



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



**Universidad  
Nacional  
de Quilmes**

Silva, Christian Oscar

## 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:*

Silva, C. O. (2025). *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/20.500.11807/6205>

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

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

<b>CARRERA:</b>	Licenciatura en Artes Digitales
<b>AÑO:</b>	2025
<b>ASIGNATURA:</b>	Arte digital aplicado
<b>DOCENTE:</b>	Christian O. Silva
<b>CARGA HORARIA:</b>	4 horas áulicas y 2 extra-áulica
<b>CRÉDITOS:</b>	10 créditos
<b>TIPO DE ASIGNATURA:</b>	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>

La acreditación de la asignatura se basa en la entrega y aprobación del 100% de los trabajos prácticos. En caso de desaprobación, se contempla una instancia de recuperación. Además, se requiere un mínimo del 80% de asistencia a las clases. En caso de que se establezcan instancias de evaluación parcial, estas también deberán ser aprobadas para completar la cursada.

**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](http://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](http://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](http://www.derechosdigitales.org/culturalibre/cultura_libre.pdf)
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Editorial UOC.



**J. Gastón Rodríguez**  
Director de carrera



**Firma y Aclaración:**  
Docente