

LA IMAGEN EN LA ERA DIGITAL. Cultura visual y nuevas tecnologías



INFORMACIÓN GENERAL

IMPARTE: Marisa Gómez

DURACIÓN: 8 semanas

Agosto 17 de 2016 – Octubre 11 del 2016

VER FECHAS EN: **La Imagen en la Era Digital:**

Cultura visual y nuevas tecnologías

INFORMES: aulavirtual@tallermultinacional.org

HORARIO: Este curso es asincrónico, por lo que cada alumno elige los días y horarios que más le conviene para participar, hacer sus lecturas y realizar las tareas.

LUGAR: Curso completamente online impartido en el Aula Virtual de Taller Multinacional, por lo que se puede tomar desde cualquier parte del mundo con conexión a internet.

CUPO LIMITADO

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN:

<http://www.aulatallermultinacional.net/alumnos/signup/cart>

PAGO DE INSCRIPCIÓN:

<http://www.aulatallermultinacional.net/alumnos/cart/index/product/id/52/c/>

COSTO: \$4,944.00 MXN (Aprox. USD 283)

Seminario de 8 semanas.

BECAS Y DESCUENTOS DISPONIBLES PARA

CUERPO Y ESCRITURA:

- 2 becas-descuento del 25%
- 4 becas-descuento del 20%
- 15% descuento por pago anticipado, utiliza el cupón: **94E3F242** antes del 31 de Julio 2016
- 10% de descuento a ex-alumnos

**Becas y descuentos no son acumulables*

***Depósito o transferencia bancaria, únicamente en México.*

Escribe aulavirtual@tallermultinacional.org solicitando los datos bancarios

**Consulta la equivalencia aproximada en tu moneda local usando un convertidor de moneda :<https://www.google.com/finance/convert>*

**El tipo de cambio varía entre el dado por el convertidor y el de PayPal (medio por el cual se realiza el pago con tarjeta de crédito)*

****Precios sujetos a cambio sin previo aviso.*

DESCRIPCIÓN

Durante siglos, la producción de imágenes se mantuvo estrechamente vinculada al ámbito del arte. Sin embargo, la expansión de medios como la fotografía, el cine, el vídeo y la televisión, llevó progresivamente la imagen a todos los dominios de la cultura y la situó en el centro de los sistemas de comunicación, al mismo tiempo que desplazaban el propio arte hacia las industrias culturales y la experimentación tecnológica. En las últimas décadas, en pleno desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, estas tendencias

se han intensificado. Así, no sólo se han generado nuevas tensiones en la relación entre arte e imagen, sino que ésta ha ocupado – y sigue ocupando – un lugar preferente en la “revolución” del conocimiento y la información asociada a los procesos de digitalización:

por un lado, estos procesos han propiciado nuevas formas de producción, reproducción, distribución y consumo de imágenes, haciéndolas más presentes que nunca en nuestra cultura; posibilitando nuevos modos de ver la realidad o de poner en imagen nuevas realidades. En este contexto, la imagen – su naturaleza, su forma, su función – se ha modificado, y con ella lo han hecho también sus relaciones con el observador, con la realidad y con las prácticas culturales y comunicativas.

El propósito del taller LA IMAGEN EN LA ERA DIGITAL, es explorar las transformaciones de la imagen, las prácticas visuales y los modos de ver en relación al desarrollo de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Partiendo de la noción de cultura visual y sin perder de vista sus relaciones con el arte contemporáneo y los nuevos medios, se analizará la estética y la lógica de la imagen digital. Y sobre todo, se estudiarán las diferentes formas en que ésta se manifiesta –desde el video-

juego a las instalaciones interactivas; desde la Realidad Virtual a la imagen generativa – y las prácticas visuales y los imaginarios a los que da lugar – desde el voyeurismo a nuevas formas de relación con el espacio-tiempo o la ciencia.

DIRIGIDO A:

Artistas, creadores audiovisuales, historiadores del arte, gestores culturales, comisarios y todo tipo de públicos interesados en la cultura audiovisual contemporánea, incluyendo las nuevas tecnologías, el arte contemporáneo, las industrias culturales, la sociedad digital y las conexiones entre todos ellos. Aunque no es imprescindible ningún conocimiento previo en la materia, sí son recomendables nociones básicas de cultura, arte y medios audiovisuales contemporáneos.

OBJETIVO:

Ofrecer una panorámica general de las prácticas, manifestaciones y lógicas que articulan la Cultura Visual Digital, con especial énfasis en sus relaciones con el arte contemporáneo y los nuevos medios.

Al finalizar las ocho semanas de curso, el alumno será capaz de:

1. Analizar, contextualizar e interpretar críticamente el fenómeno de las imágenes contemporáneas, a partir de casos conocidos y cotidianos y relacionados con un amplio abanico de medios, desde la fotografía, el cine o los videojuegos hasta las redes sociales.
2. Conocer y reconocer un amplio rango de tendencias, proyectos, creadores, debates y términos críticos relacionados con la imagen y la cultura

visual contemporánea, especialmente desde la perspectiva de la digitalización y las nuevas tecnologías.

3. Establecer puentes de comunicación entre diferentes ámbitos de conocimiento tecnológico, científico y humanístico, así como de aplicar metodologías y perspectivas transdisciplinares.

TEMARIO DETALLADO:

Sesión 1: Aproximaciones a la Cultura Visual

1.1. ¿Qué es la Imagen?

1.2. La Cultura de la Visualidad y el Giro Icónico: imagen, conocimiento y complejidad

1.3. La Industrialización de la Visión

1.4. Estudios Visuales e Historia del Arte: Propuestas metodológicas y críticas.

Sesión 2. Tecnologías Visuales y Modos de Ver

2.1. Definiciones

2.2. Medios Visuales Predigitales: Perspectiva, Fotografía, Cine, Vídeo, TV

2.2. Genealogía de la visualidad digital:

a) Reproductibilidad-Ubicuidad

b) Multimedialidad-Remediación

c) Realismo-Espectáculo

d) Representación-Simulación.

Sesión 3. La Revolución Digital de la Imagen

3.1. El ordenador y el software: lógicas de la digitalización

3.2. Características de la imagen digital

3.3. Interfaces e Iconos

3.4. La Pantalla como Ventana/Membrana.

Sesión 4. Estéticas de la Visualidad Digital

4.1. La Imagen infográfica: Computer Art, Videojuego, RV, Animación

4.2. Bases de datos, fragmentación, apropiación y remix: VJ, machinima, cine e instalación interactiva

4.3. Imágenes generativas

4.4. De lo visual a lo táctil: inmersión, sensorialidad, emoción.

Sesión 5. La Revolución Digital de la Comunicación

5.1. Internet y dispositivos en red

5.2. Lenguajes visuales de la www: del Net.Art a los Mundos Virtuales

5.3. Autorías en red, prosumers y plataformas colaborativas: de Flickr a los Memes

5.4. Narcisismo y Voyeurismo.

Sesión 6. Prácticas visuales y Comunicación Digital

6.1. Telepresencia: ver y actuar a distancia

6.2. Medios Locativos y nuevas cartografías: espacio, representación y acción

6.3. Realidades Mixtas: de la Realidad Aumentada al Mapping 3D

6.4. Narrativas Transmedia.

Sesión 7. Nuevas Miradas, Nuevas realidades

7.1. Visualizando la complejidad: estética y procesamiento de datos

7.2. El conocimiento en imágenes: contaminaciones visuales del arte y la tecnociencia

7.3. Espacio, Tiempo y Forma

7.4. Reimaginando el cuerpo y la identidad.

Sesión 8. Pensar la imagen más allá de la Imagen

8.1. El Media Art y la Cultura Visual

8.2. El mundo en HD: hacia dónde vamos

8.3. Perspectivas críticas de la Infoxicación Visual

8.4. Consideraciones Finales.

METODOLOGÍA:

El contenido básico del curso se impartirá a través de materiales docentes (Dossier) facilitados por el profesor, consistentes en apuntes y/o presentaciones audiovisuales de introducción a los conceptos básicos de cada

tema. Considerando que la imagen es parte indispensable del contenido del curso, la presencia de imágenes y material audiovisual de todo tipo será fundamental también para el desarrollo de los contenidos y el trabajo del curso.

Según la semana y el tema, el contenido del dossier se complementará con lecturas de textos seleccionados, con el visionado de vídeos (entrevistas, documentales, revisiones críticas, etc.) y con referencias y recursos adicionales. En cada caso, se indicará al alumno si son de consulta obligatoria u opcional (en caso de que desee profundizar más en los temas). A partir de este material, el curso se desarrollará en torno a dos tipos de actividades semanales que podrán alternarse o superponerse en el tiempo, según el caso. Todas ellas se detallarán en la guía semanal de cada tema, indicando pautas, formatos y plazos:

- Tareas individuales que, en general, consistirán en ensayos, reflexiones críticas o pequeños experimentos e investigaciones prácticas – normalmente en forma de texto escrito, recopilación de imágenes, etc. Implicarán la entrega de un archivo a través de la plataforma.
- Tareas colectivas destinadas a compartir conocimientos previos, experiencias, dudas, ideas, etc. entre todos los participantes. Estas actividades de discusión se desarrollarán fundamentalmente a través de foros semanales dinamizados por el profesor, aunque dos de ellas se incluirán también videoconferencia

EVALUACIÓN:

Todas las tareas – sean del tipo o formato que sean – serán tenidas en cuenta para la evaluación del alumno, respondiendo a criterios de adecuación a las pautas indicadas por el profesor y de calidad de los contenidos en relación a lo estudiado

en cada tema. En el caso de las tareas individuales, en los días posteriores a su entrega, el profesor enviará a cada alumno correcciones, comentarios o valoraciones de cada trabajo, acompañados de una nota numérica que permitirá al alumno seguir de forma sencilla su propio avance. En el caso de las tareas colectivas, al final del curso se enviará a cada alumno una valoración global de sus intervenciones, que considerará la calidad de esas intervenciones, el seguimiento de las propuestas de otros compañeros y la interacción con el grupo. Para recibir la constancia es necesario entregar como mínimo 4 de las 5 tareas individuales, participar como mínimo en una videoconferencia, hacer un mínimo de 2 intervenciones en la tarea del foro e hacer un mínimo de 4 intervenciones en el total de foros semanales



MARISA GÓMEZ

Es doctoranda en "Historia, Teoría y Crítica de las Artes" (Arte Contemporáneo y Media Art) en la Universidad de Barcelona, crítica de arte, comisaria independiente y cofundadora de la plataforma cultural InterArtive. (<http://interartive.org>).

Su trayectoria académica incluye además una Licenciatura en Historia del Arte, un Master en "Estudios Avanzados en Historia del Arte" y una beca de formación de personal investigador en el Departamento de Historia de Arte de la UB y el grupo de investigación "Arte, Arquitectura y Sociedad Digital" (2007-2011).

Ha llevado a cabo diversas estancias de investigación en Europa y México y ha participado en múltiples congresos y publicaciones nacionales e internacionales. Entre otras actividades de docencia, investigación y formación, ha colaborado con instituciones culturales como la Campus Party Ecuador, el Centro Multimedia del CNA de México, la Mediateca del Caixafòrum de Barcelona o la red

internacional de investigación Interdisciplinary.net. Sus líneas de investigación giran entorno a la relación entre las TIC digitales, las prácticas artísticas y los imaginarios sociales, abarcando temas que van desde la estética digital y la fenomenología del espacio-tiempo hasta las políticas culturales del Media Art o la teoría de la imagen digital.

Más info de Marisa Gómez en <http://www.tallermultinacional.org/marisa-gomez/>

CÓMO APLICAR TU CUPÓN DE DESCUENTO

1- Entra al portal de inscripciones y da click en el curso de tu interés:
<http://www.aulatallermultinacional.net/alumnos/cart>

2- Añades el producto en el botón "añadir a la canasta de compra".

3- Click en "cambia tu cupón aquí" en la canasta de compra, que es el recuadro azul en la columna derecha.

4- Introduce tu código y da click en "actualizar". Con esto aparecerá tu descuento.

5- Da click en "comprar", introduce tu forma pago y listo. Ya está tu descuento.

6- Asegúrate que el descuento esté aplicado antes de realizar el pago