

TÍTULO DEL MATERIAL: Abordar el arte digital desde la mirada de Donald Kruspit: del arte analógico al arte digital.

AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.

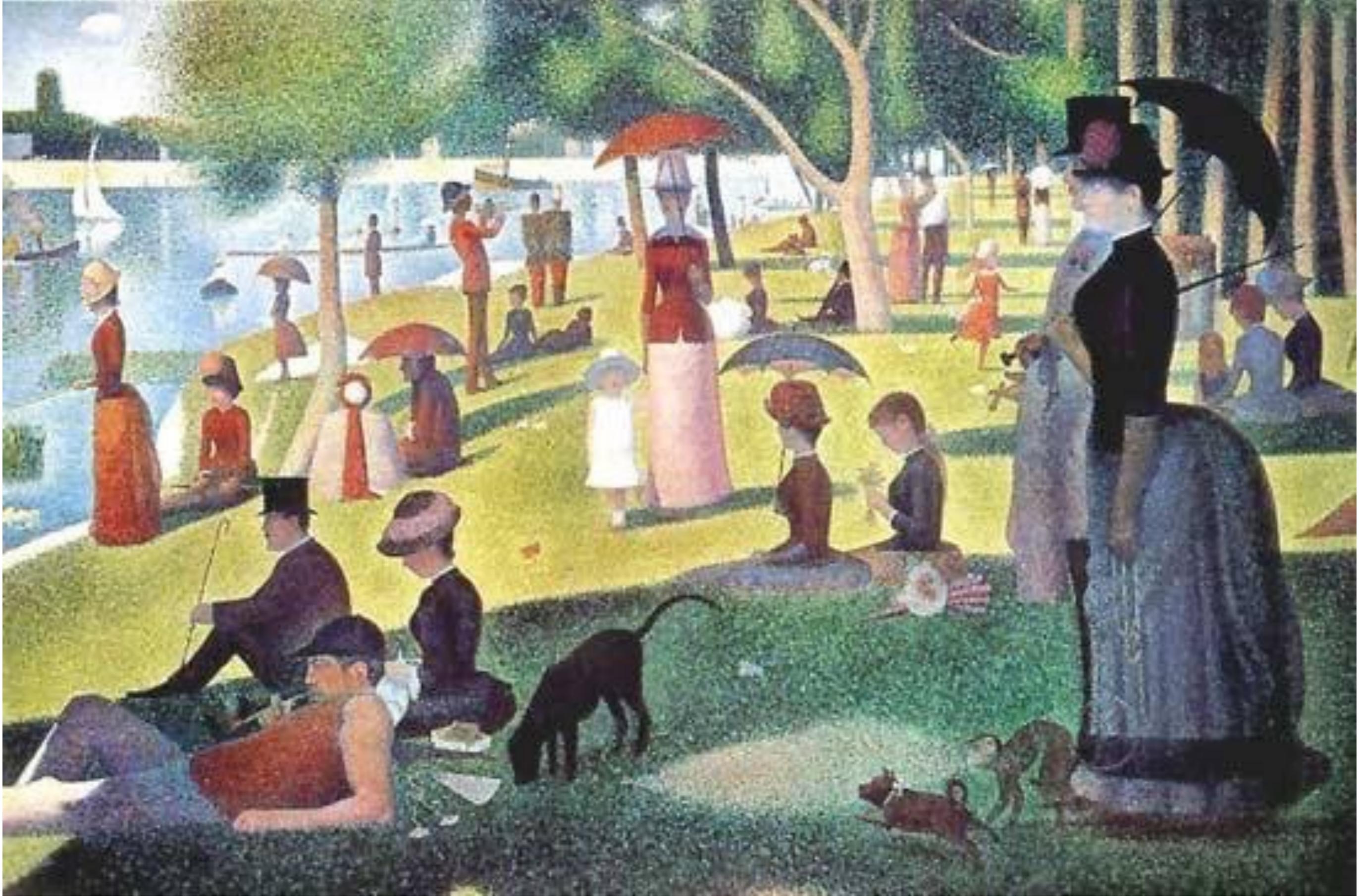
ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

NOMBRE DE LA UA: Básico en videoarte 2 (Optativa Núcleo Integral)

OBJETIVOS DE LA UA: Interpretar los conocimientos básicos desde aspectos afectivos (el problema) para la aplicación, recreación y operación de la forma, en la realización de un guión que conforme el momento de la pre-producción de videoarte.

Objetivo del material: Introducción al arte digital desde Donald Kuspit desde la pintura y su devenir en el siglo XX con la aparición del ordenador.

Fecha de elaboración: febrero de 2016



Pintura y videoarte: introducción

Del arte analógico al arte digital posmoderno.

- Con el arte posmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria, un epifenómeno material. El código abstracto se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso desempeñaba un papel secundario.



Amor sacro y amor profano, Tiziano. 1515



Monet



Música en las Tullerías, 1862

La obra de Manet destruyó la idea de la escena y la idea de lo sublime en el arte: lo humano deja de ser lo ideal.

Donald Kuspit.

La creación del código o del concepto se ha convertido en la actividad esencial de la producción artística.

Donald Kuspit



Una tarde en domingo en la isla de la Grande Jatte, 1884-1886 de Seurat.

La teoría del campo electromagnético de Maxwell: no importa ningún punto en concreto sino el campo entero, esto es, cada uno de los puntos en relación con los demás.

Donald Kuspit

Seurat comprendió que las sensaciones poseen una estructura propia, pero forman parte de una estructura visual.

Donald Kuspit

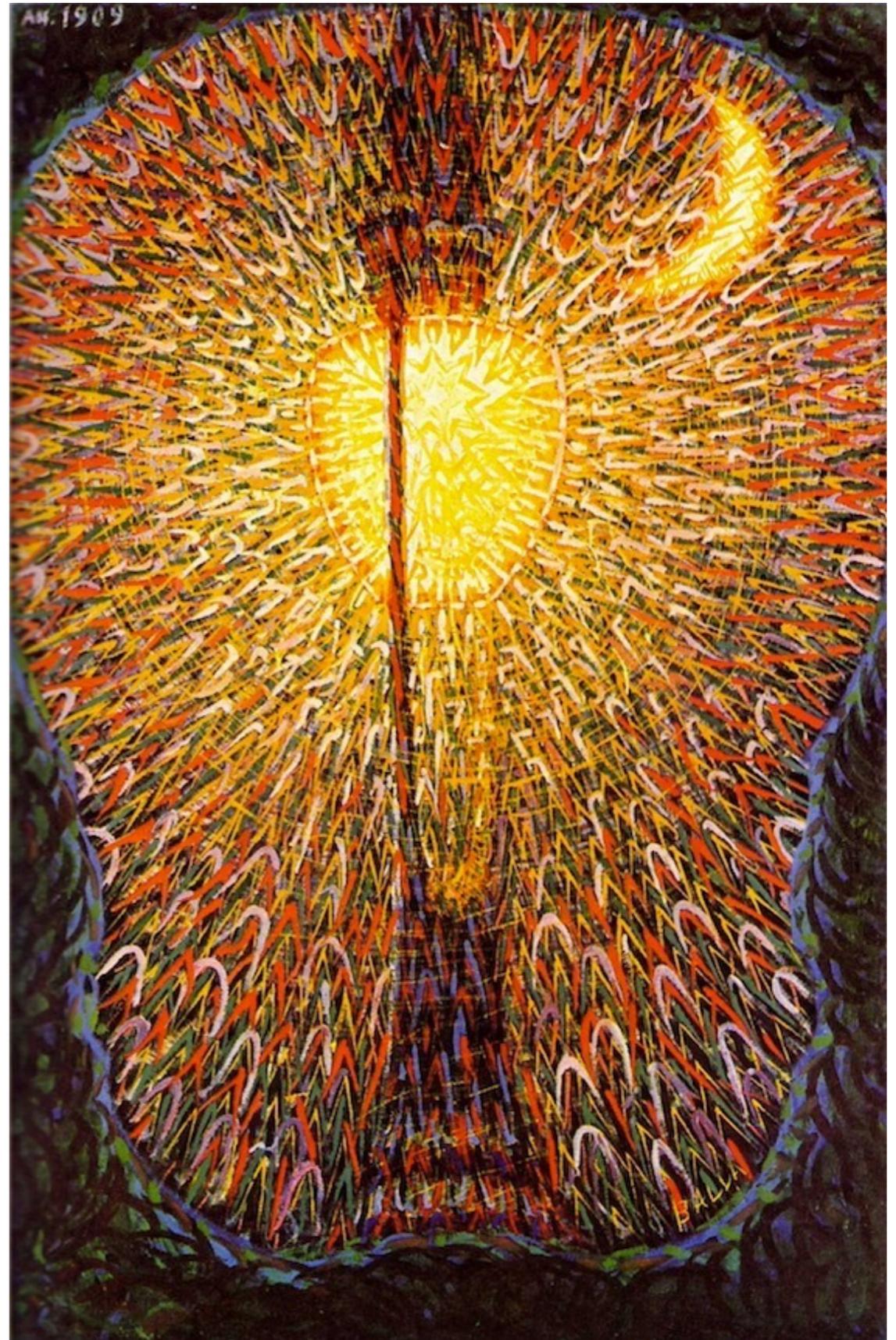


Arte representacional

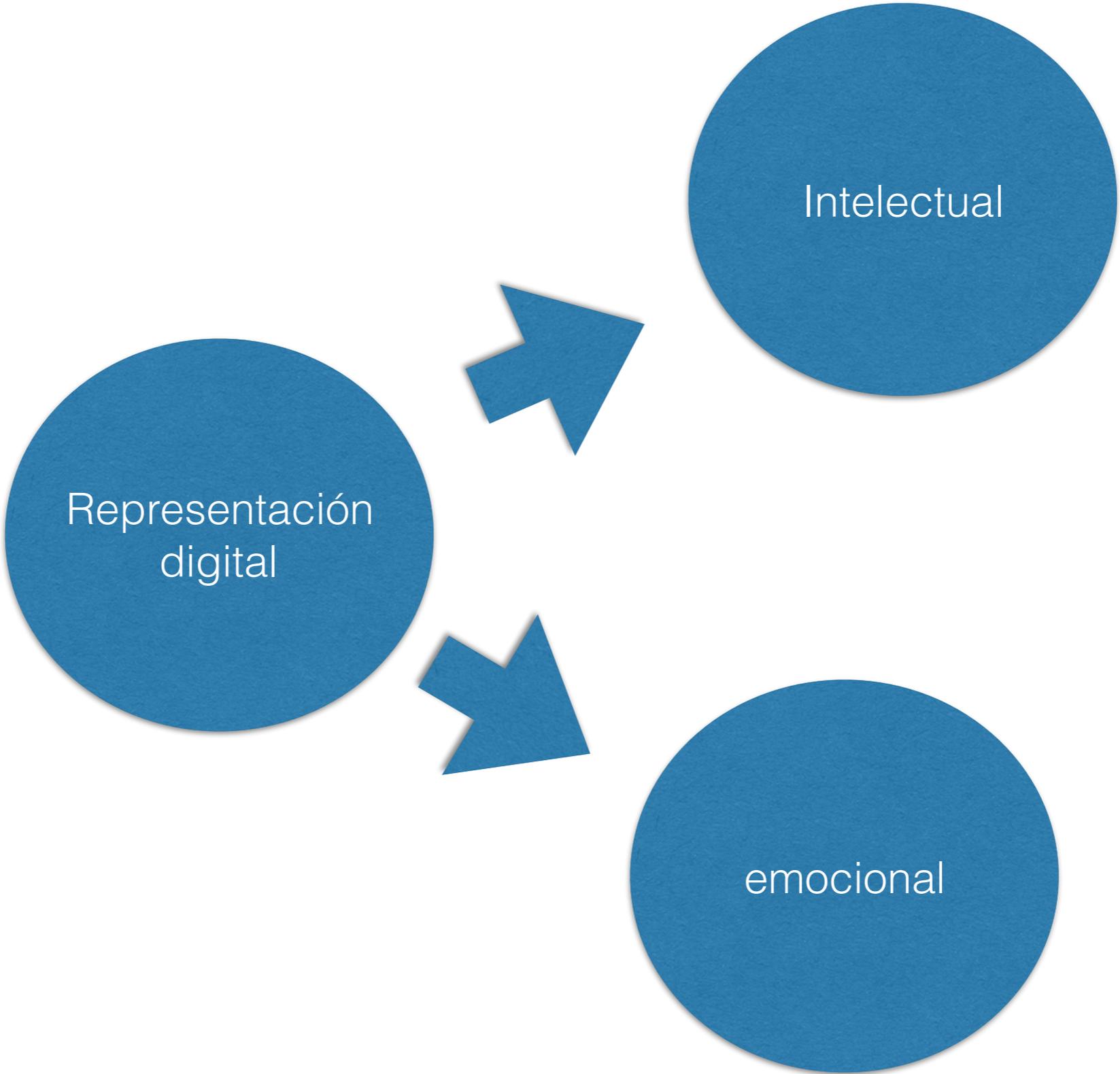
- Un tipo de pensamiento que asume que lo que vemos en la obra de arte se corresponde con lo que vemos en el mundo real.

Digitalización

- La digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación. La matriz nunca es exclusivamente táctil u óptica sino más bien un híbrido. La digitalización de las sensaciones confirma que aparecen en conjuntos, y que la representación implica la integración de esos conjuntos.



- Street light, Balla.



El presupuesto tradicional de que toda
apariencia se basa en la realidad objetiva es
minado.

Donald Kuspit

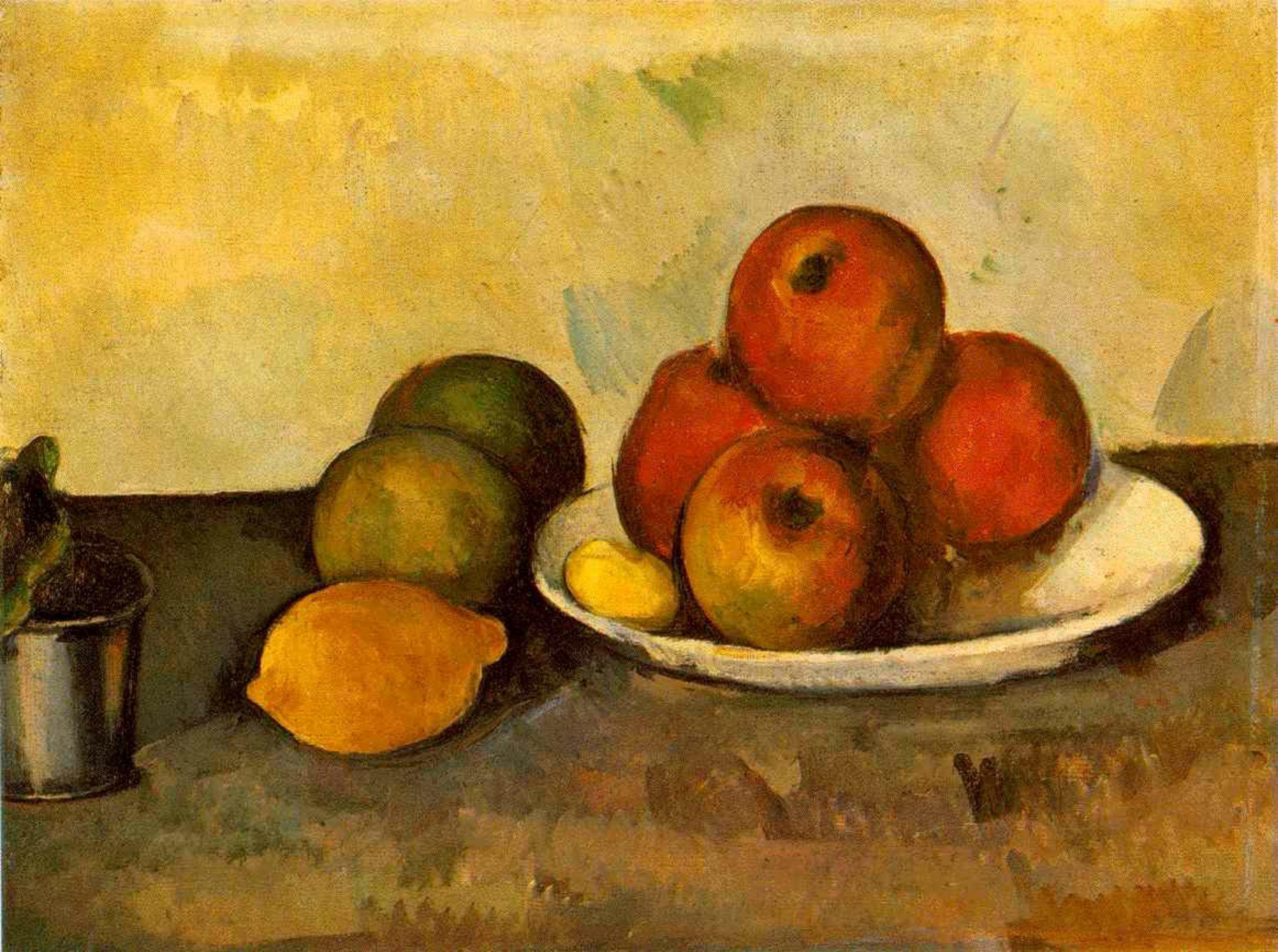
Crisis epistemológica

- La percepción o las sensaciones se vinculan bajo la comprensión de la racionalidad, consistencia o precisión digital.
- La relación con el mundo a través de las sensaciones sólo eran sustanciales, es decir, el referente es el sujeto.
- Toda apariencia es una suma de sensaciones que no llega a ser un todo distinto identificable, Cezanne.
- Ninguna apariencia podía representar cabalmente a un objeto, y, en consecuencia, que ningún objeto era exactamente real, impresionistas.

Los objetos tienen una realidad propia
independientemente de las sensaciones que
generan.

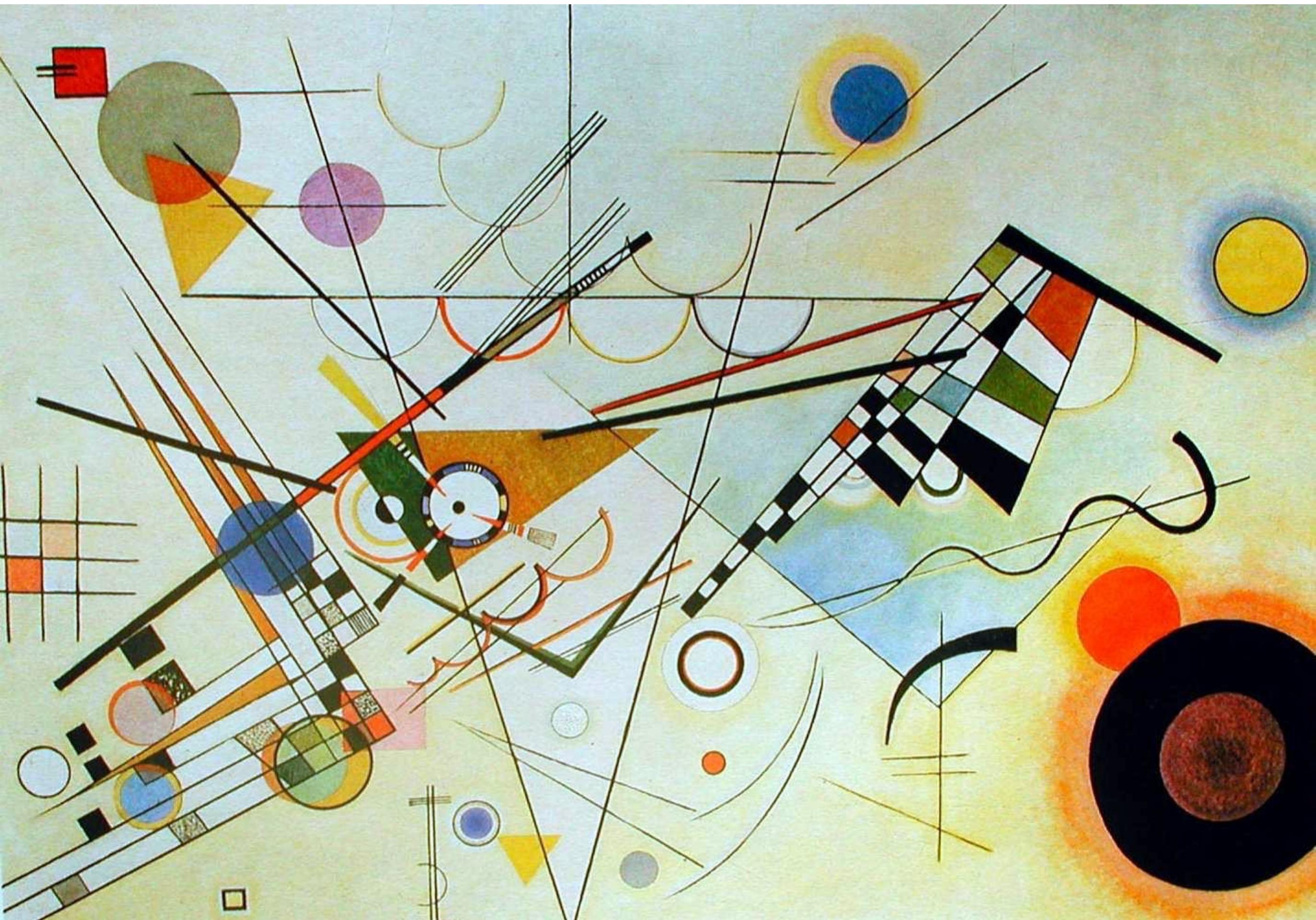
Postura epistémica.





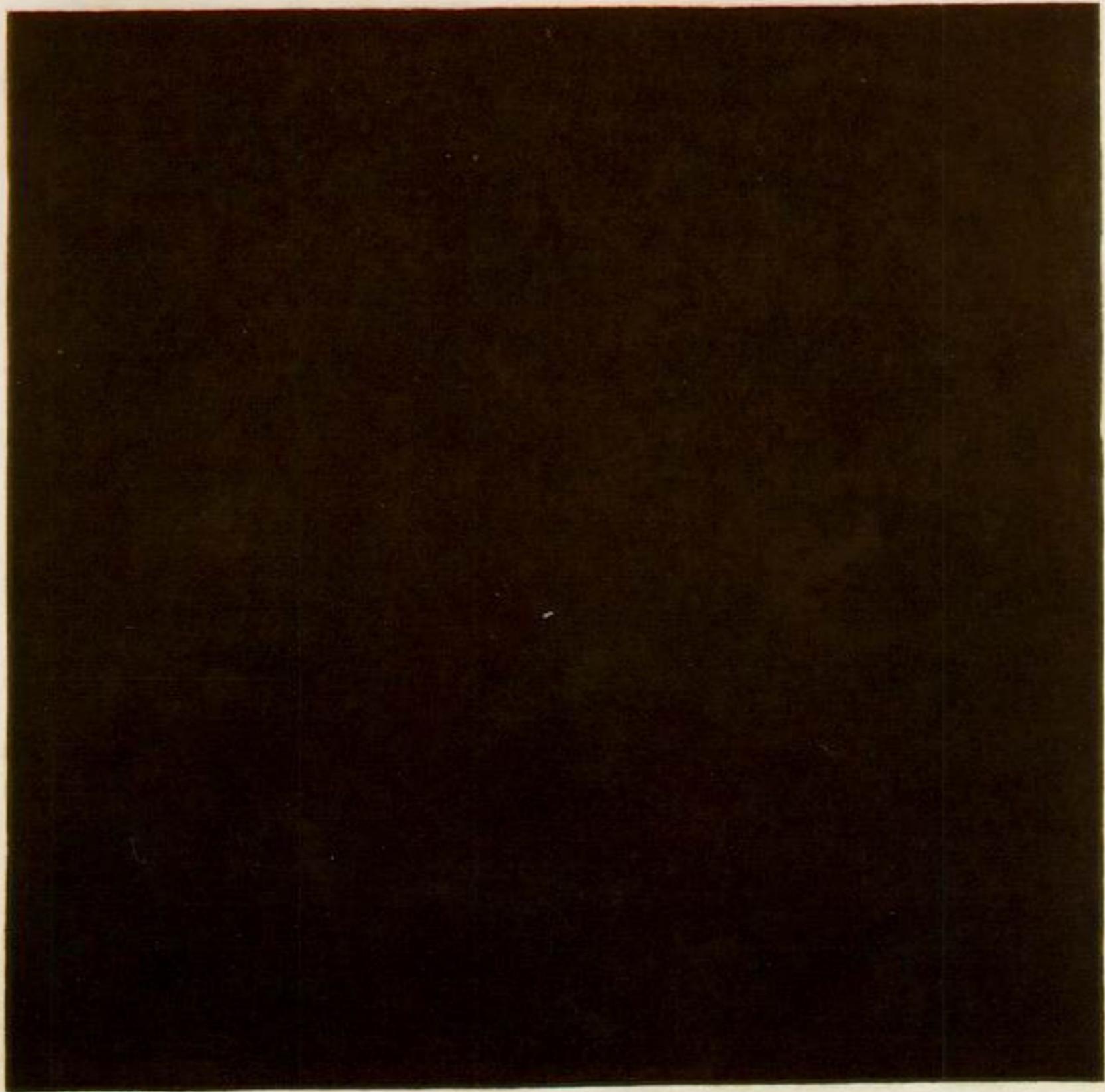
Kandinsky y Malevich anunciaron la autonomía
de la matriz de sensaciones.

Donald Kuspit



El átomo no sólo es un objeto sólido y unidimensional sino una estructura compleja de partículas en movimiento.

Kandinsky

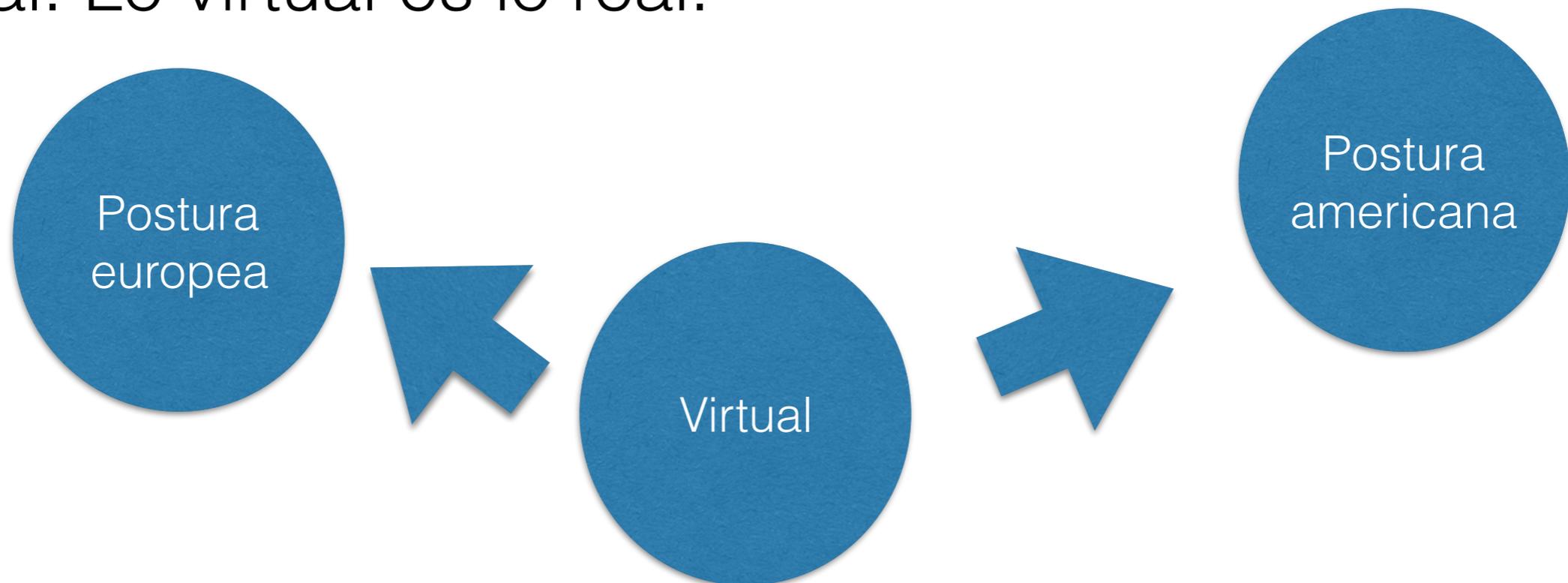


La matriz ya no está empotrada o sedimentada en los objetos. Es objetiva por derecho propio.

Donald Kuspit

Virtual y real.

- Las imágenes se presentan explícitamente como una realidad virtual y que, en consecuencia sostienen que la realidad es siempre virtual: nunca real. Lo virtual es lo real.



- La comprensión de que tanto la representación como el objeto representado son fabricaciones o construcciones plásticas, es decir, grandes ilusiones.

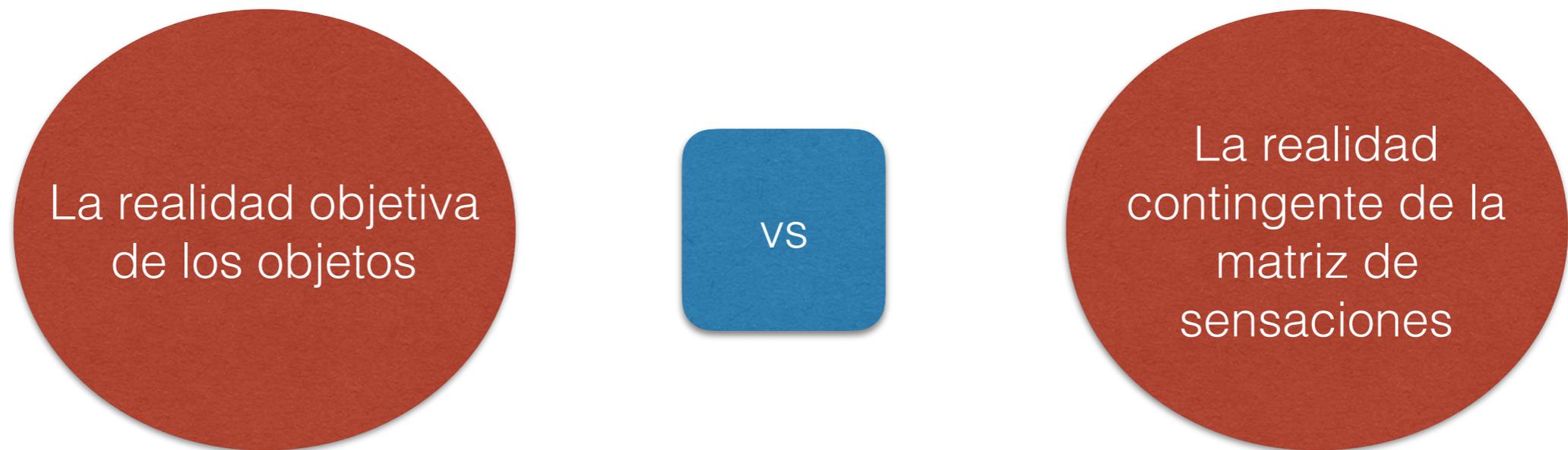
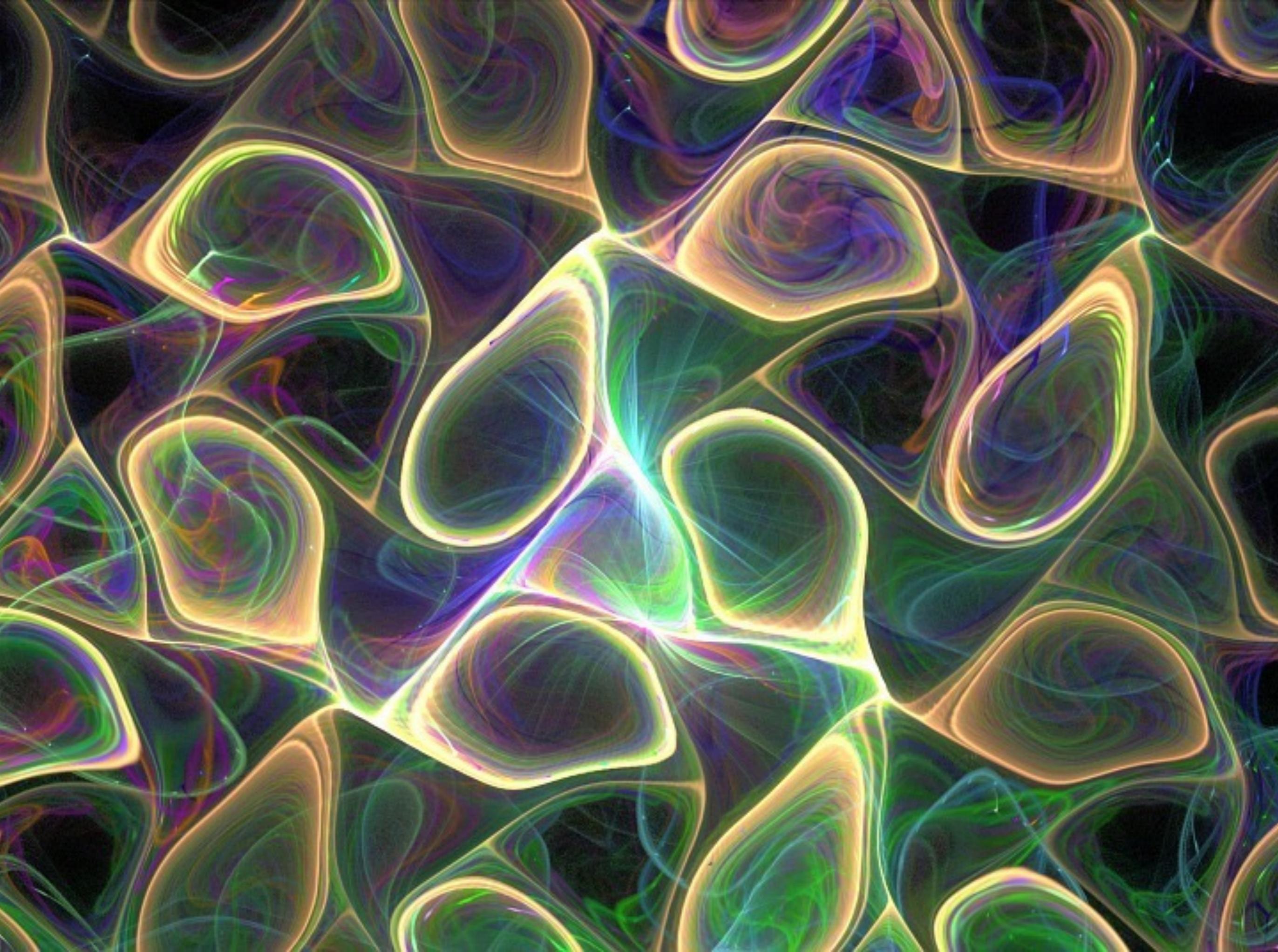


Imagen digital

- En el arte digital cada bit de información es inherentemente sensacional en razón de su carácter electrónico.
- La imagen digital se muestra inmediatamente como una representación codificada de bits de información.
- La imagen digital es completamente transparente: existe un código que regula.
- La imagen digital es dual: es un código en proceso de cristalización en una imagen y una matriz autorregulativa de sensaciones electrizantes.

Referencias de la lectura

- Inmediatez presentaciones de Alfred North Whitehead.
- La teoría del campo electromagnético de Maxwell.
- Qué es lo virtual de Pierre Levy.
- Mémex de Vannevar Bush.
- Cibernética de Norbert Wiener.
- Hipertexto e hipermedia de Theodor Nelson
- Mapa de bits, ventanas y manipulación directa de Douglas Engelbart.
- Primeras imágenes generadas por ordenador en la galería Howard Wise, 1965.
- Nude Descending de Michael Somoroff.
- El acto creativo de Duchamp.
- Producción de Peter Campus.
- Pinturas de virus por ordenador de Joseph Nechvatal.
- Producción de Hans Breder.
- Punto ahora o impresión de tiempo de Husserl.
- Pequeña percepción de un continuo temporal de Leibniz.
- Keneth Clark figura desvestida de cuerpo realista y figura desnuda de cuerpo ideal.



Bibliografía

Martin, Sylvia, 1964-. Videoarte / Sylvia Martin, Uta Grosenick, ed. ; [traducción Josep Maria Jané i Corbera]. Köln : Taschen, c2006.

Jarvie, I. C. (Ian Charles), 1937-. Filosofía del cine : epistemología, ontología y estética / Ian Jarvie ; prólogo a la edición española Luis Arenas. Madrid : Síntesis, 2011

Rosseti Ricapito, Laura. Videoarte : herencia histórica : del cine experimental al arte total / Laura Rosseti Ricapito. México, D.F. : Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2011