

ASIGNATURA: Nuevas tendencias artísticas en el Audiovisual Digital

Módulo 2. La comunicación audiovisual digital por perspectivas y especializaciones

Materia 1	Áreas de aplicación transversales	Créditos ECTS	6	Carácter	Optativa
Unidad temporal	2º Cuatrimestre		Requisitos previos	Ninguno	

Profesores

Miguel Ángel Chaves Martín (machaves@ucm.es)
 María Dolores Arroyo Fernández (mdarroyo@ucm.es)
 Pilar Aumente Rivas (pilaraumente@ucm.es)

Contenido general de la asignatura

Los estudios relativos al conocimiento y la comprensión de las nuevas tendencias artísticas en las diversas plataformas audiovisuales de creación y difusión. Análisis de las obras artísticas creadas con las nuevas herramientas digitales en cualquier tipo de género o formato: arte generado por ordenador, performance, instalaciones interactivas, video-arte digital, net-art, realidad virtual, fotografía digital, interrelación con otras expresiones artísticas. El objetivo principal de esta asignatura es que el alumno comprenda y valore la aportación o implicación de las nuevas tendencias artísticas en el proceso de creación del audiovisual digital. Por otra parte, se pretende que el alumno valore el carácter interdisciplinar del arte y su fuerte vinculación con la comunicación audiovisual de la era digital. Y asimismo aprecie el alcance de las interferencias y contaminaciones -iconográficas, formales y discursivas- entre las artes y los medios digitales de la cultura visual de masas.

Desarrollo del programa

1. Arte y Tecnología. Arte y Nuevos Medios. Planteamientos conceptuales, discursivos y metodológicos. Análisis de las experiencias fundacionales de las relaciones del arte con la ciencia y la tecnología y aproximación a la interacción entre las artes y las nuevas herramientas digitales.
2. El arte en la era digital. Últimas tendencias artísticas. Contextualización en las artes plásticas, la ciudad, la arquitectura y el diseño.
3. El universo digital como generador del discurso artístico. Performance, Video arte y Net art. Arquitectura digital, ciudades virtuales y ciberurbanismo. La realidad virtual y la realidad aumentada en las obras artísticas actuales. La intercomunicabilidad y los objetos comunicantes en el entorno artístico.
4. Aplicaciones, hibridaciones y modificaciones de los procesos creativos: del individuo creador al colectivo creativo. Accionismo y Hackerismo. Viral art. Arte digital interactivo y participativo. Las diversas fórmulas de producción artística participativa. El soporte digital para el arte biológico y otras experimentaciones artísticas de alianza entre el arte, la ciencia y la

tecnología.

5. El universo digital como receptor del discurso artístico. La difusión de las nuevas tendencias artísticas a través de las plataformas digitales. Los circuitos comerciales: galerías y ferias. Arte Digital y mercado.

Bibliografía

AZNAR, Yayo y MARTÍNEZ PINO, Joaquín (2009): *Últimas tendencias del arte*, Exit: Madrid.

BOURRIAUD, Nicolas (2008): *Estética relacional*, Adriana Hidalgo: Buenos Aires.

BREA, J. L. (2007): *Cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa, Barcelona.

CARRILLO, Jesús (2004): *Arte en la red*. Cátedra, Madrid.

CIRLOT, Lourdes, et al. (2008): *Arte, arquitectura digital, net.art y universos virtuales*. Universidad de Barcelona.

GUASH, Anna María: *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alanza Editorial, Madrid, 2001.

KRAUEL, Jacobo. *Arquitectura digital: innovación y diseño*. Links, Barcelona, 2010.

KUSPIT, D. - et al.- *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid, Pensamiento, 2006.

LÓPEZ CATALÁN, Oscar. *Paseando por la cibercidad: tecnología y nuevos espacios urbanos*. UOC, Barcelona, 2006.

MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal, 2012.

PAUL, Christiane. *L'Art numérique*. Thames and Hudson, Paris, 2004.

POPPER, F.- *From technological to Virtual Art*. MIT, 2007.

RUSH, Michael (2007): *Videoart (Second Edition)*, Thames & Hudson: London.

SAN CORNELIO, Gemma (Coord.) *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona, UOC press, 2010.

STEELE, James. *Arquitectura y revolución digital*. Gustavo Gili, México, 2001.

TRIBE, M. - JANA, R. *New Media Art*. Cologne: Taschen 2006.

WILSON, Stephen. *Arte+science NOW*. London, Thames and Hudson, 2010.

Descripción de las competencias

CT4. Capacidad de analizar el fenómeno digital en los procesos comunicativos (creación, información, estética...) en el ámbito de los distintos medios de producción audiovisual, y en su dimensión artística, cultural, social, política y económica.

CT5. Capacitación para la docencia de la Comunicación Audiovisual.

CT6. Capacidad sintética y metodológica para la transmisión de los resultados de las investigaciones básicas y aplicadas por medios orales, escritos,

audiovisuales e hipermedia en foros científicos, profesionales y en los medios de comunicación; y de transformar los resultados en capacidad de programación estratégica y creativa para el desarrollo práctico de la comunicación audiovisual.

CE4. Conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos de las tecnologías digitales para aplicarlos a los procesos de creación y producción de productos audiovisuales, y al estudio y valoración de su incidencia en nuestra sociedad digital.

CE6 Capacidad de análisis, comprensión y evaluación de los cambios estéticos, sociales, culturales e industriales producidos por las innovaciones tecnológicas en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

La práctica docente se basa en un método que combinará teoría y práctica para lograr un aprendizaje centrado en la adquisición de competencias y garantizará un aprendizaje activo, cooperativo y responsable. El estudiante tendrá información de esta metodología docente antes y durante el curso por medio de la sede web de la Facultad, del campus virtual o de las páginas personales de los profesores, así como por otros medios orales y escritos que se estimen convenientes y oportunos.

Las **actividades formativas** de la materia comprenderán:

Las clases teóricas, en las que se expondrán los objetivos principales de cada tema y se desarrollarán los contenidos conceptuales fundamentales de las nuevas tendencias artísticas del audiovisual.

Lecturas paralelas: se ofrecerá una selección bibliográfica (libros, artículos, páginas web, etc.) que servirán de apoyo a lo expuesto en las clases teóricas.

Talleres y seminarios, en los que se analizarán en grupo:

- Planteamientos y diseños de investigación y evaluación específicos en los que se atenderá a estudios de caso.
- Visitas a museos, exposiciones y filmotecas para comprender y participar en los nuevos proyectos creativos actuales. En especial interés, los espacios de creación actual de la Universidad Complutense como el Centro de Arte Contemporáneo Complutense.
- Obras audiovisuales especialmente significativas y relevantes
- Contextos socioculturales de recepción/consumo de productos audiovisuales

Con estos talleres se pretende entrenar a los alumnos en los procedimientos de búsqueda y selección de información, análisis y síntesis de conocimientos, planteamientos de problemas concretos y análisis críticos en materia artística en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación.

Tutorías: ofrecerán apoyo y asesoramiento personalizado para abordar las tareas encomendadas en todas las actividades formativas. El profesor aprovechará estas tutorías para desarrollar su papel preactivo y proactivo en la docencia con el fin de lograr los objetivos propuestos.

Asistencia a actividades formativas extraselectivas programadas por la Facultad y/o por otros organismos o empresas que sean de interés específico para la materia (congresos, jornadas, seminarios, ciclos de conferencias): se trata de familiarizar al alumno con la participación en foros científicos.

Trabajos individuales/de grupo. **Los trabajos que realizarán** los alumnos versarán sobre alguno de los apartados anteriores, con el fin de elaborar una memoria de creación audiovisual o un proyecto de comisariado audiovisual para una supuesta organización cultural en la que se utilicen alguno de los recursos expresivos característicos de las distintas tendencias del arte actual, o bien, un trabajo de investigación sobre las tendencias artísticas que influyen en la creación de productos audiovisuales digitales aplicados a casos concretos.

Estas actividades ayudarán al estudiante a: comprender y relacionar planteamientos teóricos (conceptos, teorías, modelos) con las aplicaciones prácticas, utilizar bibliografía y fuentes pertinentes, identificar y contrastar hipótesis de trabajo, en el contexto de las nuevas tendencias artísticas. Esta actividad analítica se orientará en una doble dirección, por un lado, desarrollar la capacidad teórica e investigadora del alumno; por otro, potenciar su creatividad a través del conocimiento profundo de las tendencias y obras artísticas más relevantes dentro del mundo del audiovisual.

La distribución en créditos ECTS es la siguiente:

Actividad presencial del alumno: 45 horas (30%)

- Sesiones en clases teóricas
- Sesiones de seminario, debate y dinámicas colaborativas
- Asistencia a actividades formativas extraelectivas
- Tutorías y procesos de evaluación

Actividad no presencial del alumno: 105 horas (70%)

- Preparación de trabajos de campo
- Trabajos prácticos de la materia (preparación y elaboración)
- Estudio y lecturas

El alumno dispondrá en el Campus Virtual de todos los materiales formativos que requiera la materia. El alumno tendrá que utilizar estas herramientas tecnológicas a lo largo del semestre.

Sistema de evaluación

La evaluación se realizará de manera continua durante todo el cuatrimestre, de forma que la asistencia regular es un pre-requisito básico. Se valorará de forma proporcional la asistencia y participación del alumno en todas las actividades



formativas y los resultados de las pruebas objetivas que se propondrán para la valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada uno de los bloques temáticos que constituyen la materia. Desglose en porcentajes del sistema de evaluación: Pruebas objetivas en clase (40%), trabajo individual (30%), asistencia y participación del alumno en las actividades (30%).