



PROGRAMA DEL COLOQUIO
Miércoles 19
A partir de las 10 a.m.

Moderadora: Sarah Teitler (USA)

Tecnología de la imagen digital: su influencia en el grabado y la fotografía / Digital Image Technology: Its Influence on Prints and Photographs
Conrad Gleber (USA)

El ritmo de la percepción en el Arte Digital /

The Pace of Perception in Digital Art
Sylvia Grace Borda (USA)

Conectando a la gente a través de internet / Connecting People Through the Internet
David Brady (USA)

Computación física / Physical Computing
Tom Igoe (USA)

Arte generativo / Generative Art
Todd Holoubek (USA)
Dean Snell (USA)

RESUMENES / ABSTRACTS

La fotografía digital y el edificio cambiante para la experiencia visual
Conrad Gleber (EUA)

Desde los viejos tiempos de las computadoras de mesa hasta el presente, la tecnología digital ha aportado una clave constante y ubicua al diálogo visual entre los artistas y su audiencia. Este trabajo explora los aportes y las limitaciones de la tecnología de los nuevos medios. Se propone cambiar nuestra mirada desde la tensión entre cultura y los objetos y se dirige en realidad al rol expansivo de propósito y gestión en la cultura. Los puntos de vista de Lev Vygotsky, el psicólogo ruso y de Kenneth Burke, un crítico literario norteamericano ayudan a encuadrar la discusión sobre las consecuencias culturales del nuevo arte digital.

Digital Photography and the Shifting Edifice for Visual Experience
Conrad Gleber (USA)

From the earliest days of desktop computing to the present, digital technology has afforded a constant and ubiquitous shift in the visual dialog between artists and their audience. This paper explores the affordances and constraints of new media technology. It shifts our view from the tension between culture and objects and looks instead at the expanding role of agency and purpose in culture. The views of Lev Vygotsky, the Russian psychologist and Kenneth Burke, an American literary critic help to frame the discussion of the cultural consequences of new digital art.

El ritmo de la percepción en el arte digital
Sylvia Grace Borda (EUA)

A diferencia de los movimientos artísticos del pasado, su significado está literalmente cambiando con el advenimiento de las nuevas tecnologías y como un resultado de la formación de las nuevos vocabularios estéticos. Como un resultado también, su relevancia cambia dramáticamente de una generación a la siguiente. Es significativo, por tanto, que dentro del ámbito de la sociedad y del individuo, la recepción del arte digital no se relaciona con el ritmo de la revolución tecnológica sino más bien con el ritmo de la percepción. Este “ritmo de percepción”, que constituye el foco de este trabajo y será ilustrado con ejemplos de arte digital, sirve como base para un nuevo espejo de la “memoria” que refleja un rango de significados contemporáneos y sociales que toman cuerpo en forma digital.

The pace of perception in digital art
Sylvia Grace Borda
Unlike past art movements, the meaning of digital art is literally shifting with the advent of new technologies rather and as a result of the formation of new aesthetic vocabularies. As a result too, its relevance is changing dramatically from one generation to the next. It is significant, therefore, that within the remit of both society and the individual, the reception of digital art does not relate to the pace of technological revolution, but rather to the pace of perception. This ‘pace of perception’, which represents the focus of the proposed lecture and will be illustrated through

examples of digital art, serves as the basis for a new mirror of ‘memory’ that reflects a range of contemporary and societal meanings embodied in digital form.

Conectando a la gente a través de Internet
David Brady (EUA)

Como artistas tenemos lo que Picasso, Van Gogh and todos los otros artistas anteriores no tuvieron: internet. Internet es la imprenta, la radio y la televisión del siglo XXI. Le entrega al artista la habilidad para presentar su creatividad a los espectadores a su propia manera, sin las restricciones, políticas y los puntos de vista del mundo del arte que existen hoy. Esta herramienta todavía no es comprendida completamente por la mayoría de los artistas, ya que muchos han continuado presentando sus trabajos y visiones de manera similar a como lo hacen las galerías y los museos. Mi discusión enfocará las soluciones simples que han abierto muchas puertas para la comunicación con los estudiantes, los artistas, los coleccionistas y las galerías en todo el mundo.

Tópicos incluidos en la presentación: conectando los futuros artistas de hoy; presentando el trabajo de una manera original; manteniendo su punto de vista de personal entre los demás; el futuro de Internet y el artista

Connecting people through the internet
David Brady (USA)

As artists we have what Picasso, Van Gogh and all other artists before us did not...the internet. The internet is the printing press, radio and television of the 21st century. It provides the artist with the ability to present their creativity to viewers in their own way without the constraints, politics and views of the art world as it exists today. This tool has not been fully realized by most artists as many have continued to present their works and views in a similar fashion to galleries and museums. My discussion will focus on simple solutions that have opened many doors for communication with students, artists, collectors and galleries all over the world. Topics covered in presentation: Connecting with today’s future artists; presenting your work in an original way; getting your personal view across to others; the future of the internet and the artist.

Computación física
Tom Igoe (EUA)

La computación física saca el foco de la computación lejos de la computadora y lo coloca sobre la persona. Trabajando con microcontroladores (pequeños, sencillos chips del tamaño de una estampilla), sensores simples, motores, luces y otras herramientas, los estudiantes aprenden a pensar sobre los problemas de la interacción comenzando con el cuerpo y trabajando con sus manos. Buscan las maneras de capturar más el rango de la expresión física y acometer el problema de interpretar las expresiones para producir respuestas apropiadas de una computadora, un dispositivo o una instalación.

Physical Computing
Tom Igoe (USA)
Physical computing takes the focus of computing away from the computer and puts it on the person. Working with microcontrollers (small single-chip computers the

size of a postage stamp), simple sensors, motors, lights, and other tools, students learn to think about interaction problems by starting with the body, and working with their hands. They look for ways to capture more of the range of physical expression, and tackle the problem of interpreting expression to produce appropriate responses from a computer, device, or installation.

Preguntas alrededor/sobre el mundo
Todd Holoubek

En la medida en que nuestras percepciones son aumentadas por la tecnología, nuestra visión del mundo cambia. La tecnología cambia la forma en que vemos el tiempo, el espacio y en la manera en que vemos a los otros. Pero cuando nuestras percepciones son aumentadas por la tecnología, cómo darnos cuenta exacta de lo que vemos? En la era de la información nos guiamos por los datos en lugar de guiarnos por lo que ven nuestros propios ojos. Eso ha penetrado el mundo circundante y perfila un mundo diferente. Dónde somos tomados por la tecnología y por qué?

Questions about/around the world
Todd Holoubek

As our perceptions are augmented with technology, our view of the world changes. Technology changes the way we see time, space, and each other. But when our perceptions are augmented by technology, how do we account for what we see? In the information age we are led by data instead of what we see with our own eyes. This has penetrated the world around us and makes for a very different world. Where is technology taking us and why?

Arte generativo
Dean Snell (EUA)

Hasta hace unos 20 años, todo el mundo pensaba que los hermosos modelos y formas de organización que se veían en las bandadas de pájaros o las complejidades y eficiencias de las colonias de hormigas fueron creadas por las decisiones de un líder y de una compleja jerarquía social. Ahora sabemos que eso no es verdad, que en la mayoría de los casos las complejas jerarquías lineales no explican la belleza de lo que vemos en el mundo. Más bien la belleza surge a través de las interacciones simples de muchos agentes individuales. Esta relativamente nueva comprensión de procesos emergentes y generativos está abriéndose paso en la economía, la sociología, la programación informática y ahora en el arte.

Generative Art
Dean Snell (USA)
Until 20 years ago everyone believed that the beautiful patterns and organizations seen in flocks of birds or the complexities and efficiencies of ant colonies were created by the decisions of a leader and a complex social hierarchy. We now know this is not true, that in most cases complex linear hierarchies do not explain the beauty we see in the world. Rather, the beauty emerges through the simple interactions of many individual agents. This relatively new understanding of emergent and generative process’s is working it’s way into economics, sociology, computer programming and now into art.