

Aproximaciones a un Estado del Arte Electrónico, Digital y Transmedial Local. Producciones, Hallazgos y Dificultades.

Área del Conocimiento: Humanidades y Artes
Becario/a: SANCHEZ AQUINO, María Florencia
Director/a: REYERO, Alejandra

Facultad: Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura
E-mail: mfloor16@gmail.com

Objetivos

- Exponer los avances de una indagación centrada en algunas producciones artísticas locales vinculadas al arte electrónico, digital y transmedial, a fin de establecer un estado del arte de dichos campos en Corrientes Capital y Resistencia, Chaco haciendo énfasis en las experimentaciones desarrolladas durante los últimos 10 años.
- Describir las diversas cuestiones relacionadas con los materiales y métodos utilizados a la hora de experimentar en torno arte electrónico, digital y transmedial, las dificultades y hallazgos encontrados, los procesos creativos involucrados, y las diferencias existentes entre las producciones locales respecto de las nacionales.

Materiales y Método

Este proyecto se inscribe en una perspectiva metodológica cualitativa, planteando la producción de conocimiento a través de la interpretación por medio del paradigma Hermenéutico-Interpretativo, el cual "responde al interés por la comprensión del significado de las acciones y prácticas humanas, sin una expectativa determinante de predicción y control de las mismas." (José Ignacio Lorente. 2015:100). Tomando esta metodología, se realizaron estudios basados en el estado actual de las obras de arte electrónico a nivel nacional e internacional para luego analizar las producciones locales, abordando las interpretaciones de las mismas a partir de distintos textos bibliográficos. Paralelamente, se incorporaron como objeto de estudio las producciones personales realizadas dentro del marco de la cursada en la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF, a fin de experimentar en torno a las nuevas tecnologías, desde un proceso creativo propio.

Entre los materiales empleados se encuentran las fuentes bibliográficas sugeridas en dicha Maestría, sumado a las diversas documentaciones, relevamientos y registros que expusieron los distintos desarrollos de arte electrónico local, nacional e internacional.

Resultados y Discusión

Según los estudios realizados, si bien existen antecedentes de artistas que vienen trabajando hace más de diez años en diversas obras e investigaciones relacionadas al arte electrónico, digital y transmedial como Juan Sorrentino y Néstor Braslavsky, entre otros, se puede afirmar que este tipo de producciones a nivel local no se encuentran ampliamente desarrolladas como sí en otros puntos del país. Sin embargo, existe un amplio interés en realizar experimentaciones dentro de este campo artístico, el cual puede verse reflejado en el crecimiento de experiencias formales dentro de un marco más institucional-académico, generado a partir las innovaciones artísticas realizadas por alumnos y alumnas de la Lic. en Artes Combinadas de la FADYCC-UNNE. Tal es el caso de la obra "La piedra de las manos" (2017-2019) de Leo Guardianelli realizada inicialmente junto a Guillermo Canteros. Esta instalación electrónica vinculó la reactividad con la generación de formas proyectadas gracias a la utilización de una placa de ArduinoUNO y distintos sensores, que concluyeron en una propuesta de intercambio visual entre los espectadores por medio de exposiciones realizadas en Resistencia, Chaco (Imagen 1).

No obstante, existen producciones actuales de obras digitales y transmediales que se encuentran por fuera de esta institución. Es el caso de los artistas que conforman la comunidad Lumínica, quienes desde el 2015 desarrollan instalaciones interactivas, espacios de videoarte y sketches de música visual, proponiendo combinaciones transmediales entre el video, la imagen y el sonido a partir de softwares como Ableton, Resolume Arena, Adobe Premiere y lenguajes de programación como VVVV, JavaScript y C++ (Imagen 3). Paralelamente, cabe mencionar a "Play Festival de videoarte y cine experimental", cuyas propuestas se renuevan año tras año, apoyando la creación de obras locales y nacionales que comprendan la transmedialidad y lo experimental alrededor de lo audiovisual (Imagen 4). Por su parte, es necesario destacar al colectivo "Nunca sé" el cual viene desarrollando diversos entrecruces entre el dibujo y lo digital, generando experimentaciones como "STREET INVADERS" (Imagen 2), un videojuego que se presenta como una reversión de "Space Invaders" de Toshihiro Nishikado, con personajes y objetos de la cultura popular.

Por otro lado, al hablar de dificultades encontradas se puede atestiguar que la creación de obras de arte electrónicas a nivel local, es una tarea ardua debido a la inaccesibilidad de los diversos materiales para su producción, como ser placas de Arduino, sensores, microcontroladores, entre otros. Paralelamente se pudo notar que, en comparación, la obtención de estos componentes electrónicos en Capital Federal es mucho más accesible y económica. Estos obstáculos, repercuten directamente en la creación de arte electrónico local ya que los elevados costos y la dificultad de acceso a los materiales para la producción obstaculizan el proceso creativo de los y las artistas de Corrientes y Chaco estableciendo una disparidad de posibilidades en relación a los y las habitantes de Capital Federal. Sin embargo, la inclinación hacia este tipo de arte y el aumento de sus producciones en la región podrían trasladarse a un incremento de la demanda de elementos electrónicos posibilitando así, una mayor oferta de los mismos.

En este sentido, se puede afirmar que la generación de nuevos núcleos de conocimiento en Corrientes Capital y Resistencia, Chaco, son de vital importancia para aumentar el desarrollo de este tipo de producciones en la región, ampliando aún más el interés hacia este campo del arte.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4