



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ART I CULTURA DIGITAL

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Any acadèmic 2023-24

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	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60 Hores Lectives. 90 Hores de treball acadèmic autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç 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
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	6	Consultar amb el professor. Despatx 1.22.

Informació complementària de l'assignatura

L'assignatura d'Art i Cultura Digital que forma part de l'Esment en Art Digital està orientada a proporcionar els fonaments teòrics sobre l'evolució de l'art i la cultura digital en les últimes dècades del segle XX i el segle XXI analitzant, mostrant i generant projectes, que aborden tòpics de l'art contemporani actual.

Els alumnes s'endinsen en la primera experiència d'un encàrrec expositiu per a un context real amb el Museu Trepat de Tàrraga (amb el qual he establert un conveni per a l'exposició dels treballs dels alumnes). A partir de la idea de "deriva rizomàtica", els alumnes generaran un projecte de recerca artística mitjançant la documentació i els arxius del museu, per a recontextualitzar un espai patrimonial. Durant el procés creatiu es convida a un artista de prestigi internacional per a realitzar una xerrada i acompanyament tutorial dels alumnes. Durant l'assignatura també es realitzen dues sortides, una a la seu de la Fundació Sorigué (que conté una de les col·leccions d'art contemporani més importants d'Espanya) i la segona al Centre d'Art la Panera de Lleï

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

El programa està estructurat en dos Blocs, cada tema es treballarà durant 2 setmanes.

1- Transformació de la cultura i l'art del segle XX al XXI.

El site-specific.

La imatge plàstica i la imatge tecnològica.

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

2- Noves formes d'art.

El net-art.

Tecnologia i art robòtic.

Art, naturalesa i tecnologia-ODS (Objectius Desenvolupament Sostenible en l'art).

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.
- Estudi de diferents artistes fent èmfasi en el seu procés creatiu.
- Debats i reflexions entorn l'observació de diferents projectes artístics.
- Visita de professionals del context de l'art contemporani.
- 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 s'està desenvolupant i fer acta de seguiment de grup.

SOFTWARE AMB EL QUE PODEN TREBALLAR ELS ALUMNES:

Touchdesigner / Arduino / Processing

Adobe Indesign

TinckerCad / Autocad

3D Max Studio

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

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. La planificació és orientativa i pot haver-hi modificacions, ja que les sortides no tenen una data fixa abans de l'inici de curs.

SETMANA	BLOC	TEMÀTICA	DESCRIPCIÓ	Lliuraments
1	1	El site-Specific.	Sortida Museu Trepapat	
2	1	El site-Specific.	Treball Aula. Dinàmica de treball grupal.	FO
3	2	La imatge plàstica i la imatge tecnològica.	Transformació i canvi de paradigma en l'art del segle XX	
4	2	La imatge plàstica i la imatge tecnològica.	Moviments i referents culturals del segle XX i XXI.	
5	3	La tecnologia com a font de creació crítica i estètica.	Eines digitals de creació (Touchdesigner, Arduino, IA, VR, interacció, etc.).	
6	3	La tecnologia com a font de creació crítica i estètica.	Visita Artista internacional.	
7	4	El Net-Art.	Sortida FUNDACIÓ SORIGUÉ*	FO
8	4	El Net-Art.	Referents històrics Net Art	
9		Setmana de Parcials.		PRO1
10	5	Tecnologia i art robòtic.	Antecedents de la robòtica en la cultura.	

11	5	Tecnologia i art robòtic.	Referents art cibernètic.	
12		Tutories individualitzades.	Tutories individualitzades.	
13	6	Art, natura tecnologia. ODS en l'arte.	SORTIDA CENTRE D'ART LA PANERA*	FO
14	6	Art, natura tecnologia. ODS en l'arte.	Art i natura. Relacions multiespècies.	PRO2
15		Presentacions.	Exposició Projectes al Museu Trepapat,	P2
16		Setmana examens	Exàmen Final Teoria..	P1
17		Setmana examens		
18		Setmana tutories.		
19		Setmana examens recuperació	Exàmen recuperació.	RECUP.

Per a la correcta realització de l'assignatura, els estudiants han de tenir un quadern de notes o llibre d'anotacions que han de portar a totes les classes, on recolliran idees, anotacions de les exposicions, debats, reflexions, pegaran imatges, realitzaran esbossos, dibuixos i serà el seu diari de camp de l'assignatura.

***Algunes de les dates establertes en aquesta organització poden sofrir canvis depenent de la disponibilitat dels espais expositius.**

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	Activitats d'avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
P1	Examen Final Teoria assignatura (Setmana examens Nadal).	25%	No	No	Si	Si
PRO1	Projecte d'art digital pel Museu Trepapat	25%	No	Si	Si	No

PRO2	Projecte individual Llibre d'artista / Publicació.	25%	No	No	Si	No
FO	Fòrum de debat i discussions sobre les sortides a exposicions.	10%	No	No	No	No
P2	Presentació Oral Pública al Museu Trepapat dels treballs.	15%	No	Si	Si	No

La **NOTA_FINAL** es calcularà: (25% P1 + 25% P2, = 15%) + 25% PRO1 + 25% PRO2 + 10%FO.

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

En cas que **NOTA_FINAL** sigui inferior a 5, l'alumnat podrà realitzar un examen de recuperació durant el període indicat per les recuperacions a la web de l'EPS.

Si algun alumne ha de realitzar la recuperació, la **NOTA_FINAL** es calcularà amb la següent ponderació: Nota examen Recuperació 50% (amb nota mínima de 5) + PRO1 25% + PRO2 25%. Si l'estudiant no arriba a la nota mínima de 5, però la mitjana amb les pràctiques queda aprovada, la nota que restarà a l'expedient serà de 4.9.

*** **L'Avaluació Alternativa** a la qual es poden acollir estudiants que compleixin els requisits establerts a la normativa d'avaluació de la UDL, implicarà la realització d'un examen amb el 100% del contingut o marc teòric de l'assignatura, i a més s'haurà d'acomplir un projecte de creació artística a consensuar amb el professor. La ponderació serà: **NOTA FINAL** 50% Examen (nota mínima de 5) + 50 % Projecte artístic. En cas d'haver de recuperar l'assignatura es podrà realitzar l'examen de recuperació i la recuperació del projecte de creació artística. L'examen de recuperació tindrà una nota mínima de 5. En cas de no superar aquesta nota i que la mitjana amb les pràctiques quedi aprovada, la nota que restarà a l'expedient serà de 4.9 com s'estableix en la normativa d'avaluació.

Bibliografia i recursos d'informació

Bibliografia Obligatoria:

Haraway. D. (1985). Manifiesto Ciborg. Madrid, KAótica libros

Bauman, Z. (2017). El mundo Líquido. Paidós Iberica.

Bibliografia recomanada:

- Albarán, J. (2019). PERFORMANCE Y ARTE CONTEMPORÁNEO "DISCURSOS, PRÁCTICAS, PROBLEMAS".

Básicos Arte Cátedra.

- Alonso, C. (2019). *Recomposicions maquíniques*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Benjamin, W. (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, J.L. (2012). *Discursos sobre arte digital*. Málaga: Eumed.net.
- Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema*. Bilbao, Ediciones Consonni.
- 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.
- Scolari, C y Rapa, F. (2019). *Media Evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas*. Buenos Aires, La Marca editorial.

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 Trepal: <https://www.museutrepal.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/>