



Programa en Artes Mediales

**Universidad de Caldas - Universidad Nacional de
Córdoba - Universidad de Chile**

Equipo de trabajo

- **Comité Académico:** Felipe Londoño, Liliana Villescás, Gonzalo Biffarella
- **Coordinación general:** Liliana Villescás
- **Asistencia general:** Lina Molina
- **Asesoramiento curricular y técnico:** D.A. Restrepo

Consideraciones Respecto a la Temática

Las tecnologías de la información y la comunicación han revolucionado la forma de producción y concepción de las obras audiovisuales, telemáticas y multimedia. El video interactivo, la creación telemática, los artefactos digitales y los productos sonoros se están desarrollando con lenguajes específicos que han cambiado de manera radical la práctica creativa con medios audiovisuales e interactivos. En este momento de cambios tecnológicos, resulta imperativo para estudiantes y profesionales vinculados con las áreas de comunicación, diseño, artes visuales, realización audiovisual y multimedia en general adquirir conocimientos especializados en las herramientas, los recursos y las estrategias digitales. Por otro lado, este fenómeno incide directamente en las teorías de interacción, socioculturales y estéticas. Entender el contexto, las características conceptuales, filosóficas, sociológicas, utilitarias y estéticas es imprescindible para abordar la creación contemporánea actual.



Estructura

La actividad académica se realizará de manera virtual. El programa contempla 4 cursos (2 créditos cada uno), los cuales incluyen el desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas con los docentes e instructores, lectura y revisión de material de manera individual, y ejercicios individuales y grupales.

Metodología de aprendizaje

El Programa de Artes Mediales es un escenario de educación virtual. Cada curso reúne dos docentes titulares, que aportan un conjunto de contenidos de alta pertinencia académica relacionada con las artes mediales, el diseño digital, y en general, con la cibercultura. El estudiante deberá cursar cuatro cursos con sus respectivas temáticas y desarrollar un conjunto de actividades en cada curso por separado que implican un primer momento de trabajo independiente; un segundo, de trabajo cooperativo; y un tercero, de trabajo colaborativo. El primer momento se cursa a través de las lecturas que son suministradas por los profesores titulares, autores principales del contenido; el segundo momento se desarrolla a través de la comprensión de las lecturas y los aportes realizados por los compañeros de clase en un foro; y finalmente el tercer momento, a través de la modalidad colaborativa en la cual el estudiante deberá coordinar acciones en grupo para desarrollar un trabajo final.

Cada una de las etapas anteriormente señaladas contará con un tiempo de desarrollo, en el cual el estudiante deberá no solo consultar la información y expresar dudas e inquietudes a los docentes, sino, realizar aportes a los compañeros en las dinámicas que se aborden para cada uno de estos momentos que se describen con detalle en el programa específico de cada curso.

La idea central en las diferentes participaciones de los estudiantes es que se desarrollen dinámicas que inviten al estudiante a expresar su conocimiento en la forma de representación que le resulte más útil para el tema que desea abordar; por tanto, habrá un especial interés por las participaciones multimodales, es decir, aquellas que se realizan haciendo uso de varios modos o recurso semióticos y de múltiples medios.



Metodología de enseñanza

Existen para los diferentes cursos dos tipos de docentes que acompañarán las labores de los estudiantes:

Docente titular

Es aquel que provee contenido de alta pertinencia a los intereses de formación del curso. En general, goza de trayectoria en investigación y en el tema que orientará; lo que le permite desenvolverse con solvencia en las estrategias docentes tendientes a la solución de inquietudes de alto nivel de complejidad, enmarcadas en su tema de investigación y escritura. Tendrá a su responsabilidad la presentación del tema en el cual aporta contenidos en una charla on-line sincrónica (1 hora de videoconferencia y chat) y adicionalmente, deberá contar con tres horas a lo largo de las seis semanas del curso para apoyar la resolución de inquietudes de los estudiantes o complementar las propuestas y discusiones del docente facilitador.

Docente facilitador

Es el docente que acompañará de manera completa el desarrollo del curso con los estudiantes. Igualmente, goza de una trayectoria en investigación y una experiencia en el ejercicio y utilización de los temas tratados como contenidos en el curso. Tendrá labores específicas en cada momento del curso así:

1.- Trabajo on-line independiente: Deberá apoyar las inquietudes o discusiones que se desarrollen en el transcurso de la lectura por parte de los estudiantes. Adicionalmente, en dos semanas diferentes deberá proponer debates que permitan que los estudiantes tengan un punto de vista integrador entre las propuestas del docente titular y los compañeros del curso. Conjuntamente con lo anterior será responsable por motivar la participación y enriquecimiento de las discusiones, así como también, la presentación en comunidad de los docentes titulares y transmisión de las inquietudes de alto nivel de complejidad que sean expuestas por algún estudiante. Además realizará una evaluación de este momento.



2.- Trabajo on-line cooperativo: Deberá presentar la actividad y definir los "conceptos" o "términos" que se utilizarán durante la semana para la discusión. Éstos deberán surgir de las experiencias de los estudiantes y de los intereses en profundizar que le hayan sido manifestados. Deberá seleccionar los estudiantes que concluirán cualquiera de los dos términos. Además, realizará una evaluación de este momento.

3.- Trabajo on-line colaborativo: Deberá seleccionar los grupos que van a trabajar colaborativamente en caso que éstos no hayan sido conformados por motivación propia de los estudiantes. Una vez le sean propuestos los temas a desarrollar el docente facilitador deberá realizar una retroalimentación haciendo recomendaciones a los aspectos que en su experiencia considere oportunos. Deberá revisar y retroalimentar cada uno de los momentos de avance del trabajo y finalmente realizar una evaluación del entregable de este momento basado en los criterios de evaluación expuestos en el programa específico del curso.

Información de cursos

1.- Curso Interactividad

Docente Titular:

PhD. Felipe Londoño

Los ejercicios de composición, a partir del estudio de las navegaciones hipermediales, se emprenden desde el nuevo rol que la imagen asume al transformarse en interfaz. Este curso aborda la composición digital desde dos perspectivas: como una puerta de ingreso a un universo abierto a múltiples funcionalidades, y también, como una herramienta de control de las operaciones internas del ordenador. Estos atributos, que se reflejan en la interacción y en la simulación, son sintetizados en dos conceptos contrapuestos: la superficie tangible y observable a través de imágenes, textos e íconos en las pantallas, y en la profundidad de las ventanas que se abren y que llevan al usuario a la interrelación con otros y con objetos que no se perciben en forma inmediata.

La composición se realiza tomando como base los protocolos de significado que enlazan los hipertextos personalizados de la red, los nuevos lenguajes de representación que toman valor a partir de los medios digitales y los elementos estructurales de las interfaces que se sintetizan en representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación, enlace e interactividad. Estos elementos contribuyen al análisis formal y la composición digital de las múltiples capas que conforman las nuevas imágenes. Teniendo en cuenta las variables del concepto representación, se analizan las estructuras interactivas explorativas y constructivas de los hipermedios, con base en los planteamientos sobre la constitución de la información y la narración interactiva en Internet. Así mismo, se clasifican los hipertextos de acuerdo a microestructuras específicas que proporcionan modelos de análisis formales de las interacciones.

Objetivo

Brindar las herramientas fundamentales para abordar la problemática de la composición de navegaciones hipermediales, a partir del estudio de las taxonomías hipertextuales, de los flujos de datos y de la manera como el usuario interactúa con la obra.

Contenidos

1. Introducción
2. Nuevas Formas en el Diseño de las Interfaces.
3. Cualidades de la Imagen Digital.
4. La Composición Digital.
5. Interfaz como Instrumento.
6. Principios Estructurales de las Interfaces
7. Estructuras de los sistemas interactivos.
8. Perspectivas de las formas interactivas.

**Docente Titular****PhD. Isidro Moreno**

A pesar de que la comunicación interpersonal se basa en el diálogo y el diálogo es un paradigma de interactividad inteligente, pesan demasiado los siglos de narrativa lineal literaria y el siglo de narrativa lineal audiovisual.

A través del conocimiento de las estructuras interactivas y de las formas más profundas de participación, se plantearán unas sólidas bases teórico-prácticas para aprovechar todas las posibilidades que nos brindan las tecnologías digitales hoy y plantear nuevas exigencias para que estas tecnologías abran cualquier puerta por la que desee transitar la imaginación. Internet, televisión digital, dispositivos móviles, instalaciones hipermedia... múltiples soportes al servicio de la narrativa hipermedia, al servicio del autor hipermedia y, sobre todo, al servicio del coautor hipermedia, esa figura que reivindica una participación transformativa y constructiva, no una simple selección de segmentos lineales.

El conocimiento narrativo facilita que las tecnologías digitales alumbren nuestros relatos; la ignorancia narrativa induce al deslumbramiento tecnológico, y dejarse deslumbrar quebranta el entendimiento, el iris se cierra y deja de percibir los matices.

Objetivos

Brindar las herramientas fundamentales para abordar la problemática de las narrativas Hipermedias y del autor-coautor Hipermedia.

Plantear al alumno unas sólidas bases teórico-prácticas para aprovechar todas las posibilidades que nos brindan las tecnologías digitales hoy, y proyectar nuevas exigencias para que estas tecnologías abran cualquier puerta por la que desee transitar la imaginación.



Capacitar al alumno de los nuevos y múltiples soportes al servicio de la Narrativa y del coautor Hipermedia

Contenidos

Grupos de Lectura III

1. Narrativa hipermedia: estructuras interactivas, informativas, dramáticas y persuasivas
2. Niveles de interactividad individual y colectiva
3. Grados de participación
4. Mimetismos librarios y estructuras interactivas básicas
5. Linealidad interactiva: ¿una extravagante o una fructífera paradoja?

Grupos de Lectura IV

6. Estructuras lineales con intrainteractividad inteligente
7. Dialéctica de la fragmentación y constricciones inteligentes
8. Estructuras abiertas
9. Personajes, espacios, tiempos y acciones
10. Modelo para crear y analizar vídeos digitales



2.- Curso Audiovisual Extendido

Docente Titular

Carmen Gil

Con la aparición de las tecnologías informáticas, el universo audiovisual ha expandido sus fronteras formales, estéticas y conceptuales. Las nociones de cine expandido, hipertextualidad, narrativa no-lineal, participación o inter-medios, encuentran nuevas vías de manifestación en los terrenos de la interactividad, la telepresencia, las propuestas multi-usuarios y la realidad virtual. Los modelos narrativos clásicos estallan en expresiones post-narrativas, que potencian la simultaneidad, las asociaciones libres, la fragmentación, el mero flujo audiovisual o la creación colectiva. En este ámbito se construyen los senderos más recientes del audiovisual.

Objetivos

Brindar las herramientas fundamentales al estudiante para que pueda abordar la problemática del audiovisual interactivo, a partir de la aplicación que se están llevando a cabo desde la utilización de las tecnologías informáticas

Capacitar al alumno de los nuevos modelos narrativos para poder así abordar las nuevas tendencias del audiovisual

Contenidos

La producción audiovisual entre la narratividad, la sensorialidad y la inmersión.

La deconstrucción de la experiencia cinematográfica. El Cine Expandido. Los sistemas multi-pantallas, las narrativas participativas, las instalaciones interactivas. Cuerpo, espacio y tiempo como ejes de la construcción audiovisual. El montaje performático.

La navegación como paradigma narrativo. Niveles de determinación, redundancia y aleatoriedad. Modelos de narratividad multimedia: loops,

hiper-narrativas, bases de datos. Exploración personal, propuestas participativas, creación colectiva.

El audiovisual en el universo de las redes informáticas. Los sistemas inmersivos, telemáticos y de realidad virtual.

Profesor Titular

Lucas Bambozzi

La confluencia de los diversos medios audiovisuales a partir de las nuevas tecnologías de la comunicación on-line y off-line viene generando formatos transitorios e intermedios que demandan revisiones de los patrones estéticos y lingüísticos en vigencia en los circuitos preponderantes.

De esas confluencias surgen conceptos que intentan asociar ideas presentes en los nuevos circuitos y en los contextos actuales a los procedimientos y estéticas de los medios anteriores, dando por resultado nuevos fenómenos de expansión de los medios. El concepto de "microcine", por ejemplo, está adquiriendo matices que se proyectan más allá de las articulaciones entre micro y cine, presentes en la palabra. Se trata de una supuesta clasificación que se refleja en narrativas de cortísima duración, formatos de bajo costo y lenguajes compatibles con los circuitos actuales, absorbiendo el dinamismo de las estructuras de exhibición que utilizan, tanto de Internet como de los espacios que se organizan en torno a las posibilidades tecnológicas más actuales. El contexto actual proporciona diversas configuraciones, como los circuitos nómades que se forman a través de las redes de telefonía, la transmisión de datos y los archivos digitales inalámbricos. La supuesta revolución digital ha creado nuevas disposiciones para el disfrute de imágenes en una amplia gama de resoluciones, y los espectadores se adaptan cada vez más a una variedad de patrones jamás vista. Cuestiones ligadas a la definición y el poder especular de las imágenes que ceden su lugar a la expresividad de las interfaces y su capacidad de elocuencia, independiente de los formatos, a la inmersividad de las salas o a la duración.



Resultantes del entrecruzamiento de múltiples formas de expresión y provenientes de áreas diversas, esas obras utilizan lenguajes que se interpenetran y confluyen en distintos hibridismos, produciendo una ampliación de los conceptos de vídeo, cine y audiovisual.

Objetivos

El objetivo de esta disciplina es abordar este universo, focalizando en la riqueza proveniente de las prácticas espontáneas y a veces dispersas de producción de imágenes en movimiento en el contexto de la post-Internet, frente a los circuitos del cine, el vídeo y el arte contemporáneo. El énfasis en los formatos orientados a la web, los dispositivos móviles y otros mecanismos del acontecimiento audiovisual formados en circuitos alternativos se justifica por el hecho de que es en estos campos donde un lenguaje se manifiesta de forma latente e interesantemente inestable, en constante estado de formación. Tal movimiento demanda una reflexión atenta y en conformidad con las inquietudes de nuestro tiempo. Las tecnologías actuales de producción visual pueden tanto potenciar el discurso de la intimidad y de la exacerbación del universo privado como facilitar el instrumental para que los grupos se manifiesten y expresen de modo organizado, a través de la formación de canales y redes de comunicación. La profusión de formatos dispares como los blogs que utilizan vídeos o fotografías (flogs y vlogs), los filmes producidos a partir de bancos de datos, las animaciones interactivas y otros, atestiguan la presencia masiva del vídeo en la sociedad contemporánea.

Conjugando la reflexión crítica con los aspectos técnicos involucrados en la realización de vídeos y films a partir de la llamada revolución digital, el contenido general de la asignatura aborda de forma sistemática las implicaciones estéticas, de lenguaje y de mercado (artístico, cultural y comercial) de esta producción. Fenómenos recientes ligados a la manipulación de imágenes, procedimientos de mezcla y sampleo, procesamientos automatizados y cuestiones ligadas a la interactividad o a la supuesta dispersión de la autoría, son componentes de un contexto que sugiere que el concepto de cine se actualiza y se expande hacia los micro-universos, siempre de forma inestable y en constante transformación.



Contenidos

1. Microcine y otros formatos audiovisuales de baja resolución. La revolución digital y los formatos de baja resolución.
2. Expansiones en los "pequeños" formatos.
3. Narrativas en tiempo real (la fascinación de lo imprevisto).
Interfaces de simulación.
4. Medios digitales e hipernarrativas en el espacio físico de la performance (interactividad e interfaces analógico-digitales en arenas personalizadas).
5. Remix, reprocesamiento y filmes de bancos de datos.
6. Sistemas autónomos y "generativos".
7. Blogs, flogs y vlogs: circuitos existentes y en vías de existir. La difusión como estrategia y el circuito como obra.

3.- Curso Tecnología y Creación Sonora

Profesor Titular

Gonzalo Biffarella

El objeto sonoro u objeto musical, como lo define Pierre Schaeffer, nos pone frente a un nuevo modo de pensar y operar en el mundo sonoro, hoy bien podemos entender la concreción de un pensamiento musical como una Red de Objetos Sonoros fruto de las diversas operaciones sintácticas morfológicas realizadas sobre esos objetos.

La tecnología digital, en particular la programación a través de software que permiten el tratamiento en tiempo real, así como el desarrollo de una amplia gama de sensores, han permitido otro cambio fundamental, el de la intervención del interactor. La interacción es el otro parámetro fundamental en la experiencia sonora de los últimos años. El mismo autor,

un instrumentista o un espectador (transformado en re-intérprete de la obra) realiza la interacción. Esa interacción nos permite hablar de Redes Reconfigurables de Objetos Sonoros.

Objetivos

Capacitar a los estudiantes para realizar un análisis del discurso sonoro a partir del concepto de objeto sonoro que se inserta en una Red de objetos en configurada a través de las operaciones compositivas.

Brindarle herramientas para profundizar en la relación sonido-imagen en el relato audiovisual.

Analizar algunas de las nuevas formas de captación y procesamiento de datos sonoros en un entorno interactivo.

Contenidos

1. A modo introductorio.
2. La Cadena Electroacústica El Objeto Sonoro
3. Operaciones sobre el objeto sonoro – Micro-Composición Redes configurables de objetos sonoros – Macro-Composición El Sonido interactuando con la imagen.
4. Obras radiofónicas (*Hörspiel*), Paisaje Sonoro, Instalaciones. Multimedia I Espectáculo y Performance
5. Multimedia II CD Rom, Realidad Virtual, Sonido en la Web.

Profesor Titular

Prof. José Manuel Berenguer

Esta asignatura se dedica a la reflexión acerca de las relaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología. Se trata de un tema muy amplio que puede ser abordado de muchas maneras sin llegar nunca a ser agotado. De hecho, arte, ciencia y tecnología han ido siempre de la mano, de manera que a lo largo de la historia del conocimiento un cuerpo ingente

de relaciones fructíferas entre ellas ha sido generado. Las tecnologías y las técnicas nacen de la necesidad de modificar el entorno de las comunidades humanas. Ello tiene lugar con la participación ineludible de la reflexión científica, cuyo fin es la elaboración de teorías lo más ajustado posible a la realidad de la naturaleza y poder predecir así su comportamiento. El arte, que en la Grecia clásica fue considerado como un conjunto de técnicas, responde a necesidades de otra índole, más relacionadas con aquellas inquietudes humanas que se resisten a ser enunciadas de manera unívoca y emplea las técnicas y las tecnologías para llevar a cabo sus producciones. Esa tendencia utilitarista debería ser trascendida tanto por el pensamiento artístico como por el científico.

La pretensión del planteamiento de "Relaciones arte, ciencia y tecnología" es la discusión reflexiva acerca de las cuestiones que trata. Se articula en dos grupos de material. Por una parte, se repasan cuestiones elementales del pensamiento científico, demasiado desconocidas en el contexto del pensamiento artístico y, en general, de la cultura tradicional y las humanidades. Por otra parte, se enuncian una serie de posicionamientos acerca de los usos que el arte hace de la ciencia y la tecnología. Se trata de materia discutible y la incitación a la discusión es precisamente su función primordial. Por eso, el trabajo personal y la autoevaluación consisten en lo mismo: un texto de un mínimo de quince líneas donde se expliquen las razones por las que se discrepa o se coincide con el contenido opinable de cada clase. Sólo el ejercicio de la argumentación hace consciente de lo que se piensa y se conoce.

Uno de los ejemplos más claros del impacto tecnológico en la creación artística ha sido el desplazamiento de los procesos que dan origen a una imagen de carácter analógico por los dispositivos computacionales de carácter digital. Pero eso tan sólo una parte, la concepción actual asociada a la imagen contempla no sólo su reproductibilidad mediante técnicas que permiten su masificación, como lo analizó Benjamin, sino también su transformación total mediante el soporte electrónico y cómo estas transformaciones amplían la forma en la que vemos el mundo. Si bien la codificación elemental de carácter numérica es dada mediante una interfase por el hombre, la imagen surge a partir de una concatenación de instrucciones y decisiones, en las que no es ajeno el componente aleatorio, que determinan su mutación y variación, para circunscribirla a un ámbito visual.



Objetivos

El curso Relaciones Arte, Ciencia y Tecnología intentará dar a conocer algunas de las principales líneas de interés de los campos científicos y Contenidos tecnológicos relacionados al arte. Se analizarán así algunos conceptos que han dado lugar al cuestionamiento de lo que es arte y de lo que es simplemente técnica. De la misma forma se examinan algunos aportes teóricos en el campo de las ciencias sociales y filosóficos que proponen posibilidades para afrontar la compleja sociedad en la que vivimos y en donde se requieren diferentes perspectivas para poder analizar críticamente los avances tecnológicos que finalmente derivan en cambios culturales y sociales.

El curso finaliza con un análisis de algunas posturas actuales y su relación con los contextos sociales y culturales que predominan durante fines del siglo XX y principios del siglo XXI. Para ello se analizarán brevemente los casos de los laboratorios y los museos como formas de repercusión en los cambios sociales, culturales, científicos y artísticos de los últimos 40 años.

1. Cuestiones de ciencia, arte y tecnología
2. Computación: caos y forma, en el camino de la percepción y la consciencia
3. Eventos artísticos basados en las telecomunicaciones
4. Ensueños evolutivos
5. Tiempo real



4.- Estética Digital y Cibercultura

Profesora Titular

PhD. Claudia Giannetti

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 de 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 Juegos de video, etc. Asoaman 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"? ¿Cuál 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.

1. Introducción. Cuestiones terminológicas. EL CONTROL. Interacción humano-máquina
2. La interfaz y el diálogo humano-máquina
3. Nuevos paradigmas estéticos de media art (parte 1)
4. Nuevos paradigmas estéticos de media art (parte 2) 5.- Endoestética



Docente Titular

PhD. Rejane Cantoni

Fundamentación y Objetivos

La asignatura aborda la imagen digital, ofreciendo un resumen de sus aspectos conceptuales, culturales, estéticos, funcionales, etc. Está orientada a la utilización de la imagen fija en aplicaciones online y offline en arte y comunicación –sean de expresión personal o de aplicación profesional-, teniendo en cuenta las siguientes observaciones.

El término "imagen digital", en el universo de las imágenes contemporáneas, corresponde a las imágenes electrónicas cuyo registro/codificación es digital (se relaciona también con la manera de almacenar, transmitir y emplear) y que se constituye en un conjunto de diferentes conceptos de representación y procedimientos de creación – personificando distintos mecanismos de interpretación. Así no se trata de una noción cerrada, una forma representación o un método particular de producción. En general, se puede decir que la "imagen digital" abarca:

- a) Las imágenes realizadas directamente de la realidad a través de dispositivos específicos (por ejemplo, la cámara fotográfica o de vídeo digital).
- b) Las imágenes obtenidas por la reproducción de originales hechos con otros medios, por ejemplo, diseño, filme, gráfica, pintura, etc., por medio de dispositivos específicos (por ejemplo, cámara fotográfica digital, scanner).
- c) las imágenes de síntesis, o sea, aquellas generadas únicamente con recursos de computación, derivadas de la imaginación o de la realidad, incluso los sistemas generativos.
- d) las imágenes que resultan de la manipulación, combinación o fusión de cualquier de las formas anteriores.



De hecho, no son categorías cerradas, sino casi un continuum: la imagen digital se configura como un sistema complejo de presentación/expresión.

Esa serie apunta para una expansión en el marco de la representación y, a la vez, revela las múltiples conexiones con la realidad. La imagen digital, como tal, califica la formulación de narrativas visuales para uso online y offline –típicamente para contenidos multimedia y estructuras interactivas en hipermedia para Internet y CD / DVD, respectivamente–, además del uso en vídeos e instalaciones. Ella conlleva importantes transformaciones en la cultura de la imagen, estableciendo nuevas prácticas y siendo conformada por otras. Su ascensión tiene alcances sociales y económicos, influyendo en las relaciones entre diferentes sociedades.

Históricamente, la generación electrónica de imágenes, estáticas y cinéticas, remonta a la invención e propagación de la televisión, secundada por el desarrollo de sistemas de vídeo, de telecomunicación, de medios de observación remota (uso científico y militar) y de la propia informática (su expansión fortaleció la polifonía cultural y colaboró en la denominada convergencia de los media, siendo que su perspectiva futura es aún en parte nebulosa).

Dada su naturaleza electrónica, la imagen digital es por definición virtual y no tangible. Esencialmente algorítmica, ésta es la característica en la que se funda su manipulación (o el eufemismo "tratamiento"), su re-creación. Estéticamente es polifacética, tiene como marca el hibridismo consecuente de la apropiación e invención de idearios y procedimientos –relativamente maleable, favorece la adaptación y la combinación. Su utilización necesita el conocimiento funcional de los principales procesos y tecnologías.



Los paradigmas de autoría y obra cambian el contexto de la imagen digital, pero no se altera la carga de responsabilidad del autor –la ética se antepone a la estética y la técnica. Sobre la propagación de la imagen en cuanto a información, especialmente en las redes de comunicación, el potencial de credibilidad y pluralidad sufre el riesgo efectivo de censura y control ideológico, por motivos comerciales, políticos o religiosos.

El temario se centra notablemente en la exploración de la imagen digital en sus intersecciones con la realidad, en vista de la diseminación de imágenes generadas por cámaras fotográficas (independientes o acopladas a otros dispositivos, como teléfono móvil, computador portátil, etc.) y por cámaras de observación y vigilancia, sin perder de vista la cuestión de la saturación de informaciones o desconocer la casi omnipresente intrusión de tales instrumentos.

Con el objetivo de auxiliar la formación de repertorio, en su desarrollo son presentados ejemplos significativos de la producción histórica y contemporánea, que operan también como un primer paso en dirección al pensamiento crítico.

CONTENIDOS

1. Cultura de la imagen y la condición digital.
2. Imagen técnica y tecnológica, un acercamiento.
3. Fotografía, representación y expresión. De lo químico hacia lo electrónico.
4. Imagen electrónica, génesis y trayectoria; industria y marketing.
5. Imagen digital, fundamentos y características, sistemas y dispositivos.
6. Naturaleza algorítmica / manipulación, la imagen de síntesis y la simulación.
7. Estética, territorios y límites de la representación a través de la imagen digital.



8. Ética, autor y autoría, difusión de la imagen.
9. La imagen digital aplicada online y offline: Internet, instalación, multimedia, vídeo.
10. Imagen digital: búsqueda y creación, entrevista videográfica con el profesor.

Curriculum Docentes

Gonzalo Biffarella (Argentina)

Nació en 1961, en Sancti Spiritu, Santa Fé, Argentina.

Se formó como compositor en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Fue Premio Universidad, al mejor promedio. Estudió guitarra con Irma Costanzo en Buenos Aires. A lo largo de su trayectoria recibió numerosas distinciones, en el ámbito nacional e internacional. Sus obras se han presentado regularmente en 9 países de América y 12 de Europa.

Ha realizado obras por encargo para algunos de los principales centros de producción electroacústica, entre ellos: el IMEB (Instituto Internacional de Música Electroacústica de Bourges – Francia), la Cadena radial WDR 3 de Colonia Alemania, para el Estudio de Arte Acústico que dirigía Klaus Scgoening, el CSC de la Universidad de Padova -Italia y el LIPM del Centro Recoleta de Buenos Aires – Argentina.

Sus composiciones han sido reproducidas en diversas ediciones discográficas, entre las que se destacan: el CD monográfico “MESTIZAJE” editado en 1997 por el sello Chrisopée Electronique de Francia y la Colección Panorama de la Música Argentina, editada por el Fondo Nacional de las Artes.



Una parte importante de su producción está dedicada a experiencias multimediales, trabajando con artistas plásticos, bailarines, fotógrafos, videoartistas, media-artists y actores. Sus Video-Instalaciones se han presentado entre otros lugares en: la Trienal de Colonia, Alemania, en la Feria de Artes de Barcelona, en el LIEM del Centro Reina Sofía de Madrid y en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires. Se desempeña como jurado en concursos de música y arte digital, tanto en su país como en el extranjero. Desde hace 16 años coordina las Jornadas Internacionales de Música Electroacústica (Córdoba - Argentina) Es responsable de la Programación de la Sala Nuevas Tendencias del Museo Municipal de Bellas Artes Dr. Genaro Pérez (Córdoba - Argentina). Como docente en la actualidad es profesor titular del Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías, en el Departamento de Música de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha dictado clases como profesor invitado, en Universidades de España, Francia, Italia y Alemania.

Felipe Londoño (Colombia)

Es arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia y Doctor en Ingeniería Multimedia en la Universidad Politécnica de Cataluña, en Barcelona, España.

Es co-fundador y director del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas y profesor asociado en las áreas de Diseño Visual Experimental y la Investigación. Es coordinador del Laboratorio de Entornos Virtuales (Media Lab), un centro de investigación en nuevos medios creado en asocio con la Alcaldía de Manizales y con el apoyo de varias instituciones de investigación a nivel internacional. Es el director del Festival Internacional de la Imagen que se lleva a cabo en Manizales y del cual ya se han realizado cuatro versiones con invitados de España, Francia, Inglaterra, Eslovenia, Italia, Alemania, Estados Unidos, Argentina, Brasil y Chile. Ha sido profesor participante del Doctorado en Ingeniería



Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña, en España y de otros programas de la UPC.

Ha publicado varios libros, entre ellos su tesis doctoral: "Interficies de las Comunidades Virtuales", y las investigaciones: "Diseño Digital. Metodología para la creación de proyectos interactivos", y "Expresión Visual en las Ciudades de Baharque".

Carmen Gil Vrolijk (Colombia)

Artista, docente y teórica. Trabaja en el Departamento de Arte de la Universidad de los Andes como profesora asociada en la Maestría en Artes Plásticas, electrónicas y del tiempo. Ha participado como artista y conferencista en eventos sobre nuevas tecnologías, arte y ciencia en América Latina, Asia y Europa, entre estos se destacan: Expo Shaghai 2010, Sai Wan Ho Theatre, Hong Kong, [CN], Maison des Cultures du Monde [FR], Haus der Kulturen der Welt [DE], Festival del Norte de Noruega y Paço das Artes [BR], Re:Trace [AT] Crea proyectos multimedia e interactivos enfocados en el uso de video en tiempo real, especialmente en artes escénicas y proyecciones monumentales recientemente ha empezado a trabajar en formatos experimentales Fulldome. Es fundadora de los colectivos retroVISOR y La Quinta del Lobo, con los cuales ha creado varias obras que han recibido diversas distinciones, una de ellas "Cuentos de Manglería" fue ganadora de la Beca Interdisciplinaria de gran formato (IDARTES, Teatro Mayor y Jorge Eliécer Gaitán) y de la Beca de Creación Micultura para artistas con trayectoria, entre otras. Es curadora de Voltaje (Salón de Arte y Tecnología)

Lucas Bambozzi (Brasil)

Artista e investigador multimedia, vive y trabaja en Sao Paulo Brasil. Su trabajo está integrado por piezas de autoría e independientes, en diferentes formatos como instalaciones, videos, cortometrajes y proyectos interactivos y ha sido mostrado en exposiciones individuales y colectivas en más de 40 países, contando siempre con premios y reconocimientos. Fue artista invitado en el Centro de CAiiA-STAR – actualmente funcionando como Planetary Collegium – en Reino Unido, donde ha desarrollado una amplia investigación acerca de la privacidad en línea y sistemas



generalizados, como parte de sus estudios MPhil, concluidos en 2006 en la Universidad de Plymouth. Sus últimos proyectos curatoriales incluyen: SonarSound (2004); Digitofagia (2004), La vida es móvil (Nokiatrends 2005 y 2006), Motomix Arte y Festival de Música (2006), entre otros espectáculos. Lucas Bambozzi es uno de los iniciadores y los comisarios de la arte.mov, International Mobile Media Art Festival (2006-2009).

Claudia Giannetti (Brasil/España)

Ha cursado estudios de Música, Ciencias Económicas e Historia del Arte, y es especialista en Media Art. Doctorado en Estética Digital en la Universidad de Barcelona. Teórica, escritora y comisaria de exposiciones.

Entre 1993-1999, directora de la Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, Barcelona, el primer espacio en España especializado en Arte Electrónico. Desde 1998, directora del MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de la Escola Superior de Disseny ESDi, Barcelona. Ha impartido clases, seminarios y conferencias en universidades y museos de diversos países. En Barcelona, ha impartido clases en la Facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona (1996-98) y en el Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra (1997-98). Ha comisariado innumerables actividades, entre exposiciones, congresos, simposios y eventos en museos e instituciones nacionales e internacionales. Ha sido miembro del jurado de diversos premios internacionales (Festival de Vídeo de Navarra; Festival Vid@rte de Vídeo y Artes Electrónicas, México-City; Premios Ciutat de Barcelona; Medi@terra Art & Technology Festival Athens; International Media Art Award ZKM Karlsruhe; Prix Ars Electronica Linz; Electronic Media Festival, Ösnabruck, entre otros).



Tiene varias publicaciones en revistas especializadas y catálogos de exposiciones. Ha publicado los libros Media Culture (Barcelona, 1995); Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una Nueva Estética (Barcelona, 1997); Ars Telemática - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio (Lisboa, 1998; Barcelona, 1998); Arte Facto & Ciencia (Madrid, 1999); proyecto y dirección editorial y artística del CD-ROM ArteVisión - Una historia del arte electrónico en España (2000); Estética digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología (Barcelona, 2002; Viena/Nueva York, 2004; Karlsruhe, 2005). Es directora/editora del Mecad Electronic Journal, una revista on-line sobre arte, ciencia y tecnología (<http://www.mecad.org/e-journal/index.htm>).

Isidro Moreno (España)

Licenciado en Ciencias de la Información y Doctor en Ciencias de la Información (UCM, España). Actualmente se desempeña como Profesor Titular de la Facultad de Ciencias de la Información (UCM) y Director del grupo de investigación Museo: Investigación, Desarrollo y Creación). Es autor y asesor de proyectos museísticos multimedia. Ha publicado numerosos artículos y libros sobre las nuevas tecnologías y las narrativas hipermedia.

José Manuel Berenguer (España)

Director de En Red O. Simposio de Música Electroacústica y Co-Director del Sonoscop del Centro de Documentación del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

Compositor, guitarrista, artista inter-media, fundador de Côlea con Clara Garí, y también de la Orquesta del Caos, colaborador del Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges (Francia), fue el diseñador y primer responsable del Laboratorio de sonido y música del CIEJ de la Fundació la Caixa de Pensions. Ha enseñado Electroacústica en el Conservatorio de Bourges y Neurofisiología y Psicoacústica en los cursos de



postgrado organizados por el CSIC y el Departamento de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de la Universidad de Barcelona. Ex presidente de la Asociación de Música Electroacústica de España, actualmente es Vicepresidente/Tesorero de la International Conferente of Electroacoustic Music del CIM/UNESCO, y miembro de la Académie Internationale de Musique Electroacoustique/Bourges

Su obra musical, editada en Música Secreta, Hyades Arts, Chrysopée Electronique, Còclea, ha sido objeto de encargos y distinciones de instituciones como los Internationale Ferienkurse de Darmstadt (Alemania), Gaudemus Foundation (Holanda), Prix de Musique Electroacoustique de Bourges (Francia), Premi de Música Electrònica de la Fundació Russolo-Pratella (Varèse, Italia), Tribuna Internacional de Música Electroacústica del CIM/UNESCO, Centro para la Difusión de la Música Contemporánea. INAEM. Ministeri de Cultura, Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges, RNE Ràdio Clàssica, Gabinete de Música Electroacústica de Cuenca, Festival de músiques contemporànies de Barcelona, entre otras.

En los últimos años, con Clara garí, además de los espectáculos intermediáticos presentados por Còclea, ha creado y producido instalaciones interactivas -Metronomía o Policrònic/Politòpic, con Còclea, i El Pati respira i canta, con la Orquesta del Caos, són algunos ejemplos- y diversos vídeos, como Aigua, Augia, Augen o Mancha: Linde, Tajo. Este último obtuvo el Premio de Vídeo de Castilla-La Mancha. Entre las numerosas colaboraciones con otros autores, cabe mencionar la realización de la banda sonora del video de Clara Garí, La Muda de la Serpiente y de vídeos de Joan Pueyo, com ara Maria Muñoz, que obtuvo el Premi de Vídeo de la Generalitat de Catalunya, Sóc Jo, L'immortal, etc.

Recientemente ha inaugurado su instalación Silenci, encargada por Víctor Sunyol para la Sala H, que especula sobre los límites del lenguaje a través de la proposición 7.0 del Tractatus logicophilosophicus de Ludwig Wittgenstein. En agosto pasado inauguró su exposición Mental, Central, Perifèric, compuesta de de estructuras pseudovivientes sensibles a la cantidad de luz ambiental. Sonic Damage, una actividad plástica y sonora



que implementa un escenario sensible que reacciona a los movimientos y la posición de los intérpretes, fue estrenado en octubre durante el Festival de Músiques Contemporànies de Barcelona.

En la actualidad trabaja en una la preparación del uV zI dA, una nueva exposición como continuidad del trabajo iniciado en Mental, Central, Perifèric.

Rejane Cantoni (Brasil)

Artista e investigadora en el área de nuevas tecnologías, que desarrolla interfaces humano-máquina con ambientes de inmersión interactiva. Post-Doctora Asociada (FESAP) en el programa de Cine, Radio y TV en la Universidad de São Paulo. Posee un doctorado y una maestría en Comunicación y Semiótica de la Universidad Católica de São Paulo, Brasil, así como una maestría en Études Supérieures des Systèmes d'Information de la Universidad de Ginebra, Suiza. Fue vice-decana de la Facultad de Matemática, Física y Tecnología de la Universidad Católica de São Paulo.