

## PROLOGO

Tal como la primera edición de *Invasión Generativa*, la presente es el resultado de trabajos desarrollados en el marco del proyecto de investigación “El Algoritmo y la Generatividad aplicados al Arte” así como del Laboratorio de Multimedia y Nuevas Interfaces Físicas “emmeLab”, ambos espacios dirigidos por quien escribe, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. La mayoría de los textos pertenecen a estos lugares de trabajo, pero en esta edición hemos logrado contar con varias colaboraciones como las de Joaquín Zerené Harcha, Jazmín Adler, Damián Anache, Claudia Valente, quienes vienen de otros ámbitos y escribieron sus textos especialmente para este número, o Matías Romero Costas quién amablemente nos permitió publicar el suyo (desarrollado para otras investigaciones). A todos ellos les estoy muy agradecido por su aporte al crecimiento de esta publicación.

En este número seguimos conservando nuestro espíritu de exploradores y por ello, hemos diseñado un recorrido a través de diferentes problemáticas, temas, experiencias y técnicas. En esta ocasión recorreremos las tierras del post-humanismo, navegamos las aguas de la composición musical y exploramos algunas islas como la danza, la captación de movimiento, la robótica, entre otros temas. Los textos de Joaquín Zerené Harcha y Paula Castillo tratan sobre el posthumanismo desde diferentes perspectivas, el primero entra en un interesante diálogo con uno de Leonardo Solaas que estuvo en el número anterior, propiciando el espíritu de intercambio y crecimiento que nos interesa plasmar. Matías Romero Costas hace un significativo recorrido por las técnicas de composición musical vinculadas a la generatividad y Damián Anache pone sus propias técnicas en escena a través de una bitácora de su producción musical generativa. Con Ariel Uzal desarrollamos el proceso de la producción de una obra de arte robótico que es diseñado mediante técnicas algorítmicas. El equipo del emmeLab expone dos textos en que enseñan como utilizar técnicas de captación de movimiento mediante una Kinect y desarrolla la construcción de un nuevo lenguaje de programación para ser usado y configurado en escena por un performer, usando dichas técnicas de captación de movimiento. Claudia Valente y Jazmín Adler presentan sus interesantes reflexiones sobre generatividad y sistemas.

Fiel a nuestro estilo, categorizamos estos textos en dos secciones, tituladas “Pensar” y “Hacer”, buscando propiciar la reflexión teórica pero también valorando la experimentación y su difusión.

Tal como explicamos en el primer número, 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 dispo-

nemos 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.

Para nuestra sorpresa, siendo este un trabajo casi artesanal sin mayores ambiciones que la de dar a difusión estos temas en un ámbito regional, nos encontramos con una excelente acogida de Invasión Generativa en el mundo de las artes electrónicas latinoamericanas. Nos sentimos orgullosos de esto y esperamos que el presente trabajo siga aportando a esta comunidad en constante crecimiento.

Emiliano Causa  
diciembre 2015

