



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 Arte. (2022). *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/20.500.11807/6202>

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

Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Libre

CARRERA:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2025
ASIGNATURA:	Arte digital aplicado
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica- Práctica
PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:	
Esta asignatura introduce a las/os estudiantes en las problemáticas propias de “lo digital”. El arte, entendido como un ámbito conceptual y material que articula diversas manifestaciones socioculturales, ha modificado su matriz conceptual desde la irrupción de la tecnología digital y las redes informáticas. Esta transformación expande sus posibilidades hacia nuevos entornos que reconfiguran no solo los temas, rasgos, motivos y técnicas de los proyectos artísticos, sino también —y sobre todo— la dinámica de producción y circulación del arte en general. En este nuevo ecosistema, autores y audiencias, obras y experiencias, técnicas y formatos construyen nuevas reglas de convivencia, participación e interacción. En Arte digital aplicado, proponemos observar y comprender las particularidades de este contexto emergente: sus rasgos y características, las nuevas tendencias experimentales y aquellas que están consolidándose en un nuevo canon. Durante la primera parte del curso, a partir de la lectura de una serie de autores fundamentales, analizamos los atributos que los medios digitales incorporan a la producción artística en sus múltiples instancias. Este recorrido abarca desde la actualización de técnicas y prácticas de origen analógico hasta el surgimiento de formatos y canales, que exploran el potencial de la interactividad y la multimedia. Nuestra estrategia de análisis se basa en el estudio de obras, un enfoque simple pero efectivo. A través de este ejercicio, identificamos los rasgos propios de las tecnologías	

numéricas y observamos cómo la investigación y la experimentación han permitido a los artistas incorporarlas en la producción artística.

Para completar el curso, se propone una actividad de producción: la creación de un proyecto de obra, desarrollado a nivel conceptual y de prototipo, que explore y aproveche los atributos del arte digital estudiados en la primera parte del programa. Como complemento, se invita a reflexionar sobre el arte digital desde una tipología disparadora, que fomente la discusión y el intercambio, permitiendo identificar las particularidades de los nuevos medios y formatos en sus espacios de producción.

Objetivos

Que las/os estudiantes logren:

- Identificar los atributos particulares de “lo digital” en el ámbito de la producción artística, tanto en proyectos propios como en obras de terceros.
- Reconocer el potencial de los nuevos medios y formatos que la tecnología digital y las redes ofrecen a los artistas.

Para ello, se busca:

- Comprender la dinámica de los nuevos formatos y géneros emergentes, así como los espacios en los que puedan insertarse como creadores, productores o realizadores.
- Adquirir herramientas técnicas y conceptuales útiles tanto para proyectar obras propias como para integrarse en equipos interdisciplinarios de producción.

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, video-arte, instalaciones interactivas. Combinación de lenguajes en la práctica artística. Fotografía e imagen digital; escultura digital; *speedpainting*. 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 - Transformaciones digitales en el arte

El choque digital de Herve Fischer. El Arte como representación numérica. Leyes paradójicas de lo 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. Las cuatro propiedades esenciales de los entornos digitales de Janet Murray. De los nuevos medios a las hipermediaciones.

Unidad 2 - Producción digital y nuevas prácticas sociales: del software libre a la creación colectiva

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 - De las prácticas en redes a las nuevas narrativas interactivas

Del Net.art. Panorama del Net.art latinoamericano. Prácticas artísticas en Internet y redes sociales. La relación arte, ciencia y tecnología. Usos artísticos digitales en el universo audiovisual. Aproximación a las nuevas narrativas interactivas. Secesión del Broadcast: Internet y la crisis del control social de Gene Youngblood.

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>

1 - Examen final escrito.

2 - 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

- Byrne, D. (2010). *How architecture helped music evolve* [Video]. TED. www.ted.com/talks/david_byrne_how_architecture_helped_music_evolve
- Casacuberta, D. (2004). *Creación colectiva*. Gedisa.
- Fischer, H. (2003). *El choque digital*. Editorial de la UNTREF.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.
- Murray, J. (2000). *Hamlet en la holocubierta*. Paidós.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Gedisa.

Unidad 2

- Busaniche, B. (2013). *¿De quién son tus ideas?* [Ponencia en TEDx Córdoba]. <https://www.youtube.com/watch?v=c-0tEvw1i4s>
- Casacuberta, D. (2004). *Creación colectiva*. Gedisa.
- Fossatti, M., & Gemetto, J. (2011). *Arte joven y cultura digital*. <http://www.articaonline.com/descarga-el-e-book-arte-joven-y-cultura-digital>
- Gaylor, B. (2008). *RIP - A Remix manifesto*. Disponible en: <http://www.archive.org>
- Heinz, F. (2010). *Software libre: la revolución constructiva*. En 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>
- Pagola, L. (2007). *Artistas y software libre: caja abierta y transparente*. <http://revista.escaner.cl/node/382>

Unidad 3

- Alsina, P. (2007). *Arte, ciencia y tecnología*. Editorial UOC.
- Jana, R., & Tribe, M. (2009). *El arte en la era de la distribución digital* - [Arte y nuevas tecnologías]. Taschen.
- Pagola, L. (2008). *El mapa invertido del net.art latinoamericano*. Publicado originalmente en net art latino database, 2008, MEIAC, España.

- AA.VV. (2010). *Prácticas creativas y participación en los nuevos media*. Quaderns del CAC, 34. www.cac.cat
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Editorial AKAL.
- Scolari, C. (2012). *Narrativas Transmedia*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). *Disseny narratiu transmèdia* [Ponencia en Kosmopolis]. <https://vimeo.com/110779885>
- Youngblood, G. (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>

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA:

- Campbell, J. (2001). *Ilusiones del diálogo*. Elección y control en el arte interactivo.
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura no-creativa*. Caja Negra.
- Himanen, P. (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>
- Jenkins, H. (2001). *Convergence culture*. Paidós.
- Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Gedisa.
- Lessig, L. (2004). *Cultura libre*. http://www.derechosdigitales.org/culturalibre/cultura_libre.pdf
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Editorial UOC.



J. Gastón Rodríguez
Director de carrera