

que Gutenberg reinventara la imprenta, con sus tipos móviles, y que la Revolución Industrial concibiera el telégrafo. Tenemos que atravesar la Aldea Global de Mc Luhan y ver más allá de la globalización.

Debemos partir de las primeras civilizaciones para encontrarla a través de la Comunicación antropológica (si cabe este neologismo), del origen del lenguaje, del principio de la escritura, hasta llegar a la digitalización de la información, a la fragmentación que cada uno de nosotros hacemos del cúmulo de informativo que nos invade, y donde solo tomamos y almacenamos la que necesitamos y que a posteriori la empleamos para responder o para crear nuestro propio discurso de la realidad.

Así, desaparece el emisor y el receptor como entes independiente. El primero tradicionalmente como activo productor mensajes y el segundo como histórico destinatario pasivo de los mismos. Ingresamos de este modo en un **modelo circular de comunicación**: Giramos como planetas alrededor de una estrella, esa estrella es la información, donde emisor y receptor son una misma persona, cumpliendo ambas funciones. Determinando de este modo a un individuo comunicacionalmente andrógino, que ostenta ambos roles a la vez. La CD es un fenómeno **comunicacional andrógino**, rescatado de la antigüedad por la nuevas tecnologías, es un proceso de renacimiento de este tipo de comunicación.

Es un modelo operativo que se aplica a diferentes contextos de gestión: La educación, la empresa, el mercado, la sociedad, la agencia de publicidad, etc.

La Comunicación directa es el nuevo paso que darán los grandes multimedios en este globalizado Siglo XXI. Sabemos que estamos en un escenario muy complejo, en lo político, económico y social, y dentro de este panorama, el hiperdesarrollo tecnológico de los medios y de la informática, cumple un rol central de amalgama sociocultural.

El Gran Hermano orwelliano y el Panoptismo bethamniano quizás sean la pareja paradigmática de este modelo y de esta época.

Seguramente el retorno de la Comunicación Directa traerá diferentes cuotas de cal y de arena para todos. Reordenando las relaciones humanas, y repensando las estrategias de comunicación.

E-media > Videoarte al NetArt La fusión de campos en la Era Digital

Fernando Luis Rolando

Descripción del tema

El Proyecto tratará de explorar acerca de las distintos medios creativos que posibilitaron el desarrollo del NetArt y su relación con la fusión de campos de diferentes disciplinas artísticas, y la diferente concepción de la idea del espacio-tiempo, y la afectación que tuvo este sobre las formas artísticas del Siglo XX, partiendo de un análisis de las diversas fases generadas en una etapa previa a los medios electrónicos y explorando posteriormente el fenómeno del videoarte en sus orígenes en el ámbito internacional y su impacto posterior en el medio televisivo, considerando sus inicios en Latinoamérica y en otras partes del mundo. Se rastrearán antecedentes de movimientos artísticos que aportaron elementos de fusión a la obra de videoarte desde el punto de vista de la concepción de la temporalidad y la simultaneidad de espacios, indagando acerca de sus condiciones de especificidad y de sus posibilidades abarcativas en campos como la Filosofía, el Cine, la Pintura, la Música, el Arte Digital y la Literatura, buscando proponer ciertos elementos de enlace a partir del uso de la cámara de video y su posterior desarrollo hacia otros estados posibles en los campos del NetArt, la Web TV y otras formas de e-media, dentro del Siglo XXI.

Problemas que justifiquen el proyecto

Se parte de la necesidad de los estudiantes de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido e E-Design de acercarse a un material sobre los antecedentes del Videoarte con relación a algunos de los movimientos artísticos-literarios la segunda mitad del siglo XX y su influencia sobre este, planteando que grado de influencia tuvieron sobre el desarrollo de la imagen televisiva en el mundo, y como podría ser los escenarios futuros a través de la televisión interactiva en la World Wide Web y los usos alternativos que pudiese tener en el campo comunicacional, considerando además que el material existente sobre el tema esta en otros idiomas y es escaso en castellano, y permitiría a los alumnos de las Carreras Audiovisuales construir otra mirada acerca del Videoarte y el NetArt.

Objetivo y finalidad del proyecto

Bucear sobre la diversidad de áreas artísticas existentes que se podrían vincular a la creación de una imagen electrónica planteando algunas de las posibles líneas de desarrollo futuro de los medios interactivos.

Características y alcances del proyecto

Se trata de un Proyecto de investigación acerca de la relación existente entre Videoarte y el NetArt, indagando acerca de la fusión de diferentes campos audiovisuales y su simultaneidad espacial en la generación de medios electrónicos expresivos.

Al desarrollar el proyecto mismo se aplicará el concepto de multidisciplinaredad en el equipo que lo lleva a cabo aplicando medios interactivos al ser creado a través de la World Wide Web por un grupo de consultores y colaboradores ad honorem situados en distintos lugares de Argentina, Norteamérica y Europa.

Desarrollo del proyecto-Cronograma

El Proyecto se desarrolló en las siguientes etapas:

1era Etapa (al 8/08/2001):

Establecimiento de las posibles hipótesis y pautado de los tiempos de trabajo, revisión de material existente discusión con los consultores y colaboradores a través de la World Wide Web.

2da Etapa (al 28/11/2001):

Desarrollo de la Introducción, Índice de posibles contenidos, revisión de hipótesis.

3era Etapa (al 5/02/2002):

Generación del Producto Final en formato textual digital, memoria de la experiencia, Conclusiones.

Integrantes del proyecto

Autor: Arq. Fernando Luis Rolando

Consultores: Dis. Michael Pinciotti (New York, U.S.A), Arq. María Verónica Russi Giner (Buenos Aires, Argentina), Prof. José Eduardo Chaya (Tucumán, Argentina), Net Artist. Stefan Winkler (Frankfurt, Germany), Artista Digital. Andrea Cecilia Russi (Buenos Aires, Argentina)

Colaboradores: Prof. Anahi Caceres (Buenos Aires, Argentina) Web Magazine Arteuna

Índice

Prólogo

Introducción

Primera Parte: "Antecedentes del concepto de espacio-tiempo aplicado en los medios expresivos"

1. La Relatividad aplicada a la imagen.
2. El Cubismo y la multiplicidad temporal.
3. Las posibilidades de la imagen abstracta: El suprematismo.

Segunda Parte: "La fusión de campos creativos"

4. Psicodelia: Las modificaciones en la percepción de las imágenes.
5. Analogías entre el Videoarte y la atemporalidad espacial.
6. El espacio Simultáneo a nivel pictórico y fílmico.
7. Aproximaciones al Videoarte como medio experimental.

Tercera Parte: "La fragmentación de las imágenes en la World Wide Web"

8. El uso de los mensajes televisivos en la redes globales.
9. El Net Art: Arte en el ciberespacio.
10. Web TV y Televisión Interactiva.
11. Películas Interactivas: del CD-Rom al DVD.
12. E-medios: sus aplicaciones y posibilidades futuras.

Conclusiones.

Bibliografía Recomendada

Prólogo

En los Festivales de Video desarrollados en nuestro país a mediados de la década del 80 algunos videastas

argentinos solían definir al videoarte de un modo humorístico: “como un ralentado de imágenes de video fuera de contexto con frases sueltas y subtítulos en francés al revés, y el ruido de una perforadora neumática rompiendo una de las calles de Buenos Aires”... Esta percepción irónica sin embargo podría hacernos reflexionar acerca de la visión que puede tener un sector de nuestra sociedad acerca del uso diferente de ciertos de medios electrónicos más allá del uso habitual dado en la televisión abierta y acerca de como esta a través del paso de las décadas captó formas, en apariencia híbridas o fuera de contexto, para incorporarlas a la visión de lo cotidiano, de lo que vemos hoy en día, de un modo casi natural.

El presente trabajo tratará de explorar acerca de la multiplicidad de posibilidades creativas que tanto el Videoarte como espacio de creación a través de medios electrónicos y el NetArt con su evolución futura dentro de la red Internet, permiten generar formas alternativas y no alternativas de construcción simbólica para una comunidad del Siglo XXI, buscando plantear interrogantes, para producir un mayor grado de reflexión en las futuras generaciones que harán uso diario de la televisión interactiva y la Web TV.

Introducción

Los avances en el campo de las comunicaciones en el Siglo XXI hacen posible hoy lo que parecía ciencia - ficción apenas unos años atrás. Desde el uso de Televisores portátiles del tamaño de un reloj de pulsera hasta los videófonos utilizados actualmente entre varias ciudades del Japón permitiendo la exploración y el intercambio de ideas entre personas situadas en las mas remotas regiones del planeta de un modo simultaneo e interactivo, posibilitando la concreción de proyectos como este, reduciendo tiempos y acortando distancias y haciendo que cada vez las fronteras existentes entre los distintos países sean cada vez mas virtuales gracias al desarrollo evolutivo del ancho de banda en la transmisión de datos, imágenes, voz y sonido. Esto implica una reformulación en las formas preestablecidas acerca del trabajo en equipo en la Argentina permitiendo establecer interconsultas instantáneas, con un grupo de colaboradores a partir de la interactividad dada por la World Wide Web, en la creación del proyecto desde sus orígenes, discutiendo hipótesis, planteando diferentes enfoques posibles para un mismo tema entre personas que viven en realidades sociales distintas. En este caso vinculándonos a través del Ciberespacio a través del aporte dado a la realización de este proyecto por del siguiente equipo de consultores y colaboradores: el D.M. Michael Pinciotti (New York, U.S.A), la Arq. María Verónica Russi Giner (Buenos Aires, RA), el Net Artist. Stefan Winkler (Frankfurt, Germany), el Prof. José Eduardo Chaya (San Miguel de Tucumán, R.A), la Prof. Anahi Caceres (Buenos Aires, RA) y la Artista Digital Andrea Cecilia Russi (Buenos Aires, RA) quienes situados en varias ciudades alrededor del planeta (Nueva York, San Miguel de Tucumán y Buenos Aires) contribuyeron a lo largo de 6 meses en el desarrollo de esta investigación intercambiando planteos, diversidad de opiniones, información actualizada y material de videoarte y NetArt (archivos de textos, imágenes, sonidos y video) en forma simultanea a través de la Red Internet.

Galería de CDROMs

Dario Saeed

La idea de desarrollar una Galleria de cdroms surge a partir de que los alumnos tienen que encarar el diseño de un cdrom de un grupo de música en la materia Diseño Tridimensional I de la carrera de Imagen y Sonido. El problema que hemos detectado es que a la hora de diseñar una aplicación multimedial para cdrom, lo mas usual es que terminen diseñando un sitio web multimedial para cdrom. Esto se produce dado que, en general, están mas acostumbrados a navegar por Internet que a interactuar con cdroms multimedia.

Es por ello que la galería de cdroms será desarrollada entre todos los alumnos a fin de motivarlos a conocer e evaluar criterios propios de los cdroms que la mayoría de los sitios no tienen.

Los alumnos tendrán que investigar y evaluar al menos 5 cdroms multimediales de acuerdo a los siguientes criterios: animación, interactividad, video, sonido y guión.

El resultado final del proyecto será un cdrom interactivo con más de 50 cds presentados y evaluados.