

Proyectos Trienales Convocatoria 2010 – 2012
Programa de Incentivos a los Docentes Investigadores

PROYECTO

El arte generativo en las Artes Multimediales.

Director: Saïtta, Carmelo

Codirector: Causa, Emiliano

Unidad Académica: Área Transdepartamental de Artes Multimediales

Código: 34/0122

Duración: 3 años

RESUMEN TÉCNICO

El presente proyecto explorará el género del Arte Generativo en el contexto de las prácticas multimediales, con el objetivo de comprender las formas específicas, discursivas y tecnológicas, bajo las cuales se produce su articulación.

Para ello, se trazan diferentes líneas de investigación. En primer lugar, la indagación de los conceptos fundantes del Arte Generativo y su desarrollo histórico en diversos campos disciplinares (literatura, música, plástica, arquitectura, etc), para analizar, en un segundo momento, el modo particular de su aplicación en el ámbito del Arte producido con medios digitales y electrónicos.

A su vez, se indagarán posibles vinculaciones entre rasgos de la estética generativa y nuevas teorías científicas (Teoría del Caos, Fractales, Sistemas Complejos, etc.) a fin de comprender los lazos existentes entre Arte, Ciencia y Tecnología en la contemporaneidad.

Simultáneamente, se abordará el estudio de los dispositivos y herramientas tecnológicas que dan soporte al Arte Generativo en el campo específico de la Multimedia, tanto a nivel de *Hardware* como de *Software*.

Finalmente, el proyecto propone producir un marco conceptual específico a fin establecer criterios de diseño para el abordaje de obras multimediales generativas, y desarrollar aplicaciones en este género, ya sea en formato de Net.Art y/o Instalación Interactiva, que permitan evaluar, fácticamente, la pertinencia de los criterios enunciados.

The present project explores the Generative Art genre in the context of multimedia practices, with the aim of understanding specific forms, both discursive and technological, in which it is articulated.

With that purpose, different lines of investigation are drawn. Firstly, an inquiry into the founding concepts of Generative Art and their historical development in various disciplinary fields (literature, music, plastic arts, architecture, etc.), for the subsequent analysis of their particular mode of application in Art that is produced by digital and electronic media.

Possible connections between generative esthetics features and new scientific theories (Chaos Theory, Fractals, Complex Systems, etc.) are in turn investigated in order to understand existing links among contemporaneous Art, Science and Technology.

At the same time, the study of technological devices and tools that support Generative Art are approached within the specific field of Multimedia, at both hardware and software level. Finally, the project suggests the creation of a specific conceptual framework in order to establish design criteria for approaching generative multimedia works, and develop applications within this genre, in both Net.Art and Interactive Installation formats, which enable the factual evaluation of the relevance of the stated criteria.