

Prácticas artísticas digitales

Isabel Cristina Restrepo A.

La confluencia de las prácticas artísticas y las tecnologías electrónicas es extremadamente fértil. No solo porque las posibilidades de producción de formas visuales que proporcionan las tecnologías digitales de generación y tratamiento de la imagen (...) son enormes, sino también porque sus potenciales de distribución al tejido social superan, con mucho, los de otros canales más tradicionales.

José Luis Brea

Las tecnologías de la información y la comunicación —TIC— nos permiten hablar de una actualidad digital que permea todas las instancias del desarrollo social y cultural. Los usos que les damos a muchas de las tecnologías digitales generan nuevas posibilidades perceptivas que requieren el desarrollo de reflexiones críticas que integren las distintas realidades sociales de estos nuevos medios digitales. Por tanto, es importante entender que la realidad social de los dispositivos digitales va más allá de su condición técnica, ya que incluye otras dimensiones relacionadas con lo cultural, económico, político y simbólico.

La integración de las tecnologías digitales en el arte permite hablar de un tipo de arte que, según señala Christiane Paul, puede darse a partir de dos posibles usos, en los cuales lo digital aparece en alguna instancia de la producción artística: arte digital como herramienta y arte digital como medio. Cuando se hace uso del arte digital como

herramienta se habla de un diálogo de lo digital con otros medios, como el dibujo, la pintura, la escultura, entre otros; en este sentido, lo análogo y lo digital entrarían en un juego de retroalimentación continuo en el proceso de investigación, producción y exposición. De otro lado, el arte digital como medio se refiere a aquellas propuestas desarrolladas y presentadas por medio de tecnologías digitales. Ambas formas de arte digital están presentes en las prácticas artísticas contemporáneas a través de propuestas gráficas, audiovisuales, interactivas, multimediales, de realidad aumentada, entre otras.

Esta amplitud de medios digitales en el arte permite hablar también de Nuevos medios (New Media). Lev Manovich, en su libro *The Language of New Media*, habla de dos trayectorias culturales que convergen en el advenimiento de dichos medios. La informática, la primera de estas trayectorias, se refiere al procesamiento de información

con el uso de computadoras. La segunda trayectoria corresponde a la historia de los medios de comunicación (Media Technologies); esta trayectoria incluye medios para la producción y re-producción técnica de sonidos, imágenes fijas y móviles, textos, etc. Según Manovich, la síntesis de estas trayectorias permitió que los distintos contenidos mediáticos fueran traducidos a un lenguaje numérico, controlado por medio de los computadores. Esta condición implica que el arte digital está constituido por procesos numéricos y estéticos que no se excluyen entre sí sino que, por el contrario, se retroalimentan.

En este contexto se ubica el trabajo desarrollado por el grupo de investigación Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología, adscrito a la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Desde su constitución en el año 2008, el grupo ha desarrollado diversos procesos investigativos, creativos, académicos y de extensión que buscan potenciar la inserción del arte digital en el contexto local. Para ello, el grupo de investigación ha desarrollado experimentaciones formales y reflexiones conceptuales que permiten adelantar propuestas digitales que no solo responden a búsquedas artísticas, sino también a reflexiones socioculturales locales. El trabajo desarrollado por el grupo



Imagen 1, registro de la obra *Entránsito*. Foto: grupo de investigación Hipertrópico.



Imagen 2, registro de la interacción de los espectadores en la obra *Entránsito*. Foto: grupo de investigación Hipertrópico.

se ha estructurado en las líneas de investigación Software libre e Interactividad y realidad aumentada.

Dos de los proyectos realizados en el marco de investigaciones aprobadas y financiadas por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia —CODI— dan cuenta de las indagaciones realizadas con relación al arte digital; dichas propuestas son:



Imagen 3: Trabajo de campo realizado en por investigadores del grupo Hipertrópico en la Institución Educativa INEM José Félix de Restrepo. Foto: grupo de investigación Hipertrópico.

por los grupos de investigación Hipertrópico y Gepar en el marco de la investigación “Interactividad y realidad aumentada”. En la investigación se exploraron las posibilidades interactivas y vivenciales que la realidad aumentada ofrece para generar una experiencia de reflexión sobre los problemas asociados a la alta circulación y accidentalidad de motociclistas en la ciudad de Medellín. Para el desarrollo de la propuesta se integraron elementos audiovisuales, teatrales e ingenieriles para el diseño de un

interactúan con contenidos virtuales que coexisten, en un mismo tiempo y espacio, con elementos reales (ver imágenes 1 y 2).

2. Multimedia *Líneas digitales: una introducción a la enseñanza y a la creación gráfica digital con GIMP.*

La multimedia, desarrollada por el grupo de investigación Hipertrópico en el marco de la investigación “Imagen digital y educación artística: una propuesta pedagógica”, busca alfabetizar a docentes, artistas o personas interesadas en manejar elementos propios del arte gráfico digital a

partir de la utilización del software libre GIMP. Los contenidos estéticos y técnicos de la multimedia han sido estructurados en los siguientes módulos temáticos: tres talleres de creación (dibujo y pintura, fotografía y diseño), biblioteca, cuarto de herramientas, y oficina de información (ver imágenes 3 y 4).

multimediales, propicios para la interacción; en tal sentido, las propuestas generan nuevas posibilidades para el *espectador*, superan las dinámicas tradicionales de recepción contemplativa, y propician dinámicas en las cuales el *espectador* deviene *interactor*. De esta forma, y a partir de la propuesta de experiencias sensibles e inteligibles, el grupo de investigación busca integrar sus reflexiones y apropiaciones digitales al tejido social y cultural

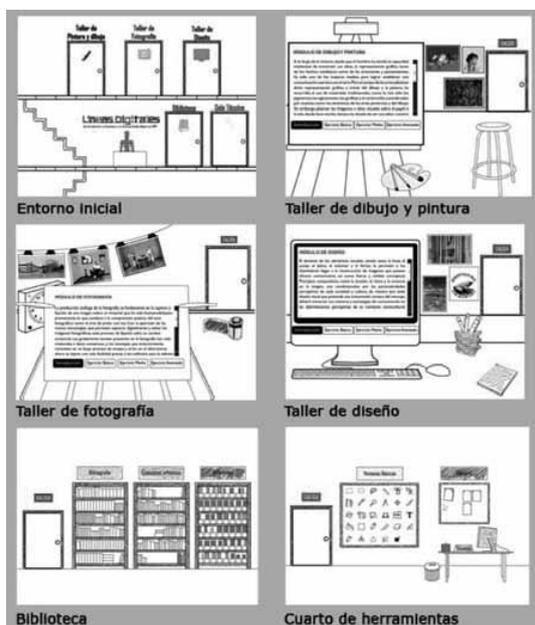


Imagen 4: Ejemplos del diseño gráfico de la multimedia Líneas digitales: una introducción a la enseñanza y a la creación gráfica digital con GIMP. Foto: grupo de investigación Hipertrópico.

Isabel Cristina Restrepo A. es coordinadora del grupo de investigación *Hipertrópico*, *convergencia entre arte y tecnología* de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Escribió este artículo para *Agenda Cultural Alma Mater*.

Ambas propuestas, descritas anteriormente, dan cuenta de las indagaciones realizadas por el grupo de investigación Hipertrópico en relación con las posibilidades de apropiación tecnológica en el ámbito local y responden a dinámicas del arte digital en las cuales se constituyen espacios