# PROYECTO DE ARTE ELECTRÓNICO: Procesos creativos e interdisciplina



#### Introducción

La siguiente propuesta de modelo es producto del estudio y análisis generado a través de las entrevistas a colectivos artísticos que cuentan con mayor experiencia y trayectoria, la indagación teórica sobre el proceso creativo, las actividades complementarias a la investigación (coloquios, simposios, talleres, cursos, etc.) y la experiencia pragmática adquirida como colectivo emergente. Este modelo cuenta con diferentes elementos que se consideran como fundamentales para la creación de una pieza de arte electrónico.

El modelo planteado:

- Busca abstraer elementos del proceso creativo a partir de patrones localizados en las piezas y colec-
- Puede ser replicable y adaptable. Permite crear un discurso conciso y coherente.
- Facilita la práctica interdisciplinaria al proporcionar un lenguaje común.
- Proporciona una guía de acción para la creación de piezas de arte electrónico.

### Concepto

El proceso creativo se encuentra influenciado por tres elementos internos de cada individuo: el conocimiento, la imaginación y la actitud, los cuales se pueden fomentar para generar proyectos con soluciones innovadoras.



"El conocimiento en cualquier dominio [...] es el combustible para tu imaginación. Esto es, cuanto más sabes acerca de un tema en particular, tienes mayor materia prima con la cual trabajar."



"Tu imaginación -la capacidad de crear algo nuevo puede transformar a los recuerdos en algo innovador y, de esta forma, conectar y combinar ideas, re plantear problemas y generar suposiciones desafiantes."



"La actitud es la chispa que impulsa tu creatividad, sin ella pueden surgir ideas innovadoras, pero el motor de la innovación llega a un punto muerto [...] determina cómo interpretas y respondes a las situaciones..."

Hacktivismo: los artistas buscan

con sus acciones crear una concien-

cia más abierta y cuestionar reglas

establecidas que consideran rígi-

das. El enfrentamiento con las rela-

ciones de poder de carácter econó-

mico y político es un objetivo central

Objetos interactivos y arte en el

espacio público: aquellos objetos

artísticos o instalaciones que inte-

ractuan, captan y procesan señales

procedentes del exterior y muestran

Entornos virtuales: se define como

una parte de las instalaciones in-

teractivas. Se agrupan bajo este

concepto aquellas esculturas que

guardan semejanza en apariencia y

Juegos de ordenador y arte: pue-

den clasificarse en dos categorías:

Obras que modifican los juegos co-

merciales y obras que crean un nue-

vo juego interactivo con un concep-

Fachadas mediáticas, Arte digital

en el espacio público: la estructura

exterior de un edificio se convierte

en portadora y transmisora de infor-

to y diseño propios.

mación cambiante.

movimiento con los seres vivos.

el resultado de forma perceptible.

del hacktivismo.

#### Técnica

Se propone una clasificación de los proyectos de arte electrónico guiándose por los elementos técnicos y conceptuales que componen a cada una de las piezas para ilustrar y ejemplificar la diversidad existente en cuanto a arte electrónico y digital se refiere.

Gráficos por ordenador: cualquier tipo de representación algorítmica de estructuras formadas por información digital. Imagen bidimensional como resultado de la producción o tratamiento de datos, estructuras y modelos en el ordenador.

Animaciones y 3D: tecnología mediante la cual, se muestran rápidamente imágenes aisladas (frames) al observador, y se crea la sensación de encontrarse frente a una imagen en movimiento, una secuencia de imágenes que pueden dibujarse o programarse con un ordenador.

**NetArt:** agrupa a todas aquellas obras de arte que se encuentran exclusivamente en Internet o que fueron concebidas y creadas para ello y que utilizan todas sus posibilidades, es decir, una rápida transferencia de archivos e imágenes, trabajo conjunto a nivel planetario e interacción en tiempo real.

Software Art: designa a las obras que se crean cuando es el propio artista quien programa. Este concepto surgió en relación al Net.Art. La obra de arte como programa, por su parte es ejecutable en un entorno hardware determinado y no está limitada a Internet.

- tivos artísticos investigados.

#### Contexto

El análisis PEST es una exploración del macro-entorno externo en el cual exis-

DOCUMENTACIÓN

LENGUAJE

VISUO-ESPACIA

EXPERIENCIA



Factores políticos: incluyen las regulaciones gubernamentales, tales como el empleo de leyes, normas ambientales y la política fiscal. Otros factores son el comercio, sus restricciones y la estabilidad política.



Factores económicos: el crecimiento económico, tasas de interés, inflación y tasas de cambio de divisas. Afectan el costo del capital y el poder adquisitivo de una organización.



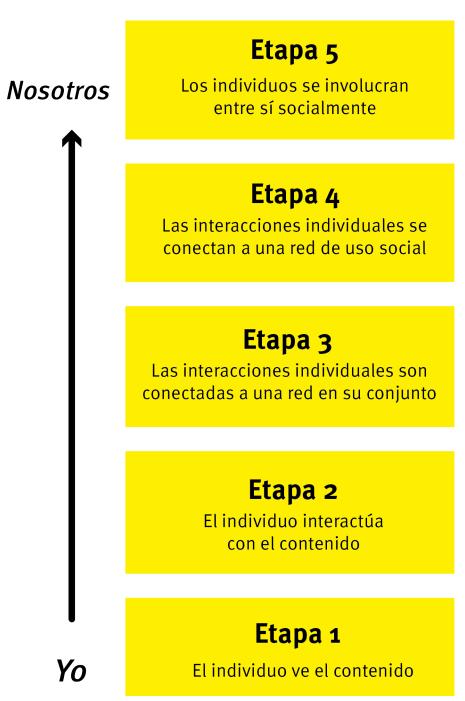
Factores sociales: incluyen a la población en crecimiento, datos demográficos como la edad y actitudes hacia la salud.



Factores tecnológicos: se ha vuelto un factor importante para las organizaciones en ascenso. El cambio tecnológico comienza a ser más rápido y a menudo, estos impactos provienen de fuentes inesperadas.

#### Interactor

"El que surge de una simbiosis entre el productor y el receptor [...] Lo importante son los valores de la acción, la respuesta dada, el ingenio, la activación de la imaginación. El valor del proceso se impone por sobre el valor del resultado artístico".



Construyen una red de experiencias que transforman no sólo las sensaciones y emociones propias, sino a la pieza misma.

Los interactores pueden compartir sus experiencias individuales por medio de redes sociales y conectarse con gente que tiene su mismo interés en particular.

Los interactores pueden compartir sus experiencias individuales. Conoce a personas que han tenido vivencias similares.

El interactor activa la pieza y realiza las actividades que se le piden experimentando en su persona las sensaciones.

Lejos de participar activamente, el interactor es un mero usuario pasivo dentro de la sala.

#### Interactividad



Es aquél en el que el interactor se encuentra limitado a las opciones que ofrece el dispositivo. En este nivel, la persona que participa con la obra simplemente activa la pieza a través de un sensor, un botón o una interfaz.

El interactor puede seleccionar múltiples contenidos dispuestos por el autor y modificar la obra de acuerdo a sus elecciones. El artista visualiza cada uno de los escenarios y variables posibles para el interactor.

Consiste en dejar que el interactor cree nuevo contenido a partir de los mecanismos de la obra. El autor no tiene control sobre los resultados que se generen y la pieza logra la inmersión total del interactor.

# Sensoperceptual

A los sistemas perceptuales se le conoce como las "fuentes de conocimiento", la manera en que el ser humano puede percibir y obtener información del ambiente.



El sistema de **Orientación Básica** percibe la fuerza de gravedad y orientación como resultado de la dirección de la gravedad al ser empujada. Este sistema coopera con los demás al servir como campo de referencia para ellos.



El sistema **auditivo** se conforma por los órganos cocleares con el oído medio y auricular que permiten la orientación a sonidos. Estos órganos detectan la vibración en el aire y resulta en la naturaleza y localización de eventos vibratorios.



El sistema **háptico** conforma la piel, las articulaciones y los músculos, éstos pueden realizar varios tipos de exploración lo que resulta en encuentros mecánicos, detección de formas y manipulación de objetos y estados de materia.



El sistema **olfativo-gustativo** se relaciona con la cavidad nasal y oral. Permite determinar la composición del medio mediante la naturaleza de las fuentes volátiles de los olores, o la naturaleza nutritiva y bioquímica de los objetos ingeridos.



El sistema **visual** se compone por el mecanismo óptico y permite la exploración, fijación, ajuste de la pupila y la convergencia para detectar variables de las estructuras de la iluminación del ambiente, lo que resulta en la recepción de información de estructuras ópticas.

# Inteligencias Múltiples

Esta teoría es propuesta como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Entendiendo la inteligencia como la capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos.



Lenguaje: capacidad lingüistíca de expresar pensamientos de manera eficaz. Utiliza ambos hemisferios cerebrales.

Lógica-Matemática: utilizada para resolver problemas de lógica y matemáticas. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico.

Visuo-Espacial: consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones.

Musical: la capacidad para manipular, interpretar y desarrollar productos a partir de recursos musicales.

Motor-Cinética: capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.

Interpersonal: es la inteligencia que tiene que ver con la capacidad de entender a otras personas y trabajar con

**Intrapersonal:** permite entenderse a sí mismo y a los de-

Naturalista: utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar.

Existencialista: capacidad para situarse a sí mismo con respecto al cosmos y a los rasgos existenciales de la condición humana, como es el significado de la vida y de la muerte.

#### Documentación

"Un archivo -entendido como un conjunto de documentos-, puede ser el punto de partida para un proyecto de investigación; es un transmisor, un potencial medio de comunicación, del cuál obtenemos información y códigos.

Podemos hablar de construcción de fuentes, una vez que el documento es analizado y reinterpretado a partir de la confrontación con otros."

La práctica artística puede ser calificada como investigación cuando su propósito es ampliar nuestro conocimiento y entendimiento a través de una investigación original.

Los soportes utilizados para registrar este proceso de creación son: video, audio, fotografía y bitácoras de artista.

Seelig, T. (2012). inGenius: A Crash Course on Creativity. Stanford, Estados Unidos: Harper Collins Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Barcelona: Paidós

Downey, J. (2007, octubre). Strategic Analysis Tools. Topic Gateway Series, 34, pp. 6-7. Schultz Margarita. (2006) Filosofía y Producciones Digitales. Ed. Alfagrama Ediciones SRL. Buenos Aires. Capítulo II: La Máquina no hace arte

Simon, N. (2010). The Participatory Museum. Enero 20, 2016, de Museum Sitio web: http://www.participatorymuseum.org/chapter1/ Moreno, I. (s/f). Narrativa hipermedia y transmedia (2013). Recuperado a partir de https://www.academia.edu/4195842/Narrativa\_hipermedia\_y\_transmedia\_2013\_ Gibson, J. (1966). The senses considered as perceptual systems. USA: Cornell University. Gardner, H. (2001). Estructuras de la mente. Colombia: Fondo de Cultura Económica LTDA.

Roca, L., Morales Leal, F., Hernández M., C., Green, A., Boadas i Raset, J., Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora, ... Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (Mexico) (Eds.). (2014). Tejedores de imágenes: propuestas metodológicas de investigación y gestión del patrimonio fotográfico y audivisual (Primera edición). México, D.F: Instituto de Investigaciones Dr. Jose Maria Luis Mora.

# Experiencia

Es la construcción o una representación de la vida, en la que los procesos del desarrollo personal se ven referenciados en las experiencias. Esta reafirma el conocimiento empírico que aporta el contexto y suma con ello la construcción de ideas propias a partir de la actitud, la imaginación y el conocimiento personal.