

PROLOGO

Esta tercer edición de Invasión Generativa fue creada desde el proyecto de investigación “Realidades Mixtas y Realidad Aumentada Aplicadas” de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata -UNLP- (Argentina) y del Laboratorio de Multimedia y Nuevas Interfaces Físicas “emmeLab” de la misma facultad, ambos espacios dirigidos por mí. Gran parte de los textos surgen de estos espacios, sin embargo, contamos con invitadas/os tales como Natalia Matewecki, quien dirige otros proyectos en la facultad, Juan José María Tirigall de la Universidad Nacional del Arte -UNA-, y Miguel Grassi de la Universidad de Tres de Febrero -UNTREF-. En este número tenemos el privilegio de poder incluir el texto “Modos de Mapeo en el Arte Contemporáneo. Videomapping, Medios Locativos y Visualización de Datos” de Luis Gárciga y Loreto Alonso, el cual tuve la oportunidad de conocer en la publicación del número 15 de la revista de investigación ASRI (Arte y Sociedad, Revista Investigación) de la Universidad de Málaga (España) y debido a la pertinencia temática con nuestra publicación decidí invitarlos a incluirlo, a lo que Luis y Loreto aceptaron amablemente.

Si bien el objeto de estudio de las ediciones anterior se centró sobre la generatividad y sus problemáticas, lo que justifica el título, en este número hemos decidido ir hacia las tierras de las Realidades Mixtas y la Realidad Aumentada, en gran parte porque es el tema actual de nuestro proyecto de investigación. Ya que Invasión Generativa tuvo una muy buena acogida en nuestro medio nos pareció que no tenía sentido cambiarle el título a la publicación y que era preferible respetar la continuidad que en su historia se ha ganado. De todos modos, la generatividad como tema sigue teniendo lugar, en este número, principalmente en el texto de Daniel Loaiza “Imágenes vivas e inteligentes”, en el que se trata de la utilización de Algoritmos Genéticos aplicados a la producción de imágenes.

Como hemos dicho, el objeto que nos ocupó en este número es el campo de las Realidades Mixtas, es decir aquel espacio en el que se articulan elementos reales (físicos) y elementos virtuales de forma de integrarse en términos perceptivos. Aquel espacio que Paul Milgram, Haruo Takemura, Akira Utsumi y Fumio Kishino definieron en su canónico texto “Augmented Reality: A Class Of Displays On The Reality-Virtuality Continuum”. Este campo ha crecido exponencialmente en los últimos años, y prueba de ellos es la gran variedad de experiencias (vinculadas a la Realidad Aumentada, principalmente) que han aparecido en muchas disciplinas.

En mi texto “Introducción a la Realidad Aumentada y las Realidades Mixtas”, intento dar una introducción al tema para abrir el espacio a planteos más profundos, como los de Miguel Grassi en su texto “La Realidad Intervenida” en el que problematiza más extensamente el campo, proponiendo otros

cruces. Luis Gárciga y Loreto Alonso investigan en su texto las relaciones entre el Mapeo y el Arte Contemporáneo, haciendo un inteligente análisis de la tradición del mapa en el arte. Natalia Matewecki ofrece otra mirada a la relación entre las Realidades Mixtas y el Arte Contemporáneo. Ezequiel Rivero, así como Alejandra Ceriani, desarrollan análisis de relaciones entre las Realidades Mixtas, la danza y la performance. Por su parte Juan José María Tirigall hace lo propio en el campo de los videojuegos.

Así como en los dos primeros números, este libro está organizado en dos partes: “Pensar” y “Hacer”, buscando propiciar la reflexión teórica pero también valorando la experimentación y su difusión. Los trabajos que hemos citados corresponden al eje discursivo/reflexivo (“Pensar”), pero contamos con una serie de trabajos que abordan problemáticas prácticas de este campo, tales como el de Juan José María Tirigall que aborda desafíos de las técnicas video-mapping, o el texto de Matías Jauregui Lorda que presenta técnicas introductorias para producir Realidad Aumentada. Ana Longobuco, Krista Yorbyck y Daniel Loaiza dan cuenta de un trabajo hecho en conjunto entre nuestro laboratorio y el Laboratorio de Investigaciones Morfológicas Aplicadas (Fac. de Medicina de la UNLP). Christian Silva hace un abordaje metodológico respecto del diseño de entornos de Realidad Aumentada. Y finalmente, junto a Matías Romero Costas, David Bedoian y Rosa Nolly, describimos la realización de una escultura de Realidad Aumentada con Vida Artificial.

Tal como explicamos en los dos primeros números, 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.

Una vez más, nos sentimos afortunados de que estas publicaciones tengan una grata acogida en nuestro medio. Siendo esta una producción/actividad sin fines de lucro, nuestro mayor recompensa es poder contribuir al cuerpo de conocimiento y a la difusión de estos saberes en habla hispana, ya que somos conscientes de la escasez de textos en español que traten estas temáticas. Así que desde el orgullo de poder trabajar con un gran equipo de investigadores, los invitamos a disfrutar de Invasión Generativa III.



Emiliano Causa

Septiembre 2019