



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



Universidad
Nacional
de Quilmes

Racioppe, Bianca

Análisis y crítica de arte mediático



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:

Racioppe, B. (2025). *Análisis y crítica de arte mediático (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/20.500.11807/6214>

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



Universidad Nacional de Quilmes
Escuela Universitaria de Artes
Programa Regular

CARRERAS:	Licenciatura en Artes Digitales Licenciatura en Artes y Tecnologías
AÑO:	2025
ASIGNATURA:	Análisis y Crítica de Arte Mediático
DOCENTE:	Bianca Racioppe
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica- Práctica

PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS

En esta materia trabajamos la articulación entre artes y tecnologías entendiendo que este vínculo es tan antiguo como la historia de la humanidad y, por lo tanto, precede a los medios de comunicación mecánicos, a la informática y a la digitalización. Basándonos en la postura de Arlindo Machado que sostiene que “El arte siempre fue producido con los medios de su tiempo” (2004, p. 85) esta materia, si bien trabaja centralmente con las propuestas de arte electrónico y con los escenarios digitales, entiende a las tecnologías como parte de un proceso histórico.

Historizar lo tecnológico implica corcernos del concepto de novedad que, desde una mirada liberal, se le otorga a las tecnologías. Entendemos, junto a Philippe Dubois (2000) y a Roger Silverstone (2004) que las llamadas *nuevas tecnologías* siempre se asientan en desarrollos y tecnologías previas. Es por esta razón que partimos del concepto de *techné* que excede y contiene al mismo tiempo los conceptos modernos de arte y de tecnología. En esa noción de *techné* las artes y las tecnologías se articulan.

También por esta razón se retoma la categoría de reproductibilidad que utilizó Walter Benjamin (1936) al reflexionar acerca de las transformaciones que habilitaron la fotografía y el cine, reactualizándola para analizar no sólo procesos artísticos realizados con medios mecánicos, sino también los que se desarrollan con tecnologías digitales.

Otro núcleo temático de la materia se centra en los debates del campo artístico en vínculo con el campo informático como material de producción o soporte y también desde la incorporación de lógicas y estéticas. El desarrollo y los usos de las tecnologías digitales y de Internet posibilitaron transformaciones en los modos de producción, distribución y también de recepción de lo cultural-artístico y, en este proceso, se pusieron en tensión los imaginarios legitimados acerca de lo que se entiende por arte, por artista y por obras. Los escenarios digitales y la informática articulados en lo artístico volvieron a poner en crisis a las instituciones referentes de, como lo llama Sarah Thornton (2009), el *mundo del arte*. Por eso, en la materia abordaremos algunas de las transformaciones que atraviesan los museos, las galerías y la figura de la curaduría en el marco de la digitalización. A su vez, la reproductibilidad digital, que habilita la posibilidad de múltiples copias idénticas, también obliga al mercado del arte a transformarse: ¿Qué se valora en estos nuevos contextos? ¿Qué pasa con las ideas de creación y originalidad? ¿Cómo se transforman les artistas? ¿Qué pasa en los contextos digitales con los token no fungibles?

A estas problemáticas del campo de las artes y las tecnologías se ha sumado en el último tiempo la pregunta por las Inteligencias Artificiales en el marco de lo que autoras como Flavia Costa (2021) denominan la sociedad infotecnológica. A partir de estos núcleos centrales, la materia propone analizar críticamente la articulación artes-tecnologías recuperando categorías conceptuales que permitan comprender las relaciones de les artistas con sus públicos, con sus obras, con otros artistas y con las instituciones –cada vez más diversas– por las que las producciones circulan.

Bibliografía citada

- Benjamin, W. [1936] (1989) “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” en *Discursos Ininterrumpidos I*. Taurus. CABA.
- Costa, F. (2021) *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus. CABA.
- Dubois, P. (2000) *Video, Cine, Godard*. Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires. https://hamamarino.files.wordpress.com/2018/12/dubois_maquinas-imagenes-una-cuestion-linea-general.pdf
- Machado, A. (2004) “Artes y Medios, Aproximaciones y distinciones” en *La Puerta*, año 1 n°0, La Plata, FBA UNLP. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/20001>
- Silverstone, R. (2004) *¿Por qué estudiar los medios?* Amorrortu Editores. CABA – Thornton, S (2009) *Siete días en el mundo del arte*. Edhasa. Buenos Aires.

OBJETIVOS

Que el/la estudiante logre:

- Realizar análisis y críticas de obras aplicando las categorías trabajadas. .
Reconocer las principales características de los proyectos estéticos contemporáneos.
- Identificar los nuevos escenarios de producción y exhibición.
- Problematicar las relaciones entre artes y tecnologías como proceso histórico.
- Reflexionar en torno a las transformaciones en la relación artistas-obras públicas-instituciones.

CONTENIDOS MÍNIMOS

Problematicidad de los conceptos “virtualidad”, “variabilidad” y “viabilidad” (Weibel, 2007), así como también las nociones de “representación numérica”, “automatización”, “modularidad” y “transcodificación cultural” (Manovich, 2002), todas ellas centrales para la comprensión de los modos de arte inscriptos en la relación entre arte y ciencias de la información. Revisión de las categorías Media art, Net.art, bioarte, arte telemático. El problema de la interactividad. Características de los objetos artísticos digitales. El sustrato material como fundamento estético (relaciones entre soporte y obra) Circuitos de consagración y distribución. Visita a muestras.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1: El arte y los medios de su época

La relación de las artes con las tecnologías. La noción de *techné*. “El escalofrío epistemológico” como método para pensar la relación con lo artístico. La reproducibilidad mecánica y el arte para “las masas”. El caso del Copy Art.

Unidad 2: Del caballete a las pantallas

(Re)conceptualización de lo virtual. El arte como representación, el arte como creación de mundos. Lo virtual previo a la informática. Hacia un arte de red. Realidad virtual e inmersión.

Unidad 3: Lo digital y lo digitalizado. El bit como materia prima de lo artístico

El Net.art como propuesta política. Diferencias entre el arte *de* red y el arte *en* la red. Lo digital y lo digitalizado. Concepciones acerca de lo interactivo. La reproducibilidad digital y el problema de lo original.

Unidad 4: Del videoarte a la realidad aumentada: las exposiciones como ámbito de juego

El arte electrónico: algunas definiciones. Instalaciones interactivas. La sala como ámbito de juego. La articulación entre la programación y lo artístico. Programadores/Artistas- Artistas/Programadores. La realidad aumentada y otras maneras de recorrer el museo. El problema de los hardwares y los softwares (entre lo privativo y lo libre). Los casos de Moldeo, Biopus y de la obra “Los abuelos artificiales”.

Unidad 5: Lo curatorial en la sociedad “infotecnológica”

Un repaso por el concepto de curaduría. La curaduría como “encrucijada”, la curaduría como una forma de organizar los excesos. El museo abierto y la exposición como “máquina de guerra”. Los nuevos entramados entre el museo y la red.

Unidad 6: Internet y la producción artística colaborativa

Otros espacios de exhibición. Del museo a la fábrica y de la fábrica a Internet. Circulación en la red. Internet como espacio de producción y visibilización. Plataformas de producción colaborativa. Las licencias libres y abiertas para el arte en entornos digitales. El caso del movimiento OpenGlam. Museos y experiencias artísticas online.

Unidad 7: Hacia nuevos sensoria: ser creativos en la era digital

Problematización del concepto de creatividad. La derivación como propuesta artística. Nuevas narrativas y nuevas estéticas. ¿Quién es el artista? Convergencia cultural. Transmedia y Crossmedia. La selfie y los memes como prácticas creativas en las redes sociales digitales. La IA y la producción visual.

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>

Se entiende que las evaluaciones constituyen también una instancia de aprendizaje en la que los estudiantes realizan síntesis de las problemáticas trabajadas durante la cursada. Por este motivo, la materia se evaluará considerando el proceso. Para esto se tendrán en cuenta las distintas consignas asignadas durante las clases, ya que estas instancias constituyen en la educación virtual los espacios de participación y debate áulicos. Además, los estudiantes deberán realizar, entregar y aprobar dos evaluaciones parciales.

Para aprobar la cursada les estudiantes deberán:

- Realizar y aprobar las dos evaluaciones parciales.
- Participar en los foros y actividades propuestos clase a clase

Luego, deberán presentarse a rendir el examen final

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Unidad 1: El arte y los medios de su época

- Alonso, R. (2005) Actualidad de la producción electrográfica en Trans-Art. Arte y Electrografía (catálogo). Santiago de Chile: Universidad de Talca. · Jiménez, J. (2002) Cap. 2 La invención del arte. El término Techné en *Teoría del arte*. Tecnos – Alianza.
- Martín Barbero, J. (2000) Mis encuentros con Walter Benjamin. En: *Contemporaneidad latinoamericana y análisis cultural. Conversaciones al encuentro de Walter Benjamin*. H. Herlinghaus y J. Martín-Barbero, Iberoamericana/Vevuert.
- Montoya Suárez, O. (2008) De la téchne griega a la técnica occidental modern” en *Scientia et technica* año XIV, no 39, septiembre de 2008. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Williams, R. (1992) Tecnologías e instituciones sociales en *Historia de la comunicación*, vol. 2. Bosch.

Unidad 2: Del caballete a las pantallas

- Gubern, R. (2000) Cap. 7 Los paraísos icónicos en *El eros electrónico*. Santillana.
- Kuspit, D. (2006) Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones. en Kuspit, Donald (editor) *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. CBA.
- Machado, A. (2009) Atravesar la pantalla: la inmersión en *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa. · Manovich, L. (2006) Cap. 1 ¿Qué son los nuevos medios y apartado Ilusión, narración e interactividad en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Weibel, P. (2001); El mundo como interfaz en *Revista Elementos: ciencia y cultura* n.º 40.

Unidad 3: Lo digital y lo digitalizado. El bit como materia prima de lo artístico

- Brea, J. L (2003) El net.art y la cultura que viene en *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Ed. CENDEAC. · Cilleruelo Gutiérrez, L. (2000) Arte de Internet. Génesis y definición de un nuevo soporte artístico. (1995-2000) en Tesis doctoral presentada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco.

- Levis, D. (2011) *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*. 3era edición, 1era edición hipertextual.
- Pagola, L. (2011) Netart latino database. El mapa invertido del net.art latinoamericano en Exploratorio argentino Ludión, poéticas-políticas tecnológicas.

Unidad 4: Del videoarte a la realidad aumentada: las exposiciones como ámbito de juego

- Alonso, R. (2005) Arte y Tecnología en Argentina: los primeros años en Leonardo Electronic Almanac, 13:4, abril.
- Ceriani, A. (2012) El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad en Ceriani, Alejandra (comp) *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. EDULP.
- Giannetti, C. (2000) Arte electrónico: ciencia, redes e interactividad Conferencia pronunciada en el MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Badajoz, Seminario de Arte y Tecnología (21.01.2000)
- Kozak, C. (editora) (2015) *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Caja negra.
- Ruiz Torres, D. (2011) Realidad Aumentada, educación y museos. Revista Icono 14 [en línea] 1 de julio de 2011, Año 9, Volumen 2. pp. 212-226. · Vega Pindado: E. (2005) Arte electrónico. Tecnología para la interacción en Manager Business Magazine nº 4.

Webgrafía obligatoria

- Biopus <http://www.estudiobiopus.com.ar/estudio/>
- Los abuelos artificiales (2018)
<https://constanzacasamadrid.wordpress.com/2018/05/07/lic/>
<https://vimeo.com/347201158>
- Moldeo <https://www.youtube.com/watch?v=qHSv1l1BQII>

Unidad 5: Lo curatorial en la sociedad “infotecnológica”

- Amaral, L. (2021) Los museos durante la pandemia: el importante papel de las redes sociales en Revista PH 102. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH).
- Bhaskar, M. (2017) Curaduría de internet en *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*. Fondo de Cultura Económica. · Costa, F. (2021) Formas de vida infotecnológicas en *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Didi-Huberman, G. (2011) La exposición como máquina de guerra en Revista Minerva, n.º 16.
- Racioppe, B. (2019) Del museo a las redes. El hashtag como propuesta curatorial en Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural, 4 (6). · Salgado, M. (2013) Cap. 3: El concepto de ecología de la participación en

Diseñando un museo abierto. Una exploración sobre la creación y el compartir de contenidos a través de piezas interactivas. Wolkowicz Editores. · Zuzulich, J. (2014) La curaduría como dispositivo en tensión: entre líneas duras y líneas de fuga.

Webgrafía obligatoria

- Covid Art Museum cuenta de Instagram creada durante la cuarentena por el Covid-19. @CovidArtMuseum <https://www.instagram.com/covidartmuseum/> · Experiencia en redes sociales del Museo Getty durante la cuarentena por el Covid-19: <https://twitter.com/GettyMuseum/status/1242845952974544896> · Mostra Museu: Arte na Quarentena <https://www.mostramuseu.com/> · Museo Bilbao <https://bilbaomuseoa.eus/>
- Museo Frida Kahlo http://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html · Museo Louvre <https://musee.louvre.fr/>
- Museo Nacional de Bellas Artes <https://www.bellasartes.gob.ar/>
- Museo Moderno <https://museomoderno.org/>
- Oasis Virtual Galleries <https://oasis.art/>
- Open GLAM: <http://openqlam.org.ar/>
- Proyecto #SitiosCulturales del Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador. Incluye el patrimonio de distintos museos <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/museos/>

Unidad 6: Internet y la producción artística colaborativa

- Aguerre, N., Gómez, L. y Racioppe, B. (2018) Vigo y las tecnologías. Una mirada que reinstala su arte". ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación, (15), 207-216.
- Fossatti; M. y Gemetto, J. (2011) *Arte joven y cultura digital*. Ártica. · Racioppe, B. (2023) Twitter como espacio curatorial difuso. El caso de OpenGlam. Tsafiqui-Revista Científica en Ciencias Sociales.
- Steyerl, H. (2014) ¿Es el museo una fábrica? en *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Zafra, R. (2014). Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. Quaderns de Psicologia, 16(1), 97-109.

Webgrafía obligatoria

- #lasdosfridas <https://www.instagram.com/explore/tags/lasdosfridas/>
- #losdosfridos <https://www.instagram.com/explore/tags/losdosfridos/>
- #untitledsave <https://www.instagram.com/explore/tags/untitledsave/>
- <https://www.etsy.com/shop/UntitledSave>
- <https://www.instagram.com/untitled.save/>
- Iconoclasistas: <http://www.iconoclasistas.net/>
- Liza Yukhnyova / Лиза Юхнёва https://www.instagram.com/muse_liza/

- Muestra de Romina Orazi: <http://themanwsotheworld.tumblr.com/> •
- Proyecto anda: <https://estudiovalija.com.ar/anda/>
- Proyecto IDIS sobre Peter Weibel:
<http://proyectoidis.org/peterweibel/> • Proyecto IDIS:
<http://proyectoidis.org/>
- Red Panal <https://redpanal.org/accounts/login/?next=/>
- Trazos Club <http://trazos.club/>

Unidad 7: Hacia nuevos sensoria: ser creativos en la era digital

- Bourriaud, N. (2009) *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora. ·
- Duchamp, M. (1957) El proceso creativo presentación ante la Conferencia de la Federación Americana de Artes. Fue publicada en Art News, vol. 56 N° 4. ·
- Fontcuberta, J. (2016) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg. (Primer apartado: páginas 1-35)
- Jenkins, H. (2008) Introducción en *Convergencia Cultural. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Racioppe, B. y Párraga, J. (2020) Memes en Instagram: un estudio de caso de cuentas dedicadas a la producción y circulación de estas narrativas contemporáneas en Perspectivas de la Comunicación; vol. 13, no. 1.
- Rodríguez-Ortega, N. (2020). Inteligencia Artificial y campo del arte. pArAdigma Revista Universitaria de Cultura.
- Vidokle, A. (2011) ¿Arte sin artistas? en Privado Textos.

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- Bellido Gant, M. L. (2014) *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. UOC.
- Benjamin, W. [1936] (1989). “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” en *Discursos Ininterrumpidos I*. Taurus.
- Bourriaud; N. (2008) *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora. · Brea J. L. (editor) (2005) *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal.
- Brea, J. L. (2007) *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Editorial Gedisa.
- Brea; J. L. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Editorial CASA.
- Broughton, F.; Brewster, B. (2007) *Anoche un DJ salvó mi vida. Historia del DJ*. Ediciones Robinbook.
- Busaniche, B. et. al (2010) *Argentina Copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Fundación Vía Libre Fundación Heinrich Boll - Cono Sur.
- Danto, A. (1999) *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de*

la Historia. Paidós Ibérica.

- Darley, A (2002) *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós.
- de Rueda, M. (comp.) (2014) *Arte y Medios. Entre la cultura de masas y la cultura de redes*. Ediciones Al Margen.
- Dubois; P. (2000) *Video, Cine, Godard*. Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires.
- García Huerta, D. (2014) Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación en Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 4, núm. 6, marzo-agosto.
- Gómez, L. y Racioppe, B. (2016) El arte y lo tecnológico; una reflexión desde la comunicación/cultura en Divulgatio. Perfiles académicos de posgrado. Año 1, núm. 1. Universidad Nacional de Quilmes.
- López, M. (2013) Lugares de vida. Nueva escena de espacios culturales emergentes de exhibición en la ciudad de La Plata en Fernández, Mariano y López, Matías (ed); *Lo público en el umbral*. IICOM-EPC.
- Lucas Ortega, P. (2014) La postfotografía y la selfie tesis de maestría en Artes Visuales y Educación de la Universidad de Granada.
- Murolo, L. (2015) Del mito del Narciso a la selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados. Palabra Clave, 18(3).
- Pasquali, A. (1972) *Comunicación y cultura de masas*. Monte Ávila.
- Silverstone; R. (2004) *¿Por qué estudiar los medios?* Amorrortu Editores.
- Zátanyi, M. (2011) *Juglares y trovadores: derivas estéticas*. Capital Intelectual.



J. Gastón Rodríguez
Director de carrera



Bianca Racioppe