

Genealogía de los conceptos del arte multimedial.

Código: 34-0263

Director: Lucero, Guadalupe

Unidad Académica: Área Transdepartamental de Artes Multimediales

RESUMEN

El proyecto se propone dar cuenta de las relaciones entre el uso, pertinencia y productividad de algunos conceptos filosóficos recurrentes en la búsqueda de una caracterización de lo multimedial – como interactividad virtual, simulación, etc.- con la historia y ontología que en torno a ellos se ha construido a lo largo de la historia de la filosofía y de la estética en particular. La investigación tiene una doble vertiente: la del análisis de los discursos filosóficos –inicialmente el corpus deleuziano- y su aplicación como clave de lectura en obras multimediales; y la exploración y relevamiento de las formas artísticas que den cuenta de una nueva ontología.

Genealogy of media art concepts.

The aim of this project is to show the relationship between use, applicability and productiveness of some philosophical concepts (as virtual, interaction, simulation, etc., employed in the attempt of defining media art), with their philosophical and aesthetic history and ontology. We would like to focus our research work on two questions: on the one hand the analysis of the philosophical discourse on media art and also some philosophical texts not strictly on arts –as it is the case of Deleuze- and on the other hand the survey on new forms of work of art which require new philosophical developments.