

Proyectos de Investigación, convocatoria 2007 - 2009 para proyectos anuales, bienales y trienales, dentro del Marco de Incentivos a los Docentes Investigadores

PROYECTO

Influencia de la tecnología en la representación de la realidad especialmente en el campo artístico de las Artes Visuales

Director: Paksa, Margarita

Unidad Académica: Departamento de Artes Visuales

Código: 34/0001

Duración: 2 años

RESUMEN TÉCNICO

A partir de la segunda mitad del Siglo XX la tecnología revolucionó las artes haciéndolas omnipresentes y transformando la percepción de la misma. Esta revolución provocó una gran diferencia con la linealidad y el carácter secuencial de las artes anteriores.

Los '90 marcaron la consolidación de "Internet" en el mundo y en 1994 los artistas comenzaron hacer investigaciones concretas acerca del uso de Internet como herramienta de software art o NET-ART. Imágenes, textos, sonidos se mezclan buscando la interactividad del usuario.

El usuario deja su papel de espectador pasivo, siendo esta una constante del software art; la interactividad se convierte en una característica de este proceso.

Esta investigación tiene por objetivo analizar la posición que ocupa el espectador en las nuevas propuestas artísticas, cumpliendo un rol activo interactuando con el Proyecto, de manera dialéctica.

El espectador transforma la obra y modifica el esquema de comunicación.

Se puede observar entonces como el arte se hace cotidiano y el espectador deja de ser exógeno para introducirse hasta llegar a formar parte.

Ahora bien, con el albor del nuevo siglo la telefonía celular abre una brecha entre la interactividad "in-situ" (PC) y la interactividad "móvil" (celular, notebook, laptop, etc); ¿Será este último el soporte y campo de acción del NET-ART?