



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN MÚSICA
Programa de actividad académica



Denominación: Seminario de Artes Digitales					
Clave:	Semestre:	Campo de conocimiento: Tecnología Musical			No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria () Optativa (x) De elección ()		Horas		Horas por semana	Horas al semestre
Tipo: Teórico-Práctico		Teoría: 16	Práctica: 32	3	48
Modalidad: Seminario			Duración del programa: Semestral		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()
Actividad académica subsecuente: Ninguna
Actividad académica antecedente: Ninguna
Descripción de la actividad académica:
Objetivo general: Dar al alumno un conocimiento lo más amplio posible acerca de las diferentes disciplinas que componen el conjunto de las Artes Digitales. En su vertiente práctica, ofrecer un espacio para la realización por parte de los alumnos, y en forma individual o colectiva, de proyectos artísticos que integren la computadora, sensores y actuadores, audio, video, instalación, Internet u otros medios.
Objetivos específicos: El alumno tendrá al final del curso un conocimiento lo más amplio posible acerca de las diferentes disciplinas que componen el conjunto de las Artes Digitales. Asimismo realizará un proyecto artístico en este campo, será evaluado, opcionalmente, mediante un trabajo escrito.
Consideraciones metodológicas:

Índice temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Tipología y genealogía de las Artes Digitales	4	2
2	La tecnología informática como herramienta.	4	2
3	La tecnología informática como medio.	6	3
4	Temas y preocupaciones de las Artes Digitales	8	4
5	Realización de proyecto artístico o trabajo escrito final.	0	16
Total de horas:		22	26
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Tema y subtemas
1	Tipología y genealogía de las Artes Digitales.
	1.1 La frontera ausente: el problema de la taxonomía en las artes digitales. 1.2 Formas de arte digital. 1.2.1 Artes sonoras: Música electroacústica, radio arte, composición algorítmica, etc. 1.2.2 Artes visuales y del espacio físico: Gráfica por computadora, instalaciones, cine digital, video,

	animación por computadora, etc. 1.2.3 Artes escénicas: video danza, danza interactiva, teatro extendido, etc. 1.2.4 Artes de la información, las redes la virtualidad y del código.
2	La tecnología informática como herramienta.
	2.1 En artes sonoras: la computadora como herramienta universal para el audio. 2.2 En las artes visuales: edición fotográfica, gráfica digital, diseño 3D y escultura, etc.
3	La tecnología informática como medio.
	3.1 La música electroacústica frente al arte sonoro: recontextualización y expansión. 3.2 Variedades del arte sonoro, sus localidades y contexto. 3.3 Instalaciones. 3.4 Cine, video y animación. 3.5 Realidad virtual y realidad aumentada. 3.6 Arte Internet y redes nómadas. 3.7 Software art, code art.
4	Temas y preocupaciones de las Artes Digitales.
	4.1 Narrativa no lineal. Texto, hipertexto y ambientes narrativos. 4.2 Relación autorreferente con la tecnología. 4.3 Vida artificial, inteligencia artificial y agentes inteligentes. 4.4 Cuerpo e identidad. 4.5 Juego 4.6 Colaboración, apropiación, código abierto. 4.7 Bases de datos, visualización de datos, mapeo. 4.8 Telepresencia, telemática y telerobótica. 4.9 Política: táctica, activismo, intervención, parodia corporativa. Vigilancia y <i>hacktivism</i> . 4.10 Arte algorítmico.

Bibliografía básica:

Goldberg, Roselee, *Performance Art: From Futurism to the Present*, Thames and Hudson, 2001.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.

Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames and Hudson, 2008.

Bibliografía complementaria:

Creeber, Glen y Royston, Martin (eds.), *Digital Culture: Understanding New Media*, Open University Press, 2008.

Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.

Grau, Oliver (ed.), *MediaArtHistories*, MIT Press, 2010.

Greene, Rachel, *Internet Art*, Thames and Hudson, 2004.

Lovejoy, Margot, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, Routledge, 2004.

Wands, Bruce, *Art of the Digital Age*, Thames and Hudson, 2007.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	()
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: _____	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	()
Asistencia	()
Seminario	()
Otras:	(x)
<u>Realización de un proyecto artístico en el área de las Artes Digitales</u>	

Línea de investigación:

Artes Digitales.
Perfil profesiográfico: Maestría o doctorado en música, artes plásticas, o en un área tecnológica relacionada con las Artes Digitales. Experiencia en la realización de proyectos de arte, música, danza o performance digital.