

9 Ecologías digitales. Presencias y Co-creación en la virtualidad

Grupo de Investigación: PRACMA

Redacción: Comunicaciones C-Transmedia

El término *virtual* proviene del latín medieval «*virtualis*», aludiendo a aquello que tiene poder o virtud de crear algo de manera aparente o simulada, es decir, “que posee la capacidad de producir un efecto aunque no lo produzca en el presente” (Gutiérrez, 2006). Durante el confinamiento, el arte se vio obligado a emplear esta simulación de la realidad para comunicarse y expresar sus ideas y emociones, creando nuevas relaciones dialógicas en la realización de los procesos artísticos, académicos, investigativos y sociales para la creación y difusión de obras.

9 Ecologías digitales se presenta como la posibilidad de expandir las preguntas en torno a la **co-creación en la virtualidad**, en particular, a las relaciones que se formaron en los ámbitos cotidianos y laborales debido a la pandemia. Estos nuevos espacios creativos producto del confinamiento configuran un punto de convergencia, los cuales permitieron desarrollar discusiones y reflexiones académicas sobre cómo interviene la virtualidad en la realización de los procesos artísticos, al igual que a estimular la búsqueda y el desarrollo de metodologías que medien entre los diversos actores, tanto artistas como espectadores.



El grupo de investigación PRACMA de la Universidad de Caldas, liderado por el PhD. en Diseño y Creación, **Andrés Uriel Pérez**, realizó un trabajo conjunto entre el grupo **Hipertrópico** de la **Universidad de Antioquia** (Medellín), el grupo **Artes y Humanidades**, del **Instituto Tecnológico Metropolitano** (Medellín) y el grupo **Urbanitas de la Universidad Católica Luis Amigó** (Medellín), lo que permitió el desarrollo de 3 actividades museográficas virtuales a través del proyecto cultural de la Pinacoteca:

01

La 6ª Muestra Universitaria de Fotografía Análoga.

02

El proyecto “Residir y resistir en la virtualidad: 1ª Muestra de creación de semilleros de investigación en arte, diseño y comunicación”.

03

La muestra creativa realizada en el Palacio de la Cultura de Medellín.

Las anteriores actividades permitieron a los investigadores exponer obras de creación colectiva y desarrollar **laboratorios de creación en plataformas virtuales**. Estas emplearon un **enfoque metodológico cualitativo de investigación-creación** enunciado por **Henk Borgdorff**, el cual responde a los 3 tipos de investigación artística: investigación en las artes, sobre las artes y para las artes.

Los resultados de la investigación han traspasado el umbral de la presencialidad y el confinamiento, llevando a los artistas a la digitalización de las obras de arte, que se amplían en el umbral académico y de co-creación en la virtualidad. Sumado a esto, la investigación llevó a los artistas al análisis y el uso de software especializado en levantamiento 3D, aplicaciones 360, técnicas de digitalización y renderizado de la obra de arte.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



C-TRANSMEDIA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN