

DEPARTAMENTO DE ARTE
PROGRAMA DE CURSOS

SEGUNDO SEMESTRE DE 2012

INFORMACION GENERAL

Nombre del Curso: Arte Digital Código: ARTE 121
Créditos: 3

Nombre del profesor: Diego Benavides E-mail: dbenavid@uniandes.edu.co

Total de horas semanales: 4 horas

Prerrequisitos para estudiantes de Arte y de otros programas de la Universidad: Ninguno.

“En ningún caso la Universidad tendrá en cuenta aquellas materias cursadas sin cumplir los prerrequisitos establecidos.” (Artículo 54 del Reglamento General de Estudiantes de Pregrado)

PRESENTACIÓN DEL CURSO

BREVE DESCRIPCIÓN (O JUSTIFICACIÓN) DEL CURSO: Este curso se presenta como una introducción al arte desarrollado en el contexto de los medios digitales. Se hará un recorrido histórico por diferentes expresiones artísticas a partir de estos medios, haciendo énfasis en propiedades específicas inherentes a estos como son: Virtualidad, interactividad, codificación, especialidad, hipertextualidad, materialidad-inmaterialidad, interfaz, entre otros. Se explorarán algunas herramientas que permitirán el trabajo con la imagen fija, la imagen en movimiento, el sonido y algunos conceptos básicos de programación.

OBJETIVOS:

Guiar al estudiante en la exploración de algunos aspectos de la creación de imágenes digitales y sus posibilidades expresivas.

- A través de ejercicios de proceso, revisar diferentes problemáticas de los “nuevas tecnologías de la imagen o de la información” en contextos artísticos y sus implicaciones culturales.
- Proporcionar un conocimiento básico sobre diferentes herramientas de trabajo, de tal manera que permita al estudiante desarrollar una obra práctica.
- Proporcionar herramientas conceptuales y técnicas para un análisis crítico de la imagen digital

CONTENIDO:

1- Introducción: <ul style="list-style-type: none">- Presentación del curso.- Proyectos:- Taller: 8 bits-Lectura Sugerida: Decálogo, Gabriela Habich	Crear blog para el curso, crear cuenta en vimeo, crear cuenta en soundcloud, buscar fotografía en el álbum familiar(subir al blog), hacer dibujo en papel cuadriculado.
2- Dibujo por coordenadas. <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Blade Runner.- Taller: HTML, css.	Terminar Dibujo digital.
3- Montaje <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Zelig.- Taller: Formatos de imagen, bitmaps, vectores, autorretrato, escena, montaje.- Lectura Sugerida: Xavier Berenguer: Historias por ordenador.	Formatos: TIFF PNG JPG GIF Optimizando imágenes Explorar tutoriales de photoshop. Tutoriales PhotoShop Inserciones de la imagen personal en diferentes contextos(buscar escenas de películas de interés)
3- Montaje <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Un tigre de papel.- Taller: Montaje digital	Creación de un cartel cinematográfico, e imprimir.
3- Qué no sea solo bulla <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Sonido Experimental- Taller: Grabación- Lectura Sugerida: Alonso Rodrigo. LowTech.	Audacity --- Tutorial Traer grabación sonora de por lo menos tres acciones cotidianas (1. Espacio público, 2. Sonido acción cotidiana, 3. Sonido a partir del cuerpo).
4- A qué suena eso? <ul style="list-style-type: none">- Proyectos:- Taller: 60 segundos – composición	Componer obra sonora experimental a partir de las acciones grabadas(1 minuto).
5- Tiempo <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Animaciones- Taller: animación, cuadro a cuadro.- Lectura Sugerida: Santaella Lucía. El arte del silencio.	Animación a partir de la composición sonora.
6- Tiempo <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Animaciones- Taller: animación, stop motion.	Animación a partir de la composición sonora.
7- Tiempo. <ul style="list-style-type: none">- Proyectos:- Taller: animación, rotoscopia.	Animación a partir de la composición sonora.

8- Interfaz - Proyectos: obras para internet - Taller: Exploración de interfaces digitales, Vínculos-nexos-nodos.	Montaje de los proyectos realizados hasta ahora en el curso y publicados en Internet.
9-Interfaz - Proyectos: obras para internet - Taller: Vínculos-nexos-nodos.	Construcción de hipervínculos (historia en imágenes)
10- Interfaz - Proyectos: Narraciones experimentales - Taller: Hipertexo	Construcción de hipervínculos (historia en imágenes)
11- Sensores - Proyectos: Interfaces físicas (teclado) - Taller: construcción de una interfaz	
12- Sensores - Proyectos: Interfaces físicas (Teclado) - Taller: Programación as3	
13- Sensores - Proyectos: Interfaces físicas (Teclado) - Taller: Programación as3	
14- Asesoría proyecto final - Taller: Proyecto final	
15- Asesoría proyecto final	
16- Preentrega proyecto final	

METODOLOGÍA:

La clase dispone de dos espacios, uno teórico y de reflexión, a partir de las lecturas propuestas, de películas, páginas Web y multimedia observados, y otro espacio práctico sobre el proyecto personal. Es importante la participación activa de cada estudiante. Se tendrá en cuenta los avances y logros de cada uno en sus respectivos proyectos. Según el caso, la compatibilidad entre los estudiantes, e intereses en común, se desarrollarán trabajos en grupo.

BIBLIOGRAFÍA:

- Habich Gabriela, Decálogo de la Imagerie electrónica.
- Santaella Lucía. El arte del silicio.
- Alonso Rodrigo. LowTech.
- Pierre Lévy, El arte y la arquitectura del ciberespacio, estética de la inteligencia colectiva. En Inteligencia colectiva.
- Giannetti Claudia, WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art.
- Berenguer Xavier. Historias por ordenador.
- Cantoni Rejane, Priscila Farias. Fuera del cuerpo.

- Grau Oliver. Arte Virtual de la Ilusión a la Inmersión.
- DELEUZE Y GUATTARI. Rizoma.
- PAUL VIRILIO. La máquina de visión.

Referencias en internet

Página del curso, donde se encuentran diferentes tipos de recursos (artículos, libros, links).

- <http://clases.nolineal.org>

CRITERIOS DE EVALUACION

Asistencia a clase: “La Universidad considera que la inasistencia a clase impide un rendimiento académico adecuado. Es facultativo de cada profesor controlar la asistencia de sus alumnos y determinar las consecuencias de la inasistencia, si esta es superior al 20% ” (Artículo 42 del Reglamento General de Estudiantes de Pregrado)

A la 7 semana un 35% Comprende la evaluación de los ejercicios propuestos y el trabajo en clase:

- Trabajo en clase 5%
- Vitacora(blog) 10%
- Ejercicios prácticos 20%

A la 15 semana un 35% Comprende la evaluación de los ejercicios propuestos y el trabajo en clase:

- Ejercicios prácticos 30%
- Trabajo en clase 5%

Evaluación final del proyecto 30% Donde se evaluará la idea y el proceso desarrollado.

Aspectos Tenidos en cuenta en la evaluación de cada proyecto:

1. Propuesta. (idea-concepto)
2. Desarrollo – Experimentación. (búsqueda-exploración formal, trabajo)
3. Interfaz. (propuesta visual, mecanismos y metáforas)
4. Interacción. (propuesta de participación del usuario, en los ejercicios donde aplique)

Nota1: para el proyecto final se tendrá en cuenta cada uno de los aspectos anteriores.

Nota2: el programa puede sufrir pequeñas variaciones durante el semestre, dependiendo del desarrollo de los ejercicios.

Cositas que no se deben hacer: consumir alimentos en la sala de computadores.

- Inicio de Clases: Enero 21 de 2013
- Último día de Clases: Mayo 11 de 2013
- Semana de Trabajo Individual o Receso: Marzo 25-29 de 2013

Departamento de Arte

Carrera 1Este No. 18A - 10 Bloque T, Bogotá, Colombia. Tel.: [571] 3394949 Ext.: 2626/35 Línea directa:
[571] 3324450 Fax: [571] 3394949 Ext.: 2628
<http://arte.uniandes.edu.co> - infarte@uniandes.edu.co