

LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICO

Área de los Lenguajes Computarizados

Plan	Ciclo	Área	Año de la carrera
2014	Segundo Período	Lenguajes Computarizados	Cuarto

Organización Temporal

Anual

Docente responsable	Equipo docente
Prof. Daniel Argente (G5)	Prof. Daniel Argente (G5) Prof. Marcos Umpiérrez (G3) Prof. Pablo Sedraschi (G2) Prof. Héctor Regis (G2) Prof. Francisco Maltos (G2)

Régimen de cursado	Régimen de asistencia y aprobación
Presencial	85% de asistencia en cada centro de interés Realización del 100% de las premisas

Año de edición del programa	Créditos
2015	30

Conocimientos previos

Aprobación del Primer Período de Estudios

Objetivos

Se organiza en función de tres centros de interés: “tecnología multimedia”, “lenguaje multimedia” y “arte y nuevos medios”.
Si bien todos los centros de interés conforman una unidad, podemos identificar

objetivos propios para cada uno de ellos.

El abordaje del centro de interés referido a **tecnología multimedia** pretende acercar al estudiante a las tecnologías usadas en los entornos hipermediales para la generación de contenidos. Asimismo, visualizar las tecnologías asociadas a los medios de comunicación modernos y a aquellas herramientas que son de uso frecuente para desarrollar los proyectos.

Se explorarán las herramientas más cercanas a la producción puramente artística y las vinculadas a la programación.

En **lenguaje multimedia** se trabajará en el tratamiento de los lenguajes usados en el arte digital y electrónico, tanto aquellos que provienen de las tecnologías analógicas como de aquellos que se generan a partir de la irrupción de lo que hoy llamamos nuevos medios o nuevas tecnologías de la información.

En **arte y nuevos medios** se pretenderá indagar en las tendencias artísticas actuales que vinculan el arte con las tecnologías y medios digitales y electrónicos. Buscando profundizar en la producción artística usando las herramientas propuestas por estas tecnologías; en una primera instancia en el plano virtual (imagen digital 2D), posteriormente en el volumen virtual (3D) y finalmente con las tendencias que usan la programación como medio expresivo, las que hacen énfasis en la interfaz como materia prima, muy vinculadas estas últimas con las instalaciones y performances.

Contenidos

Considerando el área del conocimiento a que nos referimos y los objetivos que enumeramos anteriormente, los contenidos a desarrollar para este plan de trabajo, son los siguientes:

- Imagen digital
- Expresión multimedia
- Programación
- Sensibilización con el lenguaje
- Computación física - HCI
- Animación digital 2D e interacción en el espacio físico y virtual.
- Introducción a la electrónica con fines artísticos
- Videojuegos
- Arte en la red
- Conceptualización: Cibernética , interactividad , interfaz, arte en red, videojuego y visualización de datos

Metodología

Metodológicamente se trabajará sobre premisas de carácter práctico, las cuales actúan como disparadores de conceptos fundamentales del o los lenguajes abordados. Teniendo instancias de análisis colectivo en el cierre de las mismas, que promuevan un ejercicio de fundamentación por parte del estudiante del trabajo realizado.

Evaluación

La evaluación es continua, centrándonos fundamentalmente en los procesos de formación del estudiante. Se promueve la autoevaluación y la evaluación colectiva de las premisas realizadas.

Bibliografía

- AARDMAN Animation, *Creating 3-D Animation*, Harry N. Abrams; Revised edition (November 23, 2004)
- ALSINA, Pau, *Introducción al Arte Digital*, Artículo original en catalán, publicado en Artnodes: <http://www.uoc.edu/artnodes/cat/art/alsina0704.html>
- ARNHEIM, Rudolf, 1986 – *El pensamiento visual*, Ed. Paidós, Barcelona.
- ARNHEIM, Rudolf, 1987 – *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*, E. EUDEBA, Buenos Aires.
- ARNHEIM, Rudolf, 1993 - *Consideraciones sobre la educación artística*, E. Paidós, Barcelona.
- BANZI, Massimo, *Getting Started with Arduino*, September 2011: Second Edition, Make:Books
- BARTH, Jan , GRASY, Roman Stefan, LUKAS, Mark, Markus Lorenz SCHILLING, *Prototyping Interfaces - Interactive Sketches wit VVVV*, Verlag Hermann Schmidt Mainz GmbH und Co. KG, 2013
- BENJAMIN, WALTER, *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* (1936) 2003 Editorial Itaca /David Moreno Soto
- BERTALANFFY, Ludwig Von, *Teoría General de los Sistemas*, Fondo De Cultura Economica De España, S.L., 1976
- BROOKS, Rodney, *Cuerpos y Máquinas*, Ediciones B. C. A. 2003
- CAGE ,John: *Variations VII/ 9 Evenings in Theatre & Engineering*, DVD
- CAPRA, Fritjof, *La Trama de la Vida*, Anagrama, 199
- CRAMER, Florian, *Conceptos, notaciones, software*, arte.http://www.alcayata.com/la_comision/investigacion/software_art/software_art.htm
- CYBERNETIC SERENDIPITY, Press Release for the exhibit curated by Jasia Reichardt at the ICA London August 2nd to October 20th, 1968:<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>
- DERY M., *Velocidad de Escape, la cibercultura en el final del siglo*, Siruela1998
- DICK, Phillip K., *Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?* Edhasa 2008
- DINKLA S, *The History of Interface in Interactive Art*, http://www.kenfeingold.com/dinkla_history.html
- ECO Umberto, *Obra Abierta*
- GIANETTI, Claudia - *Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, 2002
- GIANETTI, Claudia - *El Espectador como Interactor, Mitos y perspectivas de la interacción*, 2004
- GIANETTI, Claudia - *Arte y Tecnología, Apuntes sobre la estética lúdica en el arte participativo en Brasil*. Revista de Cultura de Brasil Nº 6, 200
- IGOE, Tom, O'Sullivan, Dan: *Physical Computing*, Course Technology, 2004

- IGOE, Tom: *Making Things Talk*, O Reilly 2007
- GERE , CHARLIE, *Arte Como Retroalimentación*,
<http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/articulos/art-as-feedback>
- JIMÉNEZ ZORZO, F. Javier, *Nicholas Schoffer*,
http://www.artecreha.com/El_Arte_y_su_mundo/nicolas-schoffer.html
- LIMA, Manuel, *Visual Complexity, Mapping Patterns of Information*, Princeton Architectural Press, New York, 2011
- LOREDO NARCIANDI, José Carlos *¿SUJETOS O “ACTANTES”? EL CONSTRUCTIVISMO DE LATOUR Y LA PSICOLOGÍA CONSTRUCTIVISTA* AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana, Vol. 4, Núm. 1, enero-abril, 2009, pp. 113-136 Antropólogos Iberoamericanos en Red Madrid, España
- MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Leonardo Book Series MIT Press, February 2002
- MANOVICH, Lev, *La visualización de datos como nueva abstracción*, MIT Press 2001, Traducción Yaiza Hernández
- MANOVICH, Lev, *La vanguardia como software*,
- MANOVICH, Lev, *Software Takes Command*, 2008,
<http://lab.softwarestudies.com/p/publications.html>
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>, FUOC, 2002
- MCLUHAN, Marshall, *La Galaxia Gutenberg*, ISBN: 9788481091847 Galaxia Gutenberg, Barcelona 1998
- MEALING, Stuart, *The Art and Science of Computer Animation*, 1998 Intellect Ltd
- MOLINA A., Landa K., *Futuros Emergentes, Arte interactividad y nuevos medios*, Institució Alfons el Magnànim-Diputació de Valencia 2000
- PAUL, Christiane, *Digital Art*, Second Edition, World of Art
- PUIG MESTRES, Lluís Eloy, *ALEAR, Arte procesual-Aleatorio*, Barcelona, Diciembre, 2004
- PIERRE HENRY ‘Spatiodynamisme’ 7” single (with Nicolas Schöffer book),
<http://continuo.wordpress.com/2010/02/22/pierre-henry-spatiodynamisme-7-single-with-nicolas-schoffer-book/>
- RAUSCHENBERG, Robert, *E.A.T. and ARTPIX: Open Score*, DVD
- RUSH, Michael, *New Media in Art*, World of Art
- SHANKEN, Edward, *Inventar el Futuro: Arte, Electricidad y Nuevos Medios*, Departamento de Ficción, 2013
- SOFTWARE: INFORMATION TECHNOLOGY: ITS NEW MEANING FOR ART, New York: Jewish Museum, 1970. <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=541>
- STARNER, T., Mann S., Rhodes B., Levine J., Healey J., Kirsch D., Picard R., & Pentland A. "Augmented Reality Through Wearable Computing". Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6, 4 (August 1997), 386-398
- STEED, Paul, *Animating Real Time Game Characters*, Charles River Media, 2002
- TUDOR , David, *Bandoneon! (a combine)*, DVD
- TURING, W., *Urbausteine der Materie*
- WANDS, Bruce, *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson; Reprint edition (July 2, 2007)
- WILSON, Stephen, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Leonardo Books
- WIENER, Norbert, *Cibernetica*, Tusquets 1985
- ZOLLER B., *Circuitos electrónicos en el PC*, Marcombo 1997