

## **Experiencias colaborativas e interdisciplinaria en proyectos en e-art en la comunidad de Anilla Cultural de Colombia y Arcu-red**

Fabián Leotteau Castro<sup>1</sup>

<sup>1</sup> [fabianleotteau@mail.uniatlantico.edu.co](mailto:fabianleotteau@mail.uniatlantico.edu.co) Universidad del Atlántico

**Resumen.** Este ensayo es el resultado de los procesos de investigación en las artes y la cultura desarrollados en las plataforma de la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada (RENATA) y en RedCLARA en las comunidades de Anilla Cultural de Colombia (ACC) y de Arte y Cultura en la Red (ARCU-RED). Estas comunidades buscan promover la producción e intercambio de contenidos digitales en E-Arte y E-Cultura, generando procesos de innovación, exploración y creación de tecnologías alternativas a fin de contribuir a los procesos creativos desde las diferentes Universidades y Centros Culturales del mundo, contribuyendo al fortalecimiento de las capacidades de cooperación entre docentes, investigadores en artes y tecnología, teniendo en cuenta la proyección cultural a partir de las ciencias, las humanidades y nuevas tecnologías. De igual manera, promueve la cohesión social, el desarrollo de emprendimiento en contenidos digitales, los estudios visuales, entre otros, centrado única y exclusivamente en las artes y la cultura. El propósito es compartir las experiencias de producción de contenidos digitales colaborativos para el fortalecimiento académico, científico y artístico en la creación de mundos simbólicos digitales.

**Palabras claves:** Comunidad de ACC y Arcu-red; Ciencias, Artes y Tecnologías; Proyectos en e-art y e-culture.

### **1. Introducción**

Este ensayo abordará en primera instancia el proceso de gestación de las comunidades de Anilla Cultural de Colombia y Arcu-red en el desarrollo de sus actividades en la plataforma de RENATA y RedCLARA, en el intercambio de contenidos digitales, para luego mostrar algunas experiencias en proyectos en e-art y e-culture en las redes de alto rendimiento a partir del diseño, la estética audiovisual, la magia de dispositivos de pantalla y el uso de

---

<sup>1</sup> Fabián Leotteau, doctorante en Diseño y Creación (Ciencias, Artes y Tecnologías) Universidad del Caldas, director de ACC y Arcu-red, director del grupo Investigaciones Visuales del Caribe VIDENS, Gerente del ViveLab Atlántico, Profesor Investigador, Programa de Artes Plásticas y Visuales Universidad del Atlántico.

herramientas de tecnologías avanzadas con el objeto de promocionar el desarrollo, la visibilidad e intercambio de contenidos digitales en las plataformas de alto rendimiento.

## **2. Comunidades de Anilla Cultural de Colombia (ACC) y, Arte y Cultura en la Red (Arcu-red)**

La comunidad de Anilla Cultural de Colombia [www.anillaculturalcolombia.org.co](http://www.anillaculturalcolombia.org.co) es el esfuerzo de un grupo de investigadores académicos, científicos y de expertos en cultura integrados por las Universidades Simón Bolívar, Autónoma del Caribe, Autónoma de Bucaramanga, De la Costa CUC, Fundación Tecnar, Manuela Beltran, Pontificia Bolivariana de Bucaramanga, Universidad de Caldas, Museo de Antioquia, Museo de Arte Moderno de Barranquilla y la Universidad del Atlántico como líder ejecutora de la comunidad en Colombia. Esta comunidad nació de la ejecución de un proyecto y de muchos sacrificios, en donde las acciones en el campo cultural, orientados a diseñar un modelo de gestión cultural en las redes avanzadas aporta a los conceptos de investigación, innovación y creación desde las prácticas artísticas y culturales.

Esta comunidad se encuentra en pleno crecimiento y nacen de la suma de muchos esfuerzos, en donde las acciones en el campo cultural en redes de alto rendimiento están orientadas al modelo de gestión cultural con tecnología avanzada en Colombia en RENATA; por lo que la colaboración científica, académica y cultural se desarrolla de un manera interdisciplinaria entre las instituciones aliadas. Estas instituciones posibilitan la preservación, conservación, acceso, visibilidad y coproducción de proyectos interdisciplinarios desarrollados y compartidos entre universidades y centros culturales conectados a las redes de alto rendimiento.

Contamos con el apoyo del Jefe de la Oficina de Informática, el ingeniero Mauricio Vengoechea y su equipo de trabajo, de Igual manera contamos con el apoyo de la Vicerrectora de Investigación, la doctora Rafaela Vos Obeso y su equipo de talento humano y con los profesores investigadores creativos del grupo Investigaciones Visuales del Caribe VIDENS.

Esta comunidad tiene como referente la Anilla Cultura Latinoamérica-Europa, iniciativa del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB), la Fundación i2CAT, Museo de Antioquia, Centro Cultural España – Córdoba Argentina, Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile, Centro Cultural Sao Paulo de Brasil, la Fundación y la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID); el cual tiene como objetivo desarrollar una infraestructura de red para el intercambio y almacenamiento de materiales multimedia relacionado con el sector de cultura y las artes entre centros de Latinoamérica y Europa.

Por su parte la comunidad de ACC vienen desarrollando sus actividades de investigación en e-art y e-culture apoyadas en el uso y aplicación de herramientas de tecnologías avanzada con el sistema operativo de infraestructura tecnológica articulado a RENATA a partir de políticas y protocolos para la presentación de productos de bienes y servicios de contenidos digitales, los cuales se intercambian en las Parrillas Culturales de ACC desde

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

distintas redes regionales programadas y difundidas en RENATA, RedCLARA, la web de ACC la cual está conectada a los grandes centros culturales y Universidades del mundo.

Esta comunidad busca el fomento de procesos de innovación, desarrollo y creación, contribuyendo al fortalecimiento de las capacidades de cooperación e investigación, apoyados en herramientas y aplicaciones tecnológicas de parte de docentes, investigadores, estudiantes de artes visuales, artistas visuales, productores y realizadores audiovisuales, diseñadores gráfico, ingenieros expertos en redes, expertos en estudios visuales y gestores culturales, a partir de la interrelación entre las ciencias, las artes visuales y las nuevas tecnologías.

Desde esta perspectiva, RENATA se convierte en un canal de expresión, información, comunicación, interacción y generación de nuevo conocimiento que permite la experimentación e integración socio-cultural, geopolítica, geohistórica entre las regiones en Colombia interconectada con otros países del mundo.

Por lo que la conectividad a RENATA es uno de los requerimientos técnicos básicos para pertenecer a la comunidad con el propósito de desarrollar la consecución de actividades para el intercambio de contenidos digitales culturales. Los equipos varían según el tipo de actividad; además, la configuración de los equipos va de acuerdo al tipo de actividad, es decir que se desarrollan retransmisión unidireccional para transmitir eventos como videoconferencias, conciertos, recitales o vídeos, o para desarrollar debates a través de videoconferencia, mesa de trabajo Bidireccional, reuniones u otros.

Fig. 1 Web de Anilla Cultural de Colombia y Arcu-red

Por su parte el Portal tecnológico de “Anilla Cultural de Colombia” es un espacio de investigación permanente, donde se compartirán las experiencias de tipo interpretativo, descriptivo y de proyección, programado conjuntamente con las universidades a partir de la creación de *espacios académicos* organizados en diferentes parrillas culturales. A través de este medio se divulgan y promocionan las actividades y eventos culturales organizados y programados por el grupo de dirección y gestión cultural de ACC, así como proyectos de coproducción, convocatorias culturales y de género, conciertos musicales, curadurías, encuentro de investigadores, obras de teatro y cine experimental desarrollados por las universidades y centros culturales aliadas.

En este sentido, la magia del arte en tiempo real en las redes de alto rendimiento es un sistema de control cercano a la primera tecnología. Recordemos por ejemplo que la imagen en el espejo no tiene memoria mientras está reflejada, sino que está actualizada, sin embargo la representación de la imagen en las redes avanzadas se vuelve cada vez más fidedigna y personificada en la búsqueda de la representación, es decir que las redes avanzadas abren una puerta que va más allá del espejo y de lo real. Por consiguiente la representación de la catarsis, producida por el artefacto tecnológico que genera el espectáculo fantasmagórico, tal como lo produjo el cine al despertar los sentidos y la gente se deja seducir por los dioramas interactivos produciendo en el espectador una sensación de ambiente inimaginado y mágico.

## **2.1. OBJETIVOS**

### **2.1.1. Objetivo general**

Fortalecer las competencias teóricas y prácticas sobre artes, cultura, ciencias y tecnologías para desarrollar proyectos y actividades en e-Arte y e-Cultura, con el propósito de articular a grupos de investigación, creadores, expertos en contenidos digitales, expertos en redes, gestores culturales, músicos electrónicos y otros, a fin de intercambiar y exhibir contenidos estéticos en las redes avanzadas, ampliando su visibilidad en la comunidad de ACC y ARCU-RED con el respaldo de la propiedad intelectual, el MEN, Mincultura, MinTIC, RENATA y RedCLARA.

### **2.1.2. Objetivos específicos**

- Fortalecer las competencias teóricas y prácticas sobre artes, cultura, ciencias y tecnologías con el fin de desarrollar proyectos en e-Arte y e-Cultura en las parrillas culturales de la comunidad ACC y Arcu-red.
- Integrar a expertos en e-Arte, en redes académicas y creadores en contenidos digitales y música electrónica y otros, para debatir temas y exhibir proyectos de arte interactivo a través de RENATA.
- Intercambiar contenidos estéticos en las redes avanzadas en las parrillas culturales de ACC, con el respaldo de la propiedad intelectual, el MEN, Mincultura, MinTIC y RENATA.



*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

- Fomentar y promocionar la comunidad ACC y Arcu-red mediante estrategias de divulgación y comunicación en algunas redes sociales y en las redes de tecnologías avanzadas.
- Diseñar y ejecutar proyectos en e-Arte, Propiedad Intelectual, gestión Cultural, ampliando la visibilidad y consolidación de la comunidad con transmisión por RENATA y RedCLARA.

## **2.2. Misión**

Somos una comunidad del ámbito académico, artístico, cultural y tecnológico que investigan, colaboran y trabajan colectivamente para contribuir a la preservación y conservación de la diversidad cultural y artística de Colombia a través del uso y aplicación de las redes de tecnologías avanzadas con interconexión a las redes avanzadas internacionales.

## **2.3. Visión**

Fortalecer la alianza de la comunidad de Anilla Cultural de Colombia a través de RENATA mediante las parrillas académicas culturales para conectarnos con otras redes de tecnologías avanzadas en el orden nacional e internacional en RedCLARA.

## **2.4. ALCANCE**

Las comunidades de ACC y Arcu-red buscan desarrollar las distintas fases de actividades y proyectos interdisciplinarios y colaborativos, para profundizar en las prácticas artísticas y culturales, las cuales abren la mente a la imaginación sin límites en la plataforma de alto rendimiento. En este sentido, la comunidad se apoya en los estudios visuales y los estudios culturales con el propósito de lograr y generar nuevos conocimientos y desarrollar discursos audiovisuales culturales. Los alcances propuestos son los siguientes:

- Generar un impacto de salvaguardia del patrimonio cultural a través del diseño y puesta en marcha de la Videoteca Cultural de Colombia VICCol
- Ampliar los conocimientos sobre arte y tecnología avanzada, y nuevas herramientas
- Vincular nuevos aliados mediante convenios y acuerdos para Consolidar y Visibilizar la comunidad de ACC y ARCU-RED
- Interconexión científica y cultural de la pertinencia socio-cultural en las redes avanzadas internacionales
- Conservación del medio ambiente a través de la creación y promoción de mundos simbólicos
- Programación constante en las Parrillas Culturales de ACC

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

- Intercambio de contenidos e-arte y e-cultura aprovechando el uso y servicios de RENATA y RedCLARA.
- Creación de proyectos, productos y servicios en e-Arte y e-cultura a través de RENATA.

Asimismo, el modelo de gestión cultural de la comunidad es una herramienta fundamental que rige la organización de las propuestas artísticas y culturales, con el fin de lograr los objetivos trazados con base en la estructura organizacional para garantizar la prestación de servicios culturales.

## **2.5. Ejecución de actividades**

Para la ejecución de las actividades artísticas y culturales se desarrollan a través de las parrillas culturales de ACC y ARCU-RED, las cuales están coordinadas por las entidades fundadoras de ACC y Arcu-red, descritas de la siguiente manera:

- Parrilla de Artes Visuales, liderada por la Universidad del Atlántico
- Parrilla de Arte Integral, liderada por la Universidad Autónoma del Caribe
- Parrilla de Artes Sonoras, Liderada por la Universidad del Atlántico
- Parrilla de Estudios Culturales, liderada por las Universidades Tecnar y CUC
- Parrilla de Patrimonio Cultural, liderada por la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Estas instituciones disponen del personal especializado en cada uno de los nodos regionales, tanto para la gestión de contenidos como para la puesta en marcha y funcionamiento tecnológica de la agenda cultural en RENATA.

Las actividades en las parrillas culturales de ACC se desarrollan de acuerdo a la interconexión como se ve en la figura 2., es decir que a través de estos espacios se desarrollan encuentro académicos, estéticos y culturales, en donde desde cada entidad Universitaria y Centro Cultural de Colombia se fomenta y se exhiben sus prácticas identitarias artísticas y culturales bajo las normas y políticas de ACC, bajo la Ley de Derecho de Autor y el Compendio de Políticas Culturales del Ministerio de Cultura desde cada una de las ocho redes regionales.

La metodología es usar de una manera diferente el sistema de videoconferencia, en donde los expertos en e-arte, ingenieros y gestores culturales nacionales e internacionales puedan interactuar con software libres, acciones determinadas para intercambiar contenidos digitales generando nuevo conocimiento.

El equipo de Dirección y Gestión es el encargado de organizar la programación para emitir la agenda en las Parrillas Culturales que se publican en el portal de la ACC en coordinación con el equipo de técnicos conformado entre las universidades aliadas.

Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
 Instituciones de Educación Superior  
 Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
 TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013



Fig. 2. Interconexión de ACC y Arcu-red

Durante el proceso de recolección de insumos para la elaboración de los informes se encontraron varias formas de desarrollar las actividades culturales en la plataforma de alto rendimiento, lo que permitió al grupo de investigadores de ACC y Arcu-red hacer un análisis sobre la interconexión de infraestructura tecnológica, la cual abrieron las puertas a nuevas maneras de uso de acuerdo a las pertinencias de las actividades en e-art.

En este sentido, el desarrollo de la investigación en artes y tecnología en las rees avanzadas arrojó como resultados una serie de proyectos y alternativas, las cuales abren nuevos escenarios internacionales en el diseño y ejecución de proyectos en e-arte y e-cultura, por lo que un grupo de investigadores de la comunidad se desplazó a Santiago de Chile con el objeto de cumplir una Misión Internacional Académica, Cultural y Tecnológica cuyo objetivo fue: “Gestionar la participación y cooperación de aliados estratégicos que contribuyan al fortalecimiento de la comunidad de Arte y Cultura en Red (ARCU-RED) y de Anilla Cultural de Colombia para dar cumplimiento a las actividades asociadas con la gestión cultural e infraestructura tecnológica de centros culturales conectados a la Anilla Cultural Latinoamérica-Europa”, quienes desarrollan sus actividades de intercambio estético y cultural en colaboración con la Red Universitaria Nacional de Chile REUNA, en junio de 2011.

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

En la ciudad de Santiago de Chile se cumplió una agenda apretada con la Universidad de Chile, Universidad Pontificia Católica de Chile, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Universidad La Serrana, el Museo de Arte Contemporáneo, Museo de Arte Precolombino, Fundación Pablo Neruda, quienes demostraron interés en trabajar colaborativamente en proyectos interdisciplinario con nosotros. Esta misión fue todo un éxito y un gran esfuerzo de parte de las Universidades que hacen parte de la comunidad, como también de RENATA y del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

## **2.6. Comunidad de Arte y Cultura en la Red (Arcu-red)**

La creación de la Comunidad de Arte y Cultura en Red (Arcu-red) registrada en la Red de Cooperación Latinoamericana de Redes Avanzadas CLARA es derivado de Anilla Cultural de Colombia con el propósito de visibilizar e intercambiar contenidos estéticos, académicos, artísticos y culturales en el orden internacional; se trata de expandir la comunidad a otras redes internacionales aprovechando las redes de tecnología avanzada para diseñar y desarrollar proyectos colaborativos e interdisciplinarios en creación artística, seminarios, encuentros de arte, talleres de artes, cátedras interdisciplinarias de prácticas artísticas, encuentros de estudios culturales, encuentros de estudios visuales, exhibición de creaciones de prácticas artísticas en red, entre otras.

Esta comunidad viene trabajando en varios proyectos relacionados con las Ciencias, las Artes y las nuevas Tecnologías, articulados a otras redes regionales, tales como RNP, CUDI y RAU. Dentro de sus propuestas se encuentra desarrollar un Encuentro de Investigadores de Ciencias, Artes y Tecnologías para el mes de septiembre, en donde se intercambiaran experiencias en esas técnicas, cuyos objetivos son los siguientes:

### **2.6.1. Objetivos**

#### **2.6.1.1. Objetivo General**

Diseñar y organizar el Encuentro Arcu-red con el propósito de fomentar el trabajo colaborativo desde distintos países del mundo en tiempo real en la red de alta tecnología, mediante estrategias de comunicación a fin de intercambiar arte interactivo, ciclos de videoconferencias, talleres de creación artística interdisciplinarios, Seminario Internacional de prácticas artísticas y visualidades contemporáneas, música Latinoamericana y del Caribe, encuentros de estudios culturales, encuentros de estudios visuales, entre otras; desarrolladas y compartidas en RENATA, RNP, CUDI, RUA en RedCLARA.

Por consiguiente la comunidad de Arte y Cultura en la Red (Arcu-red), integrada por entidades Educativas y Centros Culturales internacionales; promueve las prácticas artísticas y culturales en la red de alto rendimiento en Latinoamérica y nace de los procesos de investigación en artes y gestión cultural, esta comunidad se constituye en una estrategia para avanzar en la extensión internacional, en la cual los grupos de investigación integrados con talento humano distantes, diseñan y trabajan colaborativamente en proyectos, utilizando las tecnologías de la información y comunicación.

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

Cumpliendo con los objetivos trazados la comunidad de Arte y Cultura en Red ARCU-RED registrada en la Red de Cooperación Latinoamericana de Redes Avanzadas (RedCLARA), apoyada por el programa COMCLARA y ALICE2, en la que participan además de las instituciones antes mencionadas representantes de Brasil, Chile, Cuba, España, Francia, Uruguay, Salvador, Perú y Colombia, busca incentivar la participación de estas entidades culturales en esta comunidad, quienes han demostrado interés en articularse y nos encontramos trabajando en varios proyectos actualmente.



Fig. 3. II Día Virtual de Cultura, celebrado el 5 de diciembre de 2012 en RedCLARA  
<http://www.redclara.net/indico/evento/DiaVirtualEArteECultura>

De igual manera, los nuevos desafíos enfocados en la globalización en donde la producción de bienes y servicios culturales, producto de los procesos de fusión entre política, economía y cultura, generan las llamadas industrias culturales y creativas encaminadas en la producción de la cadena de valor agregado en las economías mundiales.

La intención es crear un sistema digital en las redes avanzadas para generar e intercambiar contenidos digitales, crear una filosofía de producción digital que conlleve a promover la proyección y experimentación de herramientas tecnológicas, la proyección de grupos de investigación creativos, a emprendedores digitales, artistas visuales, diseñadores gráficos, músicos electrónicos, ingenieros, programadores, entre otros. Asimismo, con la creación de escenarios interactivos se podrá desarrollar proyectos colaborativos e

interdisciplinarios que permitirán la producción de contenidos digitales y potencializar el talento humano de la cultura digital en la región.

La intención es trabajar colectivamente en la creación del **“Plan colaborativo para desarrollar proyectos en e-arte y e-cultura, en las áreas de Educación, Investigación y Difusión Cultural en las RNEI en Iberoamérica y el Caribe”**, presentado por **Ivani Santana** de Brasil, **Saúl Juárez** de México y **Fabián Leotteau** de Colombia, durante el II día virtual de Cultura, los investigadores en común acuerdo se proponen desarrollar el **Primer Encuentro de Investigadores de Ciencias, Artes y Tecnologías de Iberoamérica y el Caribe** apoyados por las redes de RNP, CUDI, RENATA y por su puesto RedCLARA, evento que se llevará a cabo en las Instalaciones de las Universidades Autónoma del Caribe, Simón Bolívar y del Atlántico. En ese Encuentro de E-Art (Arcu-red) todas las instituciones conectadas podrán articularse en tiempo real, lo que permitirá la interacción de proyectos artísticos interdisciplinarios impulsando la proyección social, artística y cultural de cada país aliado a Arcu-red.



**RedCLARA** **renata** **RNP** **CUDI**

**“Viajes ideoestéticos en E-Arte en las redes avanzadas:  
Plan colaborativo para desarrollar proyectos en e-art y e-cultura, en las áreas de Educación, Investigación y Difusión Cultural en las RNEI en Iberoamérica y el Caribe”**

**Fabián Leotteau. Formación, Universidad del Atlántico. Colombia  
Ivani Santana. Investigación, Universidad Federal de Bahía. Brasil  
Saúl Juárez Mena. Difusión Cultural, CONACULTA. México**

Fig. 4. Presentación de la Videoconferencia “Viajes ideoestéticos en E-Art en las redes Avanzadas”.  
<http://www.redclara.net/indico/evento/DiaVirtualEArteECultura>

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*



Fig. 5 Entidades participantes de la comunidad Arcu-red en el II Día Virtual de Cultura  
<http://www.redclara.net/indico/evento/DiaVirtualEArteECultura>

Cuyo objetivo general es: “Organizar el primer **Encuentro de Investigadores de Ciencias, Artes y Tecnologías de Iberoamérica y el Caribe** en Barranquilla con el propósito de diseñar y crear un macroproyecto con sus respectivos microproyectos en tres grandes ejes: EDUCACIÓN-DIFUSIÓN-INVESTIGACIÓN para fomentar el trabajo colaborativo e interdisciplinario de las instituciones conectadas a RedCLAR en colaboración con los distintos países del mundo en tiempo real”.

Con este macroproyecto las Universidades y Centros Culturales podrán mejorar, desarrollar, fomentar la creatividad y la educación como habilidad esencial para el siglo 21, por lo que la investigación en las nuevas tecnologías impulsan el crecimiento económico. En este sentido, los esfuerzos se deben incrementar para ayudar a los estudiantes a aprender mejor, a los maestros a enseñar mejor de una manera más eficaz. Por ello se necesita un sistemas de aprendizaje, eficiente y atrayente en una amplia variedad de contextos diversos. Esta es la clave para una exitosa modernización de los sistemas de educación y formación en Latinoamérica y el Caribe.



*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*



Fig. 6. Ivani Santana durante su presentación a todos los presentes en el II Día Virtual de Cultura el 5 de diciembre de 2012 en RedCLARA

<http://www.redclara.net/indico/evento/DiaVirtualArteECultura>

Con el desarrollo de los proyectos en línea se podrá generar nuevo conocimiento en las ciencias, las artes y las tecnologías conectados con el resto del mundo a través de videoconferencias, en donde se pueda crear una masa crítica que reflexione, analice y critique las problemáticas socio-políticas, culturales, geohistóricas y geoambientales de los proyectos de cada país.



*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*



Fig. 7. Intervención de Roxana Ávila de la Escuela Arte Dramático de la Universidad de Costa Rica en el II Día Virtual de Cultura el 5 de diciembre de 2012 en RedCLARA.

<http://www.redclara.net/indico/evento/DiaVirtualEArteECultura>

Este evento se desarrollará en las Universidades Simón Bolívar, Autónoma del Caribe y del Atlántico con el apoyo de las redes avanzadas RedCLARA, RENATA, RNP, CUDI, RUTA CARIBE, la comunidad de Anilla Cultural de Colombia, Arcu-red y todas las Instituciones Académicas y Científicas que han participado en los Días Virtuales de Cultura en RedCLARA.

La metodología propuesta para este encuentro es organizar tres mesas de trabajo enfocadas en los tres ejes estratégicos para que los investigadores de cada país participe en el diseño y desarrollo de un macroproyecto, el cual debe ser creativo, innovador, interdisciplinario y colaborativo, con el objeto de debatir temas culturales, ambientales, de proyección social, de estudios culturales, visuales, de género, artísticos, tecnológicos, generar nuevo conocimiento, como también la interacción, el intercambio de contenidos, impulsando la cohesión social, las prácticas artísticas y la cultura de cada país en la plataforma de tecnología avanzada.

Con este reto significativo las Universidades y los Centros Culturales, contribuyen a desarrollar investigación con otros países para unir fuerzas en la producción de herramientas interactivas en las redes avanzadas en el fomento de las industrias culturales y creativas, para mejorar la creatividad a los profesionales en diferentes áreas y anticipar las tendencias futuras en la investigación y la innovación, fomentando la interacción dentro y entre los diferentes segmentos de las industrias creativas.

En este sentido, el uso de nuevas tecnologías, llevada al límite en el arte de hoy con los avances tecnológicos, expresadas sobre las experiencias estéticas, artísticas y culturales, a

manera de extensión y proyección académica en las artes y la cultura, promueve el enriquecimiento interdisciplinario en la aplicación de tecnologías avanzadas en las prácticas artísticas, las cuales son experimentadas por los grupos de investigación, artistas y gestores culturales, dando lugar a elevar las competencias en el ser, el hacer y el sentir.

### **3. Proyectos en e-art y e-culture en las redes avanzadas**

Las metodologías etnográficas abrieron la mente a los artistas, quienes incorporaron en sus trabajos, procesos y procedimientos estéticos a partir de los estudios culturales y visuales en la nueva visión y contemplación del mundo en el análisis de la teoría de las formas. Esta nueva mirada permitió dilucidar y desarrollar nuevas corrientes artísticas que ventilaron el panorama arte a finales del siglo XX, abriendo las puertas al siglo XXI.

Uno de los aportes que contribuyó a ese proceso fue el hecho de unir el arte y las ciencias que, desde mucho tiempo atrás se habían unido, pero al arte contribuyó de una manera inimaginada a las ciencias para que los científicos desarrollen sus avances, un ejemplo de esos es el celular que primero apareció en el comic y luego en la realidad, de este modo podemos retomar las palabras de Antonio Ortiz Herrera al expresar en su artículo Arte y TIC: ¿Predominio de la técnica o cognición, en donde sostiene que: “Mediante los procesos de digitalización se dieron cambios significativos. Con la aparición de las computadoras el vínculo entre arte y tecnología comenzó a consolidarse y, con ello, se abrió un campo de posibilidades artísticas. Con estas oportunidades en el ámbito creativo, también se desarrollaron nuevos lenguajes y surgieron distintos públicos, así como espacios de producción, exhibición y difusión; la Web se convirtió en soporte de la obra de arte y medio de interacción continua” (Ortiz Herrea, 2011). Esto demuestra cómo el mundo del arte siempre ha estado a la vanguardia y le ha aportado muchos conceptos a las tecnologías para avanzar en modelos industriales.

Con los avances tecnológicos y el proceso de creación de objetos artísticos, el arte encuentra sus fundamentos en el pensamiento científico, filosófico, estético y matemático. Estas maneras de ver el arte generaron rupturas entre los géneros artísticos tradicionales, como la escultura y la pintura, con el fin de alcanzar un *nuevo arte*, lo que permitió irrumpir en materiales no tradicionales como la luz, el espacio, el tiempo y el mismo espectador. Una de las contribuciones creativas es, como el objeto estético inmaterial reconoce y llega a mucho público en simultánea, concebido en estructuras teóricas estéticas vanguardistas, apoyadas en las tecnológicas avanzadas.

Por su parte las inquietudes del fotógrafo Mam Ray sobre el fenómeno de la luz, en los años veinte aporta la técnica de solarización o dibujo con luz, al videoarte comprometido con la poética del arte conceptual. Con este tipo de técnicas innovadoras, las artes visuales incursionan en las Humanidades, la cultura, las ciencias sociales, la estética, la curaduría, entre otras actividades académicas y culturales dentro de alternativas que promueven la investigación para crear planteamientos más amplios en el país. Estos argumentos han contribuido al desarrollo y creación de una red cultural, estética y social que propicie la comunicación de nuevos lenguajes a partir de las nuevas maneras de ver el mundo, interpretando la realidad como fundamento interdisciplinario a la hora de crear,

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

considerando la web de alta tecnología como un espacio donde la imaginación no tiene límites, eso es lo que buscan los artistas de hoy, un espacio sin limitaciones para la creación.

El interés por experimentar en las artes visuales en tiempo real y en simultánea donde todo puede suceder, donde prevalece el imaginario en las acciones dialógicas entre el arte y las ciencias con el fin de abrir espacios a la comunidad académica, científica y cultural para ser representadas e identificadas es lo que se busca proyectar colaborativamente; con este propósito se podrá desarrollar contenidos digitales y la manera de incentivar a los artistas para incursionar en sistemas innovadores y alternativos desde que las artes se articulan a las TIC. De acuerdo a esto surgen algunas preguntas tales como: ¿de qué manera podemos apoyarnos en la teoría de la simulación, el diseño y la creatividad en los límites de la representación? O ¿de qué manera se puede diseñar y recrear espacios creativos en el ciberespacio, enfocados en las ciencias y en lenguajes digitales transformadores? O ¿cómo podemos desarrollar proyectos colaborativos de contenidos digitales interdisciplinarios en la red de tecnología avanzada?

Una de las grandes ventajas de los proyectos ejecutados es que se desarrollan en las redes de alto rendimiento a partir de una producción colaborativa e interdisciplinaria, contribuyen a procesos de mayor envergadura fundamentado en epistemologías, el uso de herramientas tecnológicas y científicas para generar arte en la red. En este sentido, apoyados en Jacques Rancière, al sostener que: “La estética relacional rechaza las pretensiones a la autosuficiencia del arte como si fueran sueños de transformación de la vida por el arte, pero reafirma sin embargo una idea esencial: el arte consiste en construir espacios y relaciones para reconfigurar material y simbólicamente el territorio común. Las prácticas del arte in situ, el desplazamiento del cine en las formas espacializadas de la instalación museística, las formas contemporáneas de especialización de la música o las prácticas actuales del teatro y de la danza van en la misma dirección: la de una desespecificación de los instrumentos, materiales o dispositivos propios de las diferentes artes, la de la convergencia hacia una misma idea y práctica del arte como forma de ocupar un lugar en el que se redistribuyen las relaciones entre los cuerpos, las imágenes, los espacios y los tiempos” (Rancière, 2005), este tipo de relaciones de convergencia entre artistas, ingenieros, técnicos y personal de apoyo en las redes de alto rendimiento implica una acción fundamentada en procesos ideoestéticos, científicos y de tecnología avanzada las que validan los proyectos en e-arte en ACC y Arcu-red.

Estas experiencias nos llevan a revisar los procesos y procedimientos en el desarrollo de la investigación en artes desde otros campos del conocimiento en donde se debe analizar la infraestructura tecnológica, la gestión cultural y la creatividad como eje central a la hora de generar un producto en e-art, por lo que se ha encontrado en el texto de Fernando Hernández: “Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes” (Hernández, 2006), la fundamentación de los informes de la investigación en artes, realizado por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología a partir del enfoque constructorista desde cuestiones ontológicas y epistemológicas, enfocadas en procesos de creaciones humanas sujetas a la experiencia - error. En este sentido la investigación en artes ha seguido la realidad preguntándose sobre las bases epistemológicas, líneas de conocimiento y fundamentación para la docencia.

Por consiguiente, la experiencia y ejecución de productos en e-art en las redes avanzadas se consolidan cada vez más y permiten que todos los participantes del proceso se conviertan

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

en creadores de la obra, es decir que es una creación colaborativa e interdisciplinaria, apoyada en el libro de David Casacuberta “Creación Colectiva: en internet el creador es el público” al plantear que: “el arte creado a partir de máquinas tiene todavía un largo camino por recorrer hasta que tenga una influencia real en la cultura digital (...) el uso de la inteligencia artificial para crear interfaces fácilmente utilizables por un usuario que faciliten la creación colectiva; que el público deje de ser mero observador para convertirse en el verdadero creador de la obra” (Casacuberta, 2003).

Otra de las reflexiones desarrolladas en los preliminares de la investigación es el texto: “OMNES ET SINGULATIM: Arte, complejidad y emergencia” de Pau Alsina (Alsina), el cual evoca la relación entre emergencia y complejidad sobre todo en el arte, en donde los objetos pueden ser abiertos, emergentes e impredecibles a través de las metáforas biológicas y sociales, asociado a lo inmaterial al software y lo material al hardware. Cuando se habla de la interrelación entre artes, ciencias y tecnologías, se aborda la temática de las comunicaciones, el espacio y la manera que actúa la relación entre arte e informática, arte y software e inteligencia artificial. Otro de los aspectos que aborda el artículo es el sentido que provee unas herramientas metodológicas, posibles de sistematizar la experiencia artística, lo que permite un cambio de rol del artista sin perder de vista la técnica, la construcción y apropiación de un lenguaje estético.

Janet McDonnell, en su artículo “Imposiciones de orden: una comparación entre las prácticas artísticas y de diseño” (McDonnell, 2011), explora las similitudes y diferencias utilizadas por los diseñadores y los artistas profesionales, como dispositivos, arbitrarios y estético que imponen al crear. Plantea además, que el diseño creativo surge de mentes preparadas a partir de la investigación desde un enfoque más apropiado para entender como la creatividad se impone en proyectos individuales; formula además una serie de inconvenientes tanto en el momento de inicio y en el de la ejecución de la propuesta estética apoyada en las nuevas tecnologías, lo que evidencia la articulación entre las artes actuales y los recursos tecnológicos como herramientas que hacen más rico el discurso visual con todas sus dificultades presentadas.

Para concluir, en la actualidad, algunos artistas han conquistado estas tendencias, lo que permite que hoy se hable del arte cibernético, arte en línea, multimedia en la red, videoarte en la red, videografí entre otros. Estas descripciones conforman las maneras de cómo desarrollar creaciones y discursos artísticos en espacios inimaginados, donde “todo puede ser real” y en los que impera un amplio espectro de opciones de interacción que materializan las dinámicas de trabajo en redes de alto rendimiento con énfasis en el arte digital, en las que se enfatiza la variabilidad, la percepción visual, la teoría de la imagen y su condicionamiento a las ideologías culturales, geohistóricas y geopolíticas, de modo que exploran en la antropología visual y la convergencia multimedial como estrategia visual para acercarse al espíritu y estimular los sentidos.

Evidentemente las artes y las ciencias siempre han estado articuladas, generando discursos visuales e introduciéndose y experimentando con soportes y técnicas totalmente diferentes donde la ilusión y la imaginación son infinitas. Hoy en día es posible transfigurar nuevas formas de expresión y traspasar las fronteras del arte ubicados en algún lugar en la *cibercultura*, término acuñado por Pierre Lèvy al sostener que: “El ciberespacio se construye como sistema de sistemas, pero, por ese mismo hecho, es también el sistema del caos. Encarnación máxima de la transparencia técnica, acoge, por su crecimiento sin

contención, todas las opacidades del sentido. Diseña y rediseña varias veces la figura de un laberinto móvil, en expansión, sin plano posible, universal, un laberinto con el cual ni el mismo Dédalo habría soñado. Esa universalidad desprovista de significado central, ese sistema del desorden, esa transparencia laberíntica, la denomino 'universal sin totalidad'. Constituye la esencia paradójica de la cibercultura" (Schultz, 2006). Este ciberespacio produce la interacción de acontecimiento a maneras de interpretación del mundo virtualmente atrayente, creando una estética digital permitiendo que la velocidad y la simultaneidad se unan en el espacio/tiempo en las prácticas artísticas.

Estas experiencias fundamentadas teórico-conceptualmente en la investigación en artes fueron los motivos para crear un espacio donde los ciberartista puedan diseñar y ejecutar diversas manifestaciones de contenido digital, desde los espacios de intercambio en las redes de tecnologías avanzadas.

El arte actual tiene un compromiso con las nuevas tecnologías, por lo que con la creatividad e innovación enriquecen los procedimientos de los trabajos estéticos. Asimismo la investigación en artes con los nuevos lenguajes digitales generan nuevos conocimientos en la exploración de técnicas innovadoras abriendo un nuevo campo de acción en la que se comenzó a crear una serie de propuestas artísticas en multimedia al traspasan las fronteras culturales, sociales y físicas. Estos lenguajes se ajustan a las nuevas representaciones *ideoestéticas* para comprender la realidad e integrarla en las diferentes disciplinas. He ahí el gran reto.

## **Agradecimientos**

Este es un trabajo colaborativos que ha sido apoyado desde la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad del Atlántico de parte la Vicerrectora de investigación, la doctora Raela Vos Obeso, de Diana Heras y Dilia Jaraba; también contamos con el apoyo del Ingeniero Bryan Pimienta de la Oficina de Informática. De igual manera de los profesores Samuel Buelvas, Darío Rocha, Néstor Martínez, Rodolfo Wenger, Marcos Puentes y un grupo d estudiantes, entre ellos Diana Zafra, Ada Pererira, Angélica Bolívar, Emil Osorio, Luis Meyer, Leydi Jalk y otros estudiantes de la Universidad del Atlántico. También nos han acompañaado desde otras entidades las investigadoras Ivette Jiménez Guadiola, Fabiola Torres Herrera de la Universidad Autónoma del Caribe, Gloria Oviedo y Diego Mesa de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Ivón Romero Pérez de la Universidad Simón Bolívar, Marcos Chico y Gustavo Gómez de Tecnar.

## **Referencias**

- Ranciére, J. (2005). *Sobre Políticas Estéticas* . Barcelona : Universidad Autónoma de Barcelona .
- Hernandez, F. (2006). *Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes*. Barcelona: Dialnet.

*Tercera Conferencia de Directores de Tecnología de Información y Comunicación de  
Instituciones de Educación Superior  
Gestión de TICs para la Investigación y la Colaboración  
TICAL 2013, Cartagena, 8 y 9 de Julio de 2013*

- Casacuberta, D. (2003). *Creación Colectiva: en internet el público es el creador*.  
Barcelona: Gedisa.
- Alsina, P. *OMNES ET SINGULATIM: Arte, Complejidad y Emergencia*.
- McDonnell, J. (2011). Imposición de orden: una comparación entre las prácticas artísticas y de diseño. *Elsevier LTDA* .
- Schultz, M. (2006). *Filosofía y producciones digitales*. Santiago de Chile: COLECCIÓN TEORÍA .
- Arches, B. (1976). Las Tres Rs. *Royal College of Art* .
- Ortiz Herrea, A. R. (2011). Arte y TIC: ¿Predominio de la técnica o la cognición? *Versión Nueva* .