



Primeros concursos de arte y tecnología en Argentina: Entre diskettes y multimedia

Mónica Jacobo

Question/Cuestión, Nro.70, Vol.3, diciembre 2021

ISSN: 1669-6581

URL de la Revista: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

IICom -FPyCS -UNLP

DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e614>

Primeros concursos de arte y tecnología en Argentina: Entre diskettes y multimedia

First art and technology contests in Argentina: Between diskettes and multimedia

Mónica Jacobo

Departamento de artes visuales; Facultad de Artes; Universidad Nacional de Córdoba
Argentina

monicajacobo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7747-7419>

Resumen

Desde mediados de la década de 1990 artistas y algunas instituciones en Argentina, dieron indicios de un trabajo conjunto en torno al vínculo entre arte y tecnologías. Abordamos en este texto el análisis de los primeros concursos realizados en Buenos Aires que se enfocaron en esta relación. La construcción en la escena artística local de lo que se consideraba arte digital y la formación de un mundo de arte en derredor se consolidó con la realización de estas instancias, desarrolladas en dos instituciones de amplia trayectoria en la escena nacional, el Museo Nacional de Bellas Artes y el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Estos procesos resultan de particular interés para comprender las primeras formas que adquirió la porción del arte contemporáneo producida y estudiada a partir de su vínculo con las tecnologías digitales, así como las nóveles formas de institucionalización de dichas poéticas.

Palabras clave: arte y tecnología; instituciones; mundos de arte; concursos; digital.

Abstract

Since the mid-1990s, artists and some institutions in Argentina have shown signs of a joint work around the link between art and technologies. In this text we discuss the analysis of the first competitions held in Buenos Aires that focused on this relationship. The construction in the local art scene of what was considered digital art and the formation of an art world around it was consolidated with the realization of these instances, developed in two institutions with a broad trajectory on the national scene, the National Museum of Fine Arts and the Museum of Modern Art of Buenos Aires. These processes are of particular interest to understand the first forms acquired by the portion of contemporary art produced and studied from its link with digital technologies, as well as the new ways of institutionalizing these poetics.

Key words: art and technology; institutions; art worlds; contests; digital.

Introducción

El devenir tecnológico que implicó el cambio de lo analógico a lo digital produjo una revolución cultural que también influyó en el arte contemporáneo. Desde mediados de la década de 1990 artistas y algunas instituciones en Argentina, dieron indicios de un trabajo conjunto en torno a esta díada. Abordamos en este texto el análisis de los primeros concursos realizados en Buenos Aires que tematizaron la relación entre arte y tecnologías digitales: las dos ediciones del premio llevado a cabo mediante la colaboración entre el Museo Nacional de Bellas Artes y la empresa Prodima Alta Tecnología en 1997 y 2000 respectivamente y el primer certamen en conjunto entre el Museo de arte Moderno de Buenos Aires y la Fundación Telefónica efectuado en el 2002. Consideramos que estas instancias, desarrolladas en dos instituciones de amplia trayectoria en la escena nacional, son de particular interés para comprender las primeras formas que adquirió la porción del arte contemporáneo producida y estudiada a partir de su vínculo con las tecnologías digitales, así como los procesos de institucionalización de dichas poéticas

El Premio Museo Nacional de Bellas Artes – Prodaltec

En 1997 tuvo lugar, el Primer premio de Arte Digital Prodaltec para países del Mercosur, organizado por el Museo Nacional de Bellas Artes junto a la empresa de productos y servicios tecnológicos Prodima Alta Tecnología (1). En la convocatoria se invitaba a artistas y diseñadores a participar enviando imágenes digitales bajo seudónimo en un diskette, el único dispositivo de almacenamiento de información portátil disponible en ese momento (2). El jurado de premiación estuvo integrado por diversas personalidades del mundo del arte contemporáneo (3). Después de que el tribunal realizó una selección entre un envío de trescientos trabajos, la empresa patrocinante tuvo a su cargo imprimir las cuarenta y seis imágenes escogidas para la exhibición. Las obras se expusieron en el Centro Cultural Borges, como parte de la actividades previas y de acompañamiento de la Bienal de Arquitectura co organizada por el Museo Nacional de Bellas Artes en su sede del barrio de La Recoleta. El primer premio lo obtuvo la artista y diseñadora gráfica, Julia Masvernat. Su obra titulada *Proye*, era una composición en la que se mostraba un prisma negro desplegado con un conejo de juguete en su interior, sobre un fondo rojo que contenía en tipografía muy pequeña frases cortas devenidas de instrucciones para el armado del cuerpo geométrico (4). Algunos programas de amplia difusión en el diseño industrial y arquitectónico (5), brindaban para el trabajo en pantalla con objetos de tres dimensiones, una visión simultánea de cuatro caras del elemento en proceso de diseño. Si bien la obra ganadora fue realizada utilizando Photoshop, podemos encontrar en el trabajo una alusión a un nuevo paradigma de representación, vinculado con el procesamiento digital de imágenes y uso del software que comenzaba a utilizarse para la creación de objetos en tres dimensiones.

Los modos de producción en aquel momento plenamente experimental, incluían con frecuencia el fotomontaje digital realizado con programas para diseño y fotografía, aunque esta última seguía siendo en la escena artística local (Bennett y Peterson, 2004) principalmente analógica. Las cámaras fotográficas digitales aún no formaban parte de los dispositivos con los que contaban los artistas. El conejo de peluche que se veía en la obra, fue escaneado. Esta práctica utilizada con el objetivo de obtener imágenes digitales, consistía en colocar objetos directamente sobre la placa de vidrio del scanner, cuya superficie era barrida por una luz, de manera similar a una fotocopidora. Otra práctica frecuente era la utilización de imágenes,

provenientes de bancos de fotografías y compilados distribuidos en CDs que acompañaban revistas de diseño, ya que si bien las conexiones a internet estaban disponibles, el ancho de banda era aún acotado.

El sociólogo Howard Becker (2008) considera que «al igual que toda actividad humana todo trabajo artístico comprende la actividad conjunta de una serie de personas. Cuando esa cooperación es rutinaria crea patrones de actividad colectiva a los que llama *mundos de arte*» (p. 17). En los procesos de formación del nuevo *mundo de arte*, el espectro del arte digital adquirió diversas formas al incorporar producciones y lenguajes en un amplio rango de poéticas. Ante las imágenes digitales surgía la pregunta si eran arte digital las obras que necesitaban de la computadora en su fase de producción aunque no para la exposición y distribución, como lo fueron los trabajos solicitados para el premio MNBA-Prodaltec. Lev Manovich (2006) sostiene al respecto que «no hay motivo para privilegiar el ordenador como aparato de exhibición y distribución por encima de su uso como herramienta de producción o como dispositivo de almacenamiento. Todos poseen el mismo potencial para cambiar los lenguajes culturales vigentes. Y también para dejar la cultura como está» (p. 64). El especialista de origen ruso desplaza de este modo el foco de las obras para internet y CDs, ampliando los límites del arte digital, de tal modo que incluye las imágenes impresas entre otras posibilidades.

La incursión institucional con las tecnologías digitales se reiteró tres años después cuando se convocó a los y las artistas a participar de la segunda edición del Premio MNBA - Prodaltec, cuyos resultados se expusieron en el mes de Julio del 2000. En esa ocasión el montaje fue realizado en las instalaciones del museo nacional, en el barrio de La Recoleta. El jurado estuvo compuesto por Jorge Glusberg, Laura Buccellato, Graciela Taquini, Alicia de Arteaga, Rubén De Blasio, Albino Diéguez Videla, Fernando Farina, Alberto Giudici, Fabián Lebenglick, Ana Martínez Quijano, Graciela Melgarejo, Julio Sánchez, Margarita Schultz y Eduardo Miretti. Junto a ellos ofició como consultor y vínculo entre los artistas y la convocatoria el crítico especialista Rodrigo Alonso. Los trabajos seleccionados participaban por un Primer Premio Adquisición y diez menciones honoríficas, para obras que de esa manera ingresaban a la colección del Museo nacional. La convocatoria solicitaba el envío de trabajos en un soporte auto sostenible, se destacaba en el reglamento que no se aceptaban soportes magnéticos, ni digitales u obras en internet, lo que permitía incluir impresiones así como objetos intervenidos.

La temática y la técnica eran libres siempre que incluyeran algún tipo de intervención digital y el tamaño no fuera mayor a dos metros en su lado horizontal, por razones de montaje. Para la exposición del concurso el jurado seleccionó ochenta y dos obras. El primer premio fue para Cristina Schiavi y recibieron menciones especiales del jurado Marta Cali y Gustavo Romano. La obra de Cali era un espacio interior urbano realizado en tres dimensiones y luego renderizado (6), en tanto que Romano participó con un políptico que conformaba una figura humana pixelada, integrada a su vez por múltiples imágenes iguales a la mayor que contaban con diferentes valores cromáticos, para de ese modo, con la repetición de la misma imagen transformada en módulo, formar la composición principal. Se otorgaron también menciones honoríficas a ocho obras. La obra que obtuvo el primer premio, titulada *Clonación Schiavi*, estaba formada por siete módulos iguales. Cada uno contenía una composición digital en una caja de backlight que remitía a las formas de un mueble, con cuatro patas para apoyarse sobre el suelo. En la parte superior de la cara frontal de cada prisma se encontraba adherida una línea de azulejos en color bordó, en relación cromática con la imagen del backlight que era una composición abstracta en la que predominaban óvalos concéntricos en colores cálidos junto al gris y negro. Cristina Schiavi participó algunos años antes de la exposición *El Tao del Arte* que se realizó en el Centro Cultural Recoleta, y congregó a los y las artistas representativos de la escena del Centro cultural Rojas, en una muestra fuera del ámbito institucional universitario, curada por Jorge Gumier Maier (7). La escena del Rojas, se constituyó antes de que comenzara a institucionalizarse el arte digital, como un espacio de vanguardia en Buenos Aires. En el trabajo con el que Schiavi ganó el premio de arte digital, se encuentra una búsqueda de técnicas y materiales fuera del ámbito de la tradición, por un lado la inclusión de los oficios artesanales, a través de la inserción de azulejos, y por otro la utilización de las tecnologías digitales en la composición de las imágenes. Los y las artistas que trabajaron ligados a la galería del Centro Cultural Rojas, se valieron frecuentemente de procedimientos manuales que remitían de acuerdo con Juan Pablo Pérez et al (2010) a la intimidad del artista con la materialidad de la obra, en procesos de factura artesanal. En este sentido Becker (2008), sostiene que «según la definición tradicional, una artesanía u oficio consiste en un cuerpo de conocimientos y habilidades, que pueden usarse para producir objetos útiles» (p. 312). El uso reiterado de técnicas y elementos de uso popular, donde predominaba un tratamiento particular del detalle y el color con cierto énfasis decorativo, aplicado a

determinadas temáticas, conformaron un corpus de trabajos y artistas con características en común.

Los modos de producción digitales así como los artesanales colocan en tensión propiedades como la modularidad y la reproducción. En *Clonación Schiavi* se puede apreciar en la copia múltiple de las cajas de backlight, así como en los azulejos colocados uno a continuación del otro en cada una, la utilización del módulo. Este se encuentra en objetos devenidos, de lo que Manovich (2006) denomina *nuevos medios* y consiste en elementos que pueden ser agrupados en estructuras más grandes aunque siguen manteniendo sus entidades separadas, sin perder su independencia. La reproducción es parte constitutiva de las artesanías ya que su fin último es la utilidad y comercialización, sin embargo, las unidades no suelen ser exactamente iguales y aunque las copias tienden a lo homogéneo, los pequeños detalles de la huella del productor se encuentran en ellas y les otorgan el valor de lo artesanal. En el medio digital en cambio, se puede realizar la copia de imágenes, sin que se advierta un original distinto de estas, ni tampoco diferencias entre ellas como ocurre con las artesanías. La reproducción idéntica es posible debido al principio caracterizado por Manovich (2006) como *representación numérica*, que implica que todos los objetos de los nuevos medios están compuestos de código digital, una imagen o una forma pueden ser descritas por medio de una función matemática, que tras su lectura en los dispositivos tecnológicos permitirá imprimir las imágenes o eventualmente formas en tres dimensiones, siempre de la misma manera. En *Clonación Schiavi* se encuentran ambos tipos de reproducción, la artesanal en la construcción de las cajas-muebles con inclusión de azulejos, así como la digital presente en las imágenes impresas de los backlight y es parte incluso del concepto desde el mismo título que la artista le adjudicó, ya que la clonación se explica en el lenguaje de la divulgación científica como copia idéntica (8). La obra elegida por el jurado para recibir el primer premio daba cuenta de la suma de dos tendencias que se sucedieron y superpusieron parcialmente en el arte argentino. La trayectoria de la artista que transitó ambas, trazaba una continuidad entre las experimentaciones con materiales no convencionales y el uso de las tecnologías digitales. En sendas direcciones la materialidad de la obra, aunque cuestionada por las teorías que reflexionaban acerca del medio digital y sus posibilidades inateriales, persistía en las prácticas expositivas y sus convenciones. El premio MNBA - Prodaltec no incluyó los trabajos comprendidos dentro del arco de lo inmaterial, las producciones en CD, internet o videocasetes

no eran aceptadas de acuerdo con el reglamento estipulado en la segunda edición del concurso. Estos lenguajes quedaban por fuera de los modos convencionales de exhibir trabajos artísticos. Los soportes *virtuales* y los modos establecidos en el museo para las exposiciones no eran compatibles, requerían de apoyo técnico con el que el museo no contaba aún de manera regular. De acuerdo con Becker (2008) «Cuando los artistas hacen algo que las instituciones no pueden asimilar sus obras no son exhibidas por estas, ello no se debe a que los directores de museos sean conservadores anticuados, sino a que sus organizaciones están equipadas para albergar formatos estándar» (p. 46). El concurso reflejaba en las bases de la convocatoria, las convenciones con las cuales la institución museística trabajaba regularmente.

El mismo año de la realización de la segunda edición del concurso MNBA – Prodaltec, el tradicional Salón Nacional de Artes Visuales, instauró la categoría *Nuevos soportes e instalaciones*, entre las premiaciones. La sección incluía instalaciones, videoarte y brindaba espacio para las tecnologías digitales, sin embargo se solicitaba a las y los artistas que junto a las obras aportaran los dispositivos para su exhibición, ya que el espacio no contaba con los equipos necesarios. Esta categoría incorporó poco a poco obras tecnológicas que contemplaban los requerimientos de las bases del salón.

Buenos Aires Video y el Premio MAMBA – Fundación Telefónica

El premio Buenos Aires Video, comenzó en 1989 en el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI). Se convirtió posteriormente en una muestra competitiva, cuyas categorías fueron ficción experimental, videoarte, documental experimental y animación y desde 1999 incorporó la categoría arte digital y multimedia experimental (Alonso y Taquini, 2008; Alonso, 2015). Tras ser un espacio para la exhibición del videoarte durante trece años sin interrupciones, tuvo su última edición en el 2001. Al año siguiente el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA), bajo la dirección de Laura Buccellato, ex subdirectora del ICI, abrió la convocatoria para el Premio MAMBA - Fundación Telefónica, arte y nuevas tecnologías, en conjunto con la fundación de origen español, vinculada a la empresa que operaba parte de las prestaciones telefónicas en el país. La política de privatización de los servicios públicos, devenida de la Ley de Reforma del Estado, que se llevó a cabo en la década del 1990, posibilitó la desregularización y venta de empresas de gestión estatal y la

consecuente instalación de compañías privadas con esa función. La articulación político económica colaboró para que se instale en el país en lugar de la Empresa Nacional de Telecomunicaciones (ENTel), Telefónica de Argentina, para brindar servicios a la región sur del país (9). La Fundación Telefónica (FT) contaba con varias sedes en Latinoamérica. En la ciudad de Buenos Aires desplegó su programa cultural realizando exposiciones y diversas actividades tras inaugurar en el 2003 su sede en la calle Arenales, en pleno centro porteño.

En la primera edición del certamen que fue el punto de partida de siete ediciones, el jurado estuvo compuesto por Andrés Duprat, responsable de proyectos culturales de la FT, Rodrigo Alonso, David Oubiña, Gustavo Romano en representación del colectivo de artistas *Limbo*, la directora del museo y el asesoramiento general de Graciela Taquini. Se establecieron tres categorías de premiación que perduraron hasta la tercera edición: 1. *Arte digital: imagen digital, net art y multimedia*; 2. *Proyecto multidisciplinario experimental* y 3. *Video experimental*. Dentro de la primera categoría se incluía la imagen digital, colocando al concurso en sintonía con la propuesta precedente del MNBA - Prodaltec, a lo que se sumaba la incorporación del net art y el multimedia dentro del recorte de trabajos que aceptaba, incorporando de este modo producciones que hacían uso del medio digital, no solo en la etapa de producción, sino también en las de distribución y exhibición, como era el caso de las obras para la red, así como las multimedia.

La segunda categoría en la que se podían enviar trabajos, era la que contaba con parámetros menos definidos, condición que la predisponía como un área experimental, donde era posible situar lo que aún no tenía nombre y no se esperaba que fuera una obra concluida. El proyecto de obra, modalidad frecuente en el arte contemporáneo, ganó espacio en los concursos que colaboraron en dar forma a los mundos del arte con tecnología. Considerar la producción artística en estado inacabado, posibilitó otros modos de participación en las convocatorias, mediante la aplicación durante las diversas etapas que transitaba un trabajo, en forma de proyecto o en distintas versiones que solían apropiarse de la nomenclatura y el versionado del software para adquirir así formas nuevas invistiendo otros lenguajes y actualizaciones tecnológicas.

La tercera categoría del concurso recibía realizaciones en video de carácter experimental. Este lenguaje fue apoyado durante largo tiempo con premiaciones y exhibida en diversas instituciones artísticas, por lo que gozaba de una historia propia, así como de artistas

y curadores especializados, algunos de los cuales también formaron parte de los mundos del arte digital. El premio daba continuidad al accionar instaurado por el Bellas Artes (MNBA) - Prodaltec al separar una sección de la producción artística contemporánea y llamarla *arte digital* en tanto que en la convocatoria del MAMBA era designada como *arte y tecnología*. La denominación escogida por el Museo de Arte Moderno brindaba espacio para incluir al videoarte y posibilitar la participación con trabajos realizados con tecnologías pre digitales, otorgando mayor amplitud en la variedad de trabajos que acogía. Las redes de agentes que intervinieron en concursos anteriores así como en muestras en otras instituciones y que confluyeron en la organización del evento, permitieron la incorporación de trabajos para internet, CDs e instalaciones interactivas, aquellas obras que si bien ya se estaban realizando, no ingresaron en el marco normativo del premio MNBA – Prodaltec.

La alianza formada entre el MAMBA y la FT, establecía relaciones entre una institución cultural estatal y otra privada. La primera aportaba prestigio, trayectoria y contemporaneidad en los mundos del arte. La segunda era una empresa privada multinacional de origen español que brindaba telefonía en parte del territorio nacional y contribuía con fondos económicos para incentivar a los productores que realizaban trabajos artísticos con tecnología y de esa manera fomentaba la producción en el área (11). En la edición inaugural del concurso, obtuvo el primer premio en la categoría *Arte digital*, Hernán Marina con la obra *Men's health*, un trabajo de imagen fija, compuesto por un fondo en color naranja, que hacía contraste con siluetas humanas lineales, similares a las que venían en compilados de gráficos para utilizar en diseño, realizadas con tubos de neón blanco que contrastaban sobre el fondo. El *Primer Premio Limbo a Proyecto multidisciplinario experimental* fue otorgado a Margarita Bali y Francisco Colasanto por la instalación interactiva *De cuerpo presente*, que consistía en una proyección de videos sobre superficies tridimensionales que se transformaban cuando los espectadores se acercaban, mediante la acción de un sensor que informaba al software de la presencia humana. En *Video experimental* recibió el galardón principal Mariano Cohn por el trabajo *20/12*, pieza en la que se mostraba como en el día más álgido de la crisis político social del 2001, cuando el presidente De la Rúa tomaba un helicóptero desde la Casa Rosada, un señor, que era el padre del artista, probaba su nueva cámara de video marca Sony mientras miraba el acontecimiento por televisión y lo filmaba.

La utilización de tecnologías digitales que involucraban la mediación de un dispositivo en la producción artística cuestionaba una vez más la función de las y los artistas y el arte. Parte de las discusiones que instalaban las obras digitales, tensionaban convenciones sobre la idea de obra de arte única y terminada, la materialidad de los trabajos artísticos en tanto mercancías y la veracidad de la fotografía como documento, ante nuevas prácticas y conceptos como la multiplicidad de copias, la obra abierta, la desmaterialización mediante el resguardo de los trabajos en un dispositivo de almacenamiento de datos, el fotomontaje digital y lo que el teórico francés Nicolás Bourriaud (2009) denomina *postproducción*, al referirse a la reutilización en las artes visuales de las últimas décadas de material grabado de múltiples fuentes, que genera significado a partir de una selección y combinación de elementos heterogéneos, encontrados.

Algunas consideraciones

La tensión entre lo establecido y las demandas del nuevo *mundo de arte* influyeron en el concepto de arte digital y luego arte con tecnología, que se construyó entre lo que podía presentarse de acuerdo con los reglamentos de cada certamen y lo que estaban produciendo las y los artistas. En la primera edición del *MNBA - Prodaltec* se experimentó desde lo institucional con la exhibición de obra digital impresa, en un tamaño similar al mínimo requerido para presentar trabajos de la disciplina Pintura en un salón. En la segunda edición se ensayaron otras posibilidades, las obras no podían estar contenidas en ningún soporte ni magnético ni digital y su tamaño debía adecuarse a los usados en los salones tradicionales sin demarcaciones disciplinares, incluyendo así propuestas objetuales que no se aceptaron en la primera edición, donde todas las obras se presumían aptas para la impresión en un marco ortogonal y bidimensional.

Las fronteras de las producciones consideradas arte digital se transformaron en pocos años. Las búsquedas sucesivas tomaron cuerpo en las manifestaciones con nuevas tecnologías seleccionadas en los certámenes y que rápidamente se volvían no tan nuevas. En un primer momento las incursiones poéticas y políticas en el medio digital se realizaron sin socavar ni transformar las convenciones en el circuito artístico pre existente. Esta observación apunta a marcar que en un momento posterior se fueron produciendo y con el tiempo afianzando nuevas convenciones. En la competencia organizada desde el 2002 por el MAMBA

junto a la FT, se establecieron categorías que se modificaron posteriormente con el correr de las ediciones. Las expectativas devenidas del hipertexto y la interactividad conllevaron otra revisión en el cambio de siglo de la obra de arte original y terminada, esta cedió espacio a la multiplicidad de copias y la participación por parte de los y las artistas así como la consiguiente aceptación de las y los jurados, curadoras y curadores de distintas versiones de un mismo trabajo en muestras, concursos y salones.

La construcción en la escena artística local de lo que se consideraba arte digital y la formación de un mundo de arte en derredor, se consolidó en buena parte por los salones organizados en los museos nacionales en tanto instituciones que contribuyeron a establecer parámetros y convenciones. Parte de las convenciones precedentes se modificaron y otras nuevas se instituyeron. La participación así como la selección de obras y artistas que se efectuaron en los sucesivos concursos, generaron y generan aún dinámicas transformativas en el nuevo mundo de arte.

Referencias bibliográficas

Alonso, R. (2015). *Elogio de la Low Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires, Argentina: Luna Editores.

Alonso, R. y G. Taquini (1999) *Buenos Aires Video X: Diez años de video en Buenos Aires*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones ICI.

Becker, H. (2008) [1982] *Los mundos del arte: Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universidad Nacional de Quilmes.

Bennett, A. y R. Peterson (Ed.) (2004). *Music Scenes: Local, translocal, and virtual* [Escenas musicales: Local, translocal y virtual]. Nashville, Estados Unidos: Vanderbilt University Press.

Bourriaud, N. (2009). *Postproducción*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.

Manovich L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Pérez, Juan Pablo, Lida, Cecilia y Lina, Laura (2010) *Lecturas, problemas y discusiones en el arte argentino del último siglo 1910 – 2010*. Buenos Aires, Ediciones del CCC y del Fondo Nacional de las Artes.

Notas

(1) La empresa Prodima Alta Tecnología fue también sponsor del *Premio de diseño digital en arquitectura* realizado en 1998, en el contexto de la VII Bienal de esa especialidad en Buenos Aires, que se realizó con el auspicio del MNBA. El *Premio digital en Arquitectura*, se vinculaba con producciones en programas de tres dimensiones que utilizadas junto al Photoshop permitían maquetar virtualmente los diseños arquitectónicos y hacerlos recorribles mediante el uso de una computadora, así como realizar presentaciones de proyectos. Prodima Alta Tecnología comercializaba sistemas de software y hardware

(2) La capacidad de almacenamiento de información de los diskettes variaban entre 1,44 MB en los dispositivos de 3½-pulgadas que eran los de mayor uso, si bien todavía existían diskettes de 5¼ y 8 pulgadas.

(3) Alicia de Arteaga, Cristina Carlisle, Albino Dieguez Videla, Ricardo Ferraro, Aldo Galli, Gaspar Glusberg, Fabián Lebenglick, Ana María Martínez Quijano, Susana Prieto, Julio Sánchez, Emilio Torti y el presidente de Prodaltec, Eduardo Miretti.

(4) Se utilizó una impresora a chorro de tinta, que permitía materializar los archivos de las obras en un tamaño máximo de un metro veintisiete centímetros por un metro, sobre lienzo laminado.

(5) Entrevista a la artista Julia Masvernat realizada en Agosto de 2013.

(6) Nos referimos a programas como el Auto CAD, uno de los programas más utilizados por arquitectos, ingenieros y diseñadores industriales para el dibujo digital de planos y la creación de imágenes de objetos en 3D. La primera versión del programa es de 1982. Su nombre hace

referencia a la empresa creadora del software, Autodesk (Auto) y CAD a Diseño Asistido por Computadora en inglés.

(7) Render o renderizado es un término que se refiere al proceso de generar una imagen o vídeo mediante el cálculo de iluminación partiendo de un modelo en tres dimensiones. Este término técnico es utilizado en programas de diseño en 3D. El proceso de renderizado se desarrolla con el fin de generar en un espacio formado por estructuras poligonales, una simulación realista del comportamiento de luces, texturas y materiales así como también de los comportamientos físicos en el caso de las animaciones, colisiones y fluidos, simulando ambientes verosímiles.

(8) El *Tao del Arte* fue la segunda presentación institucional de la Galería del Rojas, en el Centro Cultural Recoleta, la primera fue *El Rojas presenta: Algunos Artistas*, realizada en 1992, curada por Gumier Maier y Magdalena Jitrik.

(9) El término clonación, como método o sistema científico de reproducción adquirió popularidad desde que se efectuó la clonación de la oveja Dolly, cuya existencia tomo estado público mediante su difusión en los medios de comunicación a principios de 1997.

(10) En las regiones centro y norte del país se instaló la empresa Telecom para gestionar las comunicaciones telefónicas.

(11) La Fundación Telefónica desplegó posteriormente diversos programas para fomentar la producción artística con tecnologías e instauró una sede en la cual se desarrollaron gran parte de esas actividades.