

Prólogo

por **María de las Mercedes Reitano**

Con los avances del arte y la tecnología de finales del siglo XX, la revolución duchampiana, omnipresente en todas las formas del arte contemporáneo, llega a cierta conclusión histórica. El advenimiento del arte digital, un arte que está más allá de lo material de las discusiones sobre el "objeto", inaugura una nueva era en los términos tradicionales de la historia del arte.

John Berger, en *El sentido de la vista* (1980), preguntaba: "¿Qué ocupaba el lugar de la fotografía antes de la invención de la cámara? La respuesta previsible es el grabado, el dibujo, la pintura, mientras que la más reveladora sería: la memoria. Lo que hacen los fotógrafos con el espacio, antes se hacía con la reflexión".

La última vanguardia del siglo XX, si podemos llamarla así, es que el arte se compromete con la revolución más duradera de un siglo de revoluciones: la revolución tecnológica. Se trata del arte basado en la tecnología, puesto en marcha por invenciones ajenas al arte, que comprende una gama de prácticas que van desde la fotografía hasta la realidad virtual, el video y la internet.

Quizás lo más paradójico de la unión entre el arte y la tecnología es el fruto más efímero de todos: el tiempo.

Aunque el uso de nuevos medios artísticos tiene historia, no ha sido fácil trazarla; se escribe y reescribe permanentemente, ya que está en continuo desarrollo.

Es un honor presentar estos trabajos de investigación realizados en el marco del Programa de Investigación y Desarrollo de la Facultad de Bellas Artes, de la Universidad Nacional de La Plata, titulado *Prácticas performáticas*

multimediales, redes telemáticas y educación, dirigido por Alejandra Ceriani y codirigido por Emiliano Causa.

Sus autores, prestigiosos docentes investigadores de la Universidad Nacional de La Plata, abordan las diferentes problemáticas que presenta el arte en la cultura de redes.

Paula Castillo avanza, con su Proyecto Venus Dominatrix, sobre el diseño y el desarrollo de una interfaz vestible. Un vestido interactivo que amplifica las capacidades físico-psíquicas de la usuaria que lo lleve, transformándola en una dominatrix.

Emiliano Causa, en su texto sobre cuerpo, movimiento y algoritmo, explora la realización técnica y las herramientas para vincular la danza/performance con la programación informática.

Alejandra Ceriani y María de los Ángeles de Rueda trabajan la temática del cuerpo a través del vínculo con la performance y las tecnologías analógicas y digitales que dan cuenta de una profunda transformación de las categorías de espacio y de tiempo.

En otro texto, Alejandra Ceriani junto a Antonio Sánchez Román se abocan a las problemáticas del cuerpo y la subjetividad tanto en la práctica como en la formación artística, y analizan las prácticas performáticas multimediales y la educación: experiencias de intercambio.

Marina Feliz, por su parte, estudia la genealogía del Flash, Absurd, Smart mobs como forma emergente de la cultura de redes desde la perspectiva de la cultura visual.

Natalia Matewecki investiga los cuerpos tecnocientíficos en las performances de bioarte y analiza el concepto de performance y el rol del artista que interpreta o ejecuta la acción en vivo.

El grupo de investigadores constituido por Diana Mon-

tequín, Andrea Napolitano y Daniel Sánchez toma como referencia de estudio las performances que se desarrollaron en el marco de las acciones de demanda y protesta por los hechos ocurridos en Ayotzinapa, México, la desaparición de 43 estudiantes. La Performance como activación de la evidencia en la era de la post-verdad.

Todos estos trabajos son un imprescindible aporte a la historia de las artes contemporáneas y a la historia de los medios artísticos.

Es probable que estas tecnologías en el arte resulten tan efímeras como la cámara obscura y los estereoscopios del siglo pasado. De modo que nos preguntamos ¿qué hay más allá de lo virtual, de lo digital? Para algunos, ha significado la muerte del arte; para otros, un gran comienzo.

Con los avances del arte y la tecnología, la revolución duchampiana llega a cierta conclusión histórica. El advenimiento del arte digital inaugura una nueva era en los términos tradicionales de la historia del arte, en la que las experiencias sin espacio, tiempo ni imágenes han entrado en los dominios del arte transformándolo por completo.

Estos valiosísimos aportes académicos ayudarán, sin dudas, a construir el campo de las artes en la contemporaneidad.