

# PROLOGO

Este libro nace de dos investigaciones: el proyecto “*Nuevos territorios de la Generatividad en las Artes Electrónicas: su convergencia con la Robótica, la Realidad Aumentada y el Net.Art*” dirigido por quien escribe, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata (Argentina), y el proyecto “*El Arte Generativo en las Artes Multimediales*” dirigido por Carmelo Saitta y con la codirección a mi cargo, en el Área Transdepartamental de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte (Buenos Aires, Argentina). La mayoría de los textos, a excepción del escrito por Leonardo Solaas, quien amablemente sumó su trabajo a este compendio, pertenecen a estos proyectos.

Durante el desarrollo de la última de estas investigaciones, la desarrollada en la UNLP, pensamos en escribir un libro que recopilara los resultados de nuestros trabajos y que difundiera el tema. Esta decisión se fundó en algunas causas: la primera fue que notamos que la bibliografía en habla hispana del tema es escasa, la segunda, que no tenía sentido realizar dichas investigaciones sin que esto sirviera luego para un trabajo de difusión, y la tercera es que nuestro enfoque del tema no deja de ser particular (sin que esto le otorgue un valor extraordinario) y por ello sirve para enriquecer la diversidad de problemáticas planteadas.

Como siempre, a la hora de emprender la empresa de hacer un libro, surge la exigencia de presentar un producto acabado, debidamente revisado y corregido. En nuestro caso, intentar llegar a dicho nivel de realización, atenta con los tiempos de que disponemos y nos obligaría a realizar este proyecto dentro de unos años, por eso priorizamos mostrar un producto más crudo, pero que rápidamente pudiera difundir el momento actual de nuestro trabajo.

El título del libro “*Invasión Generativa*” se debe a que la generatividad como concepto y modalidad está atravesando cada vez más prácticas artísticas, muchas de ellas vinculadas a las artes electrónicas y por eso en nuestra última investigación nos interesó explorar su desarrollo en tres espacios: 1) el de la conectividad y el arte en red, 2) el de la producción de formas tridimensionales (la arquitectura y la escultura) y 3) el de la robótica. Es así que en vez de tomar como objeto de estudio la generatividad desde su centralidad, muchas veces preferimos explorar los territorios ale-

daños en los que la articulación entre lo generativo y algún campo artístico aún está en construcción. En esta actitud de exploración estamos empezando a hacer un mapa incompleto pero prometedo, y que seguramente nos llevará varios libros como éste, para poder parcelar adecuada y exhaustivamente su territorio. Debido a esta exploración de las márgenes, algunos textos pueden parecer no vincularse directamente con el tema de la generatividad, pero sí lo hacen con los temas satélites como el de la conectividad la producción de formas tridimensionales y la robótica.

El presente trabajo se organiza en dos principales secciones “pensar” y “hacer”. Durante el trabajo de compilación notamos que muchas textos se orientaban a una reflexión sobre el campo, mientras que otros se abocaban directamente al desarrollo de una práctica concreta. Por esto decidimos poner en evidencia esta clasificación casi natural, intuyendo que la misma puede orientar la lectura, sin jamás creer que estas orientaciones son excluyente una de otra: no queremos hacer sin pensar, ni lo inverso.

Tenemos la esperanza de que el lector pueda disfrutar de esta bitácora del inicio de nuestro viaje.

Emiliano Causa  
diciembre 2013