



**Carrera: Licenciatura en Artes Electrónicas**

**Año Académico: 2015**

**Cuatrimestre: 1er cuatrimestre**

**Materia: Artes Electrónicas 2**

**Código : 324**

**Profesor a cargo de la materia: Mariano Sardón**

**Profesor auxiliar: Valeria Stang**

**Fundamentación:**

Artes Electrónicas 2 es una materia de la licenciatura y se plantea como un curso de integración de saberes y prácticas de otras materias ya cursadas a lo largo de la carrera. Pretende desarrollar un abordaje integrado de las diferentes disciplinas implicadas en las producciones artísticas que se desarrollan en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología.

La materia se propone como un espacio de análisis y reflexión sobre los diferentes paradigmas tecnocientíficos implicados en las prácticas estéticas de esta área; por lo que es el momento oportuno para que los alumnos adquieran información sobre obras y artistas que trabajan con ciencias de la vida, cibernética, arte de datos, neurociencia, robótica y otras disciplinas.

Dada la condición de interdisciplinariedad de las artes electrónicas:

¿De qué modos se pueden incorporar prácticas, saberes, técnicas y conceptos de la tecnociencia en el proceso artístico?

¿En qué medida se articulan conceptos que atañen a espacios de producción científica y artística?

¿Qué circuitos de validación se establecen en las artes electrónicas; y qué relación podrían tener con el modo en que el artista ejerce el vínculo entre al arte y la tecnociencia?.

**Encuadre dentro del Plan de Estudios de esa Carrera:**

Artes Electrónicas 2 es una materia de la parte final de la licenciatura y se plantea como una materia de integración de saberes y prácticas de otras materias ya cursadas a lo largo de la carrera tanto en las materias de impronta mas tecnológica como las que desarrollan contenidos mas artísticos.



El curso sienta los conocimientos y técnicas que serán mas tarde reelaborados en Artes Electrónicas 3 en el cuatrimestre siguiente.

En AE2 también se estudian referentes históricos a nivel conceptual y formal de producciones que abordan temáticas emparentadas con el contexto del arte y la tecnología. La materia además se plantea como un espacio de articulación que les permite a los alumnos proyectarse en su mundo laboral inmediato posterior al final de la carrera; de modo que parte de los contenidos que se desarrollan en clase están orientados y articulados a la reflexión sobre los intereses y fantasías de los alumnos en el marco de producción cultural en que se desempeñarán.

### **Objetivos específicos:**

Dar al alumno las herramientas necesarias para el desarrollo de proyectos en la intersección del arte y la tecnociencia.

Brindar marco de referencia formal y conceptual para incorporar saberes a sus propios procesos de exploración artística.

Familiarizar al alumno con el pensamiento tecnocientífico implicado en las producciones de obras de arte electrónico.

Propiciar la reflexión en los alumnos ante sus propios procesos de creación en diálogo con las referencias estudiadas en clase y con referentes artísticos actuales e históricos.

### **Contenidos:**

Unidad 1: Distintos aspectos que cuestionan la idea de Obra de arte objetual:

1.1 Elementos conceptuales y formales que definen la “obra”. Relación obra-espectador. Rol del artista.

1.2 A una desmaterialización del arte. Arte conceptual y proceso.

1.3 Estrategias lúdicas, colaboración, azar, caos, determinismo. Control sobre los elementos formales de una obra.

1.4 Ruptura del marco y movilidad de los elementos formales que constituyen una obra.

1.5 Obra como espacio de acciones. Entornos inmersivos y acción del espectador.

Unidad 2: Relación del arte con la tecno- ciencia:

2.1 División ciencia-tecnología-cultura. Interrelación de la ciencia-tecnología-cultura. Tecnociencia. Híbridos.

Unidad 3: Paradigmas tecno-científicos

3.1 Data Art: Redes, Internet, Categorización de la información y su dinámica en la red. Interacción en y con la red. Interacción como relaciones de conjuntos de variables. Mapeos. Interfaces y transformaciones. Referentes históricos



- 3.2 Introducción a la teoría de sistemas, sistemas dinámicos, teoría de caos. Referentes históricos
- 3.3 Autómatas celulares. Bioinformática. Algoritmos genéticos. Vida artificial. Referentes históricos
- 3.4 Auto-organización y emergencia en sistemas. Referentes históricos
- 3.5 Inteligencia artificial, Redes neuronales. Referentes históricos
- 3.6 Proceso de digitalización y establecimiento de puentes de relación con tecnologías digitales e híbridas. Modelo Input – Output, Modelo de Red. Memoria y base de datos. Bloques de información. Hypermedia. Relación con las ciencias cognitivas. Diferentes abordajes.
- 3.7 Control y ambigüedad en el sistema interactivo. Estrategias para el desarrollo de sistemas indeterminados en el diseño interactivo.

### **Plan de Trabajo – Metodología de trabajo**

Las clases son teóricas y con una dinámica de diálogo con los alumnos que permita ir produciendo contenidos a partir de sus propias reflexiones. Para cada tema, existen ciertas líneas de trabajo que son planteadas a los alumnos al inicio de la clase a través de la presentación de ejemplos y referencias que abren el diálogo.

Se tratará de elaborar ejes de debate entre los alumnos extrayendo las preguntas que ellos formalicen hacia el final de la clase. A partir de esta serie de preguntas elaboradas con la guía de los profesores y las que hayan aportado ellos, se les propondrá la lectura de textos obligatoria.

Para aprobar la cursada el alumno deberá rendir satisfactoriamente 3 parciales sobre los contenidos de los textos propuestos en clase. Habrá una sola fecha de recuperación pudiendo rendir uno o varios parciales ese mismo día. El examen final es obligatorio y se basa en la aplicación de los conceptos estudiados en clase a casos de referencia, integrando los contenidos de los textos estudiados.

### **Bibliografía obligatoria**

1. David Rokeby: *The construction of experience: Interface as Content.*
2. David Rokeby: *Transforming Mirrors: Subjectivity and control in interactive media.*
3. Simon Penny: *Darwin Machine.*
4. Simon Penny: *From A to D and back again: The emerging aesthetics of Interactive Art..*
5. Simon Penny: *Body knowledge and the engineering world view.*
6. Simon Penny: *Experiencia y abstracción: las artes y la lógica de la máquina.*
7. Jim Campbell: *Delusions of dialogue: control and choice in interactive art.*



8. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau: *Artistic aspects of interaction*.

9. Juan Downey: *El ojo pensante*. Textos de catálogo.

10. Simone Osthoff: *Lygia Clark and Helio Oiticica: A legacy of interactivity and participation for a telematic future*.

11. Douglas Davis: *The computer: Final fussion*” y “*Hybrid art/engineering/science: Dada vindicated*.

13. Lev Manovich: *The Anti-Sublime Ideal in Data Art*.

**Bibliografía de consulta:**

1. Harrison & Wood. *Art in Theory. 1900 – 1990*. An Antology of Changing Ideas.
2. Steve Wilson. *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*.
3. Stephen Wolfram. *A New Kind of Science*.