



EDICIÓN 17
ENERO - JUNIO 2023
E-ISSN 2389-9794

Facultad de Ciencias Humanas y Económicas
Sede Medellín



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

GALERÍA

Videoarte

*Más que tiempo. Exhibición de
proyectos en entornos 3D*

Esteban Gutiérrez-Jiménez



Edición 17 (Enero-junio de 2023)

E-ISSN 2389-9794





Videoarte *Más que tiempo. Exhibición de proyectos en entornos 3D*

Esteban Gutiérrez-Jiménez*

Descripción de la obra

Las transformaciones tecnoculturales de los últimos 70 años exigen la exploración de nuevos espacios y formas para la exhibición y vivencia para las experiencias artísticas. En la asignatura Arte Digital en la Esfera Pública de la maestría en Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) (Medellín, Colombia) se investigan múltiples caminos de formalización para proyectos de investigación-creación que incluyen las publicaciones, las conferencias y las exhibiciones mediadas por tecnologías digitales. *Más que tiempo* es una propuesta expositiva diseñada en el curso para ser visitada en internet. La exposición utiliza dos plataformas gratuitas de producción digital que se interconectan para desplegar una variedad de contenidos mediales producidos para los proyectos. Por un lado, en la plataforma *web Spatial* se crearon los escenarios tridimensionales que alojan las creaciones y, por otro lado, mediante la herramienta de desarrollo P5 se construyó un espacio de documentación para cada proyecto. El resultado expositivo presenta cinco piezas reflexivas alrededor del concepto “tiempo” y su variabilidad al ser explorado desde las diversas temáticas de los proyectos.

* Doctor en Arte y Arquitectura por la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá (Bogotá, Colombia). Docente en la Facultad de Artes y Humanidades y coordinador de la maestría en Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia)  <https://orcid.org/0000-0002-6246-0593>

 estebangutierrez@itm.edu.co





Referentes creativos

Esta propuesta investigativa y creativa está influenciada por el trabajo de pensadores de la cultura digital como Livia Nolasco-Rózsás (Beyond Matter)¹, Casey Reas y Ben Fry (Processing.org)², Daniel Shiffman (Nature of Code)³ y John Maeda⁴. Formalmente, la exposición se inspira en propuestas de exhibición en línea como Beyond Matter, Time travel: documenta 1955. A virtual reality reconstruction⁵, Paisajes del aislamiento⁶, y Ecologías Digitales⁷.

Biografía del proyecto

La Maestría en Artes Digitales (MAD) es un programa de posgrado, de la Facultad de Artes y Humanidades (FAH) constituido el 30 de enero de 2015 mediante el acuerdo 03 del Consejo Directivo de la Institución Universitaria ITM. Este programa responde a la necesidad contextual, de la región y el país de estudiar las transformaciones socioculturales derivadas del surgimiento de la cultura digital y la computarización de los sistemas industriales, de transporte y de comunicación. Particularmente el programa actúa en el contexto de las artes, del circuito artístico y de las industrias culturales, como interfaz académica entre dichos contextos y los nuevos sistemas digitales implementados en todos los niveles de la sociedad desde mediados del siglo XX. Implementación que se ha acelerado considerablemente desde el surgimiento de las redes de comunicación digital (Internet) en la última década del siglo XX.

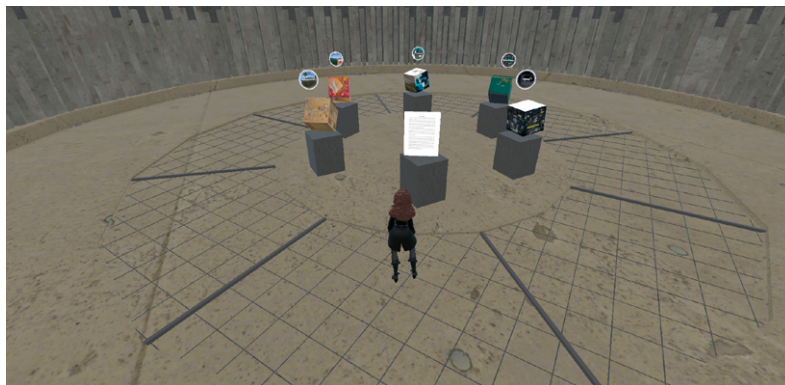
Exposición Más que tiempo, Medellín, 2023

Las plataformas son de acceso gratuito y libre, los visitantes pueden crear su propio avatar para navegar la exhibición y los proyectos mediante un sistema de hipervínculos cliqueables.

-
1. Beyond Matter, <https://beyondmatter.eu/>
 2. Processing, <https://processing.org/>
 3. Nature of Code, <https://natureofcode.com/>
 4. Maeda Studio, <https://maedastudio.com/>
 5. Documenta archiv, <https://www.documenta-archiv.de/en/aktuell/termine/980/time-travel-documenta-1955-a-virtual-reality-reconstruction>
 6. Paisajes del aislamiento, <https://egj993.wixsite.com/misitio>
 7. Ecologías Digitales, Universidad de Antioquia, <https://www.ecologiasdigitales.org>



Estreban Gutiérrez-Jiménez
Videoarte





Técnica: entorno 3D multiusuario, programación informática y contenidos multimedia

Modalidad: inmersión interactiva

Año: 2023

Enlace: <https://www.spatial.io/s/Mas-que-tiempo-643de857e51b878c1d9abebf?share=384113933489281888>

El multiverso de mis años maravillosos









Autor: Juan David Acosta

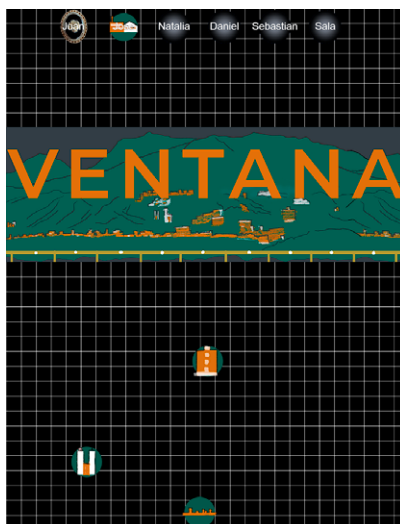
Técnica: entorno 3D multiusuario, programación informática y contenidos multimedia

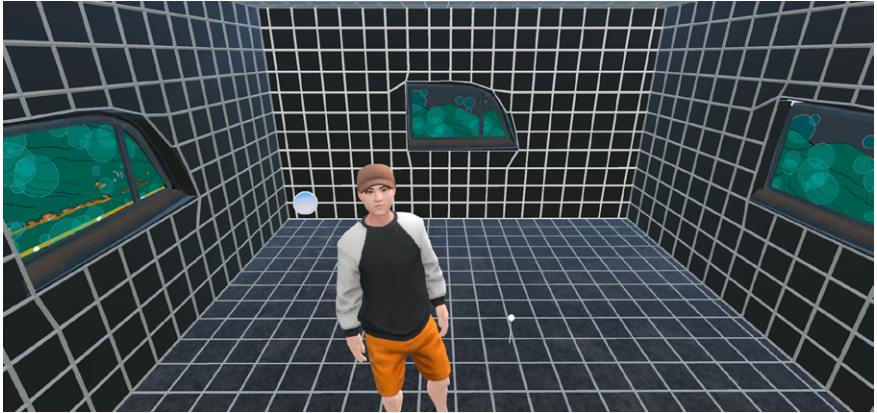
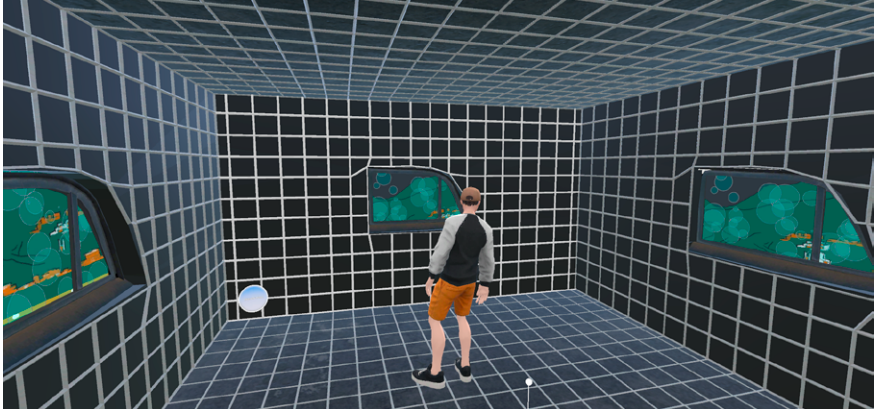
Modalidad: inmersión interactiva

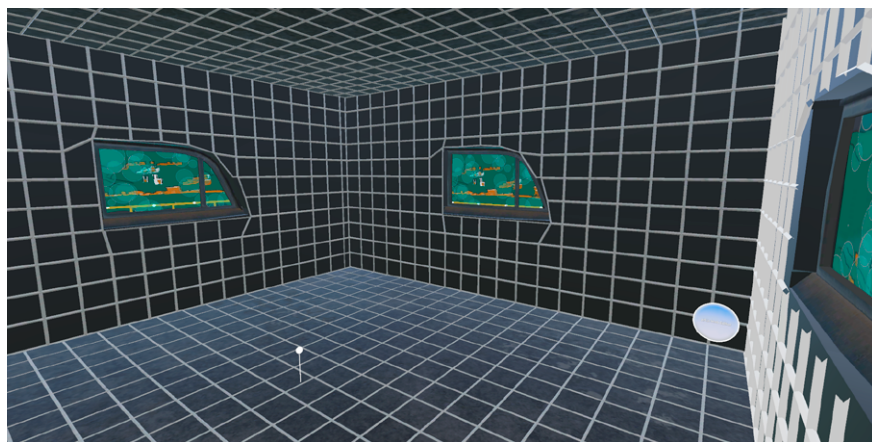
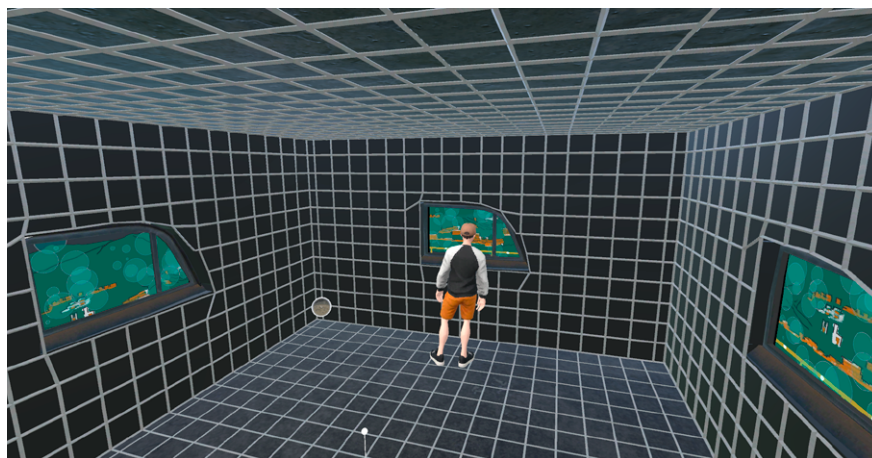
Año: 2023

Enlace: <https://www.spatial.io/s/Multiverso-de-mis-anos-maravillos-643f68721f784137842a86e8?share=1157443691630281850>

Ventana del recuerdo







Autor: José Ruiz

Técnica: entorno 3D multiusuario, programación informática y contenidos multimedia

Modalidad: inmersión interactiva

Año: 2023

Enlace: <https://www.spatial.io/s/Ventana-del-recuerdo-643f4fa5cf98fa889d432732?share=1536368163733634503>



Sísifo





TV.news



Autor: Daniel Bustamante

Técnica: entorno 3D multiusuario, programación informática y contenidos multimedia

Modalidad: inmersión interactiva

Año: 2023

Enlace: <https://www.spatial.io/s/TV-NEWS-6441a248504ab4cf0a9feb9c?share=6732541657093183963>

Paisajes sonoros de las laderas de Medellín



Autor: Sebastián Benjumea

Técnica: entorno 3D multiusuario, programación informática y contenidos multimedia

Modalidad: inmersión interactiva sonora

Año: 2023

Enlace: <https://www.spatial.io/s/Inmersion-sonora-643f1be2f1d4ef8a79dd5193?share=411468893913648578>

