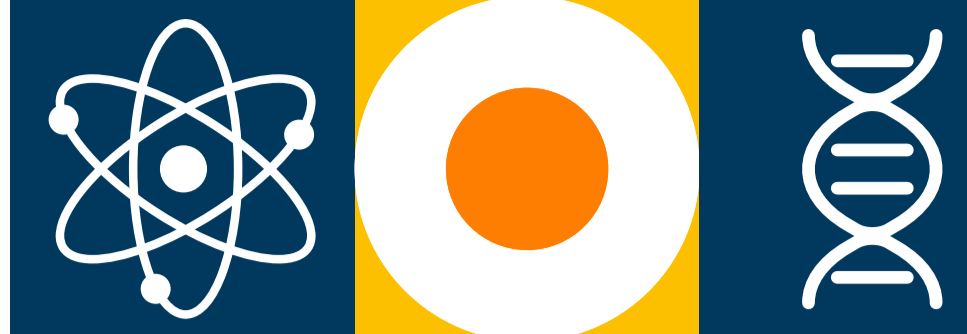


Ritmo 2021: producción de un corto audiovisual experimental usando técnicas de programación



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

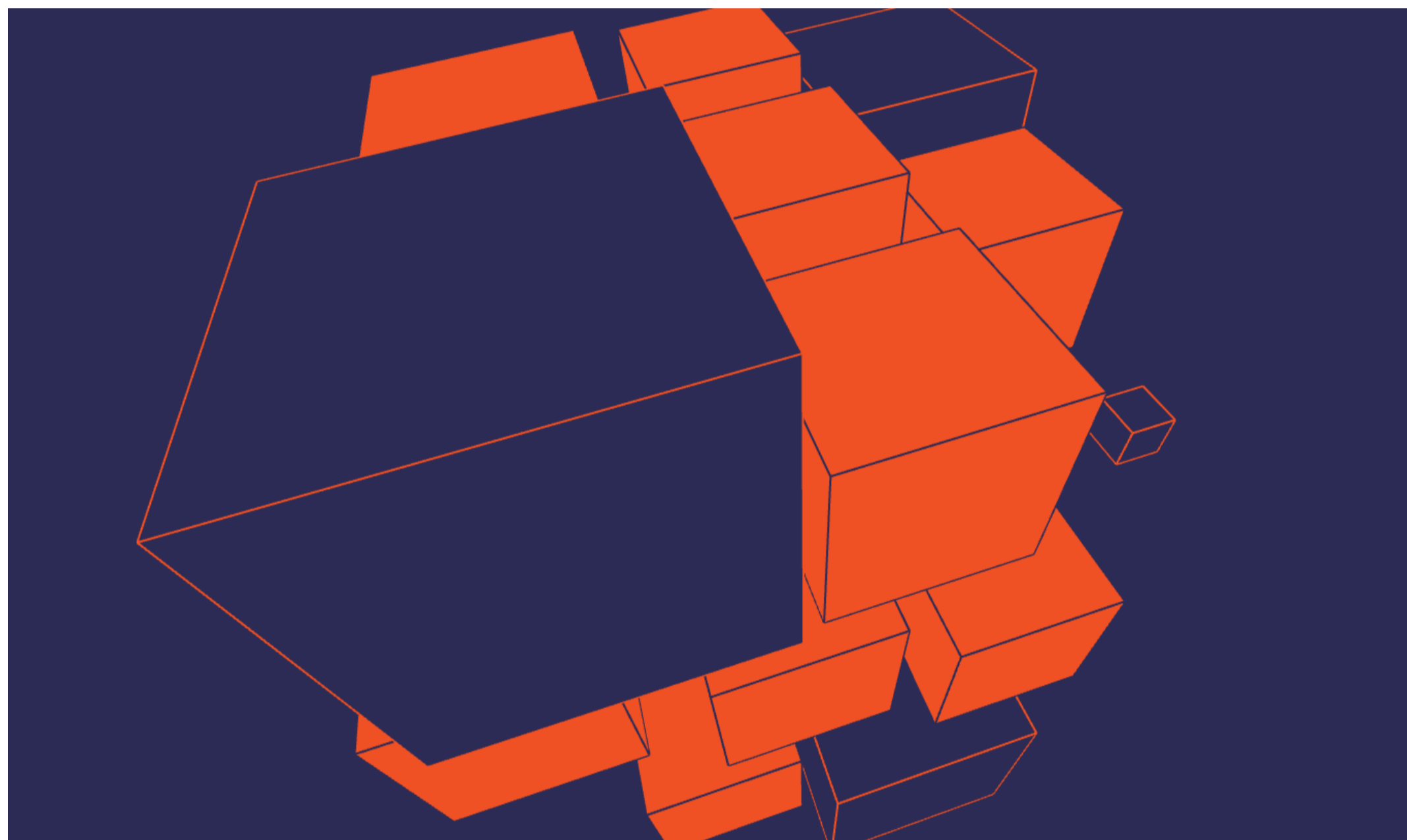
Luis Fernando Medina Cardona
Universidad Nacional de Colombia (sede Bogotá)
lfmedinac@unal.edu.co

Introducción

Ritmo 2021 es un proyecto de investigación creación que tiene como propósito realizar un corto audiovisual abstracto experimental cuyas imágenes y sonidos fueran generados por el lenguaje de programación Processing. Se inspiró en la pieza pionera "Rhythmus 21" de Hans Richter (Alemania 1921) y su elaboración muestra nuevas posibilidades de colaboración entre arte y tecnología y genera una red de artefactos concebidos bajo los principios de lo abierto.



Metodología

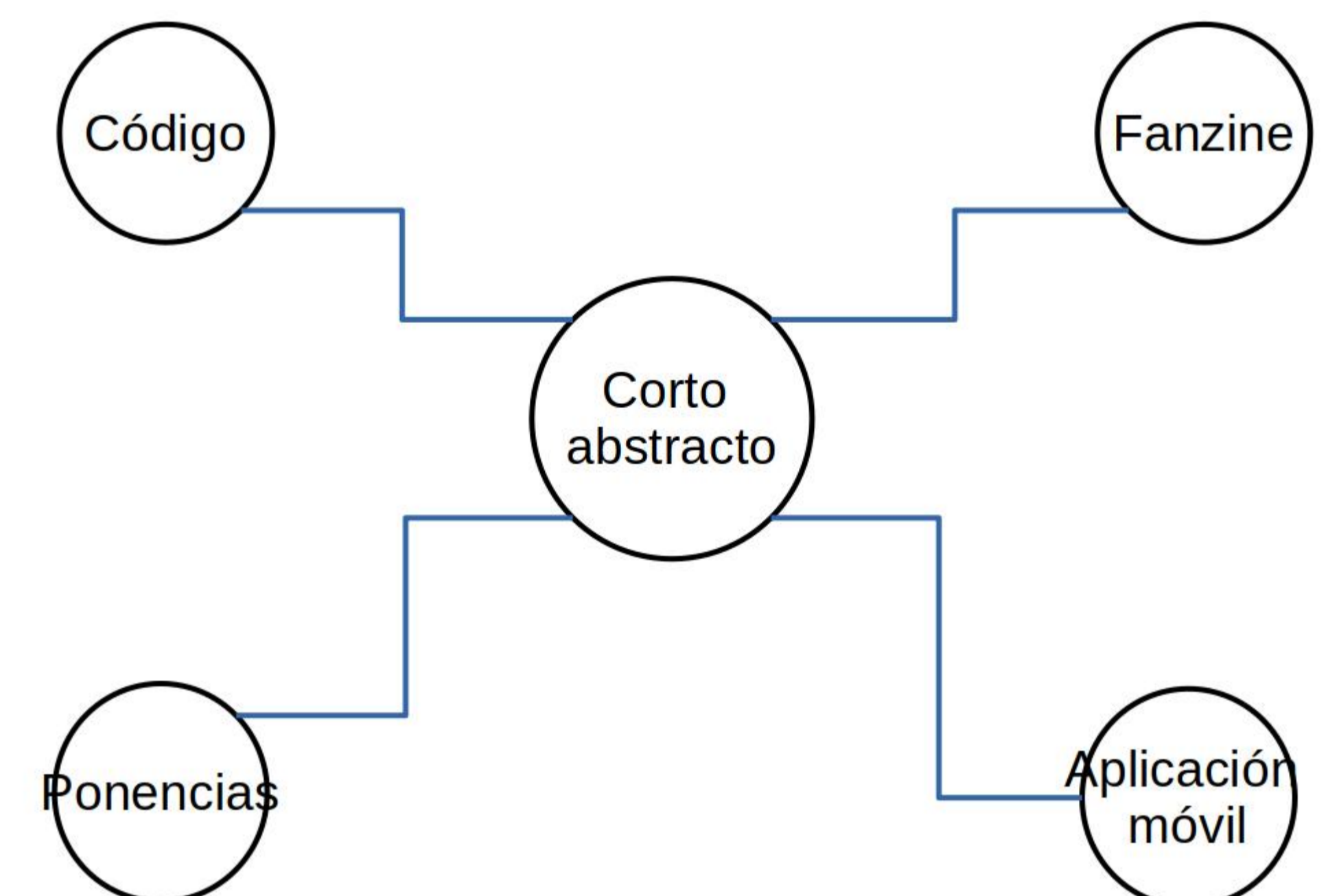


La metodología sigue una línea de arqueología de medios para indagar la historia del cine abstracto y del cine hecho con lenguajes de programación, la cual se remonta a 100 y más de 50 años respectivamente. Por otro lado se implementó un proceso de desarrollo incremental por prototipos donde cada escena se iba programando como una clase de Processing. Finalmente todo se consolidó con una capa de reflexión teórica siguiendo preceptos de software libre y acceso abierto.

Resultados

El proyecto produjo una red de artefactos mediáticos donde cada uno inscribe el conocimiento teórico y sensible en su propio lenguaje:

1. Un corto audiovisual experimental de 4 minutos y 59 segundos
2. Una base de código en Processing
3. Un fanzine informativo diseñado en Scribus e Inkscape
4. Una aplicación móvil que reproduce el corto fuera de línea.
5. Dos ponencias en eventos académicos internacionales

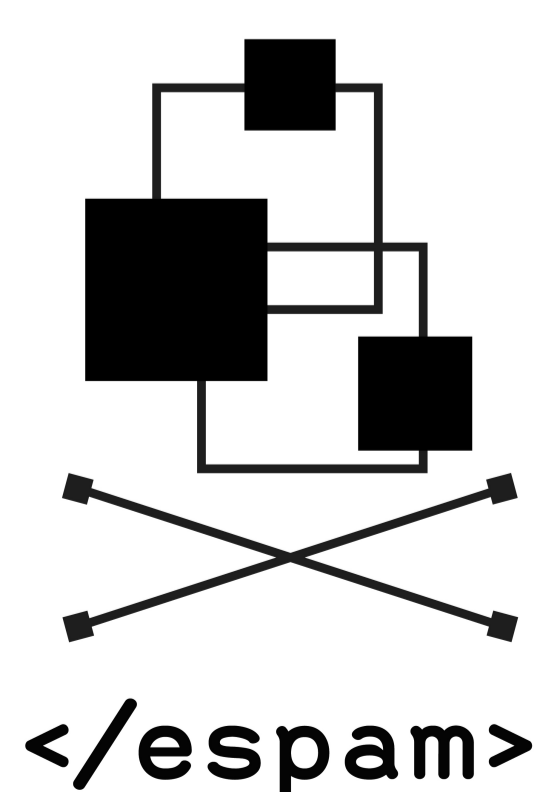


Conclusiones

El proyecto permitió considerar la colaboración entre arte y tecnología a través de la materialidad del código y la hegemonía de la imagen calculada. También cuestionó la idea de "interactividad" en el arte de nuevos medios y se llegó a la conclusión de que la verdadera interactividad es liberar el código. Esto permitió que la pieza recorriera el circuito de festivales audiovisuales, donde se pide exclusividad, sin traicionar los ideales de lo abierto.

Bibliografía

- Daniels D. & Naumann, S (Eds.) (2015). *Audiovisuology. A reader*. Colonia: Verlag der Buchhandlung Walther König.
- Flusser, V. (2017). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Graham, P. (2010). *Hackers & Painters. Big Ideas from the Computer Age*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc.
- Knight-Hill, A. (Ed.) (2020). *Sound & Image. Aesthetics and Practices*. Nueva York: Routledge.
- Machado, A. (2005). *El imaginario numérico*. En Hernández García, I. (Comp) *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 47-70). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.



Grupo de investigación-creación
Espacio de Producción Abierta de Medios

