UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

De asombrar a revolucionar: el nuevo paradigma de las artes electrónicas

12 MAR 2018 Artes y Letras

"Hay cadáveres" es una obra de la argentina Mariela Yeregüi. Consiste en pequeñas letras dotadas de movimiento, que gracias a la luz proyectan grandes sombras las cuales simbolizan las grandezas y pequeñezas de la muerte. Tomado de yereguimariela.wordpress.com.

El arte electrónico permite ahora lo que hace menos de treinta años era impensable: **ir al museo a travesear las exposiciones, jugar y hasta interactuar con las obras**.

Logró, de paso, atraer una nueva generación de personas, quienes hasta ese momento **se resistían a incluir las galerías en sus planes** de fin de semana.

Tras década y media impactando al público y luchando por un espacio en la escena cultural, al arte electrónico le llega ahora una nueva tarea: **aprovechar su potencial no solo**

entreteniendo sino cambiando las realidades de América Latina.

Un universo de posibilidades

Con la tecnología avanzando al ritmo que lo hace, **definir "arte electrónico"** es una tarea compleja.

> "Es un concepto muy muy abierto, completa y absolutamente dinámico que **se va reconfigurando todo el tiempo**", explica Mariela Yeregüi, artista argentina que se desarrolla en este campo. "Podemos decir que hay algunas líneas, algunos rasgos, que de alguna manera caracterizan este campo: se produce un tipo de arte que utiliza como materia prima la electrónica. En las obras hay flujo de electrones", agrega.

Esculturas que se mueven para proyectar diversas sombras (**arte robótico**), aplicaciones de software especializadas en diseño (**software art**) o dibujos generados a partir de bacterias (**bioarte**) son ejemplos de todos los alcances que puede tener la rama más contemporánea del arte.

Además de exponerse, el arte electrónico puede también utilizarse y dar vitalidad a los espacios del arte.

"Trabajamos mucho en la industria del espectáculo, donde hay una demanda fuerte de gente que maneja tecnología para el diseño escénico, por ejemplo, en los grandes conciertos de rock o en los grandes espectáculos teatrales. Desde automatizar el escenario hasta darle interactividad", complementa Yeregüi.

Profesión: Artes Electrónicas

Aunque hay elementos del arte electrónico que comenzaron a aparecer desde la década de 1950, fue **hasta finales del Siglo XX que todos los componentes estuvieron al alcance de los artistas**.

El nuevo contexto permitió **profesionalizar este trabajo** y llevarlo a la academia.

En esta área también se desempeña Mariela Yeregüi, pero no en su faceta artística sino docente, desde la cual dirige el primer posgrado en Artes Electrónicas que se ofrece en América Latina.

La Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), en Argentina, se convirtió en **pionera regional al comenzar a ofrecer una carrera que hasta entonces era inexistente** y que no tenía referentes en los cuales inspirarse.

De la aventura inicial formó parte Yeregüi, quien junto a sus colegas creó la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas.

En conjunto con Gabriela Golder, Yeregüi creó "Escrituras", una serie de rótulos luminosos con mensajes sociales que distan de los letreros comerciales tradicionales. Instaladas en edificios de Buenos Aires, las frases invitan a la generación de un diálogo en medio del ajetreo de una gran ciudad. Tomado de yereguimariela.wordpress.com.

"El proceso fue muy interesante porque **había que inventar todo y no existía ningún antecedente**. Cuando se creó la carrera, la generamos entre todos. Fuimos pensando cómo crear la carrera, cómo tener los espacios transversales de los talleres", recuerda.

El resultado fue un programa que se concentra en trabajar tres ejes fundamentales lejos de la rigidez de los ámbitos universitarios: espacio, tiempo y movimiento.

"Se hacen módulos que se actualizan cada año porque el campo es muy dinámico y uno tiene que tener la versatilidad para acomodarse a los cambios y a las expectativas de los estudiantes. **El horizonte de un estudiante de hace ocho años es completamente diferente**", explica la coordinadora de la Maestría.

El experimento universitario ha sido todo un éxito y ha logrado convocar a estudiantes de México, Venezuela, Ecuador, Chile, Paraguay y Brasil.

Si bien se trata en su mayoría de artistas, también **han formado parte de ella profesionales en arquitectura, diseño industrial, ingeniería y física**. De esa mezcla se ha obtenido un nutrido grupo interdisciplinario que no solo utiliza, sino que crea tecnología y que se prepara para el trabajo conjunto que implica este tipo de arte.

"El campo electrónico abarca una multiplicidad tan grande de lenguajes que **es imposible que un artista los domine todos**. Sería absurdo. Hay entonces un marco de acción grupal donde uno se va completando y enriqueciendo", concluye Yeregüi.

Hora de incidir

Las miles de personas que han llegado a los museos de Buenos Aires o de la Ciudad de México **ya demostraron el poder de convocatoria que tienen las nuevas formas del arte**.

“El desafío es **superar la fascinación y generar pensamiento crítico**. Generar proyectos que puedan tener una incidencia política y social fuerte”, analiza Yeregüi.

Del efecto “fuegos artificiales” con el que atrajeron un nuevo público al principio, la experta llama ahora a dotar al arte electrónico de una visión más crítica. “Creo en general que **desde Latinoamérica se están formando discursos muy potentes** con artistas muy talentosos”, considera.

LEA TAMBIÉN: Acción Social promociona la tecnología entre colegialas

Uno de los alicientes más importantes llegó a mediados del año cuando América Latina fue la invitada del Festival SIGGRAPH, uno de los encuentros de aplicaciones tecnológicas más importantes del mundo y que permitió reunir a artistas de diversas nacionalidades.

“Llegamos colegas como Marcela Armas y Arcangello Constantini de México, Gilberto Esparza también mexicano y Hamilton Mestizo de Colombia”, rememora. “Talvez somos una especie de isla en este momento pero **hay un germen para que las nuevas generaciones se nutran de un espíritu más crítico y cuestionador**. Yo espero que se revierta al arte electrónico como un espacio fatuo y superficial”, concluye mientras prepara nuevas estrategias para seguir adaptando el arte a los nuevos entornos.

En el arte, en el aula y en la calle: el aporte de Mariela Yeregüi

La Universidad de Costa Rica recibió a Mariela Yaregüi como parte de la Semana de la Mujer en la Ciencia y la Tecnología, una de las actividades en la conmemoración del Día Internacional de la Mujer que tiene por objetivos visibilizar los aportes femeninos en los espacios científico-tecnológicos, destacar la labor de las científicas costarricenses en estos campos y acercar a las estudiantes de secundaria a las carreras de esta área del saber.

Desde la academia y desde su práctica profesional, Yeregüi ha luchado por la generación de espacios inclusivos y equitativos.

“Tenemos una ciencia machista que vino a contaminar el arte electrónico y con esa mirada de ciencia moderna patriarcal las mujeres no tienen el mismo espacio”, analiza.

Sus esfuerzos se han traducido, por ejemplo, en prácticas más inclusivas dentro de la Maestría y en la participación activa dentro de la colectiva “Nosotros proponemos”.

“Existe equidad en la Universidad, pero la calle invisibiliza y las mujeres no llegamos ni al 10% y hay que empezar a visibilizar. Damos luchas, damos cabida a diferentes colectivos”, explica.

Tomás Gómez Huertas
Periodista Oficina de Divulgación e Información

Etiquetas: arte, ucr, .