



Arte y Nuevas Tecnologías. Desarrollo histórico y teoría

Curso de capacitación docente

Por Natalia Matewecki

NATALIA MATEWECKI: Profesora y Licenciada en Historia de las Artes Visuales, FBA, UNLP. Magistranda en Estética y Teoría de las Artes, FBA, UNLP. Realizó el posgrado Especialización en Producción de Textos Críticos y de Difusión Mediática de las Artes, Área Transdepartamental de Crítica de Arte del IUNA. Becaria en la UNLP donde investiga la relación entre arte, ciencia y tecnología. Desde el año 2005 es Coordinadora General del Encuentro Internacional de Producción Artística en Formato Digital, que organiza la Secretaría de Extensión y Vinculación con el Medio Productivo de la FBA.

Desde mediados del siglo XX, las nuevas tecnologías informáticas se incorporaron al campo artístico, transformando y reconfigurando el papel del arte en la sociedad contemporánea. El curso de capacitación docente Arte y Nuevas Tecnologías. Desarrollo histórico y teoría, dictado durante el año 2006 en el Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca y en la Facultad de Bellas Artes de La Plata, propuso analizar la incursión de la tecnología informática en el campo del arte, a través del estudio de diferentes dispositivos, prácticas y géneros que constituyen el aspecto más actual de la producción artística. Este abordaje brindó a los docentes orientados en arte y tecnología los contenidos conceptuales y mecanismos procedimentales necesarios para la decodificación de los discursos visuales contemporáneos y permitió reflexionar sobre la actualidad y el futuro del arte, la relación entre el arte y la ciencia, los cuestionamientos éticos, y las problemáticas estéticas que promueven las nuevas tecnologías de la imagen en la sociedad del siglo XXI.

Este curso se propuso para actualizar a los docentes en relación con las últimas tendencias en arte y tecnología, contribuyendo así a la profesionalización y al mejoramiento de la calidad de la práctica educativa; brindar las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para analizar críticamente e interpretar la producción artístico-tecnológica contemporánea; reflexionar sobre los elementos que introducen las nuevas tecnologías de la imagen al lenguaje plástico visual, audiovisual y multimedial, con el objeto de sistematizar y enriquecer los conocimientos y el léxico técnico del docente; promover conocimientos actualizados en cuanto a metodología, enfoques, temáticas y conceptos fundamentales acerca de los nuevos soportes y géneros artísticos establecidos por las nuevas tecnologías de la imagen y, finalmente, ejercitar la percepción visual, audiovisual, multimedial, la decodificación de imágenes y sonidos, y la reelaboración de significaciones sociales para su ulterior aplicación en diversas finalidades educativas y culturales.

Para la selección y organización de los contenidos del curso se tuvieron en cuenta los lineamientos curriculares provinciales, las características que adopta la educación visual en los diversos niveles de formación, la lógica disciplinar y cuatro ejes que actuaron como contenidos transversales de la capacitación: a) definición y acotación terminológica de los distintos dispositivos, prácticas y géneros artístico-tecnológicos; b) desarrollo histórico, tecnologías y corrientes artísticas que les preceden; c) principales aspectos técnicos, y d) aspectos teóricos como problemáticas y discusiones éticas, estéticas y discursivas.

Los contenidos fueron divididos en 9 unidades que presentaban los siguientes temas:

Unidad 1. Acotación terminológica: introducción a la noción

de dispositivo, soporte, género y estilo. Diferencia entre dispositivo y soporte; dispositivo y género y género y estilo. Análisis y comparación de distintos dispositivos, géneros y estilos artísticos tradicionales y multimediales.

Unidad 2. Introducción a la tecnología informática: de las primeras máquinas de calcular y procesadores de información hasta la red de Internet. Principales aspectos técnicos del lenguaje binario y el lenguaje hipertextual. Comparación con distintas producciones artísticas y mediáticas: el collage en las artes visuales tradicionales; el fotomontaje en la fotografía canónica y digital; el videoclip y el zapping televisivo.

Unidad 3. Arte digital: la computadora como expresión de lo artístico, primeras producciones tecnológicas dotadas de sentido estético. El problema de reproductibilidad: repetición, multiplicación, carencia de un original, pérdida del "aura".

Unidad 4. Videoarte: su relación con el cine, la televisión y los lenguajes artísticos de la década del 60. Video analógico y video digital. Manifestación en otros dispositivos: Internet. El problema del almacenamiento: soportes y sistemas.

Unidad 5. Realidad Virtual: del dispositivo Sensorama y los primeros simuladores de vuelo, hasta la última generación de cabinas de Realidad Virtual. Sistemas 3D inmersivos, realidades mixtas, realidades aumentadas, VRML. La cuestión de la virtualidad, el tiempo y el espacio.

Unidad 6. Arte de Internet (net.art): diferencia entre arte en Internet y arte de Internet. Desarrollo histórico: desde sus inicios en 1994, hasta la institucionalización a partir de 1997. Posibilidades y restricciones del dispositivo Internet y la conexión on-line. Interacción, interactividad e intervención como constructores de tipos de espectación. Autoría y venta de una obra de net.art.

Unidad 7. Vida artificial: primeros autómatas y seres artificiales. Principales soportes técnicos, mecánicos y digitales. Sistemas de captación y simulación del gesto y el movimiento. Arte robótico.

Unidad 8. Bioarte: el problema de la delimitación entre la ciencia y el arte. Cuestiones éticas y políticas: clonación, transgénesis, xenotransplante. Los límites del arte: el valor estético de una obra de bioarte.

Unidad 9. La aplicación del arte y las nuevas tecnologías en la escuela: revisión y reconceptualización de los distintos dispositivos y soportes tecnológicos viables para el desarrollo de la discursividad artística. Reflexión sobre los valores de: tiempo/espacio, realidad/virtualidad y verdad/falsedad y su manifestación en los distintos ciclos de EGB y Polimodal. Discusión sobre el papel actual de las nuevas tecnologías de la imagen y de la comunicación en las prácticas sociales cotidianas del alumno. Reflexión acerca de los aportes del curso de capacitación para el desarrollo de la práctica docente y su aplicación en la realidad áulica.



Unidad 5. Realidad Virtual.



Unidad 8. Bioarte.

Los contenidos fueron trabajados desde diferentes metodologías, tales como exposiciones teóricas, prácticas artísticas, recreaciones, juegos de rol y propuestas para dialogar, polemizar y discutir sobre los diversos temas.

Los resultados de la capacitación tanto en la ciudad de Bahía Blanca, como en la ciudad de La Plata fueron muy satisfactorios. Se cumplió con los objetivos y metas planteados en el Proyecto presentado a la Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires a través de la Secretaría de Extensión y Vinculación con el Medio Productivo de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. De este modo, el curso permitió que los docentes pudieran conocer la discursividad artística de fines de siglo XX y principios del siglo XXI para que luego trabajen junto con sus alumnos en la comprensión e interpretación de tales producciones artísticas en interacción con el medio histórico, social, estético y tecnológico. X

Introducing . . .

sensorama

The Revolutionary Motion Picture System that takes you into another world with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



© PATENTED

SENSORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272
TEL. (213) 459-2162

Unidad 5. Realidad Virtual.