

# Tecno-Paisajes. Aportes metodológicos para relevar el arte digital cordobés en pandemia

## *Techno-Landscapes. Methodological Contributions to Catalog Córdoba Digital Art in a Pandemic*

Natalia C. Bernardi\*

Nahuel Sánchez Tolosa\*\*

Betina A. Polliotto\*\*\*

**Resumen:** El presente artículo está enmarcado en el proyecto de investigación Tecno-Paisajes, la producción artística cordobesa digital durante el 2020-2021 como patrimonio cultural presentado en la convocatoria UPC Investiga 2021-2022, organizado por la Universidad Provincial de Córdoba a través de la Secretaría de Posgrado e Investigación (SPI).

Frente al aislamiento y distanciamiento social por COVID-19, surgieron opciones a través de plataformas virtuales que permitieron diversas formas de manifestación artística y los nuevos conceptos y usos digitales se fueron incorporando a modo de emergencia artística. Surge, en el ámbito de Córdoba, la necesidad, por parte de diferentes agentes artísticos, de aprovechar las herramientas tecnológicas y usarlas a su favor.

Se considera de vital importancia no solo relevar sino también aproximar un análisis estético en la escena cordobesa, de estos paisajes emergentes que nos obligan a repensar, redefinir, recontextualizar el universo estético, y entender dichas producciones como parte del patrimonio cultural digital de Córdoba.

El presente artículo expone parte del trabajo de investigación desarrollado y centra el interés en el proceso de recolección de datos, es decir, referido al relevamiento, los ítems de clasificación y criterios de selección de las producciones artísticas cordobesas en contexto de pandemia, previsualizando el horizonte del arte digital actual.

Luego de una breve introducción que anticipa la compleja articulación entre patrimonio cultural digital, producción artística, nuevas tecnologías y pandemia, este artículo propondrá la revisión de aportes y experiencias metodológicas de la investigación para luego intentar aproximaciones conceptuales en torno al término tecno-paisaje. Se procederá a describir la

Recibido:  
04/07/2023  
Aceptado:  
16/10/2023



Esta obra está bajo  
una Licencia  
Creative Commons  
Atribución – No  
Comercial – Sin  
Obra Derivada 4.0  
Internacional.

\* Mgtr. en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba). Argentina.  
Docente superior de educación en Artes Plásticas (Universidad Nacional de Córdoba). Argentina.  
nataliabernardi@upc.edu.ar

\*\* Maestrando en Educación Artística (Universidad Nacional de Rosario). Argentina.  
Profesor superior en Artes Visuales (Universidad Provincial de Córdoba). Argentina.  
nahuelsanchez@upc.edu.ar

\*\*\* Especialista en Procesos de Producción Artística Contemporánea. (Universidad Nacional de Córdoba).  
Docente de Grabado y Arte Impreso (Universidad Provincial de Córdoba). Argentina.  
betinapolliotto@upc.edu.ar

etapa de recolección de datos y procurar desentrañar cómo decantaron y prosperaron los ítems y criterios de selección de la producción artística local en pandemia, para luego, sobre el final, intentar hilvanar algunas reflexiones y conclusiones parciales con la proyección de posibles pasos a seguir. .

**Palabras clave:** patrimonio cultural, digital, arte, tecno-paisajes, Córdoba.

---

**Abstract:** This article is framed in the research project Tecno-Paisajes, the digital artistic production of Cordoba during 2020 - 2021 as cultural heritage presented in the UPC Investiga 2021-2022 call, organized by Universidad Provincial de Córdoba through Secretaría de Posgrado e Investigación (SPI).

Faced with the isolation and social distancing caused by Covid-19, options arose through virtual platforms that allowed various forms of artistic manifestation and the new digital concepts and uses were incorporated as a way of artistic emergency. The need arises in the area of Córdoba, on the part of different artistic agents, to take advantage of technological tools and use them to their advantage.

It is considered of vital importance, not only to reveal but also to approach an aesthetic analysis, in the Cordoba scene, of these emerging landscapes that force us to rethink, redefine, recontextualize the aesthetic universe, understanding these productions. as part of the heritage cultural digital of Córdoba.

This article exposes part of the research work carried out, focusing interest on the data collection process, that is, referring to the cataloging, the classification items and selection criteria of Cordoba artistic productions in the pandemic context, previewing the horizon of current digital art.

After a brief introduction that anticipates the complex articulation between digital cultural heritage, artistic production, new technologies and pandemic, this article will propose the review of contributions and methodological experiences of the research to then attempt conceptual approaches around the term techno-landscape. The data collection stage will be described, trying to unravel how the items and selection criteria of local artistic production in a pandemic were decanted and prospered, and then, at the end, try to string together some reflections and partial conclusions with the projection of possible steps to follow.

**Keywords:** Heritage cultural, Digital, Art, Techno Landscapes, Córdoba.

---

## Introducción

La tecnología de nuestro tiempo, al ser y generar tecnología virtual, presenta particularidades de interés, entre las que resalta la capacidad no solo de producir acciones sino la de crear inéditos espacios para la interacción artística. En el contexto pandémico, la virtualidad ha auspiciado muchos replanteamientos en

la forma de producir, compartir y relacionarse con el arte, ha sido una condición instrumental que ha abierto nuevos escenarios que han generado y entretejido paisajes emergentes. Estos espacios han introducido nuevas funcionalidades, han generado prácticas artísticas expandidas que permitieron procesos, formatos, finalidades, estructuras poéticas que se amplificaron en contextos ubicuos, en términos de Burbules (1999), escenarios de interacción en cualquier momento, en cualquier lugar, de cualquier forma, independientemente del grado de formalidad o informalidad, entendidos éstos como tecno-paisajes. Hablar de nodos ubicuos remite a un modelo de sociabilidad y producción artística que posee una base estructural en forma de red. Llevado al ámbito sociocultural, ese componente reticular da lugar a nuevas manifestaciones de la cultura, que ahora pasa a ser una cultura en red (Echeverría, 2009).

En este punto, se considera de suma importancia tener presente la relación entre producción y cultura de la que nos habla Williams (1989). Se puede considerar la producción artística durante pandemia en tanto paisajes emergentes en internet, como conjunto de significados producidos al interior de una comunidad cambiante y en respuesta a su experiencia y, por lo tanto, puede ser analizado y comprendido desde este lugar como producción cultural, resultado de prácticas y relaciones sociales en este medio específico de creación que es internet.

El eje de investigación, en este estudio, se centró en la importancia del medio en el proceso creativo contemporáneo en el ámbito discursivo y teórico, más que en una perspectiva procedimental. Es decir, se encauzó el interés hacia las contribuciones culturales del contexto digital en las manifestaciones artísticas desarrolladas en pandemia.

En este sentido, fue objetivo del equipo de investigación indagar en la producción sensible de la época enmarcada bajo la categoría de Arte Contemporáneo, al entender al mismo no como una definición hermética sino más bien como un constante fluir de cambios y mutaciones donde los bordes se han diluido. Esta condición gaseosa, de la producción contemporánea, ha obligado a (re) plantear, no solo la producción, sino también los modos de ver, disfrutar y consumir arte, tensionando, además, los espacios de circulación que de manera indefectible han tomado giros multimodales en sus modos de mostrar.

El principal interés de esta investigación ha sido lograr el cruce de nodos teóricos que converjan para la producción de conocimiento científico-artístico con una

mirada focalizada en el escenario local cordobés. En este sentido, fue posible vislumbrar una compleja articulación entre patrimonio cultural digital, producción artística y nuevas tecnologías que generan una urdimbre emergente y que se ha potenciado, estos dos últimos años, a causa de la pandemia.

### **Aspectos teórico-metodológicos**

La investigación de tipo cualitativa fue de carácter descriptivo y trabajó, en una primera etapa, con revisión de bibliografía específica para luego definir herramienta de selección y análisis desarrollada por el equipo de investigación. El abordaje metodológico contemplado fue la etnografía virtual. Esta teoría ha sido reconocida con diversos términos: ciberetnografía (Escobar, 2005), etnografía del ciberespacio (Hakken, 1999), etnografía virtual (Hine, 2004), antropología de los medios (Ardèvol y Vayreda, 2002), etnografía mediada (Beaulieu, 2004), etnografía de/en/a través de internet (Beaulieu, *op. cit.*).

Tras la revisión de este conjunto de aportes y de experiencias metodológicas en el uso de la etnografía para el análisis de la cultura en internet, para la investigación desarrollada se decidió la conceptualización en términos de Hine (2004). La autora reconoce que el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos, las apropiaciones y la construcción de sentido alrededor de ella; por lo tanto, la etnografía virtual no es una mera adaptación de un ‘viejo’ método a un nuevo ‘campo’ de estudio, sino una oportunidad de transformar reflexivamente el propio método y replantear supuestos teóricos y epistemológicos que sustentan la relación con lo técnico. Dicha relación entiende que el uso y el desarrollo de una tecnología no quedan determinados por las características técnicas que las definen, sino por la forma en que las personas se apropian de ellas, individual y colectivamente.

Esto permitió abordar las producciones artísticas cordobesas en contexto de pandemia y observar cómo se entretajan sujetos, relaciones y producciones a través de los nuevos entornos y mediaciones digitales.

## Acerca de Tecno-Paisaje

Al pensar en la producción artísticas en internet en tanto patrimonio cultural, se propuso en el proyecto de investigación introducir la noción de ‘tecno-paisaje’. Esto implica considerar dichas producciones no como obras únicas y aisladas, sino procurando superar el paradigma del ‘monumento’ como hecho inconexo dentro del patrimonio cultural, incorporar un enfoque integrador que tenga en cuenta la diversidad de manifestaciones en sus diferentes escalas y las interacciones que suceden entre ellas.

Se hace inevitable preguntar en primer lugar ¿qué se entiende por paisaje? Aunque en una primera aproximación se podría suponer que cualquiera encontraría una definición sencilla del término, al investigar, una sucesión de autores, preguntas, respuestas, fundamentos e inferencias han llevado a complicar un poco la cuestión y sugiere el complejo trasfondo del concepto.

Prueba de la complejidad inherente al mismo y a su definición se encuentra la gran cantidad de disciplinas que se han ocupado de su estudio: desde las artes, en el seno de las que generalmente se asume que nació el término, hasta la ingeniería, pasando por la filosofía, la arquitectura, la geografía, la biología, etc. Prácticamente la totalidad de las disciplinas mencionadas han desarrollado, al menos, una definición propia del paisaje, nacida desde las técnicas y los principios en los que se sustentan. Sin embargo, desde un plano que excede la perspectiva parcial de cada campo, parece existir un acuerdo claro en torno a un par de conceptos.

Sergio Boisier (1999) refiere al paisaje como ‘territorio’ y sostiene que puede ser calificado de acuerdo a los siguientes adjetivos: “El concepto de territorio puede ser adjetivado como natural, como equipado y como organizado. El primero describe un territorio no intervenido por el hombre; el segundo alude precisamente al equipamiento físico derivado de la acción humana; y el tercero denota un territorio en el cual vive una comunidad bajo ciertos principios de organización” (p 37). Son como la expresión conceptual de tres niveles distintos que puede asumir el territorio en relación con los grupos sociales.

En este sentido, el paisaje es entendido como escenario de relaciones sociales y no solamente como marco espacial, el componente territorial es entendido como sistema. Faggi (2011) concibe el paisaje como un sistema que excede el mero en-

samblaje de sus componentes espaciales. Esta concepción es similar a la que poseen Cosgrove (2002) y Gómez Alzate (2008), quienes lo entienden, desde una visión integradora, como parte de un territorio cuyo carácter es el resultado de la acción y la interacción de diferentes factores.

De la reflexión anterior y del carácter de sistema territorial se deduce o desprende otro concepto que tiene que ver con el carácter dinámico del paisaje: su componente territorial es cambiante, es un ente cultural. Resulta muy acertado el vínculo que establecen Tello y Garrabou (2007) entre el dinamismo del paisaje y el metabolismo social, como vehículo para comprender la configuración de los paisajes. Así, el territorio no es algo que permanezca fijo en el espacio. Debe concebirse como un ente móvil, mutable y desequilibrado, porque la realidad social es cambiante.

Si se traslada este concepto de paisaje, si se amplía el universo físico y mental del territorio a las múltiples conexiones que logramos con el arte en internet, se abre paso a un nuevo paisaje humano: el tecno-paisaje que aparece mediado, no solo por las formas nuevas de los mensajes (soportes tecnológicos), sino también por las condiciones de los sujetos, es decir, los escenarios sociales. Bruno Latour (2005) habla de una red de factores que son humanos y no-humanos en interacción. Esto lleva a pensar, entonces, al tecno-paisaje como escenario o territorio dinámico y sistémico y la complejidad de interacciones que éste propicia.

El concepto de 'sistema' resulta lo más apropiado para abordar esta noción de tecno-paisaje. Relacionar el concepto de sistema con lo patrimonial implica entender la importancia del 'conjunto', en donde el valor de lo 'compartido' es superior a la suma de los elementos que lo integran. Al respecto, según Luhmann (1997), todo sistema, desde una célula hasta la más sofisticada arquitectura social, se constituye y mantiene como una unidad constituida, no tanto por individuos, sino por comunicaciones, interacciones y relaciones.

La identificación de sistemas patrimoniales digitales y su relación con el territorio como tecno-paisaje permite identificar pautas identitarias comunes. Esto es muy importante para no perder cualidades distintivas a escala local y territorial, y sienta las bases conceptuales sobre las cuales seleccionar, pensar y analizar las producciones cordobesas en 2020 y 2021.

## **Recolección de datos**

Las técnicas usadas para el registro de datos han sido la observación no estructurada, las entrevistas abiertas, la revisión de documentos, la discusión en grupo, la evaluación de experiencias, el registro de historias, así como la interacción e introspección con los grupos estudiados, a saber: artistas y sus escenarios de producción.

Este conjunto de acciones procuró describir, comprender e interpretar el fenómeno específico de la producción artística cordobesa digital durante la pandemia.

Con este sustento, empírico y razonado, ha sido posible la construcción de una metodología relativa a los procesos de producción artística.

## **Relevamiento. Ítems de clasificación y criterios de selección**

Llegado a este punto, independientemente de lo que se pueda discurrir al respecto, lo que es un hecho es la diversidad de las obras y prácticas artísticas digitales en Córdoba durante el período pandémico. Se ha podido verificar que hay artistas que han recurrido a medios tradicionales y nuevos, es decir, mezclan varias formas y, en ocasiones, las diferencias entre las mismas son poco claras, lo que, por un lado, ha hecho más complejo el objeto de estudio que nos ocupa y, por otro, ha requerido definir un criterio de abordaje más específico.

A tal fin, en esta investigación, se optó en sentido más estricto focalizar el interés y selección de aquellas producciones digitales que conceptualmente utilizan las posibilidades de internet con un resultado que no sería alcanzable por otros medios, es decir, aquellas obras artísticas que tienen un lenguaje visual no necesariamente mediático, pero cuya esencia muestra las metacaracterísticas del medio.

La selección de los artistas cordobeses para el presente trabajo tuvo diferentes etapas para su desarrollo, que se detalla a continuación.

Se comenzó realizando consultas a diferentes agentes culturales: artistas, gestores y diseñadores sobre propuestas artísticas que hayan tenido, en el último período, un marco de acción/producción dentro del entorno artístico digital.

Fue recurrente la mención de la red social Instagram, por lo que se realizaron búsquedas a través de cuentas personales en dicho entorno, sumando otras como Facebook, Twitter y TikTok. Las redes sociales ya habían sido identificadas como escenarios propicios para indagar en las producciones artísticas durante la pandemia; de esta forma se fueron confirmando y reafirmando decisiones.

La investigación se centró en propuestas que utilizaron el espacio de la red social digital Instagram para compartir producciones durante la etapa de aislamiento. La elección de este escenario se debe a varios motivos. En primer lugar, fue la red social digital que más creció durante la pandemia, alcanzando a 1,6 mil millones de usuarios/as (Slotsky, 2020). Si bien TikTok es otra red social que creció durante el período de aislamiento, actualmente tiene 800 millones de usuarios/as (Mohsin, 2021). En un primer relevamiento se notó que los espacios artísticos remiten desde sus páginas webs a Facebook, Twitter, YouTube e Instagram, pero aún no a TikTok, que es una red social digital de creación más reciente, lanzada en 2016.

En segundo lugar, se pudo discurrir que Instagram propone ciertas lógicas de uso que se centran principalmente en la imagen, ya sea fija (fotos, dibujos), como en movimiento (micro videos llamados *reels* o el espacio de IGTV). Esta característica la diferencia de otras redes sociales digitales como Twitter y Facebook que se centran más en el texto, e incluso de TikTok, que está orientado, principalmente, a los videos cortos. Otra característica de Instagram observada es que tiene elementos que permiten generar interacciones con los y las seguidores/as como cuestionarios, preguntas y encuestas. Estos elementos están disponibles en las historias mientras que, en los posteos, las interacciones posibles son similares a otras redes sociales digitales: 'me gusta', comentarios, reenviar o guardar,

La estructura de esta red social permite, por lo tanto, utilizar diferentes recursos: posteos en el *feed*, historias, videos de IGTV y *reels*. Según un artículo de Maryam Mohsin (2021), los más utilizados son los posteos y las historias. Además, el uso de los *hashtag* es muy importante y *#arte* se encuentra entre los más populares (Mohsin, 2021).

Se consideró finalmente esta red ya que es la que presenta más posibilidades visuales para saber cómo el mundo del arte se adaptó y sacó partido a las nuevas formas de la comunicación en el contexto pandémico.

Del recorrido por este escenario virtual, las experiencias encontradas de artistas cordobeses en el marco temporal que nos compete ha permitido esgrimir una distinción/agrupamiento inicial de las propuestas identificadas en relación con los modos en que el arte se produce y se exhibe.

Se visualizaron, por un lado, casos de museos galerías / eventos que ya existen en el espacio físico y que iniciaron una búsqueda por sumarse a las lógicas de la plataforma, de convocar desde las redes sociales digitales al público y, al mismo tiempo, enlazar esa convocatoria con el propio acervo de la institución museística: traccionar hacia la página web, hacia su patrimonio digitalizado, hacia sus propuestas. Pueden citarse, entre otros, los casos de @museocaraffaoficial, @museo.genaroperez, @museopalacioidionisi, @bigai, @galeriamarchiaro.

Por otro lado, se identificaron proyectos que surgieron en el espacio de Instagram y que, por lo tanto, fueron creados de acuerdo a sus lógicas: los *challenges*, los *hashtags*, la interpelación a la cocreación. Se ha podido comprobar que, en los espacios que solo existen en Instagram, el propósito parece ser otro: producir conjuntamente, generar redes entre artistas, visibilizar otros modos de creación.

Sobre estos últimos se concentró el interés de esta investigación y, continuando con la construcción taxonómica, se definieron dos grupos:

- A. Propuestas de difusión y circulación de información relevante al campo artístico
- B. Propuestas de producción artística

Los parámetros de selección de artistas digitales se siguieron definiendo sobre la base de los siguientes ítems de interés a la investigación:

- Artistas activos a la fecha. Este parámetro se especifica, por un lado, debido a que hay artistas con producción en internet, cuyo trabajo posteriormente ha derivado en otras formas de expresión artística no virtuales. Por otro lado, existen artistas que trabajan con poco tiempo en el ámbito y esta circunstancia no permite hacer un estudio progresivo de la forma de trabajar,

necesario para la presente investigación, que requiere revisión de la continuidad en el trabajo artístico y análisis en la secuencialidad de la obra.

- Artistas multimediales. No se analizarán artistas sonoros cuyo ámbito de expresión sea exclusivamente la música, por considerar que, para su estudio, se requiere de otra fundamentación además de la que se ha presentado en la presente investigación y, por tanto, escapa a sus alcances.
- Artistas con propuestas que no solo exhiben o exponen, sino que producen obras en internet. Principalmente se tomaron proyectos que surgieron en el espacio de Instagram y que, por lo tanto, fueron creados de acuerdo a sus lógicas: los *challenges*, los *hashtags*, la interpelación a la cocreación.
- Nacidos en Córdoba o con la mayor parte de su obra realizada en esta ciudad. Aquellos artistas que producen obra en las circunstancias económicas, políticas y sociales cordobesas en el recorte temporal planeado, son aquellos sobre los cuales interesa hacer foco.
- Obras reflexivas con posible capacidad transformadora. Aquella obra artística que invite a la reflexión sobre aspectos que resulten de interés para el artista o una colectividad serán tomadas en cuenta dado su relevancia en el campo de patrimonio cultural.

De esta última delimitación se descartó el primer grupo dedicado a la exhibición y difusión de obras digitales para centrar la atención en el grupo de producción, y sobre aquellos que revistieron relevancia como obras del patrimonio cultural digital de Córdoba.

El objetivo de relevar y definir ítems de clasificación de la producción artística cordobesa generada, difundida y circulada en internet durante el período 2020-2021, permitió ordenar y sistematizar los datos y fue siguiendo una lógica de lo general a lo particular ajustado a los intereses y alcances de la investigación.

### **Aportes ¿finales?**

El trabajo realizado en el proyecto de investigación nos permitió delimitar un territorio artístico-digital en la ciudad de Córdoba en el período comprendido entre el 2020-2021. En este sentido, a través del acceso y análisis de diferentes proyectos y propuestas artísticas que se gestaron en dicho tiempo, este equipo de trabajo pudo definir y caracterizar el estado de la cuestión artístico-digital y

esgrimir los principales rasgos de lo que entendemos constituye el territorio artístico-digital del centro del país.

Si bien los avances realizados responden a un año de trabajo y la investigación es incipiente y posee un potencial investigativo a seguir desarrollando de acuerdo al *corpus* de trabajo, podemos decir que nos encontramos ante la materialización de prácticas artísticas contemporáneas que responden a un momento histórico de mundo y que representan, a través de cada ejemplo, la prosa cultural, política, económica, social y artística de la región cordobesa del centro.

Se propone, en primer lugar, continuar con la sistematización de estas producciones. Actualmente se trabaja con esbozos de una posible matriz de análisis y descripción factible de ser aplicada a estos proyectos artísticos para comprender aspectos vinculantes a temáticas de producción, características de materiales y soportes, medios de difusión, rasgos estético-curatoriales, etc.

En segundo lugar, propiciar la construcción de un material teórico y, posiblemente, también gráfico, que funcione como soporte de sociabilización y circulación de la producción mencionada, oficiando a posteriori como un vector para la construcción de la memoria artística cordobesa.

## Referencias bibliográficas

- Ardèvol, E. y Vayreda, A. (2002). *Identidades en línea, prácticas reflexivas*. Seminario sobre la identidad en la era digital, Actas 10º Festival Internacional de video y multimedia de Canarias. Canariasmediafest, Las Palmas de Gran Canarias.
- Beaulieu, A. (2004). Etnografía mediadora: objetividad y creación de etnografías de Internet. *Revista Epistemología social*, 18(2-3), pp. 139-63.
- Boisier, S. (1999). *Teorías y metáforas sobre el desarrollo territorial*. CEPAL/ ILPES.
- Burbules, N. (1999). *El diálogo en la enseñanza. Teoría y Práctica*. Amorrortu editores.
- Cosgrove, D. (2002). El paisaje y el sentido europeo de la vista. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, (34), pp. 63-89.
- Echeverría, J. (2009). Cultura digital y memoria en red. *Revista Arbor*, 185(737).
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cybercultura. *Revista de Estudios Sociales*, (22).
- Faggi, A. M. (2011). Preferencias de paisaje y vacaciones de los habitantes urbanos en Buenos Aires (Argentina). *Calidad de Vida UFLO: Revista Académica de la Universidad de Flores*, 5(1), pp. 105-128.

- Gómez Alzate, A. (2008). El paisaje como sistema visual y holístico. *Ateliè Geográfico*, 2(2).
- Hakken, D. (1999). *Cyborg@Cyberspace. An ethnographer looks to the future*. Routledge.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual. Nuevas Tecnologías y Sociedad*. Editorial UOC.
- Latour, B. (2005). *Reensamblando lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Oxford University Press.
- Luhmann, N. (1997). *Sociedad y sistema: la ambición de la teoría*. Paidós.
- Mohsin, M. (2021). *Estadísticas Instagram 2021. 10 datos curiosos de Instagram que debes conocer*. Oberlo. Recuperado de <https://www.oberlo.es/blog/estadisticas-de-instagram>
- Slotsky, D. (2020). Instagram, la red social que más creció desde el inicio de la pandemia. Digital House. Recuperado de <https://www.digitalhouse.com/blog/instagram-la-red-social-que-mas-crecio-desde-el-inicio-de-la-pandemia/>
- Tello, E. y Garrabou, R. (2007). La evolución histórica de los paisajes mediterráneos: algunos ejemplos y propuestas para su estudio en *Territorios, paisajes y lugares: trabajos recientes de pensamiento geográfico*. Asociación de Geógrafos Españoles.
- Williams, R. (1989). *Cultura y sociedad*. Ediciones Nueva Visión Buenos Aires.

**Cita sugerida:** Bernardi, N. C., Sánchez Tolosa, N. y Polliotto, B. A. (2023). Tecno-Paisajes. Aportes metodológicos para relevar el arte digital cordobés en pandemia. *Investiga+*, 6(6), 23-34. <https://revistas.upc.edu.ar/investiga-mas/issue/view/6>