



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ART I CULTURA DIGITAL

Coordinació: JOVE MONCLUS, GLORIA

Any acadèmic 2021-22

Informació general de l'assignatura

Denominació	ART I CULTURA DIGITAL			
Codi	102070			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	JOVE MONCLUS, GLORIA			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60 H. Lectives 90 H. de treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllac per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català, Castellà.			
Distribució de crèdits	3 Crèdits teòrics 3 Crèdits pràctics			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
JOVE MONCLUS, GLORIA	gloria.jove@udl.cat	3	
LEGA LLADOS, FERRAN	ferran.lega@udl.cat	3	Consultar amb el professor. Despatx 122.

Informació complementària de l'assignatura

La matèria es treballarà per projectes.

Objectius acadèmics de l'assignatura

Objectius assignatura:

- Entendre els principals característiques de diferents cultures i l'era digital.
- Conèixer els diferents models i dimensions culturals.
- Ser capaç de relacionar les expressions artístiques amb una determinada cultura.
- Entendre la relació de la història de l'art i la cultura en el context tecnològic-digital.
- Produir obres d'art.

Competències

Competències Bàsiques:

CB2. Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Competències Generals:

CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

CG10. Fer ús d'eines i mitjans digitals en el seu desenvolupament professional

Competències Específiques:

CE7. Ser capaç de dissenyar, planificar, gestionar i desenvolupar un projecte tecnològic i artístic des d'una perspectiva multidisciplinària

CE11. Saber visualitzar i comunicar visualment la informació mitjançant el domini de les tècniques pròpies de l'expressió gràfica en 2D i 3D, sabent presentar els resultats sobre la base de cànons estètics.

CE12. Saber aplicar els coneixements de disseny suficients per analitzar dades, sintetitzar idees, proposar i defensar un concepte de disseny digital i desenvolupar-ho fins que pugui ser portat a la pràctica utilitzant les tecnologies creatives adequades a cada projecte.

CE13. Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat en el maneig de les tècniques i procediments específics de l'art digital.

CE14. Capacitat per generar noves idees en el camp del disseny digital a partir dels models artístics dels diferents moviments al llarg de la història de l'art, com la Bauhaus, propiciant la posada en pràctica les seves habilitats creatives i la facultat d'anticipació i innovació.

CE15. Ser capaç de realitzar individualment, presentar i defensar davant d'un tribunal universitari un projecte original en l'àmbit del disseny digital i tecnologies creatives, en el qual se sintetitzin i integrin les competències adquirides en el grau

Competències Transversals (CT)

CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedor i dels entorns professionals

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Bloc 1: Transformació de l'art del segle XX al XXI.

Conferència a càrrec de l'artista digital Daniel Canogar.

El site-specific.

La imatge plàstica i la imatge tecnològica.

La tecnologia com a font d'experimentació estètica i crítica.

L'era de la imatge cinematogràfica.

L'era de la imatge Televisiva.

El videoart.

Bloc 2: Noves formes d'art.

El Net art.

Tecnologia i art Robòtic.

Art i era Digital.

Arts, natura i tecnologia.

Eixos metodològics de l'assignatura

La metodologia de l'ensenyament i l'aprenentatge es vincula a les modalitats organitzatives següents:

- El curs s'organitza en classes on s'exposen els continguts tècnics de l'assignatura. En aquestes sessions es donen a conèixer les bases i els mètodes que s'apliquen en els processos de creació en l'àmbit de l'art i la cultura digital. A més, es realitzaran pràctiques per anar avaluant el treball i l'autonomia dels alumnes tan de forma individual com en grup.

- Exposició teòrica del professorat mitjançant suport audiovisual i propostes de treballs segons els blocs temàtics a desenvolupar.

- * Estudio de diferentes artistas haciendo énfasis en su proceso creativo.

- * Debats i reflexions entorn de l'observació de diferents projectes artístics.

- * Visita de professionals del sector.

• L'art en l'era digital i la Cultura contemporànea.

*Producció d'obres d'art.

*Visita a diferents espais d'art contemporani.

*Participació en diferents convocatòries artístiques.

*Treball per projectes. Cada grup haurà de desenvolupar un projecte en el qual es vegi reflectit els diferents continguts treballats en l'assignatura. Cada setmana a l'aula s'haurà de presentar el procés que esteu desenvolupant i fer acta de seguiment de grup.

*Els alumnes de l'assignatura tutoritzaran als alumnes de 4t de la menció d'educació en la diversitat del grau de Mestre, pel que fa a la creació d'una web per mostrar projectes artístics.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Les classes tenen una orientació molt pràctica i es fonamenten en un marc teòric. Es realitzaran sortides fora de l'aula, debats i exposicions dels treballs, tot enfocat per a la realització de pràctiques artístiques per a aconseguir les competències necessàries per a superar els objectius de l'assignatura.

SETMANA	DESCRIPCIÓ	ACTIVITATS
1	<i>El site-specific.</i>	1a sessió. (4h). <i>Sortida al museu del Trepal de Tàrraga on farem una visita per conèixer l'espai expositiu del nostre projecte d'art.</i>
2	<i>Realització d'una investigació artística</i>	1a sessió. (4h). Creació de grups / Treball de videoblog sobre experiència.
3	<i>La imatge plàstica i la imatge tecnològica.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La imatge plàstica i la imatge tecnològica.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Pràctiques a l'aula.</i>
4	<i>La tecnologia com a font d'experimentació estètica.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La tecnologia com a font d'experimentació estètica.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Preparar una exposició de com crear una web, per a formar alumnes del grau d'educació. (wix. Figma).</i>
5	<i>Conferència a càrrec de l'artista digital Daniel Canogar</i>	1a sessió. (4h). MARC TEÒRIC: <i>Conferència i treball amb l'artista digital Daniel Canogar</i>
6	<i>L'era de la imatge Televisiva</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>L'era de la imatge Televisiva</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Pràctiques a l'aula.</i>
7	<i>Fluxus</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Fluxus</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Pràctiques a l'aula.</i>

8	<i>Presentacions Projectes</i>	1a sessió. (4h). MARC TEÒRIC: <i>Presentacions Projectes</i>
9	<i>Exàmens parcials</i>	Realització d'examen parcial 1.
10	Visita Fundació Sorigué.	1a sessió. (4h). Visita Fundació Sorigué.
11	<i>El Net art.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>El Net art.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Pràctiques a l'aula.</i>
12	<i>Artista Pilar Rosado.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Artista Pilar Rosado.</i>
13	<i>Art i era Digital.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Art i era Digital.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Pràctiques a l'aula.</i>
14	<i>Presentacions Projectes.</i> <i>Fàbrica Trepat.</i>	1a sessió. (4h). Presentació Projectes.
15	<i>Festiu</i>	<i>Festiu</i>
16 17	<i>Exàmens Parcials</i>	Recuperació de treballs de pràctiques.
18	<i>Tutories</i>	<i>Tutories a demanda dels alumnes.</i>
19	Exàmens de recuperació	Realització dels exàmens de recuperació.

***Durant les classes teòriques els alumnes hauran d'agafar apunts dels continguts que s'exposaran a l'aula. El professor lliurarà i penjarà al campus virtual alguns materials exposats a l'aula, però és responsabilitat de l'alumnat realitzar les lectures, i agafar els apunts de classe. Els temes poden canviar de setmana segons la disponibilitat d'alguns requisits que no es poden preveure.**

Sistema d'avaluació

Els instruments d'avaluació es fonamenten en l'observació, el seguiment i el control dels processos de canvi produïts en els treballs que ha dut a terme l'alumnat, així com en el desenvolupament del procés projectual i creatiu.

Acrònim	Activitat Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
P1	Examen Parcial 1	15%	5*	No	Si	No
PRA	Pràctica creació WEB	20%	5	Si	Si	No
P2	Examen Parcial 2	15%	5*	No	Si	No
PROJ FINAL	Projecte Final	40%	5	Si	Si	Si
FO	Fòrum	10%	No	No	No	No

* Per aprovar l'assignatura és necessari obtenir una nota mínima de 5 a la mitjana de les proves escrites (P1 + P2). En cas de no obtenir aquesta nota mínima, l'assignatura restarà NO SUPERADA i es podrà realitzar l'examen de recuperació.

NOTA_FINAL (15% P1 + 15% P2, = 30%) + 20% PRA + 40% PROJ + 10%FO

Per tenir superada l'assignatura cal que **NOTA_FINAL** sigui igual o major que 5.

En cas de no haver superat l'assignatura, es pot anar a l'examen de recuperació. En aquest cas la nota es calcularà de la següent manera:

NOTA_RECUPERACIÓ: 40 % Examen recuperació + 60% Pràctiques classe.

*Nota mínima de 5 en l'examen de recuperació. Al final de la matèria i en el cas que alguna de les evidències avaluables després de les recuperacions tingui un 4 de nota o més, l'equip docent valorarà si fa la mitjana.

Bibliografia i recursos d'informació

Bibliografia recomanada:

Aguirre, P. (2014). *La línia de producció de la crítica*. Barcelona: Consonni.

Albaran, J. (2019). *PERFORMANCE Y ARTE CONTEMPORÁNEO "DISCURSOS, PRÁCTICAS, PROBLEMAS"*. Basicos Arte Cátedra.

Alonso, C. (2019). *Recomposicions maquíniques*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.

Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.

Benjamin, Walter (1935-1989) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* . Buenos Aires. Taurus

Colorado, A. (2019). *La mirada múltiple. Imagen y tecnología en el arte moderno*. Madrid: Ediciones Complutense.

Crespo, JL. (2012). *Discursos sobre arte digital*. Malaga: Eumed.net.

Green, B. (2009). *El Universo Elegante*. Barcelona: Drakontos Bolsillo.

Iges, J. (2016). *Conferencias sobre arte sonoro*. Madrid: Árdora Ediciones.

Iglesias, R. (2016). *Arte y Robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: Casimiro.

Jana, M; . Tribe, R (2009) *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen

Litch, A. (2007). *Sound art*. New York: Rizzoli editions.

Molina, A y Landa, K. (2000). *Futuros emergentes, Arte interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputació de València. Institut Alfons el Magnànim.

Paul, C. (2015). *Digital art*. London: Tames and Hudson.

Schafer, M. (1977). *The Soundscape*. Rochester: Destiny Books.

Webs d'interès:

CCCB. Centre de cultura contemporània de Barcelona: <https://www.cccb.org/ca>

MACBA. Museu d'art Contemporani de Barcelona. <https://www.macba.cat/ca>

ADA, Archive of Digital Art: <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>

Fundació Soriguè: <https://www.fundaciosorigue.com/ca/>

Museu del Trepapat: <https://www.museutrepapat.cat/ca/>

Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/news/de/>

Arts At Cern: <https://arts.cern/>

MOMA: <https://www.moma.org/>

Centre d'art La Panera: <http://www.lapanera.cat/>

Bill Viola: <https://www.billviola.com/>

Daniel Canogar: <http://www.danielcanogar.com/>

Maria Castellanos - <http://mariacastellanos.net/?/=lang/es>

Matt Collishaw- <https://matcollishaw.com/>

Exposicions

Bill Viola : <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/>

En Bilbao: <https://billviola.guggenheim-bilbao.eus/artista>

En Cuenca: <https://www.youtube.com/watch?v=aLidZGOTGf0>

Daniel Canogar: <https://masdearte.com/daniel-canogar-fluctuaciones-alcala-31/>

<http://www.lapanera.cat/es/programacion/exposiciones/otras-geologias-de-daniel-canogar>

Matt Collishaw: <https://www.fundaciosorigue.com/ca/exposicion/mat-collishaw-dialogues/>

<https://www.fundaciosorigue.com/ca/exposicion/4936/>

NAM June paik- Tate modern <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik>

en Bilbao; <https://www.guggenheim-bilbao.eus/exposiciones/los-mundos-de-nam-june-paik>

Filmografia i vídeos destacats:

Entrevista Isidoro Valcarcel Medina: <https://vimeo.com/99293097>

Vídeo i art digital: INJUVE: <https://www.rtve.es/television/20001030/video-arte-digital-2000/325876.shtml>

Daito Manabe: <https://www.youtube.com/watch?v=pu05dDGGdrk>