



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA
Facultad de Filosofía y Humanidades
Secretaría de Posgrado



Programa De Posgrado Online En Artes Mediales

CURSO

“ESTÉTICA DIGITAL”

Prof^{ra}. Dra. Claudia Giannetti

20 hs. de actividades teóricas y prácticas

FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS

Principales aspectos, manifestaciones y teorías estéticas relacionadas con la creación digital. Introducción a la investigación sobre nuevas concepciones estéticas inherentes a las producciones y experiencias de creación, presentación y recepción de las obras fundamentadas en la interactividad. Se hará una introducción a los nuevos paradigmas estéticos del media art. Se introducirán reflexiones acerca de las cuestiones sobre: el espacio-tiempo ubicuidad, deconstrucción del objeto, desmaterialización; la deconstrucción de la originalidad, la multiplicidad; el observador partícipe; la autoría y la meta-autoría. Estrechamente relacionado con los paradigmas estéticos está la cuestión de la interfaz, que plantea una nueva comprensión de la relación humano-máquina. Se analizarán tres momentos esenciales de cambio en la percepción y relación de los seres humanos con las máquinas: la cuestión del cuerpo y la tecnología; la relación humano-máquina; la influencia de la interfaz en el arte.

El grado de influencia de los productos y contenidos de los medios digitales y de telecomunicación globales es proporcional al grado de nuestra dependencia de estos medios, siendo que hoy experimentamos una especie de subordinación deliberada: no queremos prescindir de Internet, de los móviles, de la televisión, de la cámara digital, del GPS, de los *computergames*, etc. Asoman múltiples interrogantes, que pueden ser contestados según la perspectiva que adoptemos. ¿Cuáles son los papeles de artistas, curadores e intelectuales en el complejo engranaje mundial de los juegos de control y poder que definen cuales son “las” últimas tendencias del arte contemporáneo? ¿Podemos hablar de un proceso de hegemonización de la estética, no sólo para atender a un mercado del arte cada día más global, sino para influir en el imaginario y

“domesticarlo”? ¿Cual es la verdadera influencia de estos flujos de información del imaginario a escala planetaria en el proceso de creación y en su estética? Son algunos de los puntos que se abordarán.

CONTENIDOS

ESTÉTICA DEL MEDIA ART

Principales aspectos, manifestaciones y teorías estéticas relacionadas con la creación digital. Introducción a la investigación sobre nuevas concepciones estéticas inherentes a las producciones y las experiencias de creación, presentación y recepción de las obras fundamentadas en la interactividad.

Clase 1

Introducción

Cuestiones terminológicas

EL CONTROL

Interacción humano-máquina

1. Revolución del control
2. Simulacro X Control
3. La comunicación humano-máquina y el media art
4. Estética de la simulación
5. Modelos de sistemas interactivos
6. Interactividad e Internet

Clase 2

La interfaz y el diálogo humano-máquina

1. Contexto
2. Tiempo
3. Visualización
4. Inmersión

5. Traducción

6. Resumen

Clase 3

Nuevos paradigmas estéticos del media art (parte 1)

1. El sujeto, la metáfora, la comunicación y la técnica
2. La noción de red
3. El espacio-tiempo. Ubicuidad
4. Deconstrucción del objeto, desmaterialización
5. Metaformance

Clase 4

Nuevos paradigmas estéticos del media art (parte 2)

6. La desarticulación de la noción de originalidad
7. El observador partícipe, la autoría y la meta-autoría
8. Inteligencia Artificial, Vida Artificial y creatividad de la máquina

Clase 5

Endoestética

1. Introducción
2. Sistema
3. Endoestética

Terminología específica

El objetivo de esta clase será definir la terminología que se utilizará a lo largo del curso y que, frecuentemente, implica una serie de problemas en cuanto a la definición exacta. Asimismo varios autores suelen utilizar un término refiriéndose a cosas distintas. Por ello, es fundamental conocer el significado amplio y más restricto de los términos relacionados con el mundo del media art, Internet, multimedia o Realidad Virtual.

Apuntes sobre una estética de lo digital

Se hará una introducción a los nuevos paradigmas estéticos del media art. Se introducirán reflexiones acerca de las cuestiones sobre:

- . El espacio-tiempo: ubicuidad, deconstrucción del objeto, desmaterialización
- . La deconstrucción de la originalidad, multiplicidad
- . El observador partícipe autoría, meta-autoría
- . IA y creatividad de la máquina.

Detalle de los contenidos y sinopsis por clase

La relación humano-máquina. La importancia de la interfaz.

Estrechamente relacionado con los paradigmas estéticos está la cuestión de la interfaz, que plantea una nueva comprensión de la relación humano-máquina. Se analizarán tres momentos esenciales de cambio en la percepción y relación de los seres humanos con las máquinas: la cuestión del cuerpo y la tecnología; la relación humano-máquina; la influencia de la interfaz en el arte. El primer cambio localizaremos a finales del siglo XVII y principios del XVIII. Se produce un giro importante en la comprensión del cuerpo humano: desde la ciencia se empieza a dudar que la vida sea fruto del soplo vital divino, y se pasa a plantearla como resultado de un complejo “mecanismo” corporal de supervivencia. Un segundo momento de cambio se produce en el siglo XX, sobre todo con la nueva teoría de la Cibernética o el control y la comunicación en los seres y en las máquinas. El tercer momento, en el siglo XX, acompaña la conformación del imaginario en torno al *cyborg* (organismo cibernético: cybernetic organism), sería un sistema híbrido humano-máquina con la capacidad de autorregulación. Tecnociencias como la biotecnología, la ingeniería genética, la robótica, la vida artificial, entre otras, parten de la hipótesis de que los seres humanos y el mundo natural son radicalmente transformables y manipulables. Con esto se pretende superar definitivamente el concepto antropocéntrico tradicional basado en la creencia de que la técnica debe ser desarrollada únicamente como prolongación externa de los órganos humanos o con el fin de ampliar sus prestaciones físicas (prótesis, herramientas, etc.).

Realidad Virtual: analogías y alegorías de los modelos de mundo

Se abordará el tema de la posible o imposible relación entre lo que entendemos como realidad y la ficción o virtualidad. Aunque la retórica "ciber" ha planteado una dualidad

entre ambas nociones, queremos sugerir que ambos términos están congénitamente interrelacionados, aunque a primera vista nos parezcan dos nociones del todo distintas.

Arte más allá del arte: reflexiones sobre el media art hoy y el contexto global

El grado de influencia de los productos y contenidos de los medios digitales y de telecomunicación globales es proporcional al grado de nuestra dependencia de estos medios, siendo que hoy experimentamos una especie de subordinación deliberada: no queremos prescindir de Internet, de los móviles, de la televisión, de la cámara digital, del GPS, de los *computergames*, etc. En el ámbito del media art, que integra todas estas tecnologías, esto es especialmente evidente. Se produce la inevitable coincidencia de que los recursos y las herramientas para la investigación y la producción se encuentran en los países que también monopolizan la distribución, la circulación y la difusión. Con otras palabras, el modelo hegemónico se repite en el campo del arte y las tecnologías, con el agravante de que, además de depender de las estructuras oligopólicas del mercado, el acceso a los medios y recursos de producción suele ser un obstáculo añadido al que se enfrenta el artista de media art hoy. Se analizará la forma en que el modelo hegemónico se está instaurando y determinando este complejo universo multimedial en ámbitos como el de la estética y, más específicamente, el de la estética digital. Asumen múltiples interrogantes, que pueden ser contestados según la perspectiva que adoptemos. ¿Cuáles son los papeles de artistas, curadores e intelectuales en el complejo engranaje mundial de los juegos de control y poder que definen cuales son “las” últimas tendencias del arte contemporáneo? ¿Podemos hablar de un proceso de hegemonización de la estética, no sólo para atender a un mercado del arte cada día más global, sino para influir en el imaginario y “domesticarlo”? ¿Cual es la verdadera influencia de estos flujos de información del imaginario a escala planetaria en el proceso de creación y en su estética? Son algunos de los puntos que se abordarán.

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y EVALUACIÓN

La metodología de trabajo se realiza mediante la consulta de los contenidos que se encuentran en el campus virtual de la especialización.

Los procesos de evaluación del curso se realizan mediante el uso de “Multiple-choice”.

Se confeccionan cuestionarios de opción múltiple para que cada alumno vaya completándolo de manera individual y online. De esta manera, cada clase tiene su cuestionario, el cual alumno deberá responderlo, teniendo una cierta cantidad de intentos para resolver las preguntas solicitadas. Las dudas que el alumno tenga sobre los puntos de la evaluación, como de los mismos contenidos, podrá consultarlas en las horas de tutoría.

Al finalizar el módulo a distancia se realizará una evaluación final integradora por escrito, que consistirá en la redacción de un ensayo sobre temas abordados en los cursos. Se apuntará a que las evaluaciones fomenten la capacidad de síntesis, de reflexión y de comunicación de las ideas.

BIBLIOGRAFÍA

- _ Flusser, Vilém. Los gestos - Fenomenología y comunicación. Barcelona, Herder, 1994.
- _ Giannetti, Claudia (org). “Fisiones y fusiones: arte, cultura y nuevos medios”. Dossier especial, en: Madrid, Letra Internacional, núm. 53, nov./97.
- _ Giannetti, Claudia (ed). Media Culture. Barcelona, ACC L’Angelot, 1994.
- _ Giannetti, Claudia (ed). Arte en la Era Electrónica – Perspectivas de una nueva Estética. Barcelona, ACC L’Angelot/Goethe-Institut Barcelona, 1997.
- _ Giannetti, Claudia (ed). Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio. Barcelona, L’Angelot, 1998.
- _ Giannetti, Claudia. Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona, ACC L’Angelot, 2002; Viena/Nueva York, Springer Verlag, 2004.
- _ Giannetti, Claudia. Arte Facto & Ciencia. Madrid, Fundación Telefónica, 1999.
- _ Poissant, Louise (ed). Esthétique des Arts Médiatiques. Saint-Foy (Québec), Presses de l’Université du Québec, 1995. Vols. I y II.
- _ Sommerer, Christa/Mignonneau, L. (eds). Art and Science. Viena/Nueva York, Springer, 1998.
- _ Trillas, Enric. La inteligencia artificial. Máquinas y personas. Madrid, Editorial Debate, 1998.
- _ Virilio, Paul. Estética de la desaparición. Barcelona, Anagrama, 1988.
- _ Serie de catálogos de Ars Electrónica, Linz, Austria.

_ Diversos números de la revista Leonardo, Cambridge, MA, The MIT Press.

_ e-journal de MECAD “Artes_Tecnologías_Tendencias” www.mecad.org/ejournal.htm
(ver números monográficos anteriores)

_ Media Art Net: www.medienkunstnetz.de

_ Claudia Giannetti: Breve balance de la primera década del “net art”:
<http://reddigital.cnice.mecd.es/3/sumario.html>.

_ Vídeo-Online (proyecto de MECAD y Mediateca):
<http://www.mediatecaonline.net/videonline/>