

Inicio > Actividades > Prehistorias del arte electrónico. Relatos apócrifos en el umbral del cambio



# Prehistorias del arte electrónico. Relatos apócrifos en el umbral del cambio

 Dirigido por Nekane Aramburu  
Ciclo Arte, Ciencia y Tecnología  
Del 2 al 22 de marzo de 2021  
Versión Presencial y Online

Imagen: Carlos T. Mori, *My Mother's Hand*, 2020

El soporte electrónico más que un medio físico, es una manera de pensar e interactuar con el otro. Tiene sus raíces en la interlocución activa del espectador con el gesto creativo y existe porque otro reacciona, esté físicamente o no. Los diferentes especialistas invitados a este curso explicarán situaciones y formas pioneras desconocidas que ayudarán a entender e interpretar de una forma amena, clara, sugerente y accesible, aquellas transformaciones en el sistema del arte en relación con los actuales cambios de comunicación y hábitos sociales.

## Acceso zona privada

Amigo  No Amigo

Usuario

Clave

Obtener contraseña

ACCEDER

## Información y matrículas:

T. 915 304 287 - 722 50 91 39  
fundacion@amigosmuseoreinas  
ofia.org

RESERVAR PLAZA

En 1936 Alan Turing desarrolló un modelo matemático de ordenador programable. En 1986 se inauguró en Madrid el Centro de Arte Reina Sofía con tres exposiciones, una de ellas llevaba por título Procesos, cultura y nuevas tecnologías. En aquella muestra se reunían una serie de obras de arte que habían sido realizadas o utilizaban herramientas y soportes electrónicos. Entre ellas, piezas desarrolladas en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid (1968) y obras de Sonia Sheridan, fundadora de Sistemas Generativos (1970-1982) del Art Institute de Chicago.

Hasta la segunda mitad de los noventa no llegó el uso de internet a nuestro país, y era relativamente reciente la implantación de una cierta cultura audiovisual en galerías de arte y espacios alternativos, algunos museos y muchos festivales estuvieron activos desde la década precedente.

Históricamente y con carácter previo diferentes artistas habían experimentado con las posibilidades de las tecnologías de la comunicación, aunque la incorporación de mecanismos móviles, sonoros o el uso de las posibilidades de la luz es inherente a la creación artística desde sus orígenes.

Muchos ejemplos de pintura rupestre muestran cómo en las paredes de las cuevas los hombres primitivos trataban de transmitir el movimiento o usaban el fuego para proyectar imágenes, chamanes como intermediarios entre lo sobrenatural y el mundo material, relatores de un mundo entre sombras.

A partir de estas reflexiones, en el curso nos aproximaremos desde diferentes ángulos a una comprensión de sus lenguajes y fórmulas. Repasaremos sus claves germinales y profundizaremos en proyectos esenciales para entender el arte basado en tecnologías antiguas y recientes desde perspectivas plurales y novedosas.

No interesa tanto mostrar una visión darwinista de cómo evoluciona el paso de la imagen fija a lo digital y los usos de interactividad posteriores, como incidir en la simultaneidad de pensamientos científicos, filosóficos y artísticos.

Esta simultaneidad permite proponer nuevos relatos para el conocimiento de la cultura en sincronía con los cambios de pensamiento: desde la profotografía, las vanguardias artísticas, las prácticas fílmicas experimentales, el videoarte o las videoinstalaciones, hasta la comunicación conectada permanentemente a internet como la hipermedia y las tecnologías de la postproducción, en las que han derivado.

Nekane Aramburu

## Programa

Este curso está abierto a todos los interesados, tanto Amigos como los que esperamos lo sean pronto. Las sesiones serán a las 18:00 h.

Iniciación a experiencias pioneras Conferencias a cargo de Nekane Aramburu y Marisa González. **Martes, 2 de marzo, a las 18:00h**  
Auditorio 200

***Iniciación a experiencias pioneras***

***Seres de luz, entes híbridos y artificiales que estaban entre nosotros***, por Nekane Aramburu

***Iniciación: experimentaciones low tech y experiencias inéditas***, por Marisa González

[+ info](#)

**Martes, 9 de marzo, a las 18:00h**

Sesión presencial y online

***Glosarios y ejemplos internacionales***

Conferencias a cargo de Claudia Giannetti y Carlos TMori

***Del arte cibernético al media art: principales etapas y terminologías***, por Claudia Giannetti (conferencia online)

La relación entre arte, ciencia y tecnología ha revolucionado no sólo los materiales, las formas de producción y la estética de las artes, sino también la relación entre la obra y el público. Varios ejemplos de artistas y obras permitirán analizar las diferentes etapas, las transiciones más relevantes, así como las terminologías adoptadas a lo largo de los siglos XX y XXI en función de la profusión de formatos, sistemas y medios tecnológicos empleados en las artes.

***Computer says no***, por Carlos TMori (conferencia presencial)

[+ info](#)

**Lunes, 15 de marzo, a las 18:00h**

Sesión online

***Sobre arte electrónico las claves iniciales del arte electrónico***

Una conversación con Eugenia Balcells, Laura Baigorri y Rodrigo Alonso

***Vídeo: Primera etapa. Entre el arte y la comunicación***, por Laura Baigorri

El objetivo de esta intervención es ofrecer una visión panorámica y muy visual de los primeros años del vídeo, contextualizando su aparición en el territorio del arte y en el de la comunicación, y caracterizando sus rasgos específicos.

Abordaremos brevemente las trayectorias de los mitos históricos del vídeo, Nam June Paik y Wolf Vostell, definiremos el vídeo como lenguaje experimental de trasgresión que propone otra (no)narratividad, y plantearemos los primeros usos de la herramienta videográfica: como respuesta social y política de la contra-cultura; como registro de acciones (función documental o artística); y como medio tecnológico de experimentación orientado a la búsqueda de un lenguaje propio en el arte

***Going through Languages/Atravesando lenguajes***, por Eugenia Balcells

***Teleastas y arteónicos Pioneros del arte electrónico en América Latina***,  
por Rodrigo Alonso

Teleasta y arteónica son conceptos acuñados por artistas tecnológicos latinoamericanos para referirse a su trabajo cuando el arte electrónico todavía no tenía nombre. En el pasaje entre las décadas de 1960 y 1970 son muchos los creadores de la región que se sumergen en la realización de piezas difícilmente clasificables, innombrables y extravagantes, que sólo tiempo después encontrarían su lugar en el fértil terreno de las artes electrónicas.

Televisores, proyecciones, vídeo cintas, dispositivos electromecánicos y ordenadores dan sustento a variadas producciones que abordan temas igualmente diversos, como los efectos de los medios de comunicación, el cuerpo femenino, las energías invisibles, la inestabilidad de las imágenes, el contexto político y [+ info](#)

**Lunes, 22 de marzo, a las 18:00h**

Auditorio 200

***Prácticas artísticas y sus diferentes lecturas***

***Hiperespacios y multiversos: del espacio barroco a Second Life y la Realidad Aumentada***, por Belén Gache

Mi charla se dividirá en dos partes: primero hablaré sobre el “giro espacial” que se registra en la filosofía de la segunda mitad del siglo XX, cuando comenzó a manifestarse un gran interés por los “espacios otros” (espacios del lenguaje, espacios del yo, espacios de experiencia) y sobre conceptos del espacio en la historia del arte (particularmente, me referiré a la diferencia entre el espacio del renacimiento y el espacio barroco). Me detendré en el concepto de heterotopía, planteado por Michel Foucault. Me referiré al concepto de “inmersión” y a cómo éste fue abordado desde el espacio barroco hasta las instalaciones de los años 70, pasando, por ejemplo, por las pinturas de panoramas del siglo XIX.

Luego me referiré a los enormes cambios que las tecnologías digitales han producido en nuestra concepción del espacio (networking, telepresencia, cibergeografías, geolocalización), y a los espacios de arte surgidos desde los años 90 a partir de los nuevos medios. También abordaré términos como multiverso, metaverso, hiperespacio, realidad aumentada y realidad virtual y a la noción de telepresencia. Mostraré ejemplos de cómo éstos han sido asimilados desde las artes visuales.

***Del Small Data al Big Data***, por Daniel Canogar

Daniel Canogar, artista visual y de nuevos medios, hablará de su evolución

reventar el marco fotográfico tradicional a través de la imagen proyectada, para posteriormente detenerse en la instalación artística como formato en el que explora las posibilidades reales de la tecnología digital.

Opción visita al taller de Daniel Canogar

[+ info](#)

## **Precio**

Este curso forma parte del programa de cursos Arte y tecnología, que incluye [Conversaciones con alienígenas](#) [↗](#) y [Habitar los márgenes. Intersecciones arte, ciencia y tecnología.](#) [↗](#)

Puedes apuntarte a un curso únicamente o al programa completo con un precio especial. Recuerda también que puedes hacerte Amig+ del Reina y disfrutar no solamente del precio de estos cursos si no del resto de [ventajas para Amigos.](#)

## **Precio Amigos**

Un curso: 85 €

Programa completo (3 cursos): 190 €

## **Público general**

Un curso: 120 €

Programa completo (3 cursos): 300 €

## **Inscripción**

A partir del 2 de febrero en esta página web.

Plazas limitadas.

Transferencia bancaria a nombre de "Amigos Museo Reina Sofía", indicando número de matrícula y nombre.

Banco Sabadell ES5900810651890001446946.

Con la colaboración de,



## **Dirección**

Santa Isabel, 52

28012 Madrid