

Título: Desarrollos tecnológicos aplicados a las artes.

Tipo: Proyecto I+D

Fecha de inicio: 02/05/2019

Finalización: 30/04/2024

Directora/o: Matus Lerner, Martín

Co- directora/o: Romero Mascaró, Diego

Resumen: A lo largo del siglo XXI, diversas prácticas artísticas han experimentado un exponencial acercamiento al uso de una multiplicidad de innovaciones tecnológicas en la creación de obras. Este hecho ha dado origen a nuevos lenguajes, soportes y formatos artísticos entre los que es posible mencionar, entre otros, el arte interactivo, el arte sonoro, el video-arte, las artes electrónicas y el bio-arte. El surgimiento de fértiles entrecruzamientos de procesos y procedimientos relativos a la creación artístico-musical, la investigación aplicada y el desarrollo tecnológico son atestiguados por la consolidación, a nivel mundial, de campos como STARTS (Science, Technology & the Arts) y NIME (New Interfaces for Musical Expression). En este contexto se enmarca el proyecto Desarrollos tecnológicos aplicados a las artes, observando como objetivo central la investigación en torno al diseño, desarrollo, implementación y evaluación de dispositivos y obras situadas en la intersección entre las artes, la ciencia y la tecnología. El proyecto se estructura en torno a las siguientes líneas específicas de investigación: Diseño de tecnologías creativas Este campo explora áreas tales como el diseño y desarrollo de nuevas herramientas utilizadas para la creación artística, el desarrollo de software específico para el procesamiento de sonido e imagen y el diseño de nuevas herramientas informáticas aplicadas a la performance artística. Cada una de estas líneas se desarrolla expansivamente alrededor de temáticas relacionadas ya no solo a la música sino también al arte multimedial, el diseño y la innovación, aplicando conocimientos y herramientas de hardware y software libre ya consolidados y creando nuevas herramientas con estas características a partir de la investigación sobre áreas variadas tales como la electrónica, la estética del arte electrónico, el estudio de los lenguajes de programación, el diseño sonoro y la interactividad, entre otros campos. En este aspecto el concepto de tecnologías creativas aplica también a la posibilidad de dar soluciones digitales a otras áreas, utilizando la creatividad inherente de la práctica artística.

Unidad Académica: Escuela Universitaria de Artes.