



Colegio Juan Bautista Durán

El Bosque

TAREA N° 12 (Formativa)

Docente: Carmen B. Vargas G.

Alumna en Práctica: Andrea J. Esperguel S.

Nombre y Apellido: _____

Asignatura: Artes Visuales Electivo

Curso: IV° Medio

Fecha: 28 de septiembre



Objetivo: Reflexionar sobre el desarrollo del arte multimedial y net art, a través de la observación de obras y preguntas.

Unidad 1°: Explorando lenguajes artísticos de nuestra época.

OF2: Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.

La importancia de la tarea es reflexionar sobre las distintas plataformas y soportes utilizados en el arte multimedial y net art; y su interacción con el espectador.

¡Información!

Esta tarea es un ejercicio que los ayudará para la evaluación.

La tarea se puede realizar en el cuaderno o croquera

de artes visuales. Sacar fotografía de la tarea o hacerla en el formato de Word,

y enviarla al mail tareasartesjbd@gmail.com





Colegio Juan Bautista Durán

El Bosque



Instrucciones: Para esta actividad tienes que haber visto los videos de la clase anterior sobre Net Art y arte multimedial. A continuación, encontrarás una breve lista de términos utilizados en distintas obras del arte en la Red.



NETescopio es un proyecto iniciado en el año 2008, que funciona como un archivo en línea que tiene por objetivo resguardar, difundir y catalogar obras de arte generadas para la red.

Su catálogo incluye obras de net art, poesía electrónica, arte interactivo, CD ROMs, aplicaciones, acciones con dispositivos tecnológicos y demás formatos que utilicen componentes o estrategias digitales.

Si quieres saber más sobre el Arte en Red, y conocer más obras y artistas, puedes ingresar a <http://netescopio.meiac.es/index.php>

Términos utilizados en el Net Art o Arte en Red



Acciones en Internet

Son acciones que pueden realizarse, no sólo en páginas web, sino a través del correo electrónico, redes sociales, espacios Wiki o incluso plataformas de comercio electrónico.

Aplicación para Facebook

Son aplicaciones desarrolladas para Facebook que aprovechan la interactividad y propagación que aportan las redes sociales.

Aplicación para móvil

Son desarrollos artísticos para ser ejecutados en Smartphones, aprovechando las distintas tecnologías que hay en un móvil: cámara, micrófono, GPS, sensores.

Entorno virtual interactivo multiusuario

Son plataformas que permiten la participación del público en un entorno virtual desarrollado por el artista.



Instalación biotelemática interactiva

Son proyectos que involucran al público en el desarrollo biológico de plantas u otros ecosistemas vivos. Esto puede ser a través de encender o apagar luces, sonidos o generar diferentes tipos de ondas.

Interactivo

Toda obra abierta que necesite de la acción del público. Hay diferentes formatos: entre ellos, aquellos en los que el usuario debe elegir entre una serie de opciones y otros en los que la participación es libre.

Performances en tiempo real (Real time performances)

Son performances transmitidas en streaming por Internet y que pueden ser realizadas en el espacio físico, virtual o mixto.

Poesía electrónica (Ciberpoesía, Poesía digital)

Son proyectos de poesía que utilizan las posibilidades que brinda un computador, para generar textos a través de sistemas aleatorios, o generativos, o bien interactivos.

Video-intervenciones urbanas

Son acciones que se desarrollan en el espacio público, proyectando sobre muros, edificios emblemáticos o diferentes espacios urbanos. Su uso se multiplicó al aparecer proyectores y reproductores fácilmente portables.

Virus Art

Esta categoría incluye el diseño y la propagación de virus informáticos, desarrollados con fines artísticos y no tenían como blanco dañar los ordenadores infectados. Si bien los virus fueron detectados y neutralizados por los antivirus, el objetivo fue alcanzado ya que, en realidad, lo que se buscaba era el señalamiento y la denuncia sobre determinadas temáticas, aprovechando la difusión generada por la alarma social.



A continuación, conoceremos un poco sobre la obra del artista visual Demian Schopf (1975, Chile).

Máquina de Coser – Demian Schopf

(2009 – a la fecha)

Máquina de coser es un experimento de Inteligencia Artificial en forma de chat que aprende y modifica su comportamiento lingüístico de acuerdo con el uso que el público le da. Es un sistema interactivo en forma de chat conectado a una impresora y a una máquina de coser.



La impresora imprime la totalidad de los diálogos. La máquina de coser borda sólo fragmentos de estos diálogos.



La base de datos dinámica hace depender sus respuestas – y su verdad– del uso que recibe por parte de los espectadores que, al interactuar con ella, y sin saberlo, la están programando y configurando constantemente.

“Lenguaje y mundo se construyen el uno al otro de forma paralela. Así la máquina, y su cibernética, fungen como un espejo, temporal y finito, de todos y de nadie” (Demian Schopf)



Contesta las siguientes preguntas relacionadas al Arte Multimedial y Net Art:

- ¿Qué opinas acerca de las creaciones que unen el Arte, las nuevas tecnologías y la Red de Internet?
- El Arte Multimedia, en varias ocasiones, necesita de la interacción con el espectador para que pueda llevarse a cabo la obra. Teniendo en cuenta que debido a la pandemia la interacción con el espectador ya no es directamente física ¿cómo crees que se desarrollarán en el futuro las obras de arte?



Al finalizar la tarea, debes responder estas preguntas:

- ¿Qué aprendiste con esta tarea?
- ¿Qué te costó? ¿Por qué?
- ¿De qué forma te puede ayudar en tu vida diaria con lo que aprendiste hoy?

¡Éxito en tu tarea!

