



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Departamento de Arte y Cultura

Licenciatura en Artes Electrónicas

Año académico: 2015

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre

Materia: Lenguajes No-lineales

Código: 654

Profesor Titular: Marcelo Agustín Terreni

Profesor Adjunto: Ignacio Guerra

Fundamentación

Un gran número de producciones dentro del mundo de las artes electrónicas hacen uso de las posibilidades de acceso aleatorio y no-lineal que tienen las tecnologías digitales sobre los datos alojados en memoria. El desarrollo de estas prácticas ha dado en una serie de géneros que van desde el montaje algorítmico a las narraciones interactivas, desde el arte generativo a la visualización de datos. La consolidación de Internet como infraestructura de comunicaciones, acompañó y potenció estas prácticas al punto de permitir nuevos modos de distribución, conexión e interacción.

Sin embargo es posible encontrar estrategias similares bajo formatos más “tradicionales” como el cine, la literatura, la música o las artes visuales que a priori (por naturaleza o limitaciones) no facilitarían el desarrollo de este tipo de proyectos. A lo largo del siglo XX, varios artistas y creadores han encontrado maneras de repensar las posibilidades de un determinado formato y en algunos casos superar las limitaciones impuestas por esos medios para alcanzar sus objetivos estéticos o conceptuales.

El análisis de los procesos involucrados en la práctica artística y proyectual en general, resulta fundamental para proveer herramientas de análisis y trabajo que faciliten la práctica artística o profesional. Para esto, es importante analizar las características de cada formato y al mismo tiempo estudiar cómo los diferentes medios dialogan, se combinan y se relevan en algunos trabajos.

Por último, es de interés estudiar cómo los cambios producidos a partir de la masificación de Internet han influido decisivamente en el marco cultural en el que se mueve el mundo contemporáneo, y cómo al mismo tiempo han intervenido en los distintos ámbitos creativos, modificando el modo en que se piensa, desarrolla y exhibe un proyecto.

Objetivos específicos

- Introducir textos, conceptos y obras relacionados con la noción de no-linealidad.
- Dar al alumno capacidad de análisis sobre la naturaleza y posibilidades específicas de cada medio junto a sus hibridaciones, diálogos y cruces.
- Promover el análisis crítico acerca de las elecciones estéticas y tecnológicas asociadas a la producción de obra y proyectos bajo estructuras no-lineales.
- Introducir las posibilidades y problemáticas asociadas a la ubicuidad de la infraestructura de Internet en el mundo moderno.
- Analizar los procesos técnicos involucrados en el desarrollo de obras y proyectos.
- Abrir el panorama a otras prácticas no-lineales fuera del mundo de las artes electrónicas.
- Fomentar la capacidad de pensar adaptaciones y transposiciones de un proyecto a varios formatos cuando la esencia del mismo no se vea comprometida.

Contenidos

Hipertexto

Hipertexto. Tecnologías, antecedentes conceptuales y tecnológicos. Historia de Internet como infraestructura. Las GUI y la World Wide Web. El net.art: historia y análisis de obras. Análisis del impacto del net.art en el mundo de las artes electrónicas.

Literatura y no-linealidad

Análisis literario y no-linealidad: conceptos afines. Obra abierta. Intertextualidad. Análisis de casos: Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy, Ulysses y Rayuela. Figura del lector. Borges. Antecedentes y casos de no-linealidad en la tecnología del libro: herramientas y ejemplos. Juegos tipográficos. No-linealidad y lectura activa. Oralidad. Libros objeto. Libros con realidad aumentada. Google Books y visualización de datos en el análisis literario.

No-linealidad y estructura narrativa

Cine y estructura dramática. Análisis de estructuras narrativas clásicas en cine y literatura. Ejemplos. Ejemplos de films donde se utilizan discursos y estructuras relacionados con los lenguajes no-lineales: estructura episódica, objetivismo, surrealismo, cine ensayo, montaje asociativo, cine experimental, otros. Ejemplos donde la complejidad temática o la presentación de varios puntos de vista, requieren de un abordaje no-lineal en el cine, el documental y el comic.

Fotomontaje y collage

Antecedentes. Dadaísmo. El fotomontaje en la vanguardia soviética. Bauhaus. Surrealismo. No-objetivismo. Prácticas afines y derivadas.

Lenguaje audiovisual y no-linealidad

No-linealidad en el lenguaje cinematográfico. Posibilidades tecnológicas. Multi-pantalla en el cine. Montaje en el espacio. Impacto de lo digital para las prácticas no-lineales en el cine. No-linealidad en el lenguaje del videoarte y el cine experimental. No-linealidad en la instancia de exhibición. Cine ergódico. Transposiciones entre el cine y las artes electrónicas. Cine publicitario y no-linealidad.

Videojuegos y no-linealidad

Historia, géneros, panorama actual. Narrativa en video juegos. La escena indie. Análisis de casos.

Documental interactivo

Análisis de casos. Similitudes y diferencias con el documental de género. Campo y escenarios. Transmedialidad: mitos y verdades.

Video clip interactivo

Antecedentes de video clips dirigidos por videoartistas o cineastas experimentales. CD-ROMs y DVD-ROMs de músicos. Ejemplos y análisis de video clips interactivos. Música y no-linealidad. Impacto.

Poesía visual

Antecedentes en la Antigüedad. Simbolismo. Caligramas. Vanguardias de principio de siglo: Futurismo, Dadaísmo. Contexto latinoamericano.

Activismos artísticos

Historia, antecedentes. Intervenciones urbanas. Guerrilla de la comunicación. Activismos artísticos en la web.

Visualización de datos

Introducción a los sistemas de clasificación y estandarización. Historia de la visualización de datos. Infografías. La visualización de datos en la era de Internet. Ejemplos de aplicaciones institucionales, gubernamentales, comerciales y artísticas. Big Data. Database video.

Web 2.0

Blogs. Influencia de las nuevas tecnologías en la literatura contemporánea. Tagging y RSS. Wikipedia. Software Libre/Open Source. RedPanal. Google: tecnología y modelo de negocios. Google APIs. Algoritmos predictivos: Netflix y Amazon. Youtube. Análisis de obras y proyectos que hacen uso de estas tecnologías y/o abarcan estas temáticas.

Web social

Twitter. Facebook: tecnología y modelo de negocios. Persona e identidad en la Internet. Crowdfunding: concepto, análisis de proyectos y obras. Crowdsourcing: concepto, análisis de proyectos y obras. 23 and me: concepto, obras con biotecnología. Filter bubble y serendipia. Vigilancia, data mining, voyeurismo y privacidad. Deep web y darknet. Análisis de obras y proyectos que hacen uso de estas tecnologías y/o abarcan estas temáticas.

Metodología de Trabajo

Marco teórico

Se desarrollarán una serie de clases teóricas que abarcan los contenidos propuestos en este programa. La bibliografía correspondiente a cada clase se entrega antes del desarrollo de la misma para fomentar la participación de los alumnos en clase.

Ejercicios

Se encargarán cuatro trabajos prácticos que el alumno deberá presentar en clase.

Evaluación

Se tomará un examen parcial sobre los textos teóricos, el material analizado en clase y una novela de estructura no-lineal elegida al inicio de la cursada (ver sección "Literatura"). Se otorga una instancia de recuperatorio.

Condiciones de aprobación

Para acceder a la instancia de final, se deberán entregar y aprobar todos los trabajos prácticos y el examen parcial. Se exige un 75% de asistencia a clase.

Examen final

El examen final consistirá en una obra o proyecto que utilice alguno de los formatos vistos en clase y se sirva de estrategias no-lineales bien justificadas.

Listado de Trabajos Prácticos

Trabajo práctico 1

Ejercicio de poesía visual a partir de recortes de diarios y revistas.

Trabajo Práctico 2

Representación libre de la estructura de un filme no-lineal.

Trabajo Práctico 3

Práctica de fotomontaje, collage o intervención de afiche callejero.

Trabajo Práctico 4

Presentación en clase del proyecto de trabajo final.

Bibliografía obligatoria

- ADES, Dawn. Fotomontaje. Editorial Gustavo Gili. 2002.
- AUMONT, Jacques. Estética del Cine. Paidós Iberica. 1985.
- AUMONT, Jacques. La Imagen. Paidós Iberica. 1992.
- BARABÁSI, Albert-László. Linked: The New Science of Networks. Perseus Books Group. 2002
- BARTHES, Roland. S/Z. Siglo XXI editores. Buenos Aires: 2004.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Emecé. Buenos Aires: 1993
- BOSMA, Josephine. *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. NAI Publishers. 2011.
- BOWKER, Geoffrey y LEIGH STAR, Susan. *Sorting Things Out*. MIT Press. 2000.
- BUSH, Vannevar. *Cómo podríamos pensar*. Revista de Occidente, nº 239. Barcelona: 2001
- CAMNITZER, Luis. Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano. CENDEAC. 2009.
- ECO, Umberto. *Obra abierta*. Planeta-De Agostini. Barcelona: 1992
- EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster. 2004.
- DUBOIS, Video, Cine y Godard. Siruela. 2004.
- GALUPPO, Gustavo. *Dispositivo cinematográfico y narración. Apuntes sobre una divergencia (en Territorios audiovisuales)*. Librería. Buenos Aires: 2012
- GOMES, Renata. *La poética de los tiempos muertos. Diálogo entre el cine y los videojuegos (en Territorios audiovisuales)*. Librería. Buenos Aires: 2012
- GREENE, Rachel. *Internet Art*. Thames & Hudson Ltd. Londres: 2004
- GROYS, Boris. *Volverse Público*. Editorial Caja Negra. 2014.
- KEATING, Gina. *Netflixed: The Epic Battle for America's Eyeball*. Portfolio. 2012
- KÖNIG, René y RASCH, Miriam (ed.). *Society of the Query Reader: Reflections on Web Search*. Institute of Network Cultures. 2014.
- LA FERLA, Jorge y GROISMAN (ed.), Martín. *El Medio es El Diseño*. Eudeba. 1998.
- LANDOW, George P. (compilador). *Hipertexto*. Paidós. Barcelona: 1995
- LANDOW, George P. (compilador). *Teoría del Hipertexto*. Paidós. Barcelona: 1997
- LOVINK, Geert y RASCH, Miriam. *Unlike Us Reader*. Institute of Network Cultures, 2013.
- LOVINK, Geert y SOMERS MILES Rachel (ed.). *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Institute of Network Cultures. 2011.
- MACHADO, Arlindo. *Video-Cuadernos VI: Textos de Arlindo Machado*. Nueva Librería. 1994.
- MCGEE, Robert. *El Guion*. Alba Editorial. 2013.
- MOROZOV, Evgeny. *El desengaño de Internet*. Ediciones Destino. 2012.
- MOROZOV, Evgeny. *To Save Everything, Click Here*. PublicAffairs. 2014.
- ONG, Walter. *Oralidad y escritura*. Fondo de Cultura Económica. 1987.
- ROMANO, Gustavo (compilador). *NETART.IB, Arte en la red desde Iberoamérica*. CCEBA. Buenos Aires: 2007
- ROSENBERG, Daniel. *Cartographies of Time: A History of the Timeline*. Princeton Architectural Press. 2012.
- RUDDER, Christian. *Dataclism: Who We Are (When We Think No One's Looking)*. Crown Pub Inc. 2014.
- SCHNEIER, Bruce. *Data and Goliath*. W. W. Norton & Company. 2015.
- SILVERMAN, Jacob. *Terms of Service*. Harper. 2015.
- STEELE, Julie y ILIINSKY, Noah. *Beautiful Visualization: Looking at Data through the Eyes of Experts*. O'Reilly Media. 2010.
- STONE, Brad. *The Everything Store: Jeff Bezos and the Age of Amazon*. Transworld Digital. 2013
- TALEB, Nassim Nicholas. *El cisne negro*. Paidós Ibérica. 2008.
- TRIBE, Mark, JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. TASCHEN. Colonia: 2006
- TUFTE, Edward. *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Pr. 2001.
- VOUILLAMOZ, Núria. *Literatura e Hipermedia*. Paidós. Barcelona, 2000
- WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Tusquets Editores. 2003
- WAGMISTER, FABIÁN (compilador). *La Revolución Hipermedia*. Expediciones. Buenos Aires: 2000
- WARDRIP-FRUIJN, Noah, MONTFORT Nick. *The New Media Reader*. The MIT Press. MA: 2003
- WARE, Colin. *Information Visualization*. Morgan Kaufmann. 2004.
- WENDT, Brooke. *The Allure of the Selfie: Instagram and the New Self Portrait*. Network Notebooks 08, Institute of Network Cultures, 2014.

Literatura

- BOLAÑO, Roberto. *Los detectives salvajes*. Anagrama. 1998.
- CALVINO, Italo. *El castillo de los destinos cruzados*. Ediciones Siruela. 2013.
- CALVINO, Italo. *Si una noche de invierno un viajero*. Siruela. Madrid: 2009
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Suma de Letras. Madrid: 2001
- JOYCE, James. *Ulysses*. Penguin Modern Classics. Londres: 1983

PAVIĆ, Milorad. *Diccionario Jázaro: Novela Léxico*. Anagrama. Barcelona: 1989
PEREC, Georges . *La vida instrucciones de uso*. Anagrama. 1992.
ROBBE-GRILLET, Alain. *En el laberinto*. Losada. 1962.
SAPORTA, Marc. *Composición nº1. Capitán Swing*. 2012.
STERNE, Laurence. *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*. Cátedra. 1985.
WOOLF, Virginia. *La señora Dalloway*. Cátedra. 1993.