

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.