



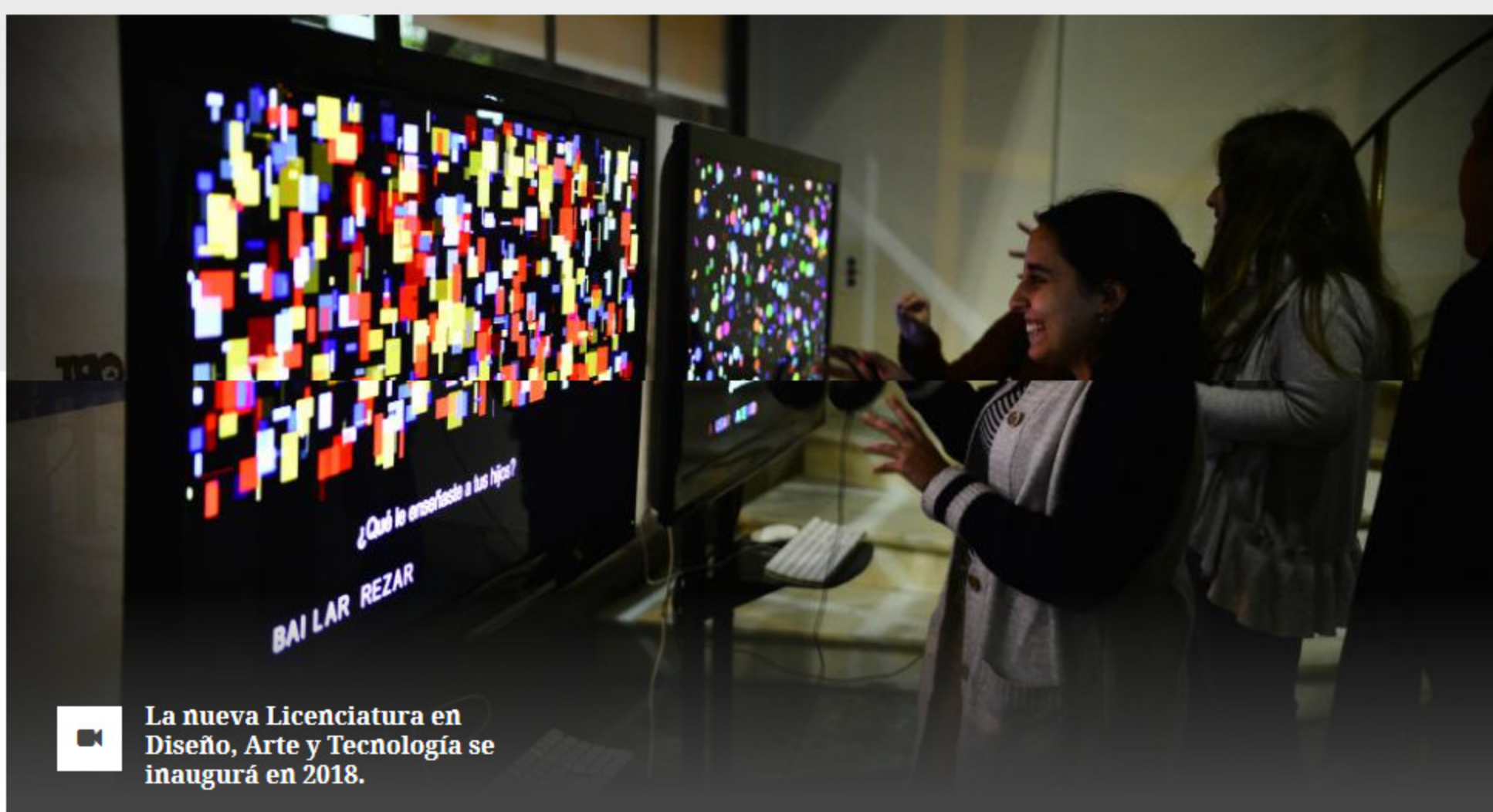
INN CONTENT PARA UNIVERSIDAD ORT URUGUAY

## Una carrera para formar a los artistas de este milenio

En 2018 la Universidad ORT Uruguay inaugura la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología, una propuesta con características únicas en nuestro país y la región.

Viernes, 08 Diciembre 2017 04:00

Compartir esta noticia



La nueva Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología se inauguró en 2018.

Hologramas que cantan ante miles de personas, esculturas creadas a partir de impresoras 3D, imágenes interactivas que se basan en diseños generativos, ¿qué tienen estas cosas en común? Son producto de las artes tecnológicas, una forma de expresión contemporánea, pero también una nueva actividad profesional y académica. En este contexto, la Universidad ORT Uruguay dará inicio en 2018 a la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología, la primera del país centrada específicamente en esta especialización.

Fabián Barros, Máster en Artes Digitales, creativo publicitario y artista digital, es el responsable académico de esta nueva carrera, y explica que el arte digital —o arte tecnológico— se caracteriza por utilizar la tecnología digital como forma de expresión. “El artista digital no solo crea a través de una interfaz, sino que también trabaja interviniendo el software y el hardware de los dispositivos electrónicos”, dice.

Para entender el concepto, Barros propone remontarse a la década del 60, a las primeras computadoras gigantes, cuando los ingenieros empezaron a utilizar el novedoso código ASCII —un lenguaje numérico que permite a las computadoras representar caracteres— no sólo con fines funcionales, sino también como un instrumento para crear imágenes.

Con la llegada de internet, las artes digitales dieron un nuevo salto. Surge así el NetArt, que utiliza la web como un soporte, de la misma manera que durante siglos se utilizó el lienzo. Pionero en esta disciplina fue el dúo de artistas nórdicos Jodi, que alteró el código fuente de su página web con el fin de simular visualmente dibujos de una bomba.

Con la expansión de internet y las redes sociales, surgieron nuevas formas de arte digital. Algunas las vemos todos los días, como los memes y los gifs, mientras que otras requieren de un conocimiento informático avanzado. Aquí se pueden ubicar las esculturas surgidas de la impresión 3D, el videomapping, las creaciones de los videojockeys, la realidad virtual y las instalaciones interactivas, entre otras.

Según Barros, los últimos ejemplos de vanguardia son las obras de arte que se crean a partir de big data o de inteligencia artificial.



Fabián Barros, Máster en Artes Digitales y responsable de la Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología de ORT.

### Un nuevo camino

La **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnología** formará parte de la Escuela de Diseño, institución referente con más de 25 años de sólida trayectoria en la enseñanza de disciplinas como diseño gráfico, multimedia, industrial, modas, animación y videojuegos.

La carrera llevó dos años de planificación, en los que se estudió la experiencia de otras universidades en el mundo, y conjuga la larga tradición de la Universidad ORT Uruguay en la formación de profesionales en las áreas del diseño, la tecnología y la comunicación audiovisual. “Así como el artista tradicional tiene que conocer las técnicas del óleo y el pigmento, el artista tecnológico necesita aprender a programar, a trabajar con robótica, a dominar las herramientas virtuales. No sólo en calidad de espectador, sino también como productor de contenidos. Lo que buscamos con esta nueva carrera es formar a los artistas para este milenio”.

Es una carrera con una duración de cuatro años, y su plan de estudios está basado en saberes concéntricos que se van profundizando año a año. En el primer año, los futuros artistas se acercarán a la imagen digital a través del dibujo, la expresión visual, los fundamentos del diseño y la fotografía, para empezar a entender cómo trabajan estas herramientas en las artes digitales.

En segundo comenzarán a interiorizarse en la imagen en movimiento, el videoarte, la animación experimental, el NetArt y el arte sonoro. En tercero trabajarán las artes escénicas vinculadas a entornos digitales, la manipulación de video en vivo, la robótica y las instalaciones interactivas; y en el cuarto año analizarán las últimas tendencias como la realidad virtual, así como otras áreas que aún están en sus inicios.

Según Barros, uno de los aspectos más valiosos de la carrera es que su columna vertebral está basada en proyectos. Cada semestre, los alumnos deberán producir distintos trabajos en los que aplicarán los conocimientos adquiridos, y empezarán a entrenar su creatividad. “Esto es muy importante, ya que los futuros egresados terminarán la carrera con un portfolio de ocho proyectos artísticos tecnológicos, que será un recurso potente cuando tengan que demostrar su capacidad profesional”.



Los estudiantes experimentarán con realidad virtual, videomapping e instalaciones interactivas, entre otros.

### Salida laboral

Uno de los aspectos más prometedores de esta disciplina es que no se limita al ámbito del arte puro, sino que ha encontrado su lugar en el mercado laboral.

Es una profesión valiosa para las industrias creativas, como las productoras de contenidos y las agencias de publicidad, que ya no se nutren únicamente de comunicadores y diseñadores, sino que necesitan creativos tecnológicos que atraviesen todas las áreas y lleguen a las nuevas generaciones. Un buen ejemplo de esto es el videomapping corporativo, donde las marcas y agencias proyectan imágenes en edificios con el objetivo de otorgar mayor visibilidad a sus presentaciones.

Lo mismo ocurre con los videojockeys, que trabajan con pantallas y luces en eventos, conciertos y espectáculos, así como los especialistas en instalaciones digitales, requeridos por centros culturales, museos y compañías teatrales para desarrollar experiencias multisensoriales. “La intersección entre el arte digital y la actividad comercial es cada vez mayor, y en los próximos años seguirán surgiendo lugares de inserción en el mercado”, asegura Barros.

### Una muestra de arte digital con materiales recolectados de la playa Capurro

La nueva licenciatura tendrá su sede en el Campus Centro de la Universidad ORT Uruguay en la calle Cuareim. Con motivo de su lanzamiento, en septiembre organizó una muestra con varios de los principales artistas digitales del país. En ese mismo edificio se está exhibiendo una muestra con trabajos de alumnos, basada en materiales recolectados de la playa Capurro. Quienes quieran ver estos trabajos e informarse sobre la nueva carrera pueden comunicarse con la Universidad y [agendar una entrevista](#).

### Una carrera con un ojo en el exterior

La ORT cuenta con una larga tradición en materia de intercambios y postgrados, que permite a los estudiantes crecer a través de una experiencia en el extranjero. Como ejemplo, Barros pone el caso de una de las docentes de la nueva licenciatura, que acaba de graduarse como Máster en Diseño y Artes Visuales en Corea del Sur, país referente en estas disciplinas. “Las posibilidades del arte tecnológico son infinitas, y un título de la ORT te abre la puerta para seguir tu carrera en cualquier parte”, asegura el académico.

Me gusta

REPORTAR ERROR

### Te puede interesar

#### Te recomendamos



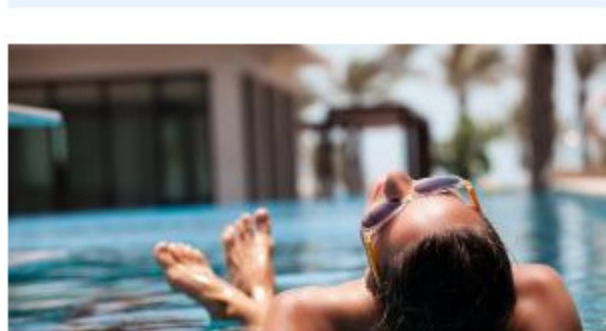
COLETAZOS DE UNA GESTIÓN DEFICITARIA  
**Ancap removió a 17 gerentes a raíz de la crisis financiera**

Información



SACUDÓN OFICIALISTA  
**Danilo Astori dispuesto a renunciar, pasar al Senado y no votar**

Información

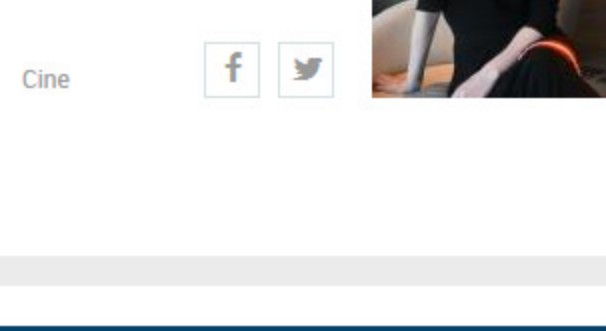


INFORME  
**"Nuevo uruguayo" sale a comprar más cosas y la paga en cuotas**

El Empresario



Fútbol  
**Alexander Medina será el nuevo director técnico de Nacional**



Cine  
**Sofía Gala a El País: El cine fue muy amable conmigo**