



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



Universidad
Nacional
de Quilmes

Del Pizzo, Ignacio

Nuevas pantallas y nuevos escenarios



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:

Del Pizzo, I. (2025). *Nuevas pantallas y nuevos escenarios (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/20.500.11807/6238>

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



Universidad
Nacional
de Quilmes



Escuela
Universitaria
de Artes



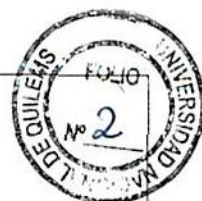
Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular – Cursos Presenciales

CARRERA/S:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2023
ASIGNATURA:	Nuevas Pantallas y Nuevos Escenarios
DOCENTE:	Ignacio Del Pizzo
CARGA HORARIA:	4 horas áulicas y 1 hora extra-áulica
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico- Práctica

PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:

Con la masividad de la digitalización, los debates sobre las pantallas y las transformaciones de los escenarios ocupan un espacio central en el campo de las teorías de la imagen en general y del arte en particular. Desde un abordaje multidisciplinario, esta asignatura propone reflexionar sobre las reconfiguraciones y resignificaciones en las instancias de producción, circulación, exposición y recepción del arte y la cultura mediadas por tecnologías digitales. Nos preguntamos, asimismo, sobre las nuevas modalidades de la visión y la construcción de subjetividades, representaciones y sentidos sociales que aparecen en el diálogo entre la producción y el consumo de los nuevos medios digitales. Se plantea como objetivo que los estudiantes:

- Reflexionen sobre las características de la creación artística, la poética y la estética mediadas por tecnologías digitales
- Reconozcan las reconfiguraciones en la figura del autor y de las audiencias
- Aborden los desafíos estéticos y epistemológicos de las producciones digitales
- Desarrollen una mirada profesional acerca de la crítica cultural y la curaduría
- Problematicen la noción del gusto, las modalidades del consumo y el rol de los museos
- Adquieran herramientas vinculadas a las problemáticas actuales del campo



CONTENIDOS MÍNIMOS:

Los escenarios de las nuevas pantallas. Contenidos para la web, el multimedial, etc. La estética audiovisual digital. El relato interactivo. La reconfiguración de la instancia de autor. Sinergias cross-media. Reconversión de contenidos originales en multiplataforma. El videojuego. Nuevas narrativas audiovisuales: la webnovela, la celunovela. La tv en la web y las audiencias online.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1: De la Historia del Arte a la historia de la mirada

La invención del "Arte". Diferencia entre arte, estética y poética. De la "Historia del Arte" a la "historia de la mirada". Imagen/mirada. Codificar/decodificar. La recepción como instancia de producción de sentido.

Unidad 2: Reconfiguraciones en la producción y recepción del arte

Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual. La muerte del Autor. Cultura participativa e inteligencia colectiva. Cultura remix: co-creación y re-creación. Nuevas audiencias: ¿audiencias interactivas? Prosumidores, usuarios, nativos digitales y fans. Copyright y copyleft. Piratería.

Unidad 3: Imagen y mirada digital

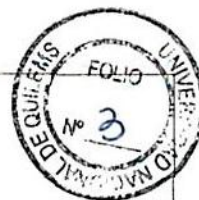
Historia de la fotografía. Las imágenes digitales: desafíos estéticos y epistemológicos. De la mimesis al deepfake. Construcción semiológica de uno mismo. Del autorretrato a la selfie. Algoritmos y cámara de eco. Curaduría personal y curaduría invisible.

Unidad 4: Nuevos escenarios

Conceptualizaciones acerca del espacio urbano y del arte público. La ciudad como escenario y otras relaciones entre Arte-Ciudad. Repensar el museo. Narrativas digitales y museología crítica.

Unidad 5: Cruces entre el arte y la tecnología

Arte e inteligencia artificial. ¿Creatividad computacional? Tecnopoéticas. Géneros y propuestas del tecnoarte desde Argentina. Obras digitales y NFT. Blockchain y el nuevo mercado del Arte.



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>

Las instancias de evaluación serán individuales y grupales, con calificaciones individuales en todos los casos. El primer parcial constará de una presentación oral grupal y el segundo en la redacción de un ensayo individual. Se podrá recuperar una de estas dos instancias. También se tendrá en cuenta la nota conceptual, resultado de la entrega de los trabajos prácticos en tiempo y forma, la participación crítica en clase y la lectura de la bibliografía obligatoria.

Para la aprobación de la materia los estudiantes deberán contar con el cumplimiento de al menos el 75% de asistencia a clase. También, obtener un promedio de 7 (siete) en las instancias parciales y un mínimo de 6 (seis) en cada una de ellas. De obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en cada instancia parcial, podrá acceder a un examen integrador dentro del mismo cuatrimestre.

En el caso de no aprobar el examen integrador, tendrán la posibilidad de otro examen en un lapso que no supere el cierre de actas del cuatrimestre siguiente. La mesa evaluadora de este nuevo examen integrador estará integrada por el profesor a cargo del curso y otro docente del área, designado por la Escuela Universitaria de Artes.

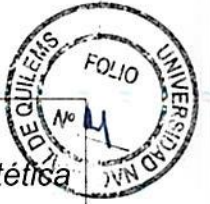
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Alonso, R. (2000) "La ciudad-escenario: itinerarios de la performance pública y la intervención urbana" en *Jornadas de Teoría y Crítica*. La Habana: Bienal de La Habana, 2000.

Barthes, R. (1968) "La muerte de un autor" en *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

Bhaskar, M. (2017) *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*. México: Fondo de Cultura Económica.

Baudelaire, C. (2017) *Sobre la fotografía*. Madrid: Antonio Machado Libros.



- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Benjamin, W. "Breve historia de la fotografía" en Vera Barros, T. (comp) (2015) *Estética de la imagen*. Buenos Aires: La marca editora.
- Danto, A., & Holguín, M. (1998). Obras de arte y cosas reales. *Ensayos: Historia y Teoría del Arte*, (5), 25-40.
- Debray, R. (1994) "Las tres edades de la mirada", en *Vida y muerte de la Imagen: La historia de la mirada de occidente*. Barcelona: Paidós.
- González, M. (2019) "Buenos Aires como escenario: hacia un decálogo de vínculos entre lo urbano y lo teatral" en *Telón de fondo*, N° 29, enero - junio 2019.
- Hernando, S., Vidales, R. y Koch, T. (2020) "Arte e inteligencia artificial: cuando los androides sueñan con obras de arte" en *El País*, 11 de agosto de 2020.
- Ibáñez Giménez, M. (2018). "Más allá del museo. Nuevos escenarios para la exposición" en *Revista EME*, N° 6, 31-07-208.
- Jenkins, H. (2009) "¿Audiencias interactivas? La "inteligencia colectiva" de los fans mediáticos" en *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jullier, L. (2004) "Las imágenes digitales. Desafíos estéticos y epistemológicos" en *La imagen digital*. Buenos Aires, La Marca.
- Lozano, D. (2021) "La curaduría virtual aparece como una necesidad contextual", en *Caras y Caretas*, 11 de febrero de 2021.
- Matusevich, M. (2016). A flor de piel. Un ensayo fotográfico en el Centro Educativo Isauro Arancibia. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones INCLUIR.
- Magnani, E. (2021). "Criptoarte: ¿cuánto vale el arte digital?" en *Revista Anfibia*, 19 de mayo de 2021.
- Murolo, L. (2012) "Nuevas pantallas. Un desarrollo conceptual." *Razón y Palabra*, Número 80 agosto - octubre 2012.
- Murolo, L. y Mangifesta, L. (2020) *La construcción semiológica de uno mismo*.
- Oliveras, E. (2006) *Estética. La cuestión del arte*. Buenos Aires, Editorial Ariel.
- Ortega, G. (2021) "Museos silentes" en Dulbecco, P. *Feminismos: documentos de trabajo sobre problemáticas comunes en el AMBA*, pp. 47-49
- Padró i Puig, C. (2003) "La museología crítica como una forma de reflexionar sobre los museos como zonas de conflicto e intercambio." en Almazán Tomás, D. y Lorente, J. P. (eds) *Museología, crítica y arte contemporáneo*.
- Rodríguez Ortega, N. (2011) Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica. *Museo y territorio*, no 4, 2011, pp. 14-29.

Sanguino, J. y Herrera Sotomonte, A. (2021) "El mercado de los NFTS. Los costos reales más allá de los gatos y los unicornios" en *Artishock Revista de Arte Contemporáneo*, de marzo de 2021.

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Berger, J. (2000) *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Epstein, Z., Levine, S., Rand, D. G., & Rahwan, I. (2020). "Who gets credit for AI-generated art?" en *Science*, 23(9), Article 101515.

Kozak, C. (ed.) (2012) *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra Editora.

Mangifesta, L. (2020) *Curaduría personal en redes sociales virtuales*.

Mangifesta, L. (2021) *El fin del Arte: un camino hacia la historia de la mirada*.

Murolo, N. L. (2015) "Del mito de Narciso a la selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados". En *Palabra Clave*, Vol. 18, Núm. 3.

Shiner, L. (2010) *La invención del arte. Una historia cultural*, Barcelona: Paidós.

Sibilia, P. (2017) *La intimidad como espectáculo*. Colombia: Fondo de Cultura Económica.

World Wide Web Foundation (2018) *La mano invisible: el News Feed de Facebook y nuestra dieta informativa*.



Firma y Aclaración:
Director de carrera



Del Pizzo, Ignacio

Firma y Aclaración
Docente