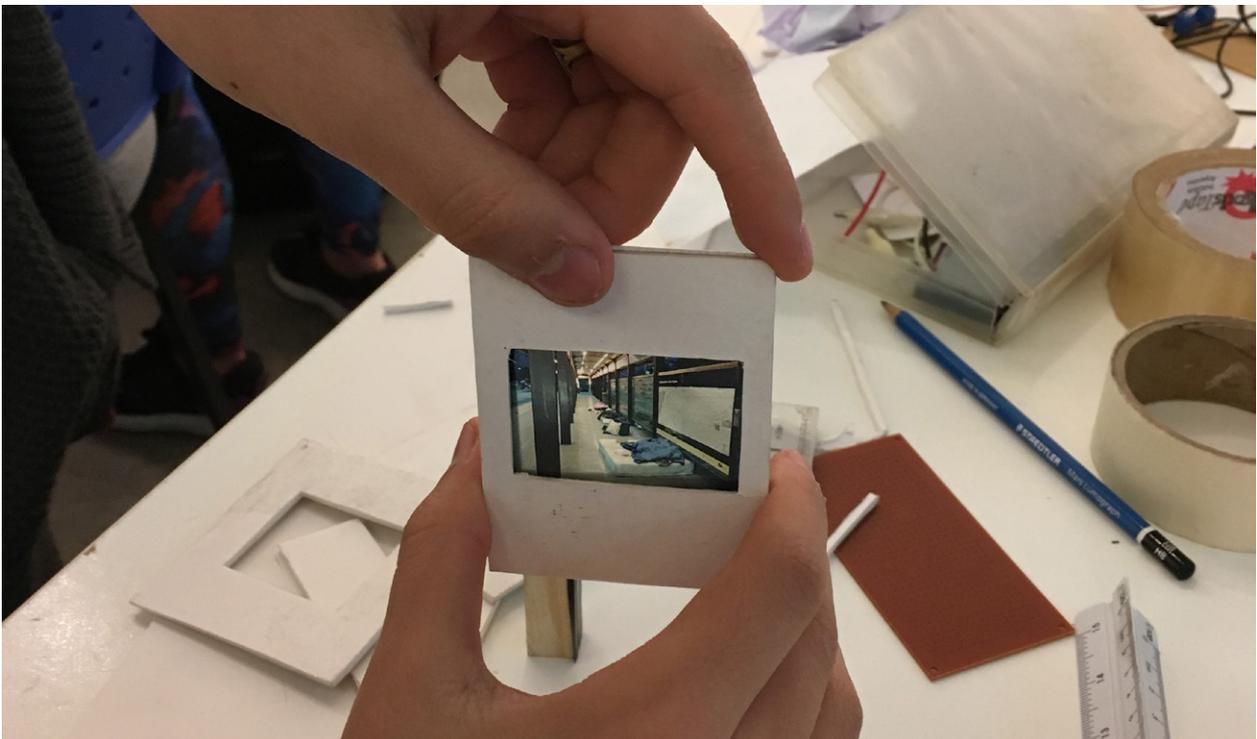
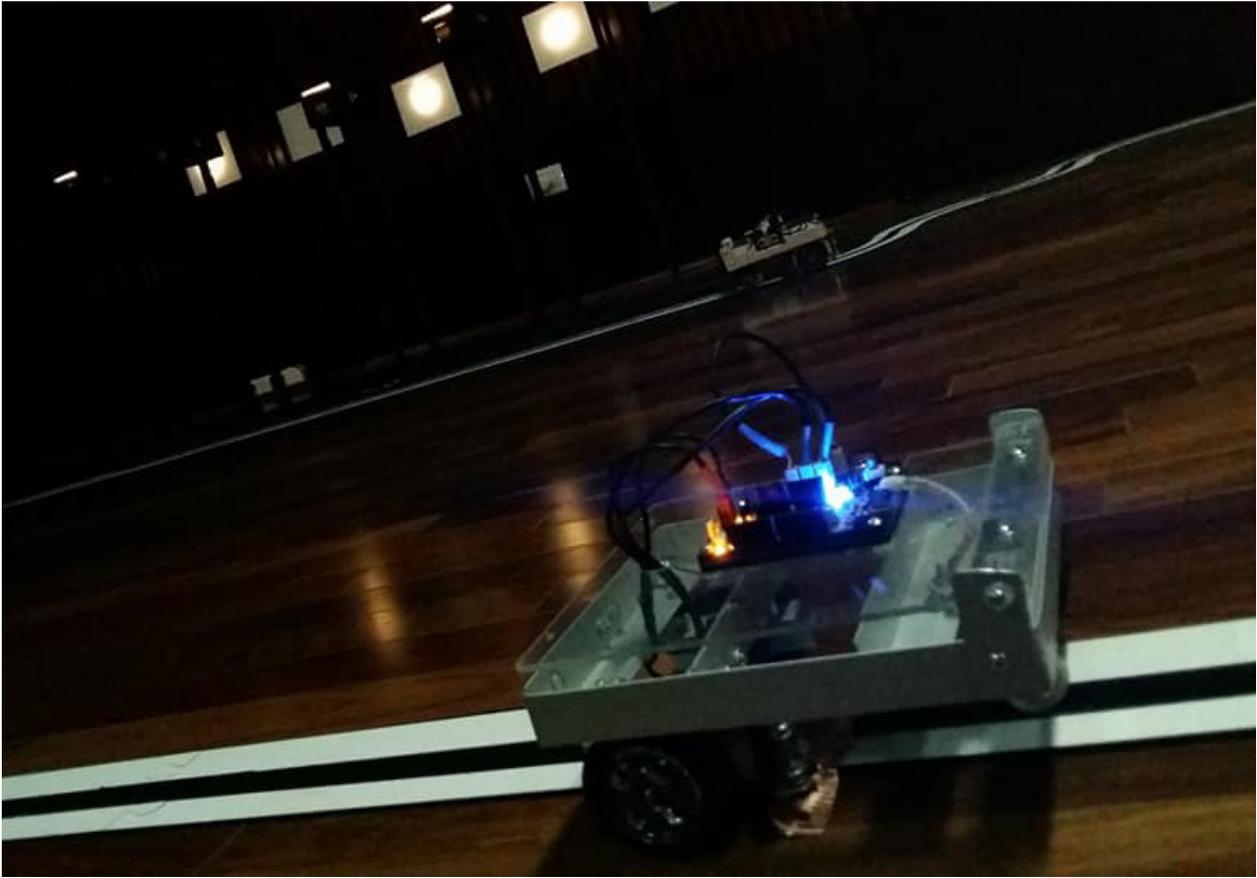
*La emergencia de la imagen.*  
Detalle del ejercicio de modelación en porcelana fría.

del Encuentro *FASE 8*, cuyo guión curatorial proponía repensar la praxis en el campo de las artes tecnológicas, interpelar las diferencias entre estas prácticas y otras obras contemporáneas, sondear las formas adquiridas por la confluencia disciplinaria en los procesos creativos, y ponderar los límites entre esta clase de proyectos y otros dispositivos, experimentos, máquinas y artefactos [fig. 10]. Los cuatro módulos de la instalación recorrían distintas formas adquiridas por la materia en propuestas objetuales, físicas, asibles y también intangibles. Cada nodo abordaba diferentes estadios de la materia y abría así un abanico de posibilidades materiales en relación con los sistemas generativos, constituido por proyecciones lumínicas, ensayos con líquidos y modelaciones en porcelana fría [fig. 11]. La presentación de la muestra describía el trayecto emprendido como la intersección de dos caminos. Uno de ellos se desplazaba de la dimensión corpórea hacia las materialidades inaprensibles, mientras que el otro iba de “la abstracción y la indeterminación a la figura reconocible y con nombre”.<sup>67</sup> En este desplazamiento simultáneo, *La emergencia de la imagen* discurría sobre las maneras en que la mente humana construye mundo a través de un continuum de “sensaciones puras”.<sup>68</sup>

Mientras que la primera edición de la Maratón exploró el tema de la vigilancia, la segunda volcó su atención hacia el campo sonoro, la tercera se concentró en los sistemas generativos, y la cuarta focalizó en el arte robótico. Bajo la tutoría de Daniel Álvarez Olmedo y Guido Villar, los encuentros llevados a cabo en 2017 redundaron en una instalación robótica interactiva que buscó imbricar nociones de mecánica, electrónica, sensado y programación que pudieran resultar accesibles para participantes de formaciones y perfiles diversos. El proyecto fue titulado *Indiferencias recorridas. Robots + circuitos + proyecciones sobre género,*

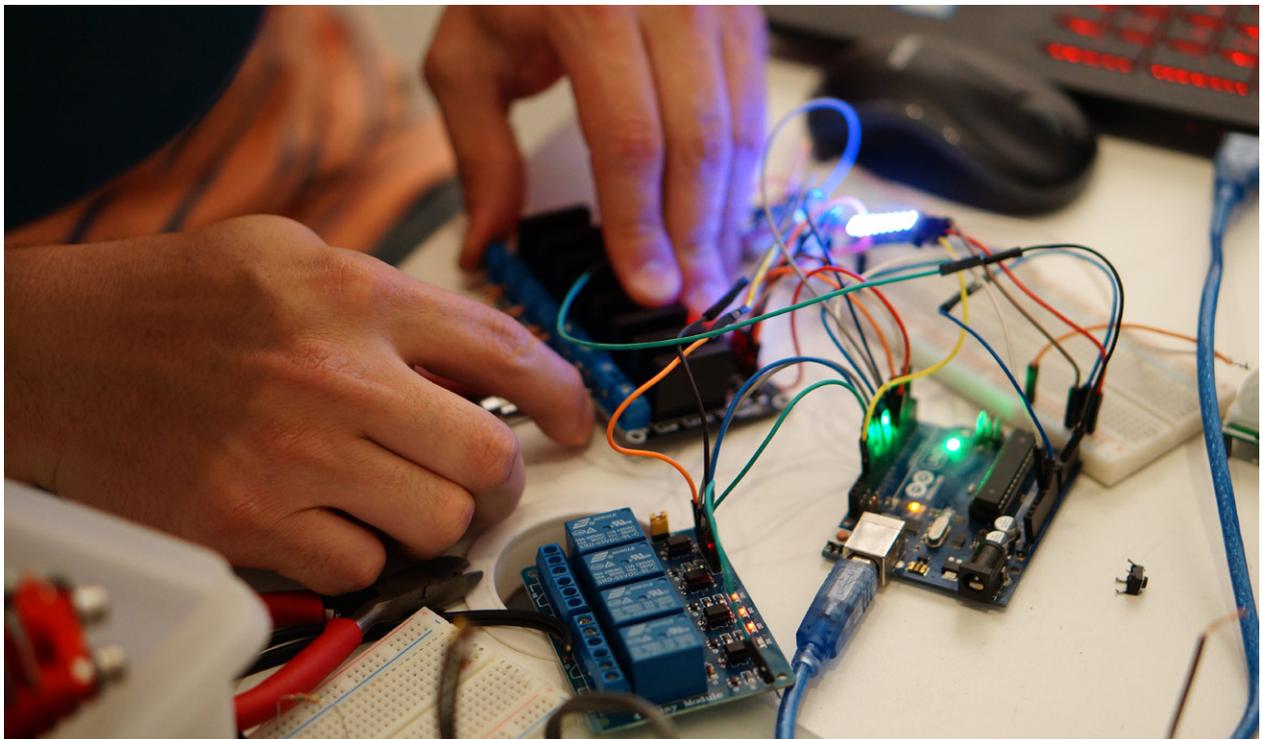
*trabajo esclavo e indigencia*, y se instaló en una de las salas de la planta baja del Centro Cultural de la Ciencia, durante el desarrollo del Encuentro *FASE 9* [figs. 12 y 13]. Tres dispositivos robóticos ensamblados circulaban en un circuito trazado sobre el piso de la sala de exhibición. Los dispositivos no se encontraban en continuo movimiento, sino que eran activados mediante sensores cuando detectaban la presencia del público. El recorrido se completaba con una serie de proyectores que presentaban imágenes referidas a la violencia de género, el trabajo esclavo y situaciones de indigencia.

Por su parte, Mariela Yeregui y Paula Guersenzvaig trabajaron en el Laboratorio Maratón de Producción de 2018 implementando una metodología diferente, al plantear el desarrollo de obras grupales en lugar de una gran propuesta colectiva. Las artistas lanzaron una convocatoria que tomó como motor el texto *Filosofía de la caja negra*, del teórico checo-brasileño Vilém Flusser, con el objetivo de crear un espacio de producción y pensamiento que motivara el desarrollo de una serie de micromundos poéticos y conceptuales posteriormente acoplados a partir de la noción de caja. La propuesta inicial aclaraba que dicho concepto era entendido en sentido amplio, en la medida en que concebía sus múltiples características, formatos e implicancias: “cajas negras, blancas, desplegadas, autocontenidas, transparentes, cúbicas, no-cúbicas, luminosas, etcétera”.<sup>69</sup> Presentada con el nombre de *Cajografías*, la muestra fue enmarcada en *Noviembre electrónico*, un evento anual dedicado a la cultura digital y las artes electrónicas organizado por el Centro Cultural General San Martín. En el texto de sala, el colectivo detallaba que el trabajo de intervención del espacio arquitectónico podía ser pensado en clave de “estados de caja”<sup>70</sup> [figs. 14 y 15]. Desde la intersección



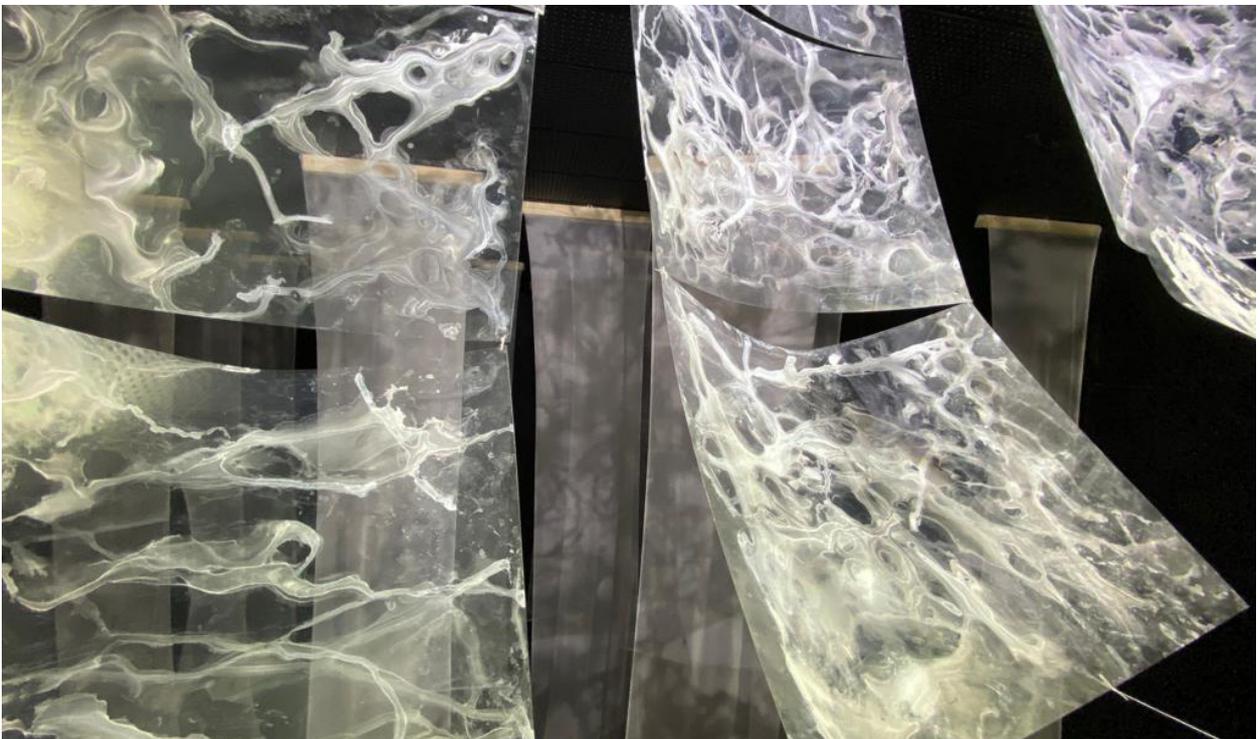
**Figuras 12 y 13**

*Indiferencias recorridas. Robots + circuitos + proyecciones sobre género, trabajo esclavo e indigencia. Proyecto desarrollado en el Laboratorio Maratón de Producción 2017.*



**Figuras 14 y 15**

*Cajografías*. Proyecto desarrollado en el Laboratorio Maratón de Producción 2018.



**Figuras 16 y 17**

*Babel*. Proyecto desarrollado en el Laboratorio Maratón de Producción 2019.

de distintos lenguajes y prácticas como la escultura, la performance y el sonido, las propuestas ensayaban diferentes modos de desocultar, deconstruir, amplificar y, más aun, destruir el concepto de caja en un espacio que destacaba el carácter “cubicular”<sup>71</sup> del ámbito intervenido.

El trabajo en torno a la arquitectura del espacio expositivo fue asimismo uno de los ejes de la convocatoria del Laboratorio Maratón de Producción de 2019. Eli Sirlin y Luis Bolster, ambos especialistas en el diseño de iluminación, orientaron el trabajo de los participantes hacia el desarrollo de una instalación multimedial e inmersiva presentada en una nueva edición de *Noviembre electrónico*, en el Centro Cultural General San Martín. El proyecto final, titulado *Babel*, constó de una estructura integrada por sucesivas capas de tela sobre las cuales se proyectaban texturas y formas generadas por proyectores y paneles reflejantes [figs. 16 y 17]. La idea planteada por el colectivo era provocar sensaciones que fueran percibidas por el público de manera gradual, en la medida en que fuera entregándose a la experiencia inmersiva. Las primeras dos fases del recorrido provocaban una cierta desmaterialización y fragmentación lumínicas, mientras que la segunda instauraba un gradiente centrífugo/centrípeto de reunión entre los elementos desasociados en la etapa anterior. Una tercera parte de la propuesta, designada “Hacia la oscuridad”, consistía en una instalación sonora interactiva basada en sonidos creados por los propios participantes de la Maratón, los cuales iban siendo ejecutados de acuerdo con el desplazamiento del público por la sala.

En paralelo al Laboratorio de Producción y la Maratón de Producción, el MediaLab fue organizando otras instancias de difusión de conocimiento teórico y práctico sobre determinadas temáticas emparentadas a las abor-

dadas por aquellos programas. En muchos casos, se trató de iniciativas novedosas que buscaron promover la reflexión acerca de ciertos campos de investigación que aún no se encontraban instalados en nuestro contexto. Tales fueron los casos de las charlas y conferencias “Soldando resistencias para hacer arte: circuit bending y electrónica low-tech” (2011), por Jorge Crowe, Leonello Zambón y Leo Nuñez; “La biotecnología como herramienta de creación artística” (2010), a cargo de Joaquín Fargas; “El arte robótico de los humanoides” (2011), impartida por Marcela Riccillo; y “Arte, tecnología y medioambiente” (2011), por Joaquín Fargas y Judith Villamayor. Actividades semejantes demostraron el interés del MediaLab por impulsar un extenso programa de formación en la escena del arte y la tecnología en la Argentina.

---

## Notas

54. Desde 2009, el grupo se encuentra conformado por Emiliano Causa y Matías Romero Costas.
55. Causa, E. (2010). “Laboratorio de Arte y Tecnología”, *Cibertronic*, nº 6, p. 2. (Disponible en: [http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota8/Emiliano-Causa\\_laboratorio-de-arte-y-tecnologia.pdf](http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota8/Emiliano-Causa_laboratorio-de-arte-y-tecnologia.pdf)).
56. *Ibid.*
57. Laboratorio de Producción (2008). “Convocatoria para la presentación de proyectos en el Laboratorio de Producción”. (Recuperado de: <http://convocatorias.zoomblog.com/archivo/2008/03/>).
58. Laboratorio de Producción (2010). [“MediaLab abre la convocatoria a artistas...”], s/t. (Recuperado de: <https://ramona.org>).

ar/node/30420).

General San Martín. Manuscrito inédito / texto de sala.

59. Causa, E. y Romero Costas, M. (2010). *CCEBA-MediaLab Proyectos 2008-2010*. Buenos Aires: Centro Cultural de España en Buenos Aires, p. 2.

71. *Ibid.*

60. La muestra fue exhibida entre el 3 de noviembre y el 18 de diciembre de 2010.

61. ["CCEBA en FASE 4"], s/t. (Disponible en: <http://www.cceba.org.ar/v3/ficha.php?id=1439>).

62. Causa, E. y Romero Costas, M. *CCEBA-MediaLab Proyectos...*, *op. cit.*, p. 12.

63. Causa, E. *Laboratorio de Arte...*, *op. cit.*, p. 4.

64. ["Maratón de Producción 2014"], s/t. (Disponible en: <http://www.cceba.org.ar/old/maraton-de-produccion/>).

65. Di Palma, C. (2015). "[La tenacidad]". Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta. Manuscrito inédito / texto de sala.

66. ["Laboratorio Maratón de Producción 2016"], s/t. (Disponible en: <http://www.cceba.org.ar/old/laboratorio-maraton-de-produccion-2016/>).

67. ["FASE 8.0. Encuentro de arte, ciencia y tecnología"], s/t. (Disponible en: <http://www.cceba.org.ar/old/fase-8-0/>).

68. *Ibid.*

69. Guersenzvaig, P. y Yeregui, M. ["Laboratorio Maratón de Producción 2018"], s/t. (Disponible en: <http://www.cceba.org.ar/medialab/laboratorio-maraton-de-produccion-2018>).

70. ["A partir de la estética de caja..."], s/t. (2018). Buenos Aires: Centro Cultural



# **BONUS TRACK I**

# Entrevista a Emiliano Causa y Matías Romero Costas

*Jazmín Adler (JA): ¿Cómo fue que comenzaron a trabajar en el CCEBA y de qué manera dieron inicio a esta nueva etapa del MediaLab hacia 2008?*

Emiliano Causa (EC): Yo fui convocado primero por Gustavo Romano, para asistirlo en la versión del MediaLab que estaba llevando adelante. Había abierto un primer laboratorio, hizo una convocatoria abierta y me llamó en 2007 para secundarlo en esa ocasión. Esta iniciativa coincidió con un momento en el que Gustavo se fue a España. Lidia Blanco, a partir de entonces, me convocó para llevar adelante un proyecto para 2008.

Matías Romero Costas (MRC): La parte de Gustavo estaba pensada para proyectos que venían de España. Nuestro proyecto, en cambio, tuvo que ver con impulsar la escena local.

EC: Sí, cuando Lidia me llama, lo que me pregunta es si ya hay un movimiento local en relación con el arte y la tecnología, y yo le respondo que efectivamente ya existe mucha gente trabajando en esto. Entonces me pide que empiece a mover la escena a través de talleres y otras actividades. En ese momento le comenté a Lidia que era frecuente que la gente confundiera laboratorio con equipamiento y entonces pensara que comprar computadoras era armar un MediaLab. En realidad, cualquier espacio es contención de la gente. La gente necesita tiempo más que

computadoras, y la manera de que puedan tener tiempo es dándoles dinero. Para hacer un MediaLab, por lo tanto, hay que armar un programa donde los asistentes reciban sostén para su producción y eso permita disponer de tiempo. Y lo otro que le dije a Lidia es que hay que estar todas las semanas en un horario determinado para que la gente pueda ir a tener un seguimiento de sus proyectos. Así nació el Laboratorio de Producción. Como siempre trabajo en equipo, lo traje a Matías para hacer este trabajo conmigo. Nosotros veníamos trabajando juntos en Bio-pus, en la UNA, en la Universidad Nacional de La Plata, en los posgrados... veníamos tejiendo un vínculo fuerte hacía siete años. Entonces lo invité y él se sumó.

MRC: En la sede de Florida, el espacio que había sido anteriormente pensado como MediaLab era la famosa jaula: había unas mesas en un espacio de 5 x 4 con computadoras por silla, como estaciones de trabajo.

EC: Nosotros propusimos abrir un espacio y sostenerlo en el tiempo. La única manera de fomentar el compromiso era que también nos comprometiéramos yendo días fijos en la semana. Durante cinco meses los proyectos seleccionados contaban con dinero de producción, tres horas semanales de supervisión y cuatro instancias de evaluación.

MRC: Nosotros dábamos asistencia técnica, y

también el Laboratorio estaba vinculado a los talleres de producción. Se armaba un circuito donde las dos cosas funcionaban juntas.

EC: Lidia era visionaria en varias cuestiones, y también lo fue con este tema. Buscó promover el campo de formación dictado por docentes argentinos y no traer todo de España. Diego Alberti, Jorge Crowe, Diego Diez, Christian Parsons, Leo Solaas y tantos otros artistas tuvieron un espacio en el CCEBA para dar cuenta de lo que hacían y para poder formar también.

*JA: Me gustaría preguntarles por los cambios que fueron percibiendo en el tipo de proyectos que se desarrollaron en el marco del Laboratorio de Producción. Creo que ese aspecto permite valorizar la iniciativa del CCEBA más allá de las cuatro paredes de la institución y, además, puede funcionar como un buen termómetro de las transformaciones que fueron aconteciendo en la escena del arte y la tecnología en Buenos Aires.*

EC: Supimos leer una demanda que estaba apareciendo en ese momento. La Fundación Telefónica, con todo lo generosa que fue con la escena, tenía el espacio alucinante de Interactivos coordinado por Mariano Sardón y Rodrigo Alonso, una puerta de entrada al campo del arte y la tecnología. Pero tenía el talón de Aquiles de que no terminaba de mostrar el trabajo producido en taller (ni daba dinero para realizarlo). Mientras que Telefónica traía docentes y artistas de afuera, nosotros fuimos buscando visibilizar la gente que estaba trabajando acá.

*JA: Teniendo en cuenta que la idea de arte tecnológico fue cambiando a lo largo de los años, y de a poco se fue especializando la escena, ¿cómo fueron ustedes modificando la convocatoria en el transcurso de los años?*

EC: En ese momento nosotros teníamos una idea del arte y la tecnología que apuntaba a empujar las fronteras: por ejemplo, talleres de arte y matemática, talleres de bioarte, etc. En 2008 buscamos diferenciarnos del Premio MAMbA-Fundación Telefónica, y la idea del Laboratorio entonces no era solo dar un premio, sino también acompañar todo el proceso con sucesivas evaluaciones. Eso definía mucho el nivel de obra que se iba produciendo a lo largo de ese proceso. En los primeros años, la convocatoria se dirigió a instaurar ese formato. Cuando llegó 2010 nosotros ya teníamos una lectura de lo que era el arte electrónico en la Argentina y dónde estaban ciertas fronteras, y ahí empezamos a trabajar en torno a tres ejes: conectividad, interfaces y comportamientos. Ese es un esquema con el que yo vengo trabajando hace tiempo.

*JA: Pienso que es un buen desafío y entrenamiento el de escribir un proyecto como "carta de intención", pero también hacerlo sabiendo que en algún momento ese proyecto va a tener que ser materializado. Es un equilibrio entre lo utópico y lo posible.*

MRC: En la elección de los trabajos también fuimos afinando la selección en relación con las muestras. En el Laboratorio de Producción los proyectos se tenían que mostrar, y entonces había que pensar cómo cada uno iba a ser montado con el resto y la viabilidad que tenían para poder ser llevados a cabo.

EC: También era una época del arte electrónico en la cual había gente de distintas artes que tomaba la multimedia o lo electrónico como una especie de decoración de las obras. Había también mucha obra que no funcionaba, entonces el acompañamiento de los cinco meses buscaba mejorar el nivel de lo que se mostraba.

MRC: Nuestra ventaja era que teníamos experiencia en producción y podíamos detectar y seleccionar aquellos proyectos que eran viables y que eran factibles de hacer.

EC: Nosotros pertenecemos a la primera camada de artistas técnicos. Inauguramos la generación de Diego Alberti, Leo Nuñez, Leo Solaas, etc. Artistas que tienen un discurso sobre lo que quieren hacer, pero también saben cómo hacerlo. Parte de la impronta del MediaLab tuvo que ver con eso también, con detectar la factibilidad técnica. Lidia siempre recordaba que el CCEBA quería obras que funcionaran y pudieran exponerse. Todos los años, de las cuatro seleccionadas, teníamos una obra de riesgo. Con esa nos dábamos lugar para la incertidumbre, es decir, estaba bueno lo que proponía, pero había un riesgo de que no pudiera concretarse. Las otras tres funcionaban seguro.

*JA: ¿En qué aspectos la Maratón de Producción continuó con las iniciativas anteriores y en qué sentidos inauguró nuevas búsquedas y desafíos?*

MRC: Lo proyectual, el desarrollo de obra y la instancia de muestra fueron conservados por la Maratón. La novedad fue lo colaborativo y el tema de convocar a un artista con experiencia para que trabajara con gente que se estaba conociendo ahí. Gente nueva, con menos experiencia, con ganas de aprender y experimentar para hacer una obra pieza en conjunto. Ya fuera trabajando como colaboradores o diseñando la propuesta de obra.

EC: Al Laboratorio lo llevó puesto la crisis de España en tiempos de Rajoy, donde el MediaLab pasó a tener un 10% del presupuesto del año anterior. Ahí desapareció el Laboratorio y casi desaparece también el MediaLab. Hubo unos años de transición donde tuvimos que reducir mucho nuestro trabajo. A fines de 2013 reaparece la idea de hacer algo, pero no había el presupuesto que te-

níamos antes para pagar la producción de obra y todos los recursos humanos implicados. Entonces tuvimos que encontrar una alternativa para reactivar la misión del Laboratorio, pero con menos costos. Ahí se nos ocurrió la idea de lo "maratónico" y creamos un laboratorio que durara 42 horas. Para elegir a los coordinadores apuntamos a gente que tuviera mucha pericia técnica además de artística. Por eso arrancamos con Federico Joselevich y seguimos con Jorge Crowe. Pero para la segunda o tercera Maratón nos dimos cuenta de que lo más importante era que los artistas invitados tuvieran claro el manejo grupal y la cuestión discursiva por sobre la técnica.

*JA: ¿Cómo piensan que aquellas iniciativas pioneras, impulsadas desde 2008, repercutieron en la escena actual del arte y la tecnología en la Argentina? Considerando tanto su labor dentro del MediaLab del CCEBA como las tareas de docencia, ¿cómo describirían esta escena hoy?*

EC: En principio, el MediaLab del CCEBA dejó su huella dentro de los Centros Culturales de España. Es un espacio muy particular y no terminó de replicarse en Córdoba ni en Rosario. Cuando fui a presentar el proyecto del MediaLab al Encuentro de Fablab en Perú ya era una referencia latinoamericana. Venían y me preguntaban qué hacíamos y cómo lo hacíamos. Incluso venía gente de otros centros culturales a ver el MediaLab del CCEBA y se desilusionaba cuando descubría que era un espacio vacío. Yo les explicaba que el MediaLab éramos nosotros. Hoy en día el MediaLab es uno de los programas más importantes del CCEBA. Hasta 2011 cumplió muy bien la función de marcar un contrapunto con respecto a Telefónica, lo cual fue muy beneficioso para ambos. Las dos instituciones aportaron y dieron lugar a la escena. Cuando Paula Perissinotto, de FILE, vino a Buenos

Aires se sorprendió por la cantidad de oferta de arte electrónico, teniendo en cuenta que la Argentina, en relación con el Brasil, está en lugar de desventaja desde el punto de vista de potencia económica. El otro elemento que funciona acá muy fuertemente son las universidades que generan carreras de grado y posgrado sobre arte y tecnología; que brindan una increíble oferta cultural y que tienen demanda de espacios que, lamentablemente, la región no puede satisfacer. El 90% de las cosas que pensamos para el MediaLab las pensamos desde la universidad: ¿qué necesitan nuestros alumnos? ¿Qué les gustaría poder hacer? Por ejemplo, necesitan un espacio para exponer, y también precisan el dinero para producir sus proyectos.

MRC: Un dato no menor es que de las cinco o seis carreras de arte y tecnología de Buenos Aires, nosotros estamos en cinco de ellas. Conocemos bien la demanda y la oferta a nivel de formación y de recursos humanos en las universidades.

EC: Empezamos a capacitar en los terrenos en los que nos hubiera gustado recibir capacitación a nosotros. La escena sigue estando en desventaja si comparamos la cantidad de pensadores y de artistas con los espacios para mostrar. No hay espacios. Creo que ahora está habiendo un *revival* de la escena, como una reactivación, si consideramos que hacia 2012 o 2013 casi le damos un certificado de defunción. Sin embargo, me da un poco de pena que todo un circuito independiente que en su momento había surgido no haya podido sostenerse en el tiempo. Cuando Telefónica y el CCEBA se tuvieron que correr me parecía que era el momento para que la escena independiente creciera, pero no ha logrado perdurar. Sin embargo, en términos generales, creo que de 2008 para acá ha experimentado un gran crecimiento. Se diversificaron los referentes y, de hecho, fueron apareciendo nuevos eventos, nuevos espacios, etc.



# **BONUS TRACK II**

# Entrevista a Jorge Crowe

*Jazmín Adler (JA): En 2008 participaste de la primera edición del Laboratorio de Producción con Ana Alvarado. ¿Cómo fue esa experiencia?*

Jorge Crowe (JC): Esa fue mi primera incursión en el universo de la tecnología en general. Yo venía estudiando teatro de objetos con Ana en un afán de indagar en la corporalidad, un tema que en las artes plásticas suele quedar desdibujado. A mí lo objetual hacía rato que me interesaba, venía construyendo objetos, fabricando juguetes. Después se armó un pequeño elenco con ganas de trabajar con proyecciones, disparar audios en escena, emplear la tecnología en el escenario, usar computadoras, parlantes, etc. Yo empezaba a vislumbrar esas cuestiones, pero no tenía idea de electrónica, de programación ni nada de eso. Presentamos el proyecto en CCEBA, quedó seleccionado y Ana estaba detrás de él, porque para el resto de los alumnos todo eso era bastante ignoto. Para mí fue una gran revelación. Yo venía haciendo mi duelo de las artes plásticas, y en el camino se empezó a abrir todo esto. También ese año entré al Taller Interactivos del Espacio Fundación Telefónica. En el Laboratorio de Producción del MediaLab conocí a Diego Alberti y a Leo Nuñez, ellos ya venían con mucha experiencia y conocimiento técnico. Sintonicé con la pedagogía de Emiliano y con su rigurosidad. Todavía en 2008 estaba articulado el espacio internacional con Gustavo Romano, y en ese momento vino Arcángel Cons-

tantini y dio un taller de hardware hacking. Yo todavía no sabía prender motores, pero armaba objetos con chatarra, encendiendo luces rudimentariamente y demás. Emiliano me dijo que lo que yo hacía efectivamente era hardware hacking y me contó que venía un artista de México a trabajar ese tema. El taller de Arcángel me fascinó. Internet no era lo que es ahora, en esa época alguien tenía que bajarte la data que estaba en Internet. Además Arcángel dejó copias de los libros clásicos de aprendizaje de electrónica en el universo artístico, como *Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking*, de Nicolas Collins, y *Getting Started in Electronics*, de Forrest Mims. De hecho, armé mi primer circuito en ese taller que dio Arcángel en el CCEBA, esa fue mi primera experiencia en la electrónica. Vino también Manuel Rocha Iturbide, referente del arte sonoro. Conocer a estas personas, aprender hardware hacking, estudiar processing con Emiliano y todas esas instancias me permitieron entender que este era mi territorio, que había redes de afectos y que existía una comunidad además de la información.

*JA: El Laboratorio tenía una dinámica de bastante libertad en el desarrollo de los proyectos, pero también había una supervisión de los avances. ¿Cómo funcionaba la propuesta?*

JC: Había revisiones de los proyectos, se hacían devoluciones intermedias, había que presen-

tar estados de avance... en eso entendí rápidamente el rigor de Emiliano y lo fui llevando. Además, si bien se participaba como elenco en la experiencia, me mandaron a mí porque yo era el encargado de la técnica en escena. Básicamente participé yo del Laboratorio y Emiliano me fue indicando cómo hacer lo que quería. Ahí conocí por primera vez la palabra Arduino e integré también el taller de David Cuartielles en 2008. Él trajo las primeras placas, todavía acá no se conseguían. Trajo unas cincuenta placas en un bolso y las vendió al costo.

*JA: En 2009 diste el taller “Electrónica lúdica: (juguetes programables)” junto a Diego Diez y, en 2011, “ELECTRONES LIBRES! (aparatos sonoros hechos en casa)”.*

JC: Se inscribieron como ciento setenta personas en uno de los talleres, fue una locura. Fue la situación de estar en el lugar indicado en el momento indicado en el que Arduino, electrónica DIY, hardware hacking y electrónica sonora empezaban a ser temas que interesaban. Teníamos que elegir veinte personas como máximo, pero se inscribieron muchísimas más. Al final elegimos sesenta. En ese taller estaban Javier Bustos, Mene Savasta, Pablo Riera, Pablo y Cecilia Reche, Patricio González Vivo... mucha gente que admiro muchísimo. Funcionó muy bien, pero fue una apuesta por la cantidad de gente que participó.

*JA: ¿Era un público muy heterogéneo?*

JC: Sí, mucha gente del ámbito del arte sonoro, pero también empezaba a configurarse el universo *maker*, que después derivó para otro lado vinculado al emprendimiento tecnológico. Había gente también de arquitectura y de diseño de imagen y sonido. Yo no recuerdo haber dado un taller para tantas personas. Estuvo muy bueno.

*JA: Y después de esto vino tu coordinación de la Maratón de Producción en 2015.*

JC: Esa fue una experiencia muy linda, si bien era un desafío grande. Tenía una pata conceptual sólida a partir de una idea que traje, y sobre esa base fue surgiendo el proyecto que se tituló *La tenacidad*. Me gusta mucho Liliana Herrera, y hay una letra que dice: “Fiel a mi tempestad pude naufragar”. Y fui con esa idea de provocar un naufragio. El naufragio no siempre es un accidente, a veces uno necesita llegar a la costa con los restos de lo que quedó. Prendió muy bien la propuesta. Ahí fue importante fidelizar a un núcleo duro. Eran veintiséis participantes y nueve se comprometieron muchísimo. Inclusive tuve la asistencia de algunas personas que fueron sostenes importantes para el grupo. Y Carolina Di Palma se encargó de escribir los textos. La muestra final fue en una sala del Centro Cultural Recoleta, en el marco del Encuentro *FASE*. Fue un montaje muy sereno, y el mismo *framework* sostenía cualquier error de funcionamiento. Había un gran *feedback loop* de señal que se retroalimentaba. Recuerdo mucho registro anónimo en las redes sobre *La tenacidad*, gustó mucho. Fue un buen ejercicio de colectivización y de soltar el control. No empecinarme, no ser capitán. Y el mejor resultado es que el grupo estaba feliz el día de la inauguración.

*JA: ¿Qué lugar dirías que ocupó el CCEBA en la escena del arte y la tecnología en Buenos Aires?*

JC: El CCEBA era un espacio que se sentía propio, más allá de la carga institucional, donde había redes de afecto, de conocimiento, de vinculación. Pude entrar en contacto con referentes internacionales que vinieron a la Argentina y no volvieron nunca más, y trajeron mucha información. Mi devenir a partir del contacto con Arcángel, Manuel y David fue totalmente fundacional. Luego también ese doble juego de financiar la producción pero también acompañarla y

dar soporte técnico. Nos encontrábamos el mismo día en el mismo horario, y había que cumplir con una carga horaria. No sé si existía otro lugar que hacía eso. Y todo eso me fue formando. Además, dar talleres en un lugar como el CCEBA me dio un espacio de visibilidad muy valioso.

# **BONUS TRACK III**

# Entrevista a Leonardo Solaas

*Jazmín Adler (JA): Has formado parte de distintas actividades organizada por el Media-Lab del CCEBA desde sus primeros tiempos y fuiste una figura importante para los programas de formación que la institución fue ofreciendo a lo largo de los años. ¿Cómo fue que entraste en contacto con el CCEBA?*

Leonardo Solaas (LS): Ya nos conocíamos con Emiliano Causa del ámbito de Fundación Telefónica. Yo hice Interactivos hacia 2006, y gané el Premio MAMbA-Fundación Telefónica en la categoría de imagen digital. Recuerdo bien el taller de sistemas generativos, en 2010. Ahí estuvieron Juan Pablo Ferlat, Daniel Álvarez Olmedo y varias personas que después fueron amigos. Fue la primera vez en que le di cierta consistencia u orden a eso que hasta entonces era una práctica mía con sistemas generativos. Hice una pequeña historia y reflexión teórica sobre esos temas y los compartí con otros, lo cual fue una suerte de inicio para mí en el tema. Luego hicimos una experiencia que fue pionera y difícil, que fue una versión de ese taller en un *streaming* para Chile y Uruguay. Creo que era pedirle un poco mucho a la tecnología del momento, porque la tecnología era complicada. Pero fue muy interesante intentarlo.

*JA: El título de ese taller era "Sistemas generativos: cómo adiestrar a la computadora para que haga arte en lugar de uno". Es decir que vos ya estabas pensando en algunas cuestio-*

*nes vinculadas a este aspecto de ceder el control a la máquina y otros temas que seguiste investigando a posteriori.*

LS: Sí, era una forma un poco chistosa de designar lo que después se desarrollaba de manera más seria y conceptual durante el taller, que tenía que ver con cierto cambio de paradigma en la manera de encarar la producción artística, pasando de una noción del control y dominio de los materiales para la expresión, de una idea venida de un plano insondable de la interioridad del artista, a dejar que algo suceda, es decir, poner en marcha un proceso donde se genera algo que uno no prevé ni controla por completo. Se pone en acción el autómatas, el Frankenstein toma vida, y la agencia, la producción de esa obra producto final está más repartida entre la parte humana y no humana de esta colaboración creadora.

*JA: Un pasaje del artista como genio inspirado a una concepción de artista contemporáneo que, como bien comentás en alguno de tus textos, excede el terreno del "arte tecnológico".*

LS: Claro, un ejemplo en este sentido como contrapunto de esa idea de artista que heredamos de la Modernidad clásica es Sol LeWitt, el santo patrono del arte generativo, aunque nunca tocó una computadora ni nada tecnológico, pero puso en escena de manera nítida, depurada y clara esta cues-

tión de trabajar a partir de un algoritmo, de un conjunto de reglas para la creación de una obra que tiene consecuencias variadas. Deshace la relación de contigüidad física entre obra y artista. Se suponía que cada pincelada del cuadro había salido de la mano del artista y, por lo tanto, era una emanación de su cuerpo y su talento en el dominio de la materia. Acá se abre una brecha, porque el artista ni siquiera tiene que estar presente para que la obra se ejecute. Cuando LeWitt dice que la idea es una máquina que hace arte hay que entender la idea de manera muy diferente a la idea que la musa le susurraba al oído al artista romántico. La idea es un algoritmo.

*JA: La idea en minúscula, no Idea con mayúscula. Esa es una diferencia con respecto a la concepción metafísica de las artes.*

LS: Absolutamente. Me parece que la asociación con las computadoras es contingente, aunque muy relevante, porque son dispositivos que se prestan de manera muy natural a poner en movimiento sistemas de reglas arbitrarios, mundos simulados. Pero así y todo son contingentes, y se puede pensar la generatividad mucho más allá de ese soporte digital. Hay muchos ejemplos de sistemas químicos, físicos, biológicos. Hay un cambio del papel del artista, de la manifestación de una interioridad, de ciertos pensamientos e ideas, a un rol más retirado. El artista da un paso atrás y su trabajo es el diseño de un sistema que se pone en acción y hace algo donde el artista ya no está. Sigue estando, pero mira desde una distancia. En todo caso hay una ida y vuelta. El sistema hace algo y luego el artista lo modifica para llevarlo a un lado determinado, y así se da un proceso iterativo que tiene mucho de investigación y experimentación. El artista se pone así en un lugar de experimentación creadora, de conocimiento del espacio de posibilidades.

La obra es un rastro visible de ese proceso y de ese espacio de posibilidades que en sí es invisible y abstracto. Las obras son como ventanas o puntos de vista, rastros, de las posibilidades de esos sistemas. Es pasar de un paradigma *top-down*, lineal, predecible, donde hay un origen que genera una cadena causal que va a desembocar en un determinado efecto, a un proceso que tiene más bien la topología de una red, donde hay una serie de elementos en interacción, y esas interacciones no tienen una sola dirección, van y vienen. Se producen circuitos de influencia mutua, de retroalimentación que hacen que todo ese proceso sea mucho más difícil de predecir y controlar.

*JA: Esta lógica bottom-up propia de los comportamientos emergentes, y en conexión con los sistemas generativos, que había sido el foco del taller de 2010, fue también un tema central en la Maratón de Producción en 2016.*

LS: Sí, ese año tuve el gusto de ser convocado como coordinador de la Maratón, una oportunidad fabulosa de contar con el espacio, el tiempo y el grupo para pensar en un proyecto de producción artística colectivo, con el fin muy específico de una muestra ya programada a fin de año donde se presentarían los resultados de todo ese proceso. Fue un desafío en el cual yo propuse esta idea –quizás un poco ambiciosa– de inventar entre todos sistemas generativos no digitales. Sistemas de baja tecnología, dispositivos de generación de forma o de producción de efectos sensoriales a partir de dispositivos *low tech*. Fue intenso, complicado, y llegamos finalmente a un resultado satisfactorio, pero con mucho trabajo, y de compromiso muy fuerte de mi parte y de varios de los participantes de esa experiencia.

*JA: Recuerdo bien esa sala del Centro Cultural Recoleta en que se exhibieron los resultados de*

*la Maratón durante la edición de FASE de 2016, y la verdad es que la muestra fue muy interesante.*

LS: Claro, yo me diría a mí mismo que debería haber llevado la cosa un poco más formada. Llevé este impulso de poner en movimiento un proceso de creación colectiva realmente abierto. Yo no iba con ninguna idea predefinida de cómo iban a ser las obras. Lo que hice fue poner en marcha un proceso de *brainstorming* colectivo donde empezamos por ver un montón de ejemplos de obras que se podrían enmarcar en el campo de los sistemas generativos no digitales, hablamos algunas cosas desde un punto de vista más conceptual o teórico y, a partir de ahí, inauguramos un proceso de *brainstorming*, con ejercicios en grupo, con recolección de ideas. Luego comenzamos a ordenar esas ideas y ver cuáles nos parecían más interesantes. A pesar de que parecía que teníamos mucho tiempo de trabajo, faltó tiempo. Pienso que habría que haber regulado el grado de apertura y dejar zonas de construcción colectiva y de trabajo conjunto, pero con algunos parámetros un poco mejor definidos de antemano.

*JA: Me interesa la concepción de low tech que mencionabas recién. Puede ser un buen ejemplo de tecnologías relativamente sencillas, asequibles, pero de acuerdo con una estética que no respondía a lo low tech: la muestra estaba muy prolijamente montada, los cables no quedaban al descubierto, la iluminación era muy planeada y cuidada.*

LS: Era *low tech* en un sentido muy literal, es decir que había tecnología como leds de alta potencia, pequeños motores que hacían dar vuelta cosas, un proyector de diapositivas viejo intervenido y un Arduino que controlaba un pequeño motor que hacía girar una cinta por adentro de ese proyector... había un poco de tecnología pero, efectivamente,

modesta, lo cual no quiere decir *low tech* en el sentido de una exhibición de artefactos obsoletos, no era esa la idea. Y una de las obras no tenía nada de tecnología, en todo caso era resultado de un juego social. Me refiero a una grilla de formas realizadas en porcelana fría. Todos los integrantes del grupo (treinta y dos, si mal no recuerdo), con la misma cantidad de masa de modelado, tenían que dar forma en cinco minutos a una palabra que yo les proponía. Si decía "caracol", cada uno tenía que modelar un caracol en cinco minutos. Se jugaban entonces varias cosas: la habilidad o cierto estilo con la materia y, por otro lado, la idea que tenían de un caracol. Era una especie de registro y materialización de las representaciones mentales de distintos objetos del mundo. En algunos casos las formas eran más parecidas, pero después había "extraterrestres" o cosas que admiten ideas diferentes, más abstractas o ambiguas. Después armamos una grilla con eso que era un montón de miniaturas blancas en porcelana fría, que pusimos sobre una inmensa mesa revestida con una tela negra y la iluminamos. Era muy fascinante, porque al mismo tiempo era como una visualización de datos, donde las filas eran los participantes y las columnas eran las distintas palabras que habían estimulado esas figuras. Se jugaba una pregunta por la organización, cómo ponerle orden a todo eso. Es un ejercicio de taxonomía imposible dentro de un conjunto de formas azarosas. Todo el tiempo imponemos un orden a una multiplicidad salvaje.

*JA: Es un buen ejemplo del algoritmo no computacional. Una palabra y la "máquina" -en este caso las personas- generaba un output.*

LS: Definitivamente, en este caso el autómatas era una dinámica social.

*JA: La Maratón fue una instancia diferente*

*con respecto a los talleres que habías dado previamente en el MediaLab e incluso a lo que impartirías después.*

LS: Fue llevar a la práctica cosas de las que había hablado muchas veces en términos teóricos, como esta cuestión de que no necesariamente los sistemas generativos responden a un sistema computacional. La idea fue entonces demostrarlo.

*JA: En 2018 impartiste el Taller “Laboratorio de arte de sistemas” y ahora, ya en pandemia, el seminario “Afectos y algoritmos”. Si comparamos estos talleres con los que habías dado en los primeros tiempos del MediaLab, ¿encontrás diferencias entre la escena actual y aquella anterior? Creo que la posibilidad de dar talleres en una misma institución a lo largo del tiempo permite ir registrando los cambios en la escena. Vas viendo cómo cambia el grupo y percibís cuál es el feedback.*

LS: La experiencia de 2018 fue muy interesante, porque el laboratorio de arte de sistemas fue parecido a la Maratón, pero sin la presión de tener que producir una muestra. Fueron cinco encuentros como un experimento a ver qué pasaba haciendo algo mitad teórico y mitad práctico, lo cual no es muy habitual. Me parece que fue una buena experiencia, variada. En la primera mitad de cada encuentro yo exponía un tema teórico acerca de estas cuestiones de las que venimos hablando, mostraba algunos ejemplos de obras que me parecían representativas de eso que había discutido en un plano más abstracto, y después hacíamos un par de ejercicios que en algunos casos eran más de collage, otras veces más de construcción con elementos, y en otros casos más dibujísticos a partir de ciertas consignas. Tenía que ver con trabajar con sistemas de reglas relativamente sencillas, de poca tecnología. En cuanto a la composición del grupo, se

notaron algunas diferencias que ya habían aparecido en la Maratón. La primera es simplemente numérica: en los talleres iniciales de 2008 o 2010, éramos un grupo fervoroso pero reducido. Siempre más o menos los mismos que íbamos circulando por las distintas oportunidades que había. Muy pronto nos conocimos entre todos. En estos años más recientes las convocatorias son más amplias, circula gente que no conocías y que eventualmente después tampoco volvéis a ver. Inclusive hay que seleccionar porque no hay lugar para todos. Es una expansión interesante y que aporta mucha variedad. Te encontrás con gente que proviene de ámbitos diversos, como artistas, arquitectos, programadores. En el seminario de este año, “Afectos y algoritmos”, se habían inscrito doscientas ochenta personas y de ahí tuvimos que seleccionar cien para la videoconferencia. Finalmente terminaron siendo ochenta y cinco que se quedaron hasta el último encuentro, no hubo deserción durante el seminario. Hubo gente de Venezuela, Chile, Uruguay. Esa fue una consecuencia positiva de la virtualidad forzada por la pandemia.

*JA: ¿Cómo describirías el rol desempeñado por el MediaLab del CCEBA en la escena del arte y la tecnología en Buenos Aires a lo largo de los años?*

LS: Para mí ha sido como un hogar, desde prácticamente los inicios en este campo de cruce entre arte y tecnología. En aquel momento eran dos hogares, el MediaLab y Fundación Telefónica. Pero Telefónica dejó de estar y entonces el MediaLab tuvo la virtud añadida de la continuidad. Siempre estuvo y sigue estando; en una escena con tanta falta de continuidad como la argentina para quienes nos dedicamos al arte, esa permanencia es un privilegio fabuloso. Ha habido otros ámbitos, galerías, etc., en los que también encontré cierta contención, pero también

dejaron de estar. Es difícil mantenerse en el tiempo. Siempre me he sentido muy acogido, muy bien recibido en el MediaLab del CCEBA. Es un lugar muy particular en el que siempre hubo flexibilidad y apertura para dar cabida a diferentes propuestas, incluso las heterodoxas y creativas. Siempre me dieron lugar para hacer mis experimentos con la mayor flexibilidad. El MediaLab es un punto de referencia y un lugar de pertenencia en mi trabajo como artista y como teórico.

44



# Redes de cooperación y formación

## 4.1. Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte

Cuando el MediaLab impulsó los primeros Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte, en 2008, muchos de los campos que asociaban la creación artística con la experimentación tecnológica todavía se encontraban escasamente difundidos en la Argentina. Desde el lanzamiento del programa, los cursos discurrieron sobre diseño de nuevas interfaces físicas para el arte, net art, inteligencia y vida artificial, sonido digital, arquitectura de la información para diseñadores, video digital, impresión 3D, bioarte, videojuegos, gestión de contenidos para la web, técnicas de VJ, animación, electrónica para artistas, tecnologías para el teatro, programación y arte generativo, entre muchas otras prácticas, herramientas y saberes.

Los talleres en general comprendían seis encuentros de cuatro horas de duración, y los participantes eran seleccionados en función de sus antecedentes y conocimientos técnicos en relación con la temática del curso. En 2008, Leonardo Solaas ofreció el “Taller de tecnologías para el net-art”, Emiliano Causa coordinó “Inteligencia y vida artificial aplicadas al arte”, y Matías Romero Costas y Tarcisio Pirotta estuvieron a cargo del curso “Nuevas interfaces físicas para el arte”. Un año más tarde, Diego Pimentel dictó “Arquitectura de la información para diseñadores”,

Raúl Lacabanne dio el taller “Escultura digital para artistas visuales”, Mariano Cura organizó “Sonido digital para músicos”, Christian Silva impartió “Gestión de contenidos para la web. Sistemas, plataformas, servicios” [fig. 1], Ezequiel Netri ofreció “SUPERCOLLIDER. Programación para el procesamiento y síntesis de audio en tiempo real”, y Jorge Crowe y Diego Diez estuvieron a cargo de “Electrónica lúdica (juguetes programables)”.

En 2010 los talleres siguieron expandiendo sus propuestas para incorporar nuevos procesos, medios y formatos que evidenciaban una escena en pleno crecimiento. Entre otros cursos, el MediaLab organizó “Bioarte: La biotecnología como herramienta de expresión artística”, dictado por Joaquín Fargas [fig. 2]; “VJ para artistas visuales”, por Federico Joselevich [fig. 3]; “Síntesis y localización espacial del sonido en tiempo real”, por Pablo Cetta; “Arte multimedial y su interacción con la danza”, por Gabriel Gendin; “Técnicas de animación mixta (digitales y analógicas”, por Gumersindo Serrano Gómez; “Electrónica para artistas con Arduino”, por Diego Diez; “Realización en arte con nuevas tecnologías”, por Ivan Ivanoff y José Render (Estado Lateral); “Edición y montaje de video digital”, por Diego Alberti; y “Del sonido al material musical”, por Carmelo Saitta.

Tanto la producción artística en relación con la electrónica como las posibilidades de apli-



**Figura 1**

“Gestión de contenidos para la Web. Sistemas, plataformas, servicios”, taller dictado por Christian Silva, 2008. Foto: Guido Bonfiglio.



**Figura 2**

“Bioarte: La biotecnología como herramienta de expresión artística”, taller dictado por Joaquín Fargas, 2010.

cación de los desarrollos tecnológicos en distintos ámbitos de las artes fueron temas que reaparecieron en talleres llevados a cabo en los años subsiguientes. Cabe mencionar, entre ellos, “Proyectos de obra electrónica, encrucijadas y derivas”, a cargo de Mariela Yeregui; “Videojuegos artísticos”, dictado por Daniel Benmergui; “Tecnología aplicada a las artes escénicas”, ideado por Diego Alberti y Fabián Nonino; y “ELECTRONES LIBRES! (aparatos sonoros hechos en casa)”, coordinado por Jorge Crowe. Las temáticas de los talleres realizados en 2011 fueron continuadas en cursos posteriores. En 2012, Diego Alberti volvió a trabajar las opciones brindadas por la aplicación tecnológica en el ámbito de las artes escénicas a través del taller “Introducción a las técnicas de captura de movimiento”, mientras que Andreas Daniel Matt y Alejandro Baranek abordaron la plataforma *Imaginary*, en el curso difundido bajo el título “Matemática interactiva para artistas”.

Por su parte, los temas de hackerismo y *Do it yourself* protagonizaron los talleres “La orquesta electrónica DIY” y “*Hackeo 3D: Mapping/Proyecciones/Escaneo/Impresión*”, de Constanza Piña y Christian Parsons, respectivamente, ambos dictados en 2013. Contenidos afines fueron tratados también en 2015, en el “Taller de herramientas de software libre para animación stop motion profesional”, impartido por Dante Sorgentini. Por otro lado, la impresión 3D constituyó el foco del taller “Metamáquinas: fabricación digital aplicada a la construcción de herramientas para la práctica artística”, dictado por Juan Pablo Ferlat en 2015 [fig. 4], y de algunos cursos desarrollados en los años posteriores. Entre ellos, “Taller de arte generativo en 3D / Taller de arte generativo tridimensional, a cargo de Federico Marino, en 2015; “¿Es posible hacer arte con impresoras 3D? Tecnologías de impresión 3D para la producción artística (estrategias y abordajes)”, por Mariano Giraud y Juan Pablo Ferlat, en 2018; y “Nuevas tecnologías en la es-

cultura: de la realidad virtual a la impresión 3D”, coordinado por Giraud, en 2019. Particularmente, el campo del arte generativo fue trabajado en el “Taller de arte generativo para artistas visuales y multimediales. Técnicas concretas para una producción digital”, dictado por Emiliano Causa, en 2014; “Processing para artistas. La programación como recurso creativo para el dibujo digital”, por Agustín Ramos Anzorena, en 2016; “Laboratorio de arte de sistemas”, por Leonardo Solaas, en 2018, y, en 2020, “Taller introductorio de live coding con TidalCycles”, por Iris Saladino, así como “Afectos y algoritmos: el lugar del arte en un mundo de máquinas”, impartido por Solaas. Algunos de estos conceptos también formaron parte del programa de los cursos de Ricardo Iglesias “Estéticas tecnológicas: utopía, mito y control en el arte robótico, electrónico y net.art”; “Uso creativo de leds y microcontroladores para el arte”, de Diego Alberti; y “Taller de visualización para artistas y comunicadores. Técnicas concretas de computación gráfica”, de Andrés Colubri, en 2015.

Otras temáticas específicas, como la experimentación olfativa y el bioarte, aparecieron en los cursos de Martín Bonadeo, “Taller de experimentación olfativa para artistas visuales. Historia natural del olfato y su posible aplicación en prácticas artísticas” (2015), y Joaquín Fargas, “Taller de bioarte” (2016). Por su parte, Federico Mounes, en 2014, dictó “Introducción al diseño de videojuegos para artistas y principiantes”, el mismo campo abordado en 2020 por Julieta Lombardelli y Laura Palavecino en “Creatividad proyectiva y la subjetividad de género. Videojuegos desde una mirada transdisciplinar”. Desde una perspectiva diferente, el video ocupó asimismo un lugar central en el “Taller de realidad aumentada y video mapping para artistas”, ofrecido por Emiliano Causa, Lisandro Peralta y Daniel Loaiza en 2019. Ese mismo año fueron también impartidos cursos teóricos como “El arte electrónico en Iberoamérica”,

por Rodrigo Alonso, y “Prácticas artísticas y tecnologías en el arte argentino contemporáneo”, a cargo de quien escribe estas páginas. El taller dictado por Cristian Reynaga, en 2018, difundido como “Taller de tecnologías para curadores y afines”, también comprendió una metodología teórica.

Otros talleres impartidos en 2020 en modalidad virtual en el contexto de la pandemia fueron “Desarrollo de instalaciones artísticas en espacios virtuales”, por Eugenio Taboada y Sergio Baretto, y el laboratorio “Cuidados (en)mascarados”, por Mariela Yeregui y Laura Nieves, donde las artistas compartieron estrategias poéticas y políticas implementadas en una coyuntura crítica, particularmente en torno a ciertos ejes como proximidad de los cuerpos, gestualidad, acción y funcionalidad.

La fecunda programación de cursos, talleres y seminarios dictados a lo largo de los años fue complementada por las actividades del MediaLab destinadas al acompañamiento de proyectos de creación artística. Al tiempo que la iniciativa del Laboratorio de Producción, desarrollada entre 2008 y 2011, facilitó un espacio para idear y difundir proyectos artístico-tecnológicos en el medio local, los Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte consolidaron un espacio de formación liderado por una nueva generación de artistas y docentes.

## 4.2. Talleres en Red

Otro programa de formación creado por el MediaLab del CCEBA fue el de los Talleres de Red, una iniciativa desarrollada durante 2010 y 2011. Coordinado por la sede porteña del Centro Cultural de España, y llevado a cabo en colaboración con los Centros Culturales de España de Córdoba, Rosario, Montevideo y Santiago de Chile, el proyecto propuso te-

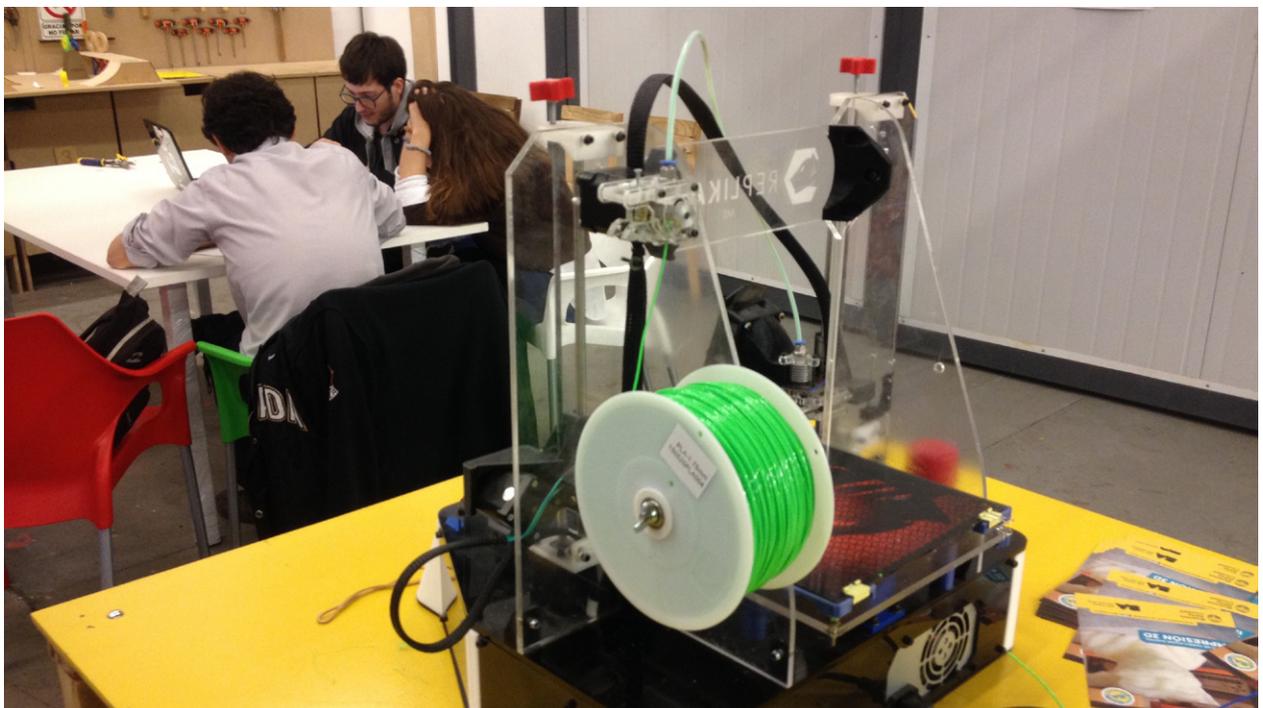
jer una red de intercambio de conocimientos y experiencias colectivas en torno a las intersecciones entre el arte, la tecnología y la comunicación. El programa comprendía una serie de cursos dictados en distintas sedes en simultáneo. Mientras que en una de las ciudades el taller se impartía de forma presencial, este se transmitía por *streaming* a través de Ustream en las otras locaciones. Para poder acceder a las videoconferencias, quienes participaban de forma remota ingresaban a una plataforma de e-learning que funcionaba como campus virtual. Este espacio se encontraba contenido en una plataforma Moodle alojada en un hosting del CCEBA. Allí los participantes tenían acceso a los contenidos del taller y podían incluso establecer una comunicación con el profesor, los tutores y otros integrantes del grupo. Christian Silva y Alejandro Alfonso brindaron la asistencia técnica y didáctica requerida para poder conectar virtualmente las distintas sedes y diseñar los talleres. Alfonso venía trabajando en el ámbito de la educación a distancia, de modo que se desempeñó como el coordinador pedagógico encargado de explicar a los talleristas cómo adaptar los contenidos de los cursos a este tipo de formato online, considerando que se trataba de un contexto que recién empezaba a explorar las posibilidades brindadas por la transmisión en directo a través de Internet.

En 2010, Buenos Aires fue la sede de los talleres “Sistemas generativos: Cómo adiestrar a la computadora para que haga arte en lugar de uno”, por Leonardo Solaas, y “Programación visual avanzada”, a cargo de Fabricio Costa Alisedo. El primero rastreó aspectos conceptuales e históricos sobre el arte generativo y se trabajó sobre algunos tipos de sistemas generativos específicos. En el caso del segundo taller, el foco estuvo puesto en la optimización de las técnicas de creación y procesamiento de la imagen digital, no sola-



**Figura 3**

"VJ para artistas visuales", taller dictado por Federico Joselevich, 2010. Foto: Guido Bonfiglio.



**Figura 4**

"Metamáquinas: fabricación digital aplicada a la construcción de herramientas para la práctica artística", taller dictado por Juan Pablo Ferlat, 2015.

mente en tiempo real, sino también en las instancias de creación de gráficos y escenas tridimensionales. Por su parte, Yamil Burguener, desde Córdoba, estuvo a cargo del curso "OpenLab. Nuevas interfaces, nuevos instrumentos, ¿nuevos discursos?", donde trabajó la captación de datos, la manipulación de multimedia interactiva y las posibilidades de la creación en tiempo real mediante el desarrollo de algoritmos programables. Dardo Ceballos ofreció desde Rosario el taller "Webperiodismo cultural iberoamericano - Romper las cadenas y tomar las redes", cuyos contenidos revisaron el impacto del proceso de convergencia digital en los modelos de producción y sustentabilidad de los medios de comunicación y las industrias culturales; Christian Oyarzún dictó en Santiago de Chile "Visualización de datos", el cual abordó las opciones creativas de las visualizaciones dinámicas, el manejo de datos y la programación; y Gabriel Galli, en Montevideo, impartió el seminario "Arte, tecnología y medialidad", donde buscó proporcionar herramientas conceptuales para abordar de manera crítica la confluencia entre arte, vida, cultura y tecnología.

En 2011, durante el segundo año del programa Talleres en Red, los cursos estuvieron a cargo de Rodrigo Alonso en Buenos Aires, Juan Manuel Lucero en Córdoba, y Fabricio Caiazza e Inne Martino en Rosario. Alonso dictó "Una aproximación a la historia del arte tecnológico en América Latina", cuyo objetivo fue ofrecer un acercamiento a la historia de estas prácticas en la región para conocer las experiencias desarrolladas hasta el momento, definir sus fundamentos y sentar las bases para estudios ulteriores. En el taller "Narrativa Transmobile urbana", impartido desde el Centro Cultural España Córdoba, Lucero introdujo al público en las alternativas de construcción de narrativas transmediales a través del empleo de pla-

taformas como YouTube y Twitter, y el uso de dispositivos como teléfonos inteligentes y distintos tipos de cámaras digitales. En Rosario, Fabricio Caiazza e Inne Martino dictaron "La tecnología comienza en tu cabeza. Diseño de comunicación para iniciativas culturales", donde proporcionaron herramientas para el diseño web y la comunicación gráfica en soportes físicos y electrónicos, a ser implementadas por proyectos culturales tanto individuales como colectivos.

Si bien los Talleres en Red tuvieron una muy buena repercusión en los diferentes Centros Culturales de España, a la vez que constituyeron un proyecto interesante para delinear un programa de formación común entre las distintas sedes, enfrentaron algunas complicaciones técnicas que dificultaron la continuidad de la iniciativa. En aquel entonces la tecnología de transmisión en directo era todavía incipiente y aún faltaban algunos años para que el *streaming* pudiera funcionar de manera ágil, fluida y sin interrupciones. Por otra parte, la articulación entre los centros era todo un desafío a la hora de definir contenidos de cursos que pudieran resultar oportunos para todos ellos, así como coordinar las convocatorias en simultáneo. Con todo, se trató de un programa innovador que logró promover experiencias de formación colaborativas entre espacios, artistas y docentes de diferentes ciudades iberoamericanas.

### 4.3. Laboratorios de Cooperación

Al igual que los Talleres en Red, los Laboratorios de Cooperación surgieron en 2010 durante la gestión de Ricardo Ramón Jarne, quien había asumido el cargo de director del CCEBA a comienzos de 2009. La nueva dirección apuntó a afianzar las líneas de trabajo del MediaLab en correspondencia con las prioridades de la Agencia Española de

Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), centradas en la noción de cooperación cultural: lucha contra la pobreza, respeto a la diversidad cultural, defensa de los derechos humanos, equidad de género y sostenibilidad medioambiental. Los Laboratorios de Cooperación convocaron a ONG (Organizaciones no gubernamentales) vinculadas a estas líneas de acción, con el objetivo de diseñar diferentes programas de cooperación que contribuyeran a las demandas y requerimientos propios de aquellas problemáticas. En cada Laboratorio de Cooperación participaron artistas invitados por el CCEBA e integrantes de las ONG, quienes en conjunto ponderaron estrategias para trabajar dichos temas e implementar soluciones desde el campo de las tecnologías aplicadas al arte y la comunicación. Teniendo en cuenta el conocimiento de las ONG sobre los temas a investigar, desde los comienzos del programa la coordinación del MediaLab reconoció la importancia de que fueran ellas las encargadas de identificar las inquietudes y circunstancias que deberían ser tratadas en los talleres. Las reuniones de los Laboratorios se desarrollaban semanalmente durante un mes. En los primeros dos encuentros, los especialistas de la ONG hacían una introducción a la problemática asociada a la línea de acción, mientras que en los dos encuentros posteriores los artistas diseñaban sus proyectos de cooperación.<sup>72</sup>

El primero de los temas abordados por Laboratorios de Cooperación, entre marzo y abril de 2010, fue la sostenibilidad medioambiental. En las reuniones participaron Joaquín Fargas, Federico Joselevich y Judith Villamayor, en conjunto con Gastón Rodríguez Tourón, de la Asociación Ribera Norte; Florencia Breyter, presidenta de ARCA, Asociación Civil Centro de Reciclado y Ecología Urbana; Mariano Padró, de la ONG Plantarse, y Silvina Andrea Campisi y María Cristina Solanas, del

Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI). El proyecto desarrollado por los artistas fue *Biotester*, concebido como una acción artística que comprendió la fabricación de cincuenta kits provistos de herramientas para realizar mediciones climáticas e instructivos para emplear dichas herramientas, así como para interpretar los datos relevados. Diseñadas como laboratorios portátiles, las cajas serían distribuidas en escuelas primarias del país para desarrollar actividades entre alumnos y docentes, en función de los contenidos del programar curricular.

La temática de lucha contra la pobreza fue acometida en el segundo Laboratorio de Cooperación, entre los meses de mayo y junio. Los artistas invitados en esta ocasión fueron Bernardo Piñero, Gerardo Della Vecchia y Natalia Pajariño, integrantes del Colectivo IQLab, quienes trabajaron en colaboración con ciertas entidades como Fundación Agreste y Organización Argentina de Jóvenes para las Naciones Unidas (OAJNU). Durante los encuentros discutieron el significado del término pobreza y las distintas modalidades de la carencia en un sentido económico, educativo, laboral y alimenticio, pero también en relación con la ausencia de sueños. El proyecto resultante de la cooperación fue *La fuente de sueños*, integrado por una instalación interactiva itinerante que podía ser emplazada en distintos espacios públicos y constaría de una cabina y una fuente de deseos. Asimismo, el proyecto comprendía un taller que tendría lugar el primer día de la intervención, de manera de introducir al público en la propuesta, y un sitio web que visualizaría los datos capturados por la instalación.

El siguiente Laboratorio, entre julio y agosto, estuvo dedicado al respeto por la diversidad cultural. Daniel Álvarez Olmedo, Diego Diez, Juan José Tirigall y Guido Villar elaboraron *Teleorquesta: diversidad y reivindicación*, junto

con la asociación sin fines de lucro El Ágora y el emprendimiento social La Revistita Multicultural. En este caso, el proyecto consistió en la instalación de seis instrumentos/objetos cuyas morfología y materialidad eran asociadas a los instrumentos de distintos pueblos originarios de la Argentina. Dichos instrumentos estarían conectados a Internet de modo que, al ser manipulados, emitirían sonidos particulares relacionados con cada una de las culturas, que podrían escucharse tanto in situ como de forma remota.

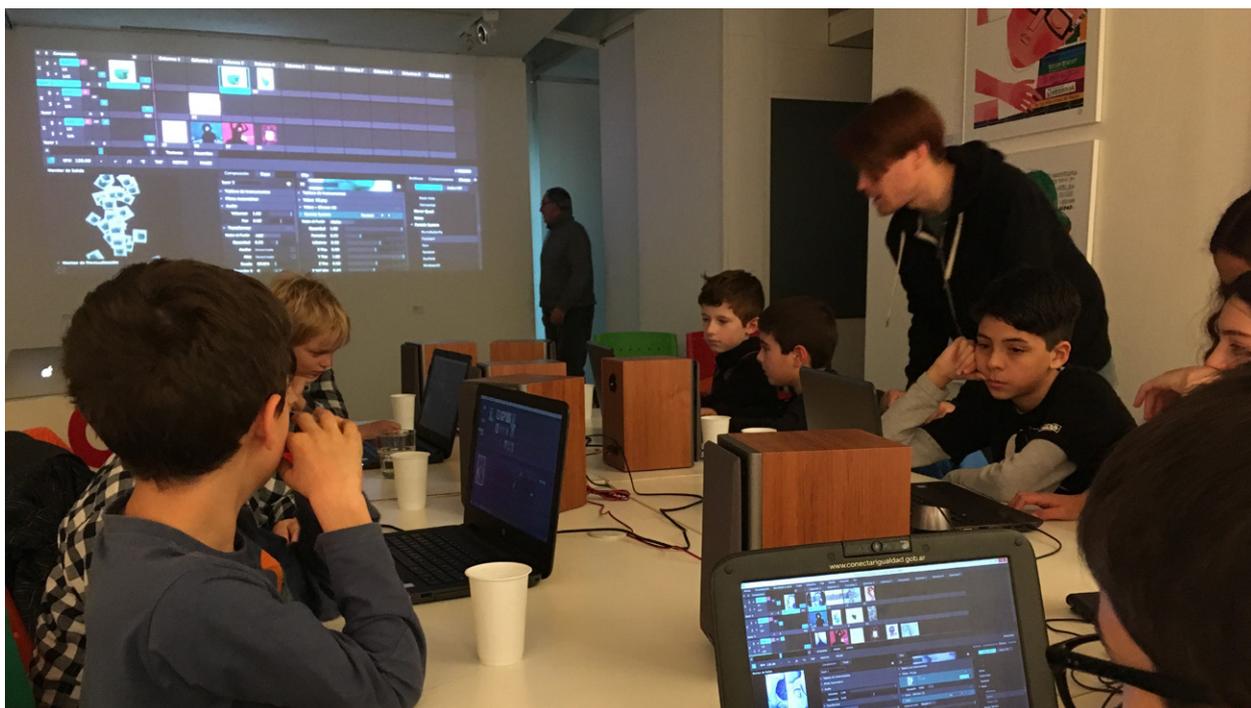
Finalmente, la problemática de equidad de género fue examinada por Marina Zerbarini y el Colectivo Muñecas Clínicas, compuesto por Julieta Casado, Silvana Castro, Lourdes Dunan, Carina Ferrari y Celeste Sánchez Sáenz de Tejada. Participaron también la Red de Mujeres Latinoamericanas y del Caribe en Gestión de Organizaciones, CECYM y Cátedra Regional UNESCO: Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina. Las ideas, propuestas y discusiones fueron presentadas públicamente en noviembre de 2010, en el marco del Congreso Internacional de Políticas de Equidad de Género en Prospectiva, organizado por el área de Género, Sociedad y Políticas de FLACSO.

Los proyectos elaborados en los Laboratorios de Cooperación dieron cuenta de diferentes configuraciones de articulación entre los ejes de acción de AECID y los objetivos del MediaLab del CCEBA. Entendido como un espacio de formación, investigación y producción en los campos del arte y la tecnología, este programa profundizó la misión de diseñar propuestas que pudieran contener “formas particulares de saber y hacer”<sup>73</sup> que son propias –aunque no privativas– de las zonas de confluencia entre pesquisas sociales, artísticas y técnicas.

#### 4.4. Talleres para Niños y Niñas

En 2017, durante la gestión de la consejera cultural de la Embajada de España Pilar Ruiz Carnicero, fue implementado el programa de Talleres para Niños y Niñas con la intención de convocar nuevos públicos al CCEBA. Los primeros cursos del programa fueron el “Taller de DJ/VJ interactivo” y “Miró en videojuegos”, ambos dictados por Matías Jáuregui Lorda [fig. 5]. El primero de ellos tuvo lugar durante la exposición *Ilustradores españoles. El color del optimismo*, una muestra curada por Mario Suárez y presentada en el CCEBA entre junio y agosto de 2017. La exhibición reunió obras de diferentes ilustradores españoles, cuyas creaciones son frecuentemente publicadas en reconocidas revistas de distribución internacional. Tomando como punto de partida las obras digitalizadas de la exposición, el taller trabajó con chicos de entre diez y catorce años en torno al diseño y la ejecución de una performance audiovisual. La propuesta procuró introducir al grupo en diversas herramientas de software, dispositivos tecnológicos y posibilidades de interacción con la interfaz mediante el cuerpo, destinados a la producción de música electrónica y visuales en tiempo real. El segundo taller, dictado por Jáuregui Lorda, “Miró en videojuegos”, también tomó como disparador imágenes de obras, en este caso pertenecientes a Joan Miró. La actividad se desarrolló en noviembre de 2017, en el marco de la muestra *Miró. La experiencia de mirar*, exhibida en el Museo Nacional de Bellas Artes. A lo largo del taller, los participantes fueron trabajando con dibujos y collages inspirados en la obra del artista catalán, los cuales posteriormente funcionaron como escenarios aplicados al modelo de videojuego propuesto en Scratch.

Otro de los talleres dictados el mismo año fue “Orquesta de robots”, coordinado por



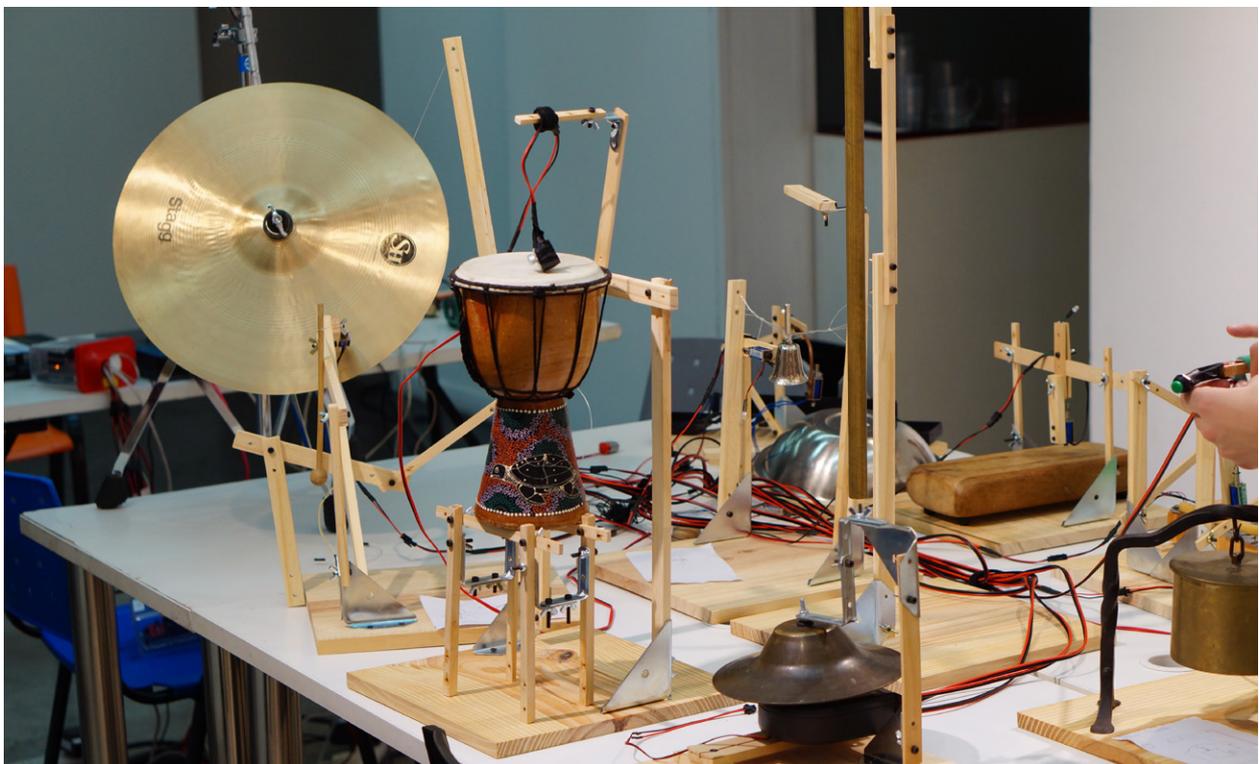
**Figura 5**

“Taller de DJ/VJ Interactivo”, taller dictado por Matías Jáuregui Lorda, 2017.

Oliverio Duhalde e ideado como una experiencia interdisciplinaria y colaborativa [figs. 6 y 7]. A partir de un kit integrado por piezas de madera y componentes electromecánicos, el grupo era invitado a armar sus propios *musicbots*. El taller volvió a dictarse en 2018. Ese mismo año se impartieron otros talleres que retomaron algunas de las temáticas que habían aparecido en los cursos de 2017, como “VJ/DJ para niños y niñas”, a cargo de Damián Ancherama [figs. 8 y 9], y “Videojuegos para niños y niñas”, dictado por Leandro Nicolosi [figs. 10 y 11]. En el taller dedicado al Vjing, Ancherama ofreció una actividad lúdica en la cual los participantes pudieran aproximarse a las técnicas de control de imágenes en tiempo real, mientras que Nicolosi promovió un acercamiento al lenguaje de la narrativa interactiva a través de la creación de videojuegos. Este taller había contado con un antecedente en 2015, “Introducción a la programación por comandos”,

coordinado por Nicolosi en octubre de ese año en la Villa 21-24. La convocatoria del curso en ese entonces había identificado a la programación como un trabajo de alfabetización digital, una tarea fundamental para subvertir el carácter pasivo del usuario y transformarlo en un creador activo de nuevos desarrollos tecnológicos, mediante la programación de algoritmos digitales.

La oferta para niños y niñas de 2018 se completó con el “Taller de impresión 3D”. Bajo la supervisión de Gabriela Munguía y Alejandra Ferruccio, el curso planteó diversos ejercicios con técnicas y materiales utilizados en los procesos de modelamiento, fabricación e impresión 3D. Finalmente, en 2019, Joaquina Salgado recuperó el tema de Vjing en el “Taller de VJ. Creando imágenes en vivo”, donde generó un espacio destinado a la creación de imágenes en vivo de modo performático, explorando el uso de herramientas digitales



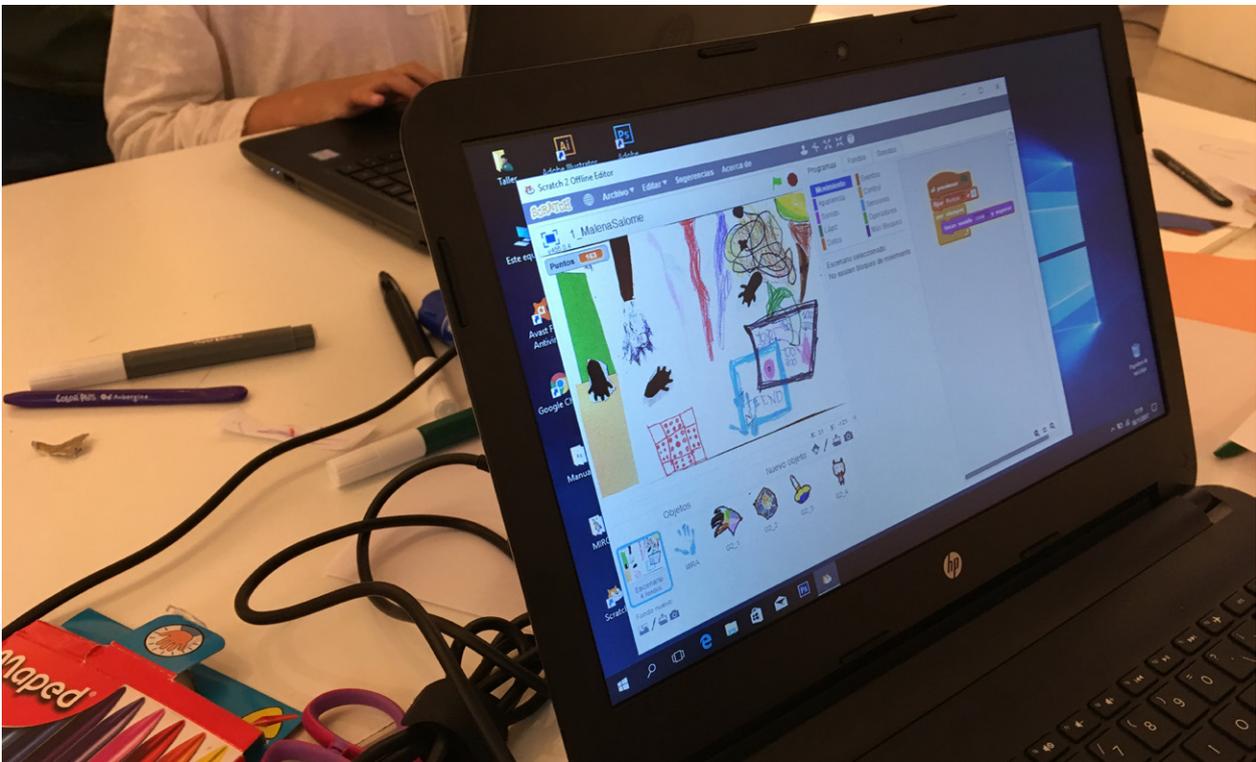
**Figuras 6 Y 7**

"Orquesta de robots", taller dictado por Oliverio Duhalde, 2017.



**Figuras 8 Y 9**

“VJ/DJ para niños y niñas”, taller dictado por  
Damián Ancherama, 2017.



**Figuras 10 y 11**

“Videojuegos para niños y niñas”, taller dictado por Leandro Nicolosi, 2017.

para mezclar imágenes y videos, involucrar el cuerpo y obtener patrones audiorrítmicos.

En el marco del programa educativo del MediaLab del CCEBA, todos los talleres impartidos promovieron conocimientos, actividades y experiencias que apuntaron a fortalecer la producción artístico-tecnológica local, formar artistas y docentes en este ámbito y, fundamentalmente, capacitar a nuevas generaciones de creadores.

---

## Notas

72. Los Laboratorios de Cooperación comprendieron el diseño de los proyectos que se detallan a continuación, no así su realización.
73. Causa, E. (2011). "MediaLab. Propuesta de coordinación 2011". Manuscrito inédito.

# **BONUS TRACK I**

# Entrevista a Diego Alberti

*Jazmín Adler (JA): Empiezo preguntándote por tu intervención en la primera edición del Laboratorio de Producción en 2008. Ese año participaste con Fabián Nonino del Laboratorio, desarrollando la obra Residua. ¿Qué recuerdos tenés de aquella primera edición?*

Diego Alberti (DA): Para mí fue el comienzo, yo estaba arrancando en ese momento. Cursé la materia de Trilnick en FADU y ahí empecé a vincularme con el mundo del arte. Mi primera muestra fue en 2005, en Estudio Abierto. A mí me interesaba la tecnología, y a cuanto concurso había me presentaba. Con Fabián hicimos el Taller Interactivos en Fundación Telefónica. Telefónica, el CCEBA, CheLA eran las instituciones por las cuales pasaba toda la cuestión del arte y la tecnología en ese entonces. Había mucha euforia. Era esperar a que llegara Fabián Wagnister de California con aparatos nuevos y estábamos viendo todo el tiempo qué tecnología nueva aparecía. Buscábamos el desafío tecnológico. Emiliano Causa, en el CCEBA, impulsaba mucho eso también: aprender a programar, buscar las nuevas tecnologías, etc. El Media-Lab apuntaba a capturar a todos los que estábamos en ese momento interesados por estos temas y abrir un espacio donde se hiciera hincapié en la cuestión formal, plástica, tecnológica... con la impronta del hacer desde un lugar pragmático. Siempre el foco estaba puesto en cómo se produce lo que te interesa hacer, cómo se programa, cómo se

fabrica, cómo se construye eso que tenés en mente. Esto daba lugar a proyectos tecnológicos muy extremos. Había lugar para caer con todas tus ideas y ver la manera de llevarlas a la práctica y de superar los desafíos tecnológicos. En ese momento la tecnología era un gran desafío. No solo acceder a los recursos materiales, sino también saber qué hacer con ellos, el pensamiento respecto de qué pasa con esto. En *Residua*, por ejemplo, teníamos tres proyectores, tres computadoras, módem, joystick... era muy compleja. Mi *know how* estaba más vinculado a lo tecnológico, y Fabián estaba muy enganchado con el concepto de lo líquido de Bauman, además de que venía de la ópera y la escenografía. En esa época era el auge del SMS, y nos empezamos a preguntar qué pasa con todos esos mensajes de texto que se mandan. *Residua* estaba conformada por todos los textos que se enviaban e iban a parar a un lugar donde perdían el sentido automáticamente pero generaban, a su vez, una pulsión; la obra se trataba de todo eso. Era una obra multidisciplinaria, una noción que estaba en boga en ese momento. La instalación tenía también instancias de performance, y su primera versión fue hecha con un subsidio de Tecnoescena. Cuando llegamos al CCEBA tuvimos la posibilidad de darle otras vueltas y tomó muchas formas diferentes. Se expuso en la sede de Paraná, donde empezamos a probar un sistema que respondía a los

mensajes y a partir de ahí se generaba un diálogo. Después se montó en el San Martín, en *Cultura y media*. Más tarde se presentó en la primera edición de *FASE*, en una versión offline. Todo el material estaba cargado en un disco rígido, y sobre el suelo podías navegar los residuos de las versiones anteriores. Después empecé a trabajar en la parte de asesoría tecnológica para otros proyectos. Me acuerdo de que en un momento se habilitó un espacio en Florida que era la antigua "jaula", donde estaba toda la tecnología. Tenías un lugar que estaba 24/7 disponible para probar proyectores, computadoras, equipos, etc. Era el único sitio que tenía eso.

*JA: ¿En qué sentidos dirías que esta experiencia del Laboratorio marcó los derroteros de tu trayectoria como artista y docente?*

DA: Trabajando como colaborador del Laboratorio de repente pude interactuar con cinco proyectos a la vez y tuve que investigar las tecnologías que me proponían, me pude enterar de cosas que por interés propio no hubiese investigado: realidad aumentada, redes neuronales, robótica... Y la muestra que se hizo en el ex Padelai fue increíble. Cuando terminamos de montarla no lo podíamos creer, porque había sido muy complejo.

*JA: A lo largo de los años fuiste dando muchos talleres como parte del programa de Talleres de Arte Interactivo y Tecnologías para el Arte. Abarcaron temáticas diversas, desde video digital hasta tecnologías para las artes escénicas y usos creativos de los leds en piezas lumínicas. ¿Cómo fuiste diseñando los contenidos que impartiste en cada taller? ¿Qué cambios fuiste percibiendo en el público?*

DA: Siempre me interesó de los talleres la posibilidad de que no perdieran la dimensión poética, que no fueran solamente técnicos. Y, además, que los cursos no solamente fueran formativos, sino también informati-

vos, que fuera un lugar donde pudieras ir a preguntar curiosidades. No doy por sabido un conocimiento supuesto. En los primeros talleres había recurrencia de público. Encontrabas la misma gente en diferentes cursos. Eso hoy ya no pasa, porque hay mucha más gente interesada. En ese momento se estaban formando y no había oferta de cursos así. Por ejemplo, el curso de kit de rescate para el artista tecnológico comprendía un conjunto de herramientas que yo venía usando en distintas obras. Eran cuatro clases donde hablaba de distintas tecnologías que servían para hacer diferentes cosas: captura de movimiento, sensores con Arduino, processing y alguna otra cosa. Siempre muy orientados a un público no especialista; eso está bueno, porque te encontrás con grupos muy diversos integrados por gente joven con ideas de informática, con gente más grande que de repente viene de la escultura y quiere poner leds a sus obras. Ese aspecto es muy valioso, porque tampoco va cualquier persona, siempre va gente vinculada a las artes, el diseño, la arquitectura... En un momento el MediaLab había implementado un sistema de inscripción online y tenías que presentar un mínimo proyecto como para tener una posibilidad de distribuir lo mejor posible el acceso a los talleres. Y las listas eran enormes, se anotaban decenas de personas para un curso en el que cabían solo veinte. Primero los talleres se hacían en la sede de Florida y después pasaron a la de Paraná. Fundamentalmente el MediaLab te daba la posibilidad de acceder a formación de calidad, gratuita y con mucha variedad. Fue un espacio fundamental para el arte y la tecnología.



# **BONUS TRACK II**

# Entrevista a Mariela Yeregui

*Jazmín Adler (JA): En las primeras épocas de la gestión de Emiliano Causa en el MediaLab estuviste a cargo del taller "Proyectos de obra electrónica: encrucijadas y derivas". ¿En qué consistió, cómo era el grupo y qué percepción te quedó de aquella experiencia?*

Mariela Yeregui (MY): Cuando Emiliano me propuso dar un taller, el MediaLab tenía talleres más técnicos donde enseñaban cuestiones precisas, y él me había invitado para hacer una aproximación más conceptual al arte electrónico. En ese momento el tema del arte y la tecnología era muy germinal. Si bien había programas, ciertos espacios, el Premio MAMbA-Telefónica, donde el CCEBA también estuvo involucrado, y otras instancias legitimadoras del arte tecnológico, todavía había mucha gente que tenía ganas de empezar a pensar este universo. Entonces recuerdo que yo hice una aproximación más conceptual a partir de ciertos ejes que atraviesan el arte tecnológico: el espacio, la interactividad, dispositivo, etc. Fue un espacio también para que los participantes de ese taller empezaran a pensar sus propios proyectos. Recuerdo que la mayoría de ellos no provenían del arte tecnológico, sino de otros campos artísticos como artes visuales y música, y tenían ganas de empezar a pensar esto. Era muy habitual en ese momento, había mucha gente que venía de otros campos y quería de alguna forma comenzar a pensar

su obra o su práctica desde otro lugar. A partir de esos ejes conceptuales que propuse se abrió un espacio de discusión para que ellos mismos empezaran a ver sus proyectos. Me acuerdo de que llevé mucha documentación de obra enmarcada dentro de estos ejes. Era un momento casi "evangelizador", en el que había que formar y difundir. La gente en general no había visto tanto. Sabía lo que pasaba en algunos lugares, pero no tenía mucha idea de lo que sucedía afuera, que ya era bien fecundo y dinámico, con grandes eventos y muestras donde circulaban grandes artistas tecnológicos. Entonces fue sistematizar un poco, dar un panorama para que ellos empezaran a pensar sus proyectos a partir de esto; cuestionarlo, enriquecerlos o directamente que surgieran las ganas de generar obra tecnológica. Tengo un muy buen recuerdo de la experiencia.

*JA: En aquel entonces la Maestría en Artes Electrónicas de UNTREF era bastante nueva todavía. Imagino que desde allí traerías metodologías y contenidos para aplicar al taller, aunque con otro perfil.*

MY: Sí, la Maestría se acababa de crear. El taller del MediaLab tenía otro perfil y eran pocos encuentros, era muy intensivo. Mostré mucha obra y generamos un espacio de reflexión donde abordamos de qué estamos hablando cuando nos referimos al arte y la tecnología. Es tan vasto el espectro que había

que sistematizarlo en ejes, dado que hay desde arte público tecnológico hasta pequeños dispositivos, obras con interactividad, robótica, etc. Siempre evito sistematizarlo por “lenguajes”, prefiero entrarle a partir de ejes más conceptuales. En ese taller hice eso y evité así una clasificación taxonómica. Los ejes permitían la reflexión.

*JA: En 2018 estuviste de la Maratón de Producción. Debe de haber sido una experiencia diferente a la del taller de 2011...*

MY: La Maratón fue interesante. Es realmente muy intensiva. Se me ocurrió trabajar sobre el concepto de caja negra porque habilita un territorio de reflexión y entrarle por diferentes lados a la hora de generar un proyecto. Quería trabajar en torno a un concepto que no se restringiera a un lenguaje. Hablamos de la caja negra, cómo “descajanegrizar” la caja negra, etc. Hicimos una experiencia inicial de construir cajas con cartones, analizar las cajas construidas, cómo las cajas podían ser el germen de otros proyectos más grandes. Entonces hubo primero una instancia más conceptual a partir de un ejercicio simple que permitió tener un espacio crítico. Los participantes así empezaron a pensar si les interesaba hacer foco en el aspecto constructivo, o hablar de algo frágil que pende, o de otros aspectos. Tuvimos muchos encuentros trabajando en la práctica sobre el concepto de caja. Después ellos empezaron a diseñar sus proyectos. Hubo gente que no se sintió cómoda diseñando sus proyectos, naturalmente se fueron constituyendo equipos. Algunos trabajaron solos y en otros casos se generaron asociaciones. Surgieron cosas muy interesantes, y finalmente la Maratón desembocó en *Noviembre electrónico*. Hay una instancia relacional del arte tecnológico, y entonces tener una especie de taller grupal donde están todos interactuando es importante. Hicieron los proyectos, pero en

el medio fuimos al San Martín a ver el espacio, a pensar cómo montarlos allí y de qué manera adaptarlos. En esa Maratón Augusto Zanela y Alejandra Ceriani se asociaron y a partir de ahí empezaron a trabajar juntos. Alejandra hizo una performance dentro de la instalación de Augusto. Salvo ellos, el resto del grupo venía de otros campos del arte, como Claudia Mel y Matías Barreto. Ellos tenían más experiencia, pero después había gente que estaba incursionando en el ámbito del arte o estaba estudiando carreras de arte o audiovisual. Era bastante variado el panorama, convivían participantes con cierta experiencia en exponer y otros que nunca habían mostrado su trabajo. La verdad es que todos trabajaron muy bien. Yo pedí coordinar la Maratón con Paula Guersenzvaig porque intuía que iba a implicar mucho trabajo y tiempo.

*JA: En 2020, junto a Laura Nieves, diste el Laboratorio “Cuidados (en)mascarados” en formato virtual, por la situación de pandemia. ¿Cómo surgió la idea?*

MY: La idea de Emiliano era que contáramos lo que veníamos haciendo en relación con la producción de máscaras y camas. Nosotras le propusimos además hacer una dinámica concreta, todavía eran los primeros meses de la pandemia. Empezamos contando lo que estábamos haciendo y también realizamos una investigación sobre todo lo que se estaba haciendo en el mundo sobre las máscaras, desde el arte, el diseño y demás. También trabajamos con conceptos como la máscara para la distancia, la máscara como ornamento, protección y gesto, interactividad, etc. En cada eje mostrábamos proyectos de artistas. Hicimos una puesta en común y cada una de nosotras fabricó una máscara con lo que teníamos en el hogar, porque todavía estábamos en la época del aislamiento. Yo la hice con pajitas de plástico articuladas

que permitían diferentes posiciones y reciclando botellas de PET. Laura hizo una máscara como caparazón de caracol. Creamos un tutorial para hacer estas máscaras, y a partir de eso propusimos al grupo que para el siguiente encuentro, a los quince días, trajera su propia máscara como fuera, usando lo que pudiera. Cuando nos reencontramos habíamos habilitado un Padlet para que cada uno compartiera su máscara junto con el paso a paso, y así compartir con otros cómo hacerla. Y ahora estamos planeando reunir todos los proyectos de tutoriales de máscaras en una pequeña publicación. Había mucha gente que venía del ámbito de la educación, no necesariamente de las artes, y se armó un clima relajado y divertido. Fue un taller muy pensado desde lo lúdico, considerando también las necesidades del momento.

*JA: Más allá de las especificidades de cada una de estas actividades, ¿cómo definirías el rol que el CCEBA históricamente desempeñó en el ámbito de las artes tecnológicas, inclusive en la época del ICI?*

MY: Es imposible pensar este campo sin el legendario ICI. Fue un lugar de referencia en todo sentido. Primero porque estaba el Premio, que fue el primero que incorporó una categoría dedicada al arte y la tecnología más allá del video y otras iniciativas artísticas. En mi caso particular, participé del ICI en estas apariciones iniciales de artes multimediales dentro del Premio, y tuve obra seleccionada, premiada o con menciones, entonces para mí era el lugar natural; lo que hacía tenía que ir al ICI. Ahí pude navegar con el público mi obra de net art, por ejemplo. Por otro lado, el ICI tenía una mediateca maravillosa que era el lugar donde íbamos a consultar, a documentarnos y a ver cosas que se estaban haciendo afuera. Ese lugar durante mucho tiempo lo ocupó el ICI, hoy CCEBA. Luego, el MediaLab cumplió una función muy impor-

tante. Si bien empezaban a haber carreras en el ámbito universitario, hay mucha gente que no va a hacer una carrera universitaria de arte y tecnología. Hay un público que viene de otros campos, que necesita pensar o conocer ciertas herramientas y que requiere de espacios como el MediaLab. Finalmente, este espacio formativo dentro de una institución se fue complementando con el ámbito de la universidad. Yo recuerdo que muchos alumnos de la Maestría en Artes Electrónicas fueron en algún momento a tomar un taller al CCEBA porque les interesaba eso concreto, entonces había una retroalimentación que se daba en los hechos, ya que la gente va circulando. En esas circulaciones se va dando cauce a ese horizonte de expectativas en un momento dado. El ICI, y después el CCEBA, tuvieron un lugar de referencia muy importante en la escena argentina.

# ANEXO

# Directores del ICI - CCEBA

1988 - 1989	Pedro Molina Temboury
1990	Fernando Rodríguez Lafuente
1991 - 1992	Carlos Alberdi
1993 - 1995	Fernando Villalonga Campos
1995 - 1997	Rodrigo Aguirre de Cárcer
1997 - 2001	José "Tono" Martínez
2001 - 2003	Pedro A. Vives
2004 - 2008	Lidia Blanco
2009 - 2014	Ricardo Ramón Jarne
2014 - 2015	Jesús Oyamburu
2015 - 2016	Juan Duarte Cuadrado
2016 - 2019	Pilar Ruiz Carnicero
2019	Luis Marina Bravo
2020 -	María del Carmen "Coca" Morazo Pérez





