



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Universidad Nacional de Quilmes. Escuela Universitaria de Artes

Arte digital aplicado



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Universidad Nacional de Quilmes. Escuela Universitaria de Artes. (2023). Arte digital aplicado. (Programa). Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes
<http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6229>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>



Universidad
Nacional
de Quilmes



Escuela
Universitaria
de Artes



**Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre**

CARRERA:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2023
ASIGNATURA:	Arte Digital Aplicado
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica- Práctica
PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:	

RES N° 055 / 23

Esta asignatura se ocupa de presentar a los alumnos las problemáticas propias de "lo digital". El Arte, entendido como ámbito conceptual y material que articula diferentes tipos de manifestaciones socioculturales, está modificando, desde la irrupción de la tecnología digital y las redes informáticas, su matriz conceptual. Expandiendo sus capacidades hacia nuevos entornos que reconfiguran, no solo los temas/rasgos/motivos/ técnicas de las obras, sino, sobre todo, la dinámica de producción y circulación de arte en general. Surge un nuevo ecosistema donde autores y audiencias, obras y experiencias, técnicas y formatos están construyendo nuevas reglas de convivencia, participación, interacción, etc.

En Arte digital aplicado proponemos observar y comprender las particularidades de este nuevo contexto emergente: sus rasgos y características, las nuevas tendencias experimentales y aquellas que se están convirtiendo en un nuevo canon.

A partir de la lectura de una serie de autores fundamentales, en la primera parte del curso, comprendemos los atributos que los medios digitales incorporan a la dinámica de producción artística en sus múltiples instancias. Desde la actualización de técnicas y prácticas de origen analógico hasta el surgimiento de nuevos formatos, canales, tendencias que conjugan y aprovechan el potencial de la interactividad y la multimedia.

A través de una estrategia simple y efectiva: el análisis de obras, nos enfocamos en la identificación de rasgos propios de las tecnologías numéricas, que, desde la investigación y experimentación, los artistas fueron incorporando a la producción artística.

Para completar el curso se propone una actividad de producción: la creación de un proyecto de obra, a nivel conceptual y de prototipo, que explore y aproveche los atributos del arte digital que estudiamos en la primera parte del curso. Para complementar la consigna se propone observar el ámbito del arte digital desde la óptica de una tipología disparadora, que promueve una discusión / intercambio, que permita identificar particularidades de nuevos medios y formatos en sus propios espacios de producción.

Objetivos

Que el estudiante logre:

RES N° 055 / 23

CONTENIDOS MÍNIMOS:

La intervención digital en el universo artístico: alcances y problemas. Sistemas (hardwares) y herramientas (softwares) utilizados. La aplicación artística digital en espacios convencionales. Net art, videoarte, instalaciones interactivas. Combinación de lenguajes en la práctica artística. Fotografía e imagen digital; escultura digital; speed painting. Arte generativo aplicado. El arte digital y las nuevas pantallas: usos artísticos digitales en el universo audiovisual. Arte digital aplicado en medios masivos de comunicación.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:



Unidad 1 - Contexto conceptual

El choque digital de Herve Fischer. El Arte como representación numérica. Leyes paradójicas de los numérico. La evolución del contexto y la creatividad

El lenguaje de los nuevos medios de Lev Manovich. Principios de los nuevos medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. Secesión del Broadcast: Internet y la crisis del control social de Gene Youngblood. De los nuevos medios a las hipermediaciones.

Unidad 2 - Contexto tecnológico

Breve panorama de herramientas y recursos de producción y edición digital. Arte y software libre. Del software libre a la cultura libre. Nuevas prácticas culturales y sociales derivadas del uso creativo de la tecnología digital y las redes. Tecnologías de Internet: el impacto de la web y las bases de datos. La creación colectiva de David Casacuberta.

Unidad 3 - Cultura digital y redes

Combinación de lenguajes en la práctica artística. El arte en la era de la distribución digital. Las cuatro propiedades esenciales de los entornos digitales de Janet Murray.

Unidad 4 - Narrativas interactivas

Del Net.art. Panorama del Net.art latinoamericano. Prácticas artísticas en Internet y redes sociales. La relación arte, ciencia y tecnología. Aproximación a las nuevas narrativas interactivas. Una tipología del arte digital aplicado. Herederos de formatos artísticos tradicionales. Hipermediales (multimedia e interactivos) y Escénicos.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según **Resolución (CS): 201/18.**

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

RES N° 055 / 23

- **Examen final escrito.**
- **Presentación de un proyecto de obra:**

Consigna: proyectar una producción artística —idear una propuesta que se piensa realizar y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios— que dé cuenta de las posibilidades expresivas que ofrecen tanto la tecnología digital y las redes como las diferentes maneras de apropiación, experimentación y búsqueda que, desde el ámbito del arte, el diseño o la comunicación se hace de este nuevo contexto emergente.

Objetivos:

- Articular los conceptos teóricos, abordados en el curso, con una problemática expresiva concreta.
- Observar y reflexionar sobre tendencias y maneras de apropiarse de la tecnología digital.
- Producir un proyecto de obra explorando los recursos concretos necesarios para contar/ comunicar y poner a prueba la/s idea/s antes de iniciar la etapa de realización/ producción.

Entrega: material esquemático explicativo de la implementación de la obra (diagramas, mapas, *storyboards*, árboles de navegación, *wireframes*, prototipos, etc.). En este entregable se deben incorporar todos los documentos textuales, gráficos, audiovisuales, etc. que sean necesarios para definir la ejecución de la obra, especificando cómo y qué recursos tecnológicos se articulan en la producción.

Toda esta documentación se debe entregar impresa junto a la evaluación escrita el mismo día del examen final.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Unidad 1

- Hervé Fischer, (2003) - "El choque digital". Editorial de la UNTREF
- David Byrne, (2010) - "How architecture helped music evolve" - Video en TED. <https://www.ted.com/talks/>
- Lev Manovich, (2006) - "El lenguaje de los nuevos medios". Paidós
- Gene Youngblood (2012) - "Secesión del Broadcast: Internet y la crisis del control social" Conferencia en la Bienal de la Imagen en Movimiento 2012 - Alianza Francesa de Buenos Aires - <https://vimeo.com/110472256>
- Carlos Scolari, (2008) - "Hipermediaciones". Gedisa.
- Foglia, Efraín (2012), "Cuatro Fases Vertebrales en El Desarrollo Del Arte Participativo", en Carlón, M. y Scolari, C. (Comps.), Colabor - Arte, Buenos Aires, La Crujía

Unidad 2

- Lila Pagola (2007) - "Artistas y software libre: caja abierta y transparente" <http://revista.escaner.cl/node/382>
- Mariana Fossatti y Jorge Gemetto (2011) - "Arte joven y cultura digital" <http://www.articaonline.com/descarga-el-e-book-arte-joven-y-cultura-digital>
- Beatriz Busaniche (2013) - "¿De quién son tus ideas?" Ponencia en TEDx Córdoba - <https://www.youtube.com/watch?v=c-0tEvw1i4s>
- Brett Gaylor (2008) - "RIP - A Remix manifesto" Documental disponible en: <http://www.archive.org/download/RipARemixManifestoes/RipARemixManifestoEs.avi>
- David Casacuberta (2004) - "Creación colectiva". Gedisa.
- Federico Heinz (2010) - "Software Libre: la revolución constructiva". Del libro "Argentina Copyleft. La crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura". <https://lowdread.wordpress.com/software-libre-la-revolucion-constructiva>

Unidad 3

- Janet Murray (2000) - "Hamlet en la holocubierta". Paidós
- Reena Jana y Mark Tribe (2009) - "El arte en la era de la distribución digital - [Arte y nuevas tecnologías]" - Taschen
- Pau Alsina (2007) - "Arte, ciencia y tecnología". Editorial UOC
- AA.VV. (2010) - "Prácticas creativas y participación en los nuevos media" - Quaderns del CAC #34 - www.cac.cat

Unidad 4

- Lila Pagola (2008) - "El mapa invertido del net.art latinoamericano" - Publicado originalmente en "net art latino database", 2008, MEIAC, España

BES Nº 055 / 02

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA:

- Jim Campbell, (2001) - "Ilusiones del diálogo. Elección y control en el Arte Interactivo".
- Gene Youngblood (2012) - "Cine Expandido". Editorial de la UNTREF
- Lev Manovich (2013) - "El software toma el mando". Editorial UOC
- Pekka Himanen (2005) - "La ética del hacker y el espíritu de la era de la información." <http://www.edicionessimbioticas.info/La-etica-del-hacker-y-el-espiritu>
- Derrick de Kerckhove (1999) - "Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web". Gedisa.
- Lawrence Lessig (2004) - "Cultura libre".
http://www.derechosdigitales.org/culturalibre/cultura_libre.pdf
- Kenneth Goldsmith (2015) - "Escritura No-Creativa". Caja Negra.
- Henry Jenkins, (2001) "Convergence Culture", Paidós.

Firma y Aclaración:
Director de carrera