

Curso para la **Maestría en Arte y Cultura Visual** de la Facultad de Artes, Universidad de la República, en Montevideo.

Asignatura:

Seminario sobre encuentros entre arte y tecnologías de la información.

Nombre: Seminario sobre encuentros entre arte y tecnologías de la información.

Contenido:

Se trata de un seminario de reflexión sobre el diálogo entre arte y tecnologías de la información. Se presentarán hitos significativos en la historia de las tecnologías de la información, y se explorará cómo éstos dieron lugar a nuevas corrientes o formas de expresión artísticas. También se estudiarán casos del proceso inverso, es decir, de cómo el arte ha impactado en la creación científica y tecnológica. La reflexión será guiada por hechos, eventos, corrientes u obras de arte, máquinas u objetos concretos. Los temas irán acompañados de una discusión de cuestionamientos de orden social y filosófico que dichas tecnologías plantean. A continuación se señalan, a título indicativo, algunos temas:

- La técnica de la perspectiva y la fotografía.
- Captura y reproducción de la imagen en movimiento.
- Las computadoras, los algoritmos y la teoría de la información; mundo analógico y mundo digital.
- Cibernética y robótica; las máquinas que crean; interactividad.
- El advenimiento de los microprocesadores de bajo costo y las computadoras personales; síntesis, edición y restauración digital de imagen y sonido.
- Internet.
- Las grandes bases de datos y la computación de alta performance.
- La inteligencia artificial y su relación con el arte.

Metodología:

Se trabajará en régimen de seminario. Las sesiones se estructurarán en torno a tres momentos: (a) exposición, por parte de los docentes, de los aspectos tecnológicos del tema correspondiente; (b) exposición por parte de los estudiantes, de análisis de obras, artistas o movimientos relacionados con el hito tecnológico; (c) discusión.

Previo a cada sesión del seminario, los participantes deberán estudiar material dispuesto por los docentes. Cada estudiante deberá participar de una sesión del seminario en calidad de expositor. Para aprobar el curso, además de la exposición en los seminarios, los estudiantes deberán presentar un trabajo final que puede ser una monografía o una obra.

Los participantes se dividirán en grupos de dos personas, preferentemente de orígenes disciplinares diferentes, para preparar presentaciones en el seminario sobre algunos de los temas tratados. El proyecto se desarrollará en paralelo con el desarrollo del curso. Habrá sesiones regulares de encuentro con los docentes para abordar el desarrollo del proyecto. El proyecto deberá presentarse en una sesión pública ante todos los participantes del curso.

Dedicación y créditos: El seminario consistirá de 9 sesiones, incluyendo la presentación de los trabajos finales. Se preverán instancias de discusión y consulta para guiar al estudiante en la realización del trabajo final. La dedicación horaria total estimada por parte del estudiante, incluyendo las horas presenciales, el estudio individual, y la realización y evaluación del trabajo final, es de 60 horas, o sea 4 créditos.

Aprobación: Se incluirá la participación en el seminario en tanto público interviniente, exposiciones en grupos pequeños en el seminario, y la evaluación del trabajo final.

Docentes:

Gregory Randall, Instituto de Ingeniería Eléctrica, Facultad de Ingeniería, Universidad de la República.

Rafael Grompone. Centre de Mathématiques et Leurs Applications, Ecole Normale Supérieure de Paris Saclay, Francia.

Pablo Musé, Instituto de Ingeniería Eléctrica, Facultad de Ingeniería, Universidad de la República.

Bibliografía:

I. Asimov (1942) Yo, Robot.

F. Attneave (1954) Some informational aspects of visual perception. *Psychological Review*, 61(3): 183-193.

W. Benjamin (1936) La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica.

L. Bertrand Dorléac (Ed.) (2018). Artists & Robots (catálogo de la exposición). Flammarion, Les éditions Rmn – Grand Palais. <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/artistes-robots>

P. E. Ceruzzi (2012) Computing: A Concise History (The MIT Press Essential Knowledge series).

S. Kubrick (1968) 2001: A Space Odyssey.

A. M. Turing (1950) Computing Machinery and Intelligence. *Mind* 49: 433-460