

ASIGNATURA: Nuevas tendencias artísticas en el Audiovisual Digital

Módulo 2. 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)
 Carlos Treviño Avellaneda (ctrevino@ucm.es)

Contenido general de la asignatura

Los estudios relativos al conocimiento y la comprensión de las nuevas tendencias artísticas y su relación con las diversas plataformas audiovisuales de creación y difusión. Análisis de las obras artísticas creadas con las nuevas tecnologías y herramientas digitales en cualquier tipo de género o formato: arte generado por ordenador, performance, instalaciones interactivas, videoarte 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. Comprensión de las nuevas tendencias desde una necesaria perspectiva histórica y los fundamentos teóricos en que se sustentan. 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. Antecedentes y Pioneros en el ámbito artístico (1950-1975).
2. El arte en la era digital. Últimas tendencias artísticas. Contextualización en las artes plásticas, la arquitectura y la ciudad. Arte contemporáneo y mass-media en el último cuarto del siglo XX. Videoarte.
3. El universo digital como generador del discurso artístico. Net art. Realidad virtual y realidad aumentada en las obras artísticas actuales. Arquitectura digital, ciudades virtuales y ciberurbanismo. Smart Cities y sostenibilidad. Accionismo. Artivismo. Arte digital interactivo y participativo.
4. El universo digital como receptor del discurso artístico. La difusión de las nuevas tendencias artísticas a través de las plataformas digitales. Arte y Redes Sociales. Los circuitos comerciales: galerías y ferias. Arte Digital y mercado. El Patrimonio Cultural en la era digital.

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 ciberciudad: tecnología y nuevos espacios urbanos*. UOC, Barcelona, 2006.
- MARTÍN PRADA, Juan. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal, Madrid, 2018.
- MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal, 2012.
- 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.

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.
- Obras audiovisuales especialmente significativas y relevantes
- Contextos socioculturales de recepción/consumo de productos audiovisuales.
- Presentaciones de profesionales (artistas, arquitectos, investigadores) en seminarios especializados.

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 extralectivas 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.

Actividades prácticas y trabajos individuales y en grupo. Las actividades prácticas y trabajos que realizarán los alumnos versarán sobre diferentes aspectos de los apartados contenidos en el programa de la asignatura, con lectura y análisis de textos, análisis de obras artísticas, trabajos sobre documentos audiovisuales, programación de museos y galerías de arte, estudios de arte público y demás manifestaciones artísticas contemporáneas.

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 extralectivas
- 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. Se valorará de forma proporcional la asistencia y participación del alumno en todas las actividades formativas y los resultados de las pruebas objetivas para la valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada uno de los bloques temáticos que constituyen la materia. Al comienzo de cada curso se explica el sistema y los criterios de evaluación, así como las actividades prácticas a desarrollar, que se irán reflejando también en el campus virtual.

Desglose en porcentajes del sistema de evaluación:

- Asistencia y participación del alumno en las actividades (20%)
- Actividades formativas propias de la asignatura (40%)
- Pruebas objetivas de conocimiento (40%)