

## PROYECTOS

Laura Baigorri Ballarín i Job Ramos Perramón (jramos@ub.edu)

GIGA: 200217

Crèdits: 15

Caràcter: Obligatòria

Tipus: TP

### Objectius:

Curso de carácter práctico y metodológico orientado a la realización de un proyecto artístico inscrito en el ámbito de los nuevos media. Sus objetivos son:

- fomentar la capacidad de análisis y adquirir una visión crítica sobre el propio proceso de trabajo para saber detectar sus efectos y consecuencias en el resultado final,
  - conocer diferentes herramientas de software para generar una capacidad crítica que permita la adecuación de los intereses a los resultados
  - evidenciar las diferentes formas de relación del artista con el ámbito de difusión, ya sea para saber inscribir el propio proyecto en el marco institucional, o para decidir tomar otras vías alternativas.
- metodologia = La docencia se organiza mediante la impartición de clases teórico/prácticas orientadas al seguimiento de los proyectos de los alumnos. Para ello utilizaremos diferentes estrategias:
- análisis de casos de estudio enfatizando el aspecto procesual de los proyectos y su estética relacional,
  - presentaciones del trabajo de artistas y de agentes culturales
  - la creación de un blog de elaboración compartida por todos los estudiantes como espacio de reflexión más allá de los límites físicos de la Facultad.

### Continguts:

#### HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN

Sistemas de organización/trabajo Toolbox.

Organización y visualización de la información . Análisis estructural de la información online. Mind Maps, Sitemap y Mapas del Ciberespacio. Net.art Mapping. Formatos online. Publicaciones online: revistas, blogs y wikis. Archivos y recursos. Espacios híbridos. Presentaciones, itinerarios y exposiciones.

#### EL TRABAJO PROCESUAL

Procesos de trabajo: análisis de las diferentes estrategias de trabajo de cada autor en el contexto de los nuevos media y territorios colindantes: CDROM, audio, vídeo, foto, performances e instalaciones interactivas. El autor explica su proceso de trabajo : Eduardo Kac, Job Ramos, Xavi Hurtado, Laura Baigorri.

#### INTERDISCIPLINARIEDAD

al margen: todo expandido . teatro, cine y otras confluencias. Roger Bernat, Marc Recha, Santiago Sierra, Chuk Palaniuk, Francesc Ruiz... Entre-disciplinas: el potencial creativo del autor versátil. Un autor, varios soportes, múltiples géneros. Chris Marker: La Jetée e Inmemory.

#### CLOSE-UP NEW MEDIA: AUDIO, SOFTWARE Y NET-ART

La escena audio experimental-independiente. Canales internacionales, picnics electronics y webs (festivales y artistas) Usos críticos del software. Procesos en tiempo real: low tech-high tech, rizoma, Pd-Max-c74. Nuevos medios/viejas expectativas: Live-Director-Final Cut-modul 8. El mito de la interactividad en la red. Niveles de intervención del usuario en la obra: imposibilidad premeditada, posibilidad limitada,

fakes, proyectos colaborativos, proyectos interactivos y acciones en tiempo real. Artivismo. Modelos de trabajo crítico en la red: proyectos conciliadores y proyectos radicales politizados. Del artivismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. Estrategias de trabajo: CAE, EDT, 01.org y rtmark. Game as critic as art. Análisis de juegos de ordenador de carácter social y político realizados por artistas

#### LEGITIMACION Y EXHIBICION

Coincidencias y disidencias en los procesos legitimadores del vídeo y del net.art. ¿Cuál es la relación actual entre artistas e institución? ¿Cómo han variado las expectativas de los artistas frente a la institución? Otras propuestas expositivas: fanzines, red, espacios personales y pdfs. Análisis de los principales modelos expositivos y de las nuevas propuestas.

Relaciones entre artistas, mediadores e institución. Lecciones básicas para saber introducirse en la institución mientras se reniega de ella. Recursos para la promoción/difusión del trabajo. Pautas para presentar un proyecto (festival, exposición, concurso...) y una beca. Relación con los comisarios: Interlocutores: Martí Manen y David Armengol. Relación con la institución. Interlocutora: Carme Garrido (Mediateca Caixaforum).

#### Bibliografía:

BRIAN O'DOHERTY, Inside the White Cube The Ideology of the Gallery Space , Expanded Edition, 2000.

ROBERT BRESSON, Notas sobre el cinematógrafo Ardora ediciones, Madrid 1997/2002.

WEIBEL, Peter & SHAW, Jeffry (eds), Future Cinema : The Cinematic Imaginary After Film (Electronic Culture: History, Theory, and Practice) , The MIT Press, 2003

MANOVICH, Lev, The Language of New Media , The MIT Press, Cambridge, 2001.

WILSON, STEPHEN, Information arts , The MIT Press, London, 2002.

VIRILO, PAUL. La máquina de la visión . Cátedra. Madrid, 1989.

Aleph. Pensamiento - <http://aleph-arts.org/pens/> José Luis Brea (ed.) Textos críticos sobre arte y cultura digital. (1997 - 2002)

Artnodes . <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/> Intersecciones entre Artes, Ciencias y Tecnologías. UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, 2003.

ARNS, Inke. Interaction, Participation, Networking. Art and telecommunication , Medienkunstnetz.

[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/)

ARNS, Inke. Social Technologies. Deconstruction, subversion, and the utopia of democratic communication, MediaKunstnezt

[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/society/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/society/)

BAIGORRI, Laura y CILLERUELO, Lourdes. Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red. Ediciones Brumaria n. 6, Madrid, 2006. (en copistería).

BAIGORRI, Laura. Textos <http://www.interzona.org/baigorri/textos.htm>

BOOKCHIN, Natalie y SHULGIN, Alexei. "Introduction to net.art (1994-1999)" <http://www.aleph-arts.org/pens/intro-net.art.html>

CRITICAL ART ENSEMBLE. <http://www.critical-art.net/> .

HELFERT, Heike. Technological Constructions of Space-Time Aspects of Perception MediaKunstnezt .

[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/perception/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/)

La Conquista de la Ubicuidad . <http://aleph-arts.org/ubiquid/> Ensayos de la exposición en el Centro Párraga de Murcia, 2003.

### **Criteris d'avaluació:**

Evaluación continuada a partir del seguimiento del curso y la presentación de un trabajo final previamente expuesto en clase en las dos fechas de presentación del proceso de trabajo (14 de diciembre de 2006 y 3 de mayo de 2007).

Los proyectos pueden ser individuales o en grupo y cada grupo/persona tiene que escoger su formato de presentación/difusión.

Aspectos a valorar :

- Realización de las Actividades de Aprendizaje Autónomo y de los ejercicios propuestos en clase.
- Participación activa en los comentarios de lecturas propuestas.
- Participación en la realización del blog común de la asignatura donde se acumularán, mediante una dinámica de archivo, los temas de debate que vayan apareciendo a lo largo del desarrollo de la asignatura.
- No se valorará únicamente el resultado final del proyecto. El 40% de la nota final será el resultado del proceso de trabajo y de su adecuación a las tesis o intenciones iniciales de cada proyecto. Se tendrá en cuenta la capacidad de reflexión sobre la propuesta, su evolución y la visión crítica del propio proceso.
- Importante : No se valorará ningún proyecto que no haya sido previamente presentado y debatido en clase y en tutorías.