



CURSO 2026-2027

MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMISARIADO DE ARTE DIGITAL

ÍNDICE

Información ESDI	4
1. Sobre ESDI	4
2. Coordinación del Máster	5
3. Direcciones y horario	5
4. Biblioteca	5
Normativa académica	6
1. Matriculación	6
2. Tipos de evaluación	6
3. Evaluación y sistema de calificaciones	6
4. Trabajos de curso	6
5. Tutorías	6
6. Prácticas de empresa	7
7. Normativa del Trabajo Final de Máster	7
Plan de estudios	12
1. Información de interés	12
2. Objetivos del Máster	12
3. Estructura del Máster	13

4. Estructura del plan de estudios	13
5. Módulos, asignaturas y créditos	13
6. Descripción de las asignaturas	16

INFORMACIÓN ESDI

1. SOBRE ESDI

ESDI nace en 1989 fruto del acuerdo entre más de 90 empresas del sector textil y entidades como el Ministerio de Industria, la Generalitat de Catalunya, el Gremi de Fabricants y el Consejo Intertextil Español, que impulsaron la creación de la primera Escuela Superior de Diseño Textil de España.

La escuela surge como respuesta a una necesidad real de la industria: incorporar el diseño a los procesos productivos como motor de innovación y competitividad. Ubicada en los Docks de Sabadell, un emblemático edificio industrial de principios del siglo XX, ESDI representa un ejemplo de recuperación del patrimonio industrial catalán. La transformación del espacio en campus universitario fue reconocida con el Premio Bonaplata de Restauración, consolidando un entorno único para el aprendizaje del diseño.

A comienzos de los años noventa, ESDI se convierte en un centro pionero al introducir el diseño en el ámbito universitario en España. En 1992 se adscribe a la prestigiosa Universidad Ramon Llull, siendo la primera escuela de diseño vinculada a una universidad del país. Este hito permitió que ESDI fuera también el primer centro en impartir la titulación oficial universitaria de Grado en Diseño. En el año 2000, ESDI se vinculó con la Escuela de Artes y Técnicas de la Moda EATM de Barcelona, la cual fue creada en 1968 por un grupo de fabricantes textiles y de colecciones de moda. Esta relación con la empresa y la industria textil es la razón de ser de las dos instituciones y de su fusión, y un pilar fundamental de su modelo educativo.

Hoy, ESDI mantiene una relación activa con empresas e instituciones, desarrollando proyectos reales, investigación aplicada e iniciativas vinculadas a la innovación, la sostenibilidad y el compromiso social. Fiel a su origen, la escuela forma profesionales capaces de pensar críticamente, integrar tecnología y actuar como agentes de transformación, entendiendo el diseño como una herramienta para imaginar y construir futuros posibles.



2. COORDINACIÓN DEL MÁSTER

CLARA LAGUILLO.

Es Doctora en Filosofía por la UAB y Licenciada en Humanidades (UAB), siendo la Cultura Digital una de sus especialidades. Su actividad engloba la gestión y coordinación de programas universitarios y de mediación, así como la docencia universitaria, la investigación, y, siempre que puede, también la curaduría. En este último ámbito, ha participado en procesos de comisariado, mediación, documentación, catalogación, programación y montajes de exposiciones (tanto presenciales como virtuales). Sus intereses e investigaciones giran en torno a las experiencias del tiempo en el contexto digital, y sobre ello versaron sus tesis (de máster y doctoral). Su tesis doctoral fue además una propuesta de comisariado, además de una deriva teórica. Sus actuales pesquisas siguen vinculadas al mismo ámbito temático y se dirigen a los malestares temporales y a las formas de resistencia que emergen en contextos artísticos y experimentales sobre todo. Además de coordinar el Máster Universitario en Comisariado de Arte Digital, imparte docencia en el Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (CITM-UPC). Entre sus prioridades profesionales se cuenta la atención a los cuidados interpersonales.

3. DIRECCIONES Y HORARIO

La docencia del Máster se realiza en la sede de ESDI en Sabadell:

ESDI Escuela Superior de Diseño
Avda. Marqués de Comillas, 81-83
08202 Sabadell, Barcelona
Tel: (+34) 93 727 48 19

Horario de apertura: de lunes a viernes, de 08:15h a 21h.

El horario del Máster es: martes, miércoles y jueves, de 18:00h a 21:00h.

Algunas sesiones de clases prácticas o teóricas se realizan en sedes artísticas de Barcelona puntualmente por visitas a centros o profesionales del sector.

4. BIBLIOTECA

El alumnado podrá utilizar la biblioteca de ESDI en Sabadell, previa formalización de la matrícula y la obtención de carnet de estudiante.

· Normativa:

1. Es posible recibir en préstamos hasta un máximo de 4 documentos.
2. Es posible disponer de los documentos durante 15 días.
3. Se pueden renovar hasta en dos ocasiones, siempre y cuando no estén en reserva. Se puede renovar llamando por teléfono.
4. En el caso del préstamo restringido se puede hacer una prórroga de un día más, siempre y cuando los ítems no hayan sido reservados.
5. La devolución de los libros fuera del plazo establecido implicará una sanción que consiste en exclusión del servicio de préstamo por un periodo de tres días por cada día de retraso.
6. En caso de pérdida del libro, el usuario está obligado a reponerlo por uno igual o de características similares o pagar un depósito.

· Fotocopias:

El Máster no facilita al alumnado fotocopias de los textos o libros indicados por los profesores o citados en las bibliografías. Los/as alumnos/as deberán gestionar las fotocopias por su cuenta. El material será proporcionado siempre que sea posible a través del campus virtual.

NORMATIVA ACADÉMICA

1. MATRICULACIÓN

La matrícula es el acto administrativo que formaliza la relación entre el estudiante y la Universidad para la realización de una actividad académica. El período ordinario de matriculación es en el mes de septiembre. El incumplimiento de este plazo conlleva una penalización económica. La matrícula se considera formalizada cuando secretaría valida la propuesta y lo comunica al estudiante. Esto implica la obligación de cumplir con la modalidad de pago seleccionada y la aceptación de la normativa económica y académica.

2. TIPOS DE EVALUACIÓN

Todas las asignaturas tienen 2 convocatorias en el curso académico matriculado. Cada asignatura tiene fechas de evaluación propias a lo largo del curso.

3. EVALUACIÓN Y SISTEMA DE CALIFICACIONES

1. La obtención del título de Máster Universitario exigirá que se hayan superado, a través del proceso de evaluación señalado en el plan de estudios del Máster, las materias obligatorias y optativas, actividades académicas, y el Trabajo Final de Máster.

2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes en cada una de las materias del programa formativo se expresará con calificaciones numéricas en función de la siguiente escala de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0,0 a 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 a 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 a 8,9 Notable (NT)
- 9,0 a 10 Sobresaliente (SB)

3. Los estudios de Máster finalizan con la elaboración y defensa pública de un Trabajo Final de Máster.

4. TRABAJOS DE CURSO

El alumnado del Máster podrá disponer de los equipos para las prácticas libres fuera del horario de clases.

5. TUTORÍAS

Las tutorías para proyectos serán llevadas a cabo por el profesor de cada asignatura cuando los proyectos sean encargos de evaluación, y habrá también tutorizaciones individuales por parte de la coordinación del máster. Posteriormente, cuando se enfoque el Trabajo de Final de Máster, se asignará una persona tutora a cada proyecto en función de su idoneidad temática, siguiendo criterios académicos. Los horarios de las tutorías individuales serán pactados con el alumnado, dentro de franjas horarias estipuladas desde el inicio de curso.

6. PRÁCTICAS DE EMPRESA

El Máster contempla la posibilidad de realización de prácticas en instituciones, centros de arte y culturales del ámbito público o privado, así como en empresas del sector en modalidad optativa para aquellos estudiantes que las elijan en su matriculación. Éstas serán fruto de una búsqueda realizada por el alumnado y co-gestionadas por alguien que tutorizará por parte del Máster y por parte de la institución de acogida. Esta modalidad optativa de prácticas es fruto de acuerdos de colaboración de ESDI con instituciones de los campos afines en el ámbito público y privado, tanto nacionales como internacionales. Estas prácticas son evaluadas al finalizar el periodo por un responsable de la institución de acogida.

7. NORMATIVA DEL TRABAJO FINAL DE MÁSTER

7.1 MARCO GENERAL

El Trabajo final del Máster (TFM) constituye el último registro pedagógico que permite evaluar los conocimientos y competencias adquiridos por el alumno/a a lo largo del Máster y debe garantizar que el alumno/a ha adquirido:

- a) el conocimiento de un campo de estudio específico y de la metodología asociada al mismo.
- b) la capacidad de realizar análisis críticos, evaluar y sintetizar ideas nuevas y complejas.
- c) la capacidad de comunicar los resultados de su trabajo científico, cultural o social a la comunidad académica y profesional.

La defensa del TFM es de carácter público (abierto a cualquier persona interesada).

7.2 ETAPAS DE SEGUIMIENTO DEL TFM

7.2.1 ETAPA 1: PROPUESTA DEL TFM (FICHA DE PROPUESTA DE TFM)

El alumno deberá presentar en el plazo que se le indique su Ficha de propuesta de TFM con el formato normativizado y con el visto bueno del tutor elegido.

El desarrollo de la propuesta será responsabilidad del alumno/a. La actividad esencial del TFM es la investigación, junto con actividades de formación específica y transversal. Los estudiantes deberán concebir conceptualmente y desarrollar una memoria que detalle las diversas etapas y procesos necesarios para llevar a cabo un proyecto de investigación que se pueda entender como un comisariado de arte digital.

La existencia de diferentes ámbitos en los que el alumno/a puede desarrollar su actividad profesional conlleva plantear el trabajo final del Máster de manera personalizada. En consecuencia, queda a la elección del estudiante el trabajo sobre el que desea investigar siempre y cuando esté relacionado con el ámbito del Máster, es decir, el comisariado, las artes mediales y/o las aplicaciones de las nuevas tecnologías en contextos artísticos/culturales. Los trabajos deberán aportar propuestas innovadoras y creativas, planteamientos que deberán definir y defender el alumno/a ante el tribunal de calificación que se le haya asignado.

Cada Trabajo Final de Máster tendrá un tutor asignado, escogido por el alumno/a con la ayuda/acompañamiento de la coordinación del máster, idealmente entre el profesorado de la escuela. Excepcionalmente, el alumno/a podrá proponer tutorizaciones externas a ESDi, si el tema lo precisa.

Un mismo tutor podrá dirigir, como máximo, cinco proyectos simultáneamente. El tutor manifestará su aceptación firmando la Ficha de Propuesta de TFM que el alumno/a ha de elaborar y presentar a la Coordinación Docente. A partir de la aceptación por parte del tutor se establecerá un plan de tutorías individualizadas a lo largo del tiempo restante del curso académico para acompañar y guiar al alumno/a en la elaboración de su TFM.

7.2.2 ETAPA 2: SUPERVISIÓN

La supervisión del trabajo estará a cargo del tutor. Las responsabilidades del tutor del proyecto son:

- a) Asistir al alumno/a en la definición del tema de su proyecto.
- b) Asistir al alumno/a en solucionar los diferentes aspectos relacionados con la investigación y en establecer los detalles concretos de la misma, así como los medios requeridos y, en su caso, el diseño experimental.
- c) Comunicar al alumno/a cualquier norma o aspecto ético que puedan tener relación con su investigación.
- d) Acordar el plan de supervisión del trabajo y planificar entre 3 y 5 reuniones.
- e) Asesorar al alumno/a en su investigación, en general, y en la preparación del proyecto final, en particular.
- f) Leer, corregir y comentar el manuscrito del TFM con anterioridad a la fecha pactada para la entrega, siempre que el alumno/a le haya proporcionado el ejemplar con una antelación razonable.
- g) Asegurarse de que el alumno/a conoce los requerimientos administrativos y académicos para la defensa del TFM, así como los límites temporales correspondientes a todo el proceso.
- h) Un tutor puede renunciar a la autorización de un TFM con razones justificadas y por escrito. En este caso la Coordinación Académica debe proponer al estudiante un nuevo tutor.
- i) El tutor se reserva el derecho de aceptar o no la presentación del proyecto a la defensa final delante del Tribunal de Calificación. El tutor entregará a la Coordinación Académica una ficha de evaluación del alumno/a en la elaboración de su TFM.
- j) Aunque el documento final del tutor establezca su oposición a la presentación del TFM, el alumno/a es libre de ejercer su derecho a defenderlo frente al tribunal.
- Responsabilidades del alumno/a:
 - a) El único responsable del contenido del proyecto es el alumno/a.
 - b) Cumplir con las actividades formativas del Máster y con las actividades acordadas con su tutor.
 - c) Presentar al tutor el trabajo realizado con el formato y plazos acordados previamente.
 - d) Cumplir los requisitos de seguridad en el trabajo o cualquier otro específico que exista en el lugar donde desarrolle su investigación.
 - e) Cumplir con las normas de carácter ético establecidas por la Institución.
 - f) Presentar el borrador del proyecto de investigación al tutor con una antelación razonable a la fecha pactada para la presentación, para su última revisión.

g) En el caso que el alumno/a decida cambiar de tutor a la mitad del proceso del TFM, tendrá que hacerlo por escrito explicitando los motivos en un documento que entregará a Coordinación Docente e inscribirá al registro de la Secretaría Académica.

7.2.3

ETAPA 3: DOCUMENTOS A PRESENTAR

El alumno/a deberá presentar obligatoriamente la documentación de su TFM en formato digital en la correspondiente tarea del campus virtual (Classlife). Opcionalmente, si lo considera necesario, podrá entregar en Secretaría materiales físicos (maquetas, prototipos, etc.) que le convenzan para ilustrar su defensa del TFM en la fecha en que esta se produzca.

- La portada del proyecto ha de hacer constar que se trata de un trabajo final de Máster, el título (y subtítulo, si procede), el autor, el tutor, el nombre del Máster, la facultad, la universidad, año.
- El texto usará tipografía claramente legible de mínimo 11 puntos e interlineado de 1,5 y se entregará en formato pdf.
- El trabajo será redactado en cualquiera de los idiomas oficiales en Cataluña o en inglés. Excepcionalmente, la dirección del Máster podrá autorizar la redacción en otro idioma si hay motivos justificados por razones académicas.
- Las referencias bibliográficas se expresarán con la normativa APA o Chicago. Puede consultarse en este [link](#).
- Fecha de entrega: El alumno/a tendrá que subir a la Tarea correspondiente de Classlife y los documentos digitales que conformen su TFM dentro de la fecha límite que se le indique para la correspondiente convocatoria. La entrega deberá realizarla también por correo electrónico a la coordinación del programa.
- Nota importante: por la entrega del proyecto se entiende toda la documentación, con la única excepción del material preparado para la defensa ante el tribunal.
- No se aceptará bajo ninguna circunstancia ninguna entrega fuera de plazo.

7.2.4

ETAPA 4: SESIONES DE PRESENTACIÓN DEL TFM Y DELIBERACIÓN

- Las sesiones de defensa y deliberación se desarrollarán de acuerdo con las pautas siguientes:
 - a) Constitución del tribunal: el formato de presentación del TFM es presencial o via Google Meet con suficientes minutos de antelación.
 - b) Defensa del proyecto: cada alumno/a dispondrá de un máximo de media hora, distribuida de manera que la exposición oral del alumno/a no exceda de veinte minutos y que el resto del tiempo se destine a responder a las preguntas que puedan plantear los miembros del Tribunal.
- Idioma a utilizar: El proyecto será defendido en cualquiera de los idiomas oficiales en Cataluña o en inglés. Excepcionalmente, el Tribunal de Calificación podrá autorizar la defensa en otra lengua si hay motivos justificados académicamente y siempre que todos los miembros del tribunal que la han de evaluar hayan hecho constar su conformidad.
- Preguntas del Tribunal: Las preguntas de los miembros del tribunal deberán dirigirse al alumno/a, una vez finalizada su presentación, y de-

berán tener la máxima precisión posible y ajustarse al tiempo y a la metodología propia de un acto académico de estas características.

En ningún caso las preguntas pueden dar lugar a un diálogo entre los profesores. Se deberán reservar sus propuestas y opiniones para la fase de deliberación.

- Circunstancias que pueden afectar a la presentación del alumnado:
 - Si el alumno/a llega con un retraso máximo de 15 minutos en la presentación de su proyecto, se le permitirá hacer la presentación en los minutos que le queden.
 - Si un alumno/a llega con un retraso superior a los 15 minutos, no se autorizará la presentación y se le calificará como “No presentado”.
 - Si los motivos del retraso o la ausencia son un impedimento o una causa grave (justificada con la documentación que sea pertinente), esta circunstancia no incidirá en la calificación del proyecto. En caso contrario, el tribunal decidirá de qué manera repercute esta eventualidad en la calificación del proyecto.
- Tribunal de calificación:
 - El Tribunal estará integrado, como mínimo, por 3 miembros. En ningún caso el tribunal podrá actuar con menos de 3 miembros. Uno de estos miembros puede ser un especialista externo invitado.
 - El tutor del proyecto no podrá formar parte del tribunal, pero podrá informar sobre el TFM por un tiempo máximo de 5 minutos.
 - En caso de renuncia por causa justificada de un miembro titular del tribunal, el presidente procederá a sustituirle por el suplente correspondiente, y lo comunicará a la dirección del Máster.
 - En la vertiente investigadora, todos los miembros del tribunal deben ser doctores con experiencia investigadora acreditada. Se considera automáticamente acreditada la experiencia investigadora de todos los profesores universitarios o investigadores que pertenezcan a centros de investigación públicos o privados. La dirección del Máster podrá considerar otros casos de manera excepcional.
- Funciones de los miembros del Tribunal:
 - a) Realizar una lectura global de los proyectos que le correspondan, previa a las sesiones de defensa, con el fin de valorar adecuadamente y formular las preguntas que considere pertinentes.
 - b) Asistir a las sesiones de presentación de los proyectos y a las sesiones de deliberación, que se harán a puerta cerrada.
 - c) Consensuar la calificación de los TFM y firmar las actas de evaluación, así como entregar los informes específicos que se refieren a cada trabajo.
- Competencias del Presidente del Tribunal:
 - a) Moderar el desarrollo de las reuniones del tribunal, de manera que se ajusten a la normativa correspondiente a los proyectos.
 - b) Buscar el consenso de los componentes del tribunal ante posibles situaciones de desacuerdo y, llegado el caso, tomar decisiones en forma de voto de calidad.
- Calificación del proyecto: El Trabajo Final de Máster será valorado por el Tribunal de Calificación de la siguiente manera:
 - Marco teórico (20%).
 - Metodología de investigación (10%).
 - Propuesta práctica-curatorial (20%).
 - Reflexión crítica (20%).
 - Aspectos formales (10%).
 - Evaluación global del trabajo y defensa del TFM (20%).

La nota otorgada por el Tribunal de Calificación será inapelable, y constituirá el 85% de la nota final del trabajo. El 15% restante corresponderá a la valoración (mediante rúbrica) realizada por la persona que habrá tutorizado el trabajo.

· Convocatorias del TFM: El Trabajo Final del Máster (TFM) tiene dos convocatorias que serán consignadas en el calendario académico del curso. Para poder defender públicamente el TFM el alumno deberá haber superado los 45 créditos ECTS restantes que configuran el Máster. El alumno/a que suspenda el TFM en la 1ª convocatoria tiene derecho a presentarse en la 2ª convocatoria. El alumno que decida presentar su TFM en la 2ª convocatoria y suspenda el TFM, deberá de matricularse nuevamente de 15 créditos ECTS correspondientes al TFM y presentarlo en un siguiente curso.

· Revisión de nota: Una vez utilizada la segunda convocatoria y después del comentario de notas, en caso de discrepancia el alumno/a tiene derecho a solicitar a la dirección de coordinación académica revisión de la nota. No se puede pedir reclamación de nota si el alumno/a no ha agotado las dos convocatorias correspondientes al año académico en curso. Las solicitudes sólo se aceptarán en un plazo máximo de siete días, a partir del comentario de notas. Si después de haber hablado con el presidente del tribunal el alumno/a no está de acuerdo con su nota, puede solicitar a la secretaría académica del centro el documento “Solicitud de reclamación (administrativa) sobre las calificaciones”. Allí el alumno/a expondrá los motivos por los que demanda la reclamación de nota y entregará la solicitud de revisión a la Directora de coordinación académica. La Dirección Académica abrirá un expediente informativo sobre el caso, que pasará a la Comisión académica. La Comisión académica valorará si la reclamación está fundamentada o no. En caso negativo, la comisión de Coordinación académica comunicará al alumno/a que se ha desestimado su reclamación. En caso afirmativo se procede a convocar un Tribunal especial formado por tres profesores en competencias en la materia a revisar. (En ningún caso, estos profesores podrán ser los profesores que han calificado en primera instancia al alumno/a). La celebración de este tribunal se llevará a cabo dentro de los 15 días hábiles después de la aprobación de la constitución del Tribunal Especial por parte de la Comisión de Coordinación Docente. El Tribunal volverá a calificar nuevamente el trabajo de manera objetiva, teniendo en cuenta la documentación aportada por la Comisión académica: expediente del alumno/a, informe del tutor y el informe del presidente del tribunal. El Tribunal especial, si lo cree conveniente, citará al alumno/a y a quien haya tutorizado para posibles consultas.

PLAN DE ESTUDIOS

1. INFORMACIÓN DE INTERÉS

- Welcome day: 1 de octubre de 2026.
- Fechas año académico: del 1 de octubre de 2026 al 1 de julio de 2027.
- Horario: martes, miércoles y jueves de 16h a 20:30h.
- Modalidad: Presencial en ESDI Sabadell (C/ Marquès de Comillas 81-83, 08202 Sabadell, Barcelona).
- Idioma: Español (100%).
- Titulación obtenida: Máster Universitario en Comisariado de Arte Digital, titulación oficial universitaria expedida por la Universidad Ramon Llull.

2. OBJETIVOS DEL MÁSTER

- Gestionar exposiciones y eventos culturales y transmitirlos conceptualmente y formalmente al público interesado.
- Adquirir sensibilidad estética para plantear y abordar las problemáticas contemporáneas y aquellas vinculadas con el arte digital.
- Dominar históricamente los principios, concepciones y argumentaciones de las principales teorías contemporáneas sobre arte digital.
- Utilizar los recursos teóricos, metodológicos y epistemológicos para llevar a cabo una investigación y/o la formulación de pensamiento crítico en torno al arte digital.
- Utilizar correctamente las herramientas lexicográficas y de análisis crítico de proyectos artísticos actuales para redactar los proyectos expositivos y de investigación.
- Conocer técnica y conceptualmente las obras de arte de soporte cibernético y en redes informáticas y su proyección en el terreno del arte.
- Aplicar las técnicas necesarias para la recogida de información de diferentes fuentes bibliográficas en el ámbito del arte.
- Definir teóricamente los problemas de investigación en arte y humanidades, y determinar el tipo de análisis que debe aplicárseles e interpretar los resultados obtenidos.
- Hacer uso de las herramientas estadísticas, procesamiento digital de imágenes y gestión de la información en el ámbito del arte y/o diseño.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica del desarrollo de proyectos de investigación del sector artístico.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, en contextos de investigación.
- Saber comunicar conclusiones y conocimientos, y las razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados sin ambigüedades.
- Adaptarse al permanentemente cambiante contexto de producción internacional de arte digital.
- Formular soluciones creativas e innovadoras a los problemas planteados en la práctica curatorial del arte digital, integrando además aspectos pertinentes a la responsabilidad social y ética.

3. ESTRUCTURA DEL MÁSTER

El número de créditos del Máster Universitario en Comisariado de Arte Digital es de 60 ECTS, a cursar en un año académico. El plan de estudios se divide entre 201 horas de docencia, 30 horas de seminarios y 10 horas de visitas a espacios como Hangar, IDEAL, L'Estruch, La Virreina Centre de la Imatge o Centre d'Arts Santa Mònica, ente otros. El máster se completa cuando se han realizado 31 créditos obligatorios, 14 créditos optativos y 15 créditos de TFM.

4. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

TIPO DE MATERIA	ECTS
Obligatorias	31 ECTS
Optativas (ofertadas)	28 ECTS
Optativas a cursar	14 ECTS
Trabajo Final de Máster	15 ECTS
Total	60 ECTS

5. MÓDULOS, ASIGNATURAS Y CRÉDITOS

MÓDULO 1: TEORÍAS CRÍTICAS Y ESTÉTICA: PERSPECTIVA HISTÓRICA (15 ECTS)

Introducción a las Teorías Contemporáneas	3 ECTS
Cultura Digital y Transformaciones Sociales	4 ECTS
Visión y Análisis del Recorrido Histórico del Media Art	4 ECTS
Teorías Estéticas y Nuevos Medios	4 ECTS

MÓDULO 2: APROXIMACIONES AL EJERCICIO CURATORIAL (10 ECTS)

La Exposición y sus Formatos Alternativos	3 ECTS
Teoría y Práctica del Comisariado	4 ECTS
Materiales y Tecnologías	3 ECTS

MÓDULO 3: CONTEXTOS Y PROCEDIMIENTOS (6 ECTS)

Gestión Económica y Legal del Proyecto	3 ECTS
Seminario sobre Conservación y Archivo	3 ECTS

MÓDULO 4: TRABAJO FINAL DE MÁSTER (15 ECTS)

Trabajo Final de Máster	15 ECTS
-------------------------	---------

MÓDULO 5: DESARROLLO DE PROYECTOS DE COMISARIADO - OPTATIVO RECORRIDO PROFESIONALIZADOR

Taller de Escritura Crítica: Análisis del Lenguaje del Arte	3 ECTS
Idea, Planificación y Desarrollo de Proyectos Culturales	3 ECTS
Seminario sobre Prácticas y Gestión de Comisariado	3 ECTS

MÓDULO 6: PRÁCTICAS EN INSTITUCIONES Y CONTEXTOS CULTURALES - OPTATIVO RECORRIDO PROFESIONALIZADOR

Prácticas en Instituciones y Contextos Culturales	5 ECTS
---	--------

MÓDULO 7: METODOLOGÍA DEL TRABAJO CIENTÍFICO - OPTATIVO RECORRIDO INVESTIGADOR

Fundamentos del Método Científico y sus Métodos de Trabajo	4 ECTS
Metodologías de Investigación Aplicadas a las Ciencias Sociales y Humanidades	3 ECTS
Investigaciones Socioculturales del Arte y Diseño en Nuevos Medios	4 ECTS

MÓDULO 8: COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE TRABAJOS CIENTÍFICOS - OPTATIVO RECORRIDO INVESTIGADOR

Metodologías de la Escritura Académica y sus Publicaciones	3 ECTS
--	--------

6. DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS

6.1 TEORÍAS CRÍTICAS Y ESTÉTICA: PERSPECTIVA HISTÓRICA

6.1.1 INTRODUCCIÓN A LAS TEORÍAS CULTURALES CONTEMPORÁNEAS

COMPETENCIAS

1. Conocer las corrientes fundamentales del pensamiento contemporáneo, a partir del recorrido temático planteado por la asignatura.
2. Introducirse en la lectura de textos capitales del pensamiento contemporáneo.
3. Adquirir capacidad crítica y recursos para pensar por cuenta propia las prácticas artísticas actuales.)

OBJETIVOS

Su objetivo es reflexionar sobre algunas de las problemáticas del presente, como el feminismo, las tecnologías de vigilancia, la emergencia climática, la materialidad de lo digital, el uso de los datos masivos y el uso de las tecnologías digitales en los formatos culturales contemporáneos. Los temas serán abordados a través de algunas lecturas, clásicas y contemporáneas, pero también desde las propias prácticas artísticas.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. La reproductibilidad técnica en la era de los NFTs.
¿Walter Benjamin aún presente? La vigencia del concepto de aura en las prácticas artísticas de hoy. Estatutos estéticos, sociales e históricos de lo artístico. Estética vs mercado.
2. De la industria cultural al *databased art*.
Industria Cultural. Racionalidad técnica como racionalidad de dominio. Guy Debord revisitado: sociedad del espectáculo. Representación autónoma como nueva alienación. Prosumers o el autor como productor.
3. Tecnologías y vigilancia.
De las sociedades disciplinarias a las sociedades de control. La pérdida del espacio público y la producción del miedo. Proyectos artísticos que trabajan en esta línea.
4. Crisis ecosocial.
Antropoceno o capitaloceno. Prácticas de denuncia y resistencia. Hacia una nueva imaginación eco-social. Proyectos artísticos que trabajan esta temática.
5. Arte, feminismo(s) y tecnología.
El uso de la tecnología desde una perspectiva feminista. Imaginarios ciborg y ciberfeministas. Proyectos artísticos que trabajan desde y en esta perspectiva.

METODOLOGÍA

La asignatura se impartirá en clases teóricas de tres horas de duración. Se trabajarán en clase las distintas unidades del programa y la exposición se acompañará con proyección de material visual. Los temas estarán a cargo de las profesoras.

EVALUACIÓN

Se evaluará la realización de un trabajo escrito que consistirá en la elaboración de un marco conceptual a partir de uno de los bloques temáticos de la asignatura, que dé pie (sin desarrollarlo) a una selección de proyectos artísticos. Extensión 3 páginas, letra Arial 12, párrafo interlineado sencillo. Ejercicio escrito: 90 % de la nota. Participación y asistencia: 10% de la nota.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, Taurus, Madrid, 1973.
- Benjamin, Walter. *El libro de los pasajes* (1a ed. 1939), Akal, Madrid: 2005
- Entrevista de Valentina Tanni a Pau Waelder. *The challenges of digital art market beyond the nft boom*. Recurso online: <https://www.pauwaelder.com/thechallenges-of-the-digital-art-market-beyond-the-nft-boom/>
- Adorno, Theodor; Horkheimer, Max. *La Industria Cultural. Ilustración como engaño de las masas*. En *Dialéctica de la Ilustración*, Akal, Madrid, 2007.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*, Castellote Editor, Madrid, 2003.
- Deleuze, Gilles. *Post-scriptum sobre las sociedades de control*, 2006. En Línea: <http://journals.openedition.org/polis/5509>
- De Vicente, José Luis. *Anonimízate*. CCCB, Barcelona, 2014. En Línea: <https://www.cccb.org/es/publicaciones/ficha/anonimizate/46958>
- G. Díaz, Paloma. *Prácticas artísticas y tecnologías de vigilancia 2001-2010*. Universitat de Barcelona, Barcelona, 2013. En línea: https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/PGD_TESIS
- G. Díaz, Paloma. Blog *Uncovering Ctrl. Media Art-Control-Privacy-Surveillance* <https://uncovering-ctrl.blogspot.com/>
- AA.VV. *Artnodes 29: Ecologies of the imagination* (Guest Editor: Marina Garcés), Barcelona, 2022. En línea: <https://raco.cat/index.php/Artnodes/issue/view/30151>
- Haraway, Donna. *Las historias de Camille: los niños del compost*. En: *NÓ-MADAS* 47, octubre de 2017, Colombia, Universidad Central. En línea: <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n47/0121-7550-noma-47-00013.pdf>
- Moore, Jason. *El capitalismo en la trama de la vida*. Madrid, Traficante de Sueños, 2020. En línea: https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/PC_22_MOORE_web.pdf
- Muñoz, Emilio Santiago; Herrero, Yay; Riechmann, Jorge. *Petróleo*. Arcadia, Barcelona, 2018.
- Tanuro, Daniel. *El imposible capitalismo verde*. Madrid, Viento Sur, 2012.
- Herrero, Yayo; Pascual, Marta. *Cambiar las gafas para mirar el mundo*. Madrid, Libros en acción, 2009. En línea: <https://es.scribd.com/document/80147213/Cambiar-las-gafas-para-mirar-el-mundo> & https://www.ecologistasenaccion.org/wp-content/uploads/adjuntos-spip/pdf/libro_gafas_intro_y_cap-6.pdf
- Haraway, Donna. *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Madrid, Cátedra, 1991. En línea: <https://cursosupla.files.wordpress.com/2015/03/haraway-d-manifiesto-paracyborgs-1990.pdf>
- Montero, Valentina. “Aportaciones feministas en la relación entre arte y tecnología”, *AISTHESIS* N° 52, 2012. En línea: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/aisthesis/n52/art22.pdf>
- Zafra, Remedios; López Pelliza, Teresa. *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona, Holobionte, 2019.
- Zafra, Remedios. “REDES Y (CIBER)FEMINISMOS. La revolución de la representación de derivó en alianza”, *Revista Dígitos*, 2018. En línea: <https://revistadigitos.com/index.php/digitos/article/view/116>
- Zafra, Remedios. “ARTE, FEMINISMO Y TECNOLOGÍA. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación”, *Revista Quaderns de Psicologia*, 2014. En línea: <https://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/v16-n1-zafra>

6.1.2 CULTURA DIGITAL Y TRANSFORMACIONES SOCIALES

COMPETENCIAS

1. La capacidad de comprender críticamente las transformaciones que las nuevas tecnologías han generado en la sociedad actual, particularmente en la cultura popular, en la relación entre individuo y nuevas relaciones sociales, así como las relaciones mediadas y mediatizadas.
2. Una visión compleja de las dinámicas sociales en torno a la imagen y de las tecnologías de representación y auto-representación, tanto individuales como colectivas.
3. Un vocabulario para expresar cuestiones relacionadas a la representación visual y la crítica social en relación al contexto histórico, económico y político.

OBJETIVOS

Su objetivo es analizar las transformaciones que se han producido en la sociedad tras la irrupción y popularización de la tecnología digital en la década de los 90, tanto a nivel de la cultura popular, como en las relaciones sociales y las formas de imaginación colectiva. Se presentarán estas cuestiones desde dos puntos de vista complementarios: el primero, basado en la relación entre el arte y la política de las sociedades conectadas, definiendo el marco en el que se dan prácticas de conflicto simbólico y nuevas formas de activismo; el segundo, abordando algunos de los cambios estructurales en el sujeto, la comunidad y el entorno desde la perspectiva de la experiencia temporal.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. De la linealidad a la multitemporalidad: la pixelación del tiempo.
2. (No) espacio y (no) tiempo: procesualidades y lo simultáneo como tendencia.
3. Cibercultura, nuevas materialidades y responsabilidad tecnológica.
4. Arte y política en las sociedades conectadas I.
5. Arte y política en las sociedades conectadas II.
6. Activismo y acción comunicativa.

METODOLOGÍA

Clases magistrales y debate sobre proyectos y experiencias concretas.

EVALUACIÓN

La evaluación se basará en un ejercicio final pero se valorarán positivamente las discusiones abiertas durante las clases. El ejercicio final consistirá en la entrega de un mapa conceptual que refiera alguno de los bloques de la asignatura, que idealmente sirva a la estudiante de disparador para el proyecto de TFM.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Adorno, Th.; Horkheimer, M.; *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana, 1988.
AGAMBEN, Giorgio; *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona: Anagrama, 2015.
Alsina, Pau, *Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista en las artes*, Revista ArtNodes num. 14, 2014.
BERARDI, “BIFO”, F.; *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: La Caja Negra, 2018.
Bishop, Claire (Ed.). *Participation*. Cambridge: The MIT Press, 2006.
Bourriaud, Nicholas. *Estética Relacional*, trad. Cecilia Beceyro y Sergio Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.

Braidotti, Rosi, *Lo Posthumo*, Barcelona: Gedisa S.A., 2020.
Broncano, Fernando. *Cultura es nombre de derrota. Cultura y poder en los espacios intermedios*, Salamanca: Editorial Delirio, 2018.
Cuesta, Mery. *La Rue del percebe de la cultura y la niebla de la Cultura Digital*, Bilbao: Consonni, 2015.
Debray, R.; *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada de Occidente*, Barcelona: Paidós Comunicación, 1994.
Gianetti, Claudia. *El espectador como inter-actor. Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia.
Han, B-Ch.; *En el enjambre*, Barcelona: Herder, 2018.
LESSIG, L.; *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. Nueva York: The Penguin Press, 2004.
Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.
Mirzoeff, Nicholas. *Cómo ver el mundo*. Paidós, 2016, Barcelona.
Moholy-Nagy, Lázsló. *Vision in motion* (1947).
Rancière, Jacques. *El espectador emancipado*. Madrid: Ellago, 2010.
Sadin, E. *La siliconización del mundo*. Buenos Aires: La Caja Negra, 2018.
YÚDICE, George; *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa, 2002.

6.1.3 VISIÓN Y ANÁLISIS DEL RECORRIDO HISTÓRICO DEL MEDIA ART

COMPETENCIAS

1. Evaluar y analizar las obras más representativas de la historia del Media Art, así como ser capaz de interpelar a la imagen para extraer conclusiones que permitan abrir los múltiples significados que alberga la obra de arte.
2. Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos. Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico.
3. Identificar y argumentar las causas y los contextos. Analizar las características socio-culturales del propio ámbito disciplinario y personal para tenerlas en cuenta de un modo constructivo.

OBJETIVOS

Existe una larga y fértil historia de las interrelaciones entre arte, ciencia, tecnología y sociedad (ACTS). El llamado Media Art, dentro del cual podemos encontrar las prácticas más actuales de Arte Digital, se inscribe en esta larga y a menudo poco conocida tradición histórica. La separación de saberes y disciplinas, relatos, materialidades y discursos, así como de prácticas en compartimentos aislados y faltos de visión integral acorde con los retos actuales de nuestro mundo, hace necesaria la puesta en valor de una historia de historias que pongan en relación los diferentes contextos en los que las prácticas ACTS se han originado (y siguen originándose) desde los tiempos más remotos hasta la más candente actualidad. Los contenidos temáticos de la presente asignatura nos acercarán a una visión histórica, integral y crítica, de aquellas manifestaciones artísticas que se han visto directa o indirectamente inspiradas, así como han surgido a raíz de las últimas décadas de desarrollos tecnológicos y descubrimientos científicos. Partiendo de una visión y perspectiva histórica de largo recorrido trazaremos cortes históricos transversales basados en aproximaciones conceptuales alrededor del cruce de disciplinas científicas y tecnológicas con las diferentes artes.

Esta aproximación constructivista de la historia como herramienta fundamental para la elaboración de discursos y prácticas curatoriales en el contexto del Máster se basará en una selección de estudios de caso relevantes para la extracción de aprendizajes clave. Cada uno de los puntos del temario de la asignatura se basará en una selección de lecturas fundamentales, comentarios y visionados de obras, así como en las actividades realizadas en el aula de manera individual y colectiva.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción.
Marco histórico-teórico de las interrelaciones entre Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad (ACTS).
2. Las relaciones históricas ACTS.
Relaciones históricas entre Arte y Ciencia (en particular, Física y Matemáticas).
3. Arte e informática.
Calculabilidad: arte, digitalidad y computación.
4. Arte e informática II.
Cognición: arte e inteligencia artificial.
5. Arte y Realidad Virtual, Realidad Aumentada.
Virtualidad y realidad.
6. Arte y telecomunicaciones.
Redes Distribuidas: arte y telemática.
7. Arte y robótica.
Corporalidad: arte y robótica.
8. Arte, biología y tecnología.
Organicidad: arte, biología y tecnología.

METODOLOGÍA

Clases magistrales y debate sobre proyectos y experiencias concretas.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua, poniendo en valor las presentaciones individuales y participación en clase así como el trabajo final. Se trabajará tanto con la bibliografía recomendada como con textos seleccionados y materiales didácticos facilitados en la clase. Al final del curso, el/la alumno/a tendrá que presentar un pequeño trabajo escrito y/o oral que ponga en relación la importancia de la contextualización histórica de las ACTS y el tema escogido por cada alumno en su TFM. Se tendrá en especial cuenta la participación (no confundir con asistencia) en clase.

- Características formales de la entrega: ensayo histórico; 3000 palabras, con bibliografía y citación completa.
- Contenido: Contextualización histórica del tema del TFM con el objetivo de integrar la perspectiva histórica de las ACTS como un recurso fundamental para cualquier proyecto de comisariado vinculado a las artes digitales.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ALSINA, Pau (2022). *Focus: Inteligencia Artificial y Creación*. En V.V.A.A. Anuario AC/E 2022 de Cultura Digital. Acción Cultural Española. ISBN: 978-84-17265-28-1

ALSINA, Pau, RODRIGUEZ, Ana. & HOFMAN, Vanina (2018). *Becoming of Media Archaeology: paths, knowledge and methodologies*. Artnodes Journal: Node 21.

ALSINA, Pau (2016). *La materialidad performativa de las interfaces: hacia una aproximación ético-ontoepistemológica*. En Martínez, T. Marzo. JL. Interface Politics. Pp: 27-37. ISBN: 978-84-617-5132-7.

ALSINA, Pau. HOFMAN, Vanina. (2015) “*Machines Agency in the Construction of Media Arts Memory*” in Smite,R. Manovich, L. Smits, Raitis. (ed) Data Drift. Archiving Media and Data Art in the 21st Century. Riga: Latvia. ISBN-13: 978-9934843433.

ALSINA, Pau. RENNO, Raquel (2012) “*On creating Life and discourses about Life: Pests, monsters and Biotechnological Chimeras*”, dentro de Wolfgang Sützl, Theo Hug (Eds.) “*Activist Media and Biopolitics*”. Viena: University of Innsbruck Press. ISBN: 978-3-902811-04-2.

ALSINA, Pau (2007). *Arte, Ciencia y Tecnología*. Editorial UOC: Barcelona.

ASCOTT,Roy (2003) *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*. California: University of California Press.

BAIGORRI, Laura. CILLERUELO, Lourdes (2006). *NET.ART. Prácticas Estéticas y Políticas en la Red*. Madrid: Brumaria 6.

BODEN, Margaret (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press.

BODEN, Margaret & EDMONDS, Edward.(2011). *A Taxonomy of Computer Art. In From Fingers to Digits: An Artificial Aesthetic*; MIT Press: Cambridge.

BODEN, Margaret & EDMONDS, Edward. (2009). *What is generative art? Digital Creativity*.

BREA, José Luis (2007). *Cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: GEDISA Editorial.

BREA, José Luis (2010) *Las 3 eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: AKAL.

BROECKMANN, Andreas (2016). *Machine Art in the Twentieth Century*. MIT Press.

BURBANO, Andres.; WEST, Rachel. (Eds.) (2020) *AI, Arts & Design: Questioning Learning Machines*. Artnodes, 26, 5–13.

CASACUBERTA, David (2003). *Creación Colectiva*. Barcelona: Gedisa.

COUCHOT, Edmond (1998). *La technologie dans l’art, De la photographie à la réalité virtuelle*. Paris: Jacqueline Chambon.

CILLERUELO, Lourdes (2001). *Arte de Internet. Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Bilbao: UPV.

CRAWFORD, Kate.(2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*; Yale University Press: New Haven, CT, USA.

CUBITT, Sean (1998). *Digital Aesthetics*. London: Sage.

DANIELS, Dieter. (et al.) (2004). *Medien Kunst Netz 1 / Media Art Net 1: Medienkunst Im Überblick / Survey Of Media Art*. Viena: Springer Verlag Gmbh.

DANIELS, Dieter (et al.) (2005). *Medien Kunst Netz 2 / Media Art Net 2: Thematische Schwerpunkte / Key Topic*. Viena: Springer Verlag Gmbh.

GIANNETTI, Claudia (2002). *Estética Digital*. Barcelona: l’Angelot.

GRAU, Oliver (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press.

IGLESIAS, Ricardo. (2016). *Arte y robótica: La tecnología como experimentación estética*. Ca-John Wiley & Sons, Ltd.

MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

PAUL, Christiane (2003). *Digital Art*. Thames & Hudson: Nueva Cork.

PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.) (2002). *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*. New York: WW Norton.

POISSANT, Louise (1997). *Dictionnaires des Arts Médiatiques*. Montréal: Presses de l’Université du Québec. (Collection Esthétique).

POISSANT, Louise (1995). *Esthétique des Arts Médiatiques*. Montréal: Presses de l’Université du Québec. (Collection Esthétique). Tome 1 et 2.

PRADA, Juan Martín (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: AKAL.

RUSH, Michael (1999). *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson.

SHANKEN, Edward A. (2009). *Art and electronic media*. New York: Phaidon.

LIESSER, Wolf (2010). *The World of Digital Art*. Postdam: H.F. Ullmann.

LOVEJOY, Margot (1997). *Postmodern Currents, Art and Artists in the Age of Electronic Media*. New Jersey: Prentice Hall, Upper Saddle River.

LOVINK, Geert (2003). *Uncanny Networks: Dialogues with the Virtual Intelligentsia*. Cambridge: MIT Press.

LOVINK, Geert (2003). *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*. Cambridge: MIT Press.

LUNENFELD, Peter (1999). *The Digital Dialectic: new Essays on New Media*. Cambridge: MIT Press.

SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent (1998). *Art @ Science*. Wien: Springer.

TRIBE, Mark. JANA, Reena. (2006). *New Media Art*. Köln: Taschen.

WARDRIFF-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (ed.) (2003). *The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press.

WEIBEL, Peter (ed.) (2001). *Net Condition: Art and Global Media (Electronic Culture)*. Cambridge: MIT Press.

WEIBEL, Peter; SHAW, Jeffrey (ed.) (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film (Electronic Culture Series)*. Cambridge: MIT Press.

WILSON, Stephen (2001). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge: MIT Press.

ZEILINGER, Martin (2021). *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property*; Meson Press: Lüneburg, Germany.

ZYLINSKA, Joanna (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*; Open Humanities Press: London, UK.

6.1.4 TEORÍAS ESTÉTICAS Y NUEVOS MEDIOS

COMPETENCIAS

1. Conocer los principios, conceptos y argumentaciones de las principales teorías contemporáneas sobre arte y nuevos medios.
2. Desarrollar una comprensión de la relación entre la estética y la técnica a partir del análisis de prácticas artísticas y textos fundamentales del pensamiento contemporáneo.
3. Aplicar los conceptos y la metodología de las diversas teorías estéticas al análisis de prácticas artísticas.

OBJETIVOS

Esta asignatura tiene por objeto presentar algunas de las problemáticas centrales de los así dichos “nuevos” medios. Aquí no seguiremos la vía abierta por Lev Manovich sobre el lenguaje de los medios, sino que adoptaremos una perspectiva ecológica que centra el interés en la ambientalidad y evolución de los objetos técnicos, y su capacidad por reticular los espacios vitales. Para ello se propondrán un conjunto de ejes y nociones estéticas que servirán de guía para el análisis crítico de artefactos artísticos como de dispositivos técnicos, y a su vez nos sirva para desarrollar una mirada a los enredos entre sensibilidad (aisthesis), tecnología y sociedad. El objetivo es que lxs alumnxs se apropien de los conceptos para su propia investigación curatorial.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Ecología de los medios.
Emergencia de la noción de ecología en los años 1960 y su uso en nuestros días. La concretización de los objetos técnicos en Gilbert Simondon y las relaciones entre pensamiento técnico y pensamiento estético. Conceptos clave: ambientalidad y tecno-estética.
2. Cibernética y estética de los sistemas.
Introducción a la ciencia cibernética. Definición del concepto de información. La estética de los sistemas de Jack Burnham en relación con los nuevos medios descritos por Gene Youngblood y la teoría de los medios de Marshall McLuhan. Conceptos clave: información y sistema.
3. Infraestructura de los medios y estética de las señales.
Distinción entre medios de inscripción y medios de transmisión. Crítica a la noción de inmaterialidad digital y a la idea del ser digital: la vida de los artefactos técnicos desde el extractivismo de materias primeras hasta los e-waste. Estética de la señal. Conceptos clave: escalabilidad y señal.
4. Sincronización y tecnodiversidades.
La sincronización como proyecto del neo-colonialismo medial. La noción de cosmotécnica en Yuk Hui y pensar la diversidad en el marco de una antropología de la técnica. Conceptos clave: sincronización y diversidad.
5. Extractivismo y economía de la atención.
La atención como blanco de las GAFAM. Recuperación del concepto marxista de “intelecto general” por el post-operismo italiano. Extractivismo cognitivo y formas de traqueo de la percepción. Neuro-estética en Warren Neidich. Conceptos clave: atención e intelecto general.
6. La estética glitch y el ruido comunicacional.
La estética del glitch. El museo de los accidentes propuesto por Virilio en la era de la cultura digital. La figura literaria del parásito para describir las perturbaciones comunicacionales en Michel Serres. Pensar el ruido como fenómeno a la vez entrópico y neguentrópico. Conceptos clave: ruido y glitch.
7. Arte, transfeminismos y tecnología: distribución de las agencias, una visión inapropiada [con Jara Rocha].
El uso de los medios, ciencia y tecnología desde una sensibilidad interseccional. Entrenamientos de la mirada, jerarquías de la organización de lo sensible. Cuerpos posibles, imaginaciones nosupervisadas.

METODOLOGÍA

La metodología de las clases combinará el formato de clases magistrales y de seminario. Como preparación para los seminarios, lxs estudiantxs deben leer semanalmente los textos propuestos y aportar referencias artísticas y material visual y audiovisual con relación al tema de la sesión. Trabajaremos colectivamente los materiales aportados constituyendo a la vez un archivo de obras de arte y una cartografía conceptual sobre la medialidad contemporánea. Las estudiantes también dispondrán de tutorías individuales en las que se les podrá acompañar en la elaboración del trabajo escrito o dudas específicas.

EVALUACIÓN

Se evaluará la realización de un trabajo escrito que consistirá en la elaboración de una argumentación a partir de los bloques temáticos de

la asignatura, que dé pie a una selección de proyectos artísticos que entren en relación y en diálogo con los conceptos analizados en la asignatura. Los proyectos artísticos deberán ser enunciados pero no desarrollados en detalle, sino solo en relación a los puntos en que entran en diálogo con los conceptos tratados. Extensión 3 páginas, letra Arial 12, párrafo interlineado 1.5. Ejercicio escrito: 100% de la nota.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Felix Guattari (2000), *Las tres ecologías*. Madrid: Pretextos.
Erich Hörl (ed.) (2018), *General Ecology*. London: Bloomsbury.
Gibert Simondon (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.
Jack Burnham, "Systems Esthetics", Artforum, Setiembre 1968.
Norbert Wiener (1958), *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
Gene Youngblood (2012), *Cine Expandido*. Buenos Aires: Eduntref.
Niklas Maak (2022), *Server manifesto. Data Center Architecture and the Future of Democracy*. Berlin: Hatje Cantz.
Ana Munster (2013), *An Aesthesis of Networks. Conjunctive Experience in Art and Technology*. Cambridge: MIT Press.
Sean Cubitt (2016), *Finite Media. Environmental Implications of Digital Technologies*. Durham: Duke University Press.
Yuk Hui (2020), *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
Ginger Nolan (2018), *The Neocolonialism of the Global Village*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
Yves Citton (2017), *The Ecology of Attention*. Hoboken: Wiley & Sons.
Ian Moulier-Boutang (2008), *Le capitalisme cognitif. La nouvelle grande transformation*. Paris: Editions Amsterdam.
Warren Neidich (2019), *Glossary of Cognitive Activism*. Berlin: Archive Books.
Michel Serres (2014), *Le parasite*. Paris: Fayard.
Paul Virilio (2013), *El accidente original*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
Rosa Menkman (2011), *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

a entender acerca de sus contenidos y valor simbólico. El comisariado de arte digital debe considerar las particularidades de estos espacios y también las posibilidades que abren este tipo de obras para plantear otros formatos expositivos y adentrarse en espacios externos al mundo del arte, en los que se pueden plantear nuevos encuentros con los espectadores y usuarios.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Teorías, discursos y narrativas.
2. Contextos, públicos y comportamientos.
3. Espacios del arte digital.
4. Formatos alternativos a la exposición.
5. Proyectos.

METODOLOGÍA

Las sesiones examinarán los espacios expositivos vinculados al arte de nuevos medios y la manera en que cada espacio determina una relación con el público y un contexto específicos, además de unas condiciones particulares de producción, exposición y difusión. Las sesiones tendrán un carácter teórico e incluirán estudios de caso, debates y reflexiones acerca de las teorías artísticas vinculadas a los espacios expositivos, así como los modelos que se están desarrollando en espacios físicos y virtuales (sitios web, redes sociales, intervenciones de Realidad Aumentada en el espacio público, experiencias de Realidad Virtual, etc.). Se planteará realizar un trabajo de campo con el objetivo de analizar los nuevos espacios de las artes visuales contemporáneas. El análisis comprende las nuevas estrategias de producción y de difusión, así como los modelos de gestión y de comunicación.

EVALUACIÓN

Realización de un informe crítico acerca de los estudios de caso comentados a lo largo de la asignatura. El trabajo escrito tendrá las siguientes características: Formato: documento de Word, OpenOffice o PDF; Extensión: 2-3 folios; Contenidos: presentación del informe en torno al proyecto expositivo escogido, explicación del concepto que se desarrolla, breve descripción crítica de las obras seleccionadas, propuesta de mejora de la exposición.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ARENÓS, X., Domènec i Martí Peran. *Roulotte:09. Esto no es un museo. Artefactos móviles al acecho*. Mataró: ACM ediciones, 2013.
BERYL, G. y S. Cook. *Rethinking Curating*. Cambridge: MIT Press, 2015.
DANIELS, D. y Gunther Reisinger. *Net Pioneers 1.0: Contextualizing early Net-based Art*. London: Sternberg Press, 2009.
FONTDEVILA, Oriol. *Art, experiències i territoris en procés*. Manresa: IDENSITAT, 2007.
KHOLEIF, O. y Seamus McCormack. *Electronic Superhighway*. Londres: Whitechapel Gallery MIT Press, 2016.
MIRÓ, N. y Gloria Picazo (coord.). *Impasse 8. La exposición como dispositivo. Teorías y prácticas en torno a la exposición*. Lleida: La Panera, 2008.
PAUL, C. (ed.). *A companion to Digital Art*. New Jersey: Wiley Blackwell, 2016.
PAUL, C., *Digital Art*. Londres: Thames&Hudson, 2015.
PERPIÑA, M., *Se busca curator*. Barcelona: La Pinta, 2010.
SHANKEN, E., *Art and Electronic Media*. New York: Phaidon, 2014.
SHANKEN, E., *Inventar el futuro*. Madrid: Departamento de ficción, 2013.

6.2 APROXIMACIONES AL EJERCICIO CURATORIAL

6.2.1 LA EXPOSICIÓN Y SUS FORMATOS ALTERNATIVOS

COMPETENCIAS

El alumnado adquirirá conocimiento y capacidad de análisis crítico de los procesos de producción de proyectos en el ámbito de las artes visuales, así como conocimiento y capacidad de análisis del contexto, los centros y los espacios en donde estos procesos se desarrollan.

OBJETIVOS

Explora los diferentes modelos de exposición de arte digital y analiza los contextos y los espacios en los que éste se presenta, desde el ámbito teórico, el estudio de casos reales y las visitas a espacios. Un espacio de exposiciones no es un simplemente un contenedor, ni es tampoco un lugar neutro y meramente funcional. Todos los espacios aportan contexto a las obras que se exponen en ellos, determinan las expectativas del público y sus comportamientos. Las obras de arte digital establecen procesos, conexiones e interacciones que a menudo afectan a la percepción de la pieza como arte, y a lo que el público va

COMPETENCIAS

1. Reflexionar sobre la tarea del comisario y reconocer su campo de acción y sus responsabilidades.
2. Reconocer características comunes en diversas prácticas de comisariado relacionadas con múltiples facetas y ámbitos de las tecnoculturas digitales a través de casos de estudio específicos.
3. Explorar críticamente las propuestas traídas atendiendo al proceso de construcción de las mismas por parte del comisario y a la recepción de la audiencia.

OBJETIVOS

Asignatura polifónica que se estructura dando voz a profesionales del ámbito del comisariado de arte y culturas digitales, así como de ámbitos conceptual y materialmente próximos. En cada sesión las ponentes invitadas dialogan con lxs estudiantes en torno a su experiencia de investigación, conceptualización y ejecución. El objetivo de esta polivocidad es mostrar aproximaciones distintas a la evolución cultural en la sociedad conectada. El grupo de estudiantes podrá así re-encuadrar el rol de la curatoría desde una perspectiva crítica que surge de la práctica de profesionales reconocidos (locales e internacionales) y de su aproximación original por temas, formatos e intencionalidades. La selección de invitadxs explora proyectos cuyos formatos van más allá de los expositivos, reflejando un abanico de decisiones creativas muy diversas; aborda temas que no abordan solamente cuestiones de representación visual digital, sino el impacto estético-cultural de nuevas estructuras de producción, formas de inteligencia sintética, relaciones entre objetos digitales y relaciones sociales, memoria colectiva, procesos democráticos, recursos planetarios y cambio climático, y mucho más. En este sentido el programa de la asignatura sugiere al grupo de estudiantes la posibilidad de estrategias profesionales inéditas, capaces de interpretar de manera innovadora los retos de los tiempos actuales.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción y funcionamiento de la asignatura.
2. Conversación con invitadx y debate.
3. Conversación con invitadx y debate.
4. Conversación con invitadx y debate.
5. Conversación con invitadx y debate.
6. Conversación con invitadx y debate.
7. Presentaciones colectivas y conclusiones.

METODOLOGÍA

Las sesiones se basan principalmente en conversaciones y encuentros con profesionales del ámbito de las culturas, artes y pensamiento a partir de su experiencia en proyectos recientes. A partir de cada una de estas aportaciones el grupo trabaja extrayendo conceptos y prácticas, relacionando las prácticas entre sí o buscando diferencias inspiradoras. Cada conversación / encuentro se prepara con antelación y/o se comenta en la siguiente sesión, además de ser materia prima de una serie de reflexiones teóricoprácticas (personales o grupales en el caso de trabajo en equipo) que confluyen en un “diario de intuiciones”, que se presenta en la sesión final de la asignatura.

EVALUACIÓN

La evaluación tiene en cuenta la participación activa en las sesiones (30%) y la entrega de un documento final, llamado “Diario de intuicio-

nes” (70%). Se trata de un documento con formato libre (digital o analógico, textual o mixto), organizado por capítulos correspondientes con las diferentes conversaciones/visitas que estructuran la asignatura. No es simplemente un resumen de cada sesión, sino un cuaderno de notas que, a partir de una sistematización de la experiencia práctica y teórica de las invitadas, extrae de ella al menos una línea posible de trabajo coherente con los intereses, inquietudes e intuiciones de cada estudiante. Para la redacción del documento se puede adoptar un estilo más académico o más narrativo y personal; se pueden utilizar imágenes y diagramas; las reflexiones tienen que ser justificadas con elementos que reflejan una investigación sencilla, pero suficientemente sólida y corroborada con citas y links.

PROFESIONALES INVITADXS

Lxs profesionales que participan al curso en cuanto ponentes invitadxs cubren diferentes áreas de conocimiento y prácticas de comisariado. En las diferentes sesiones se dará voz a figuras relevantes en la escena local y nacional, así como a profesionales involucradxs en iniciativas extranjeras con relevancia institucional. Por tanto, es posible que algunas sesiones se lleven a cabo en inglés y la ponente invitada participe a distancia. El calendario definitivo y los nombres de ponentes confirmadxs se comunicará al principio del curso de máster.

COMPETENCIAS

Las estudiantes podrán conocer los fundamentos técnicos más básicos y dimensionar más y mejor el alcance y proyección de estos en proyectos propios.

OBJETIVOS

La asignatura Materiales y Tecnología busca el acercamiento a las prácticas digitales desde su perspectiva más técnica, atendiendo a necesidades vinculadas con la ejecución de las propuestas y por lo tanto dirigiendo la formación de las estudiantes a la producción real de sus proyectos curatoriales futuros. Se presenta, pues, como un temario variado a través de voces de diferentes artistas que, atendiendo a los distintos protocolos de comunicación, muestran de manera más general qué tecnologías digitales se usan y sobretodo cómo se involucran en propuestas concretas. Las estudiantes podrán, así, conocer los fundamentos técnicos más básicos y dimensionar más y mejor el alcance y proyección de los mismos en proyectos propios. El alumno adquirirá la capacidad de crear una noción anticipada de los recursos necesarios para el correcto funcionamiento y mantenimiento de instalaciones de arte digital y una visión crítica sobre las implicaciones de cada recurso tecnológico utilizado para mantener una coherencia alineada con su visión comisarial.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Pantallas
2. Sesión con artista invitada
3. Sistemas computacionales y protocolos de datos
4. Interactivos en tiempo real
5. Inteligencia Artificial

METODOLOGÍA

Las clases tendrán una introducción teórica y una aplicación práctica, esta ecuación variará según los temas de cada sesión. Se buscará un enfoque crítico del uso de las herramientas y sus colaterales narrativos.

EVALUACIÓN

La asignatura se evaluará exclusivamente a partir de dos ejercicios entregables. No habrá examen teórico. La calificación final resultará de la media de ambas entregas. El objetivo de la evaluación no es comprobar la memorización de contenidos, sino valorar la capacidad del alumnado para analizar y proyectar técnicamente una instalación de arte digital, alineando decisiones materiales con criterios curatoriales.

2. Web 3.0

Implicaciones de la descentralización para la propiedad intelectual. Expresión artística y NFTs.

3. Inteligencia artificial y propiedad intelectual.

Límites de la propiedad intelectual en relación con la inteligencia artificial. Protección de los autores.

4. Diseño y producción de proyectos.

Definición conceptual, identificación del entorno, elaboración de un plan de acción, calendarización. Producción del proyecto. Comunicación. Recursos y fuentes.

5. Ejecución y evaluación del proyecto.

Estrategias online, recursos técnicos y gestión de la venta. Análisis del cumplimiento de objetivos. Satisfacción usuarios. Establecimiento de indicadores.

METODOLOGÍA

Clases magistrales y debate sobre proyectos y experiencias concretas.

EVALUACIÓN

Se valorará la participación en clase. Se solicita un ejercicio final, que constará de dos partes, acorde a las dos partes de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Corsani, Antonella, Maurizio Lazzarato y Yann Moulier-Boutang. *Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2004. Disponible en: https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/TDS_map8_cap_cog_web.pdf

Lessig, Lawrence. *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno*.

Lessig, Lawrence. *Cultura libre: Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*. PublicAffairs, 2004. Disponible en línea en https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_libre

DOCTOROW, Cory. *El inquietante arte de la IA*. Mosaic [en línea], septiembre 2024, no. 201. ISSN: 1696-3296. DOI: <https://doi.org/10.7238/m.n201.2402>

Sádaba Rodríguez, Igor. *Propiedad Intelectual ¿Bienes públicos o mercancías privadas?* Madrid: La Catarata, 2008.

Sádaba Rodríguez, Igor; Mario Domínguez Sánchez-Pinilla; Jarón Rowan; Rubén Martínez y ZEMOS 98. *La tragedia del Copyright*. Bilbao: Virus editorial, 2013.

Stallman, Richard M., *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2004. Disponible en: <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Software%20libre-TdSs.pdf>

SEMINARIO SOBRE CONSERVACIÓN Y ARCHIVO

COMPETENCIAS

1. Pensar el archivo, desde el documento fotográfico hasta la supuesta inmaterialidad digital.

2. Conocer algunas experiencias de conservación y archivo concretos.

3. Estudiar las diversas problemáticas vinculadas a la documentación y a los materiales del arte digital.

4. Repensar lo que significa conservar en el contexto digital, tanto a nivel conceptual como práctico.

6.3 CONTEXTOS Y PROCEDIMIENTOS

6.3.1 GESTIÓN ECONÓMICA Y LEGAL DEL PROYECTO

COMPETENCIAS

1. Conocer los orígenes de diferentes protocolos legales centrados en la gestión y explotación de los saberes y la creatividad (copyright y derechos de autor).

2. Desarrollar la capacidad crítica y analítica para comprender la dimensión social, política y económica de dichos protocolos legales.

3. Conocer los diferentes usos y tipos de licencias que actualmente se utilizan y tener capacidad de adaptarlas a proyectos culturales, artísticos, comerciales, etc.

4. Obtener bases metodológicas operativas para el desarrollo de la organización de cualquier tipo de evento paralelo a una exposición.

5. Analizar y valorar esos formatos por lo que aportan al desarrollo de conocimiento y experiencias.

6. Desarrollar procesos de ideación que doten de sentido y contenido a esos eventos.

7. Proponer, articular y desarrollar un posible evento en todas sus fases.

OBJETIVOS

En esta asignatura se presentan las herramientas adecuadas para expandir los contenidos de una exposición, analizando y valorando la necesidad de la actividad, su público o usuario objetivo, y el impacto previsto. Se destacan diferentes marcos legislativos y protocolos, así como la multitud de debates que se han ido desarrollando respecto a la necesidad de crear espacios de conocimiento abierto y compartido que permitan la continua producción y circulación de obras derivadas. Movimientos como la cultura libre o licencias como las Creative Commons han empujado otra manera de producir, gestionar y difundir la cultura, donde los nuevos medios tienen un papel central. Así, los contenidos de la asignatura pretenden que los estudiantes adquieran una visión reflexiva y crítica sobre los diversos formatos de eventos, modelos de gestión de derechos de autor y su adecuación al proyecto expositivo nuclear, así como dotarlos de herramientas metodológicas para el diseño, la ejecución y la evaluación de los eventos.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción a la propiedad intelectual.

Historia pasada y reciente de la propiedad intelectual. Autor, obra y derechos de autor según la LPI. Propiedad intelectual e internet.

6.3.2

OBJETIVOS

Esta asignatura pretende repensar qué es el documento, el archivo y qué significa conservar. Se trata de una asignatura polifónica en la que diversos profesionales, desde sus perspectivas y su diversidad de ámbitos de conocimiento, abordarán los conceptos en revisión. Las distintas voces permitirán reflexionar desde ahí en torno a cómo son y han sido los procesos de documentación y conservación del arte, con el fin de dirigir una mirada específica al arte atravesado por las tecnologías digitales.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción: el archivo Derridiano.
2. Lo objetual: obsolescencias y segundas vidas – Discard Studies.
3. La conservación del arte digital: materialidades.
4. La investigación curatorial y el archivo: de la práctica a la teoría.
5. Del archivo al Big Data: ¿qué hacer con los datos?

METODOLOGÍA

Clases magistrales combinadas con la participación y debate grupales en el aula con las diferentes profesionales invitadas.

EVALUACIÓN

La evaluación tendrá en cuenta la asistencia a todas las sesiones y la elaboración final de un archivo común, realizado y pensado entre todo el grupo, donde cada uno de los estudiantes deberá consensuar con el resto los criterios para la elaboración del archivo, de entrada, y, al final del curso, introducir obras, exposiciones y colectivos de arte digital, que hayan tenido trascendencia para ellos durante el programa de formación.

Se evaluarán:

- asistencia y participación en el aula (40%).
- el trabajo en equipo para la configuración del archivo (30%).
- las aportaciones personales al contenido del mismo (30%).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Benjamin, W. (1939-40). *Tesis sobre el concepto de historia y otros ensayos sobre ensayo y política*. Madrid; Alianza, 2021. Disponible en digital en: <https://crucecontemporaneo.files.wordpress.com/2015/05/sobre-el-concepto-de-historia.pdf>

Derrida, J., *Mal de archivo: una impresión freudiana*. Madrid: Ed. Trotta, 1997.

Guasch, A. M. (ed.). *Arte y archivo. Genealogías, tipologías y continuidades*, Madrid: Akal - Arte contemporáneo, 2011. Disponible en digital en: https://annamariaguasch.com/en/Publications/Arte_y_Archivo,_1920-2010._Genealogías,_Tipologías_y_Discontinuidades

Sekula, A., *The body and the archive*, en Bolton, R. (ed.), *The contest of meaning: critical histories of photography*. Cambridge: MIT Press, 1992. Media Art Net.

Rizhome.

Archive of Digital Art.

Art Archives Politics.

ZKM Archive.

Ars Electronica Archive.

6.5 DESARROLLO DE PROYECTOS DE COMISARIADO

6.5.1 TALLER DE ESCRITURA CRÍTICA: ANÁLISIS DEL LENGUAJE DEL ARTE

COMPETENCIAS

1. Conocer y poner en práctica los distintos niveles informativos que acompañan una exposición.
2. Conocer y poner en práctica los diferentes géneros de escritura para difundir un proyecto expositivo.
3. Obtener capacidad crítica para analizar el hecho expositivo desde el punto de vista del espectador.

OBJETIVOS

Esta asignatura es un taller práctico y participativo. Se proponen diferentes formatos y numerosos ejemplos de los mismos para ser analizados, así como las diferentes estrategias comunicativas de una exposición a partir de casos reales. Finalmente, se aplicarán los conocimientos adquiridos en ejercicios prácticos de escritura relacionados con ejercicios comisariales a definir. Como la dinámica será de tipo taller, se requiere la participación de los estudiantes en la discusión y comunicación. El aprendizaje se dará en el proceso de discusión y conocimientos adquiridos, que deberán aplicarse al análisis de textos dados y a la escritura de textos propios.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción a la crítica del arte.
Etimología de crisis. Funciones de la crítica actual. Lenguajes del arte. Relación entre historia y crítica de arte. Un poco de historia. Sub-géneros de escritura de divulgación expositiva.
2. Leer el ensayo.
Lectura de las críticas realizadas. Análisis grupal crítico. Fuentes de inspiración diversas. Otras referencias artísticas o bibliográficas.
3. Vivir la propuesta curatorial.
Lectura de las críticas realizadas. Análisis grupal crítico. Aproximación a los programas de divulgación del hecho expositivo.
4. La crítica en el contexto digital.
Finalización y lectura de las críticas realizadas. Análisis grupal crítico. Sobre el contexto digital.
5. Seducir con la palabra.
Presentación oral - críticas a los compañeros. Análisis grupal crítico. La crítica como mediación.

METODOLOGÍA

Clases de participación grupal en las que se analiza conjuntamente los diversos ejercicios que se van a ir pidiendo a lo largo de la asignatura.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua dado que entre sesiones se solicitarán distintos ejercicios textuales para ser analizados y comentados en grupo. La evaluación se basará en los siguientes criterios:

- Asistencia y participación (40%).
- Preparación de contenidos y defensa oral en el aula (20%).
- Aplicación práctica con la realización de los diversos ejercicios (40%).

- Baudrillard, J., *El crimen perfecto*. trad. Joaquin Jordà, Barcelona: Anagrama, 1995, p. 42-47.
- Deleuze, G., Francis Bacon. *Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2013.
- Elkins, J., artículo *La crítica de arte, una definición*, en Grove Dictionary of Art. Oxford Art Online, 1996.
- Greenberg, C. (1955), *Pintura de tipo americano*, en La Pintura moderna y otros ensayos (Felix Fanés, ed.). Barcelona: Siruela, 2006, p. 65-92.
- Lippard, L., *Six Years: the Dematerialization of the Art Object. From 1966 to 1972*, Los Angeles: University of California Press, 1997.
- Wilde O. (1891), *Ensayos. El crítico artista*. Versión digital: <http://www.librodot.com>

6.5.2 IDEA, PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS CULTURALES

COMPETENCIAS

1. Identificar las principales fases del trabajo de conceptualización y ejecución de un proyecto cultural.
2. Identificar los retos de cada fase y definir posibles estrategias en contexto.
3. Definir la especificidad y las prioridades de cada proyecto y elaborar un plan de desarrollo y dirección coherente.
4. Saber responder a retos y oportunidades específicos de proyectos relacionados con cuestiones de culturas, estéticas y políticas tecnológicas.
5. Desarrollar la capacidad de síntesis y seducción a la hora de explicar un proyecto.

OBJETIVOS

En esta asignatura afrontaremos algunos de los retos que se encuentran en el desarrollo conceptual de un proyecto cultural:

1. Llevar a cabo investigación, fomentar un aprendizaje original, documentar fuentes de inspiración.
2. Alimentar el pensamiento creativo: saber hacer una lluvia de ideas, encontrar un orden en el caos, buscar relaciones seleccionando y excluyendo.
3. Construir la idea y dotarla de cuerpo y personalidad: su estructura conceptual, la articulación de un formato, imaginar el contexto, definir audiencia “modelo” y formas de participación, el estudio de modelos competitivos o cooperativos (procesos de mediación, colaboraciones y alianzas).
4. Convertir una propuesta en proyecto: tiempos, objetivos, personas.
5. Recibir feedback: correcciones, ajustes, refinamiento y quiénes deberían hacerlo.
6. Definir el alcance de nuestra acción, lo que queda fuera, cómo debería acabar, cómo evaluar sus resultados cualitativos y culturales.

Estas fases no son necesariamente autoconclusivas ni estrictamente consecutivas (especialmente las 3 y 4). Además, y más importante aún, este modelo es un guión extremadamente simplificado y genérico. En esta asignatura no trabajaremos con ningún modelo estándar y, al contrario, declararemos que los estándares no existen. En cambio, trataremos de desarrollar metodologías prácticas y peculiares a partir de las experiencias compartidas en esta y otras asignaturas. Adoptamos esta postura por una razón muy sencilla: el objetivo no es definir modelos

estándar de comisariado o de resolución de problemas (que además a menudo vienen de la práctica empresarial), sino tratar de interceptar vectores de transformación de la propia función del comisariado, dentro y fuera de los ámbitos artísticos habituales. El contexto tecnológico, social y cultural actual es complejo, cambiante y a menudo agresivo, bajo la presión de cuestiones estructurales fuera de nuestro alcance y con recursos escasos o distribuidos de forma irregular o jerárquica. Por estas razones el desarrollo de proyectos culturales requiere una aproximación más ágil y atenta a nuevas oportunidades. La asignatura depende de la colaboración activa de lxs estudiantes. En cada clase habrá una parte más teórica, normalmente desarrollada como grupo de lectura y debate a partir de las indicaciones del profesor; y una parte más de reflexión práctica a partir de las propuestas de investigación de lxs participantes. Cada clase depende del trabajo previo de lxs estudiantes, sin el cual no será posible llevar a cabo el curso (por eso se indica como “obligatorio”).

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Investigación: Necesidad de investigación y qué tipo de investigación. Referentes y proceso de búsqueda. Documentar la investigación.
2. Creatividad: Saber hacer una lluvia de ideas. Encontrar un orden en el caos.
3. Personalidad de la propuesta: Estructura conceptual. Articulación de un formato. Definir el contexto. Definir audiencia “modelo” y formas de participación. Estudio de modelos competitivos o cooperativos en procesos de mediación, colaboraciones y alianzas estratégicas.
4. De la propuesta al proyecto: Tiempos. Objetivos generales y específicos. Personas, equipos.
5. Recibir feedback.
6. Definir el alcance de nuestra acción.

METODOLOGÍA

A lo largo de la asignatura se plantean retos específicos relacionados especialmente con los primeros tres apartados (Investigación, Investigación, Personalidad de la propuesta). La parte final de la asignatura plantea una serie de actividades enfocadas a las ideas desarrolladas por el grupo de estudiantes.

EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura es el resultado de la evaluación de la participación en clase (60%) y de un documento resumen sobre el caso de estudio escogido por cada estudiante (40%). La entrega final consiste en un documento resumen de todo el proceso con las siguientes características:

- El documento refleja vuestra reflexión práctico-conceptual en torno al desarrollo del proyecto escogido como caso de trabajo.
- Es textual y visual y los contenidos se deben organizar espacialmente. Se recomienda trabajar con herramientas de creación digital (offline u online, como por ejemplo Miro o Figma).
- La estructura del documento tiene que reflejar los 6 temas o fases principales comentadas a lo largo de la asignatura, así como los subtemas específicos de cada una.
- Los temas/fases principales no tienen por qué estar organizadas de manera lineal. Por ejemplo puede haber retroalimentaciones o repetición de ciertos procesos dependiendo de las necesidades de vuestro proyecto.

- Para cada una de las 6 temáticas principales, hay que añadir un subtema nuevo o una pregunta que problematiza algún aspecto de la temática o plantea un subtema o interrogante que el esquema inicial propuesto por el profesor no tenía en cuenta.
- *Como alternativa al punto anterior, en lugar de añadir un subtema, se puede describir una posible bifurcación en el proceso de desarrollo. Es decir: la posibilidad de dar dos respuestas distintas a un problema. Por ejemplo, en cuanto a desarrollo conceptual del proyecto la bifurcación podría consistir en articular en torno al mismo tema un proyecto exhaustivo y homogéneo y otro muy específico o desigual. Otro ejemplo de bifurcación: describir las decisiones necesarias para desarrollar vuestro proyecto a pequeña o gran escala, con o sin equipo, etc.
- Extensión: orientativamente una hoja DIN A4 (mínimo) o A3 (máximo) por cada tema/fase. No hay una extensión máxima de palabras o imágenes.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bratton, B. (2014). *The Black Stack*. E-Flux Journal, 3/2014(53), 53. <http://www.e-flux.com/journal/the-black-stack/>
- Bratton, B. H. (2019). *The terraforming*. Strelka Press.
- Brenner, N., & Katsikis, N. (2020). *Operational Landscapes: Hinterlands of the Capitalocene*. Architectural Design, 90(1), 22–31. <https://doi.org/10.1002/ad.2521>
- Bridle, J. (2018). *New dark age: Technology, knowledge and the end of the future*. Verso.
- Burrington, I. (2014, May 20). *The Cloud Is Not the Territory*. *Creative Time Reports*. <https://creativetime.org/reports/2014/05/20/ingrid-burrington-the-cloud-is-not-the-territory-wnv/>
- Crawford, K., & Joler, V. (2018). *Anatomy of an AI*. <https://anatomyof.ai/>
- De Seta, G. (2020). *Optical governance: The Roles of Machine Vision in China's Epidemic Response*. Strelka Mag. <https://strelkamag.com/en/article/optical-governance>
- Gabrys, J. (2016). *Program earth: Environmental sensing technology and the making of a computational planet*. University of Minnesota Press.
- Mattern, S. C. (2015). *Deep mapping the media city*. University of Minnesota Press.
- Parikka, J. (2021). *From Planetary Depth to Surface Measure, or How to Read the Future from an Image*. In *Deep Mediations Thinking Space in Cinema and Digital Cultures*. University of Minnesota Press.
- Pasquinelli, M. (2019). *Three Thousand Years of Algorithmic Rituals: The Emergence of AI from the Computation of Space*. E-Flux Journal, 101, 101. <https://www.e-flux.com/journal/101/273221/three-thousand-years-of-algorithmic-rituals-the-emergence-of-ai-from-the-computation-of-space/>
- Pasquinelli, M., & Joler, V. (2020). *The Nooscope manifested: AI as instrument of knowledge extractivism*. AI & SOCIETY. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01097-6>
- Rocha, J., & Snelting, F. (Eds.). (2022). *VOLUMETRIC REGIMES: Material cultures of quantified presence*. OPEN HUMANITIES PRESS.
- Steyerl, H. (2011). In *Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective*. E-Flux Journal, 24, 24. <https://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>
- Tsing, A. L. (2012). *On Nonscalability*. *Common Knowledge*, 18(3), 505–524. <https://doi.org/10.1215/0961754X-1630424>
- Weizman, E. (2015). *Violence at the Threshold of Detectability*. E-Flux Journal, 64 (April 2015). <https://www.e-flux.com/journal/64/60861/violence-at-the-threshold-of-detectability/>

6.5.3

SEMINARIO SOBRE PRÁCTICAS Y GESTIÓN DE COMISARIADO

COMPETENCIAS

1. Conocer el campo de trabajo en el que se insertará su práctica.
2. Analizar de primera mano algunas de las experiencias comisariales más cercanas en el tiempo y en el espacio.
3. Comprender la importancia del giro performativo por los cambios de paradigma en las prácticas artísticas y cotidianas que genera, y que se amplían aún más en el contexto digital.
4. Conocer otras tareas del comisariado y poner en práctica la acción de curar.

OBJETIVOS

- Comprender el ámbito de trabajo en el que se desarrollará su práctica curatorial.
- Analizar, a través de la observación directa, algunas de las experiencias comisariales cercanas en el tiempo y el espacio.
- Conocer diversas convocatorias públicas y adquirir las competencias necesarias para postularse adecuadamente a las mismas.
- Elaborar y ejecutar un proyecto curatorial en colaboración, desarrollando habilidades de trabajo en equipo y gestión conjunta de ideas.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Presentación y teoría del comisariado y visita 1 a exposición.
2. Visita una itinerancia y práctica del comisariado.
3. La pre-producción de la exposición.
4. Práctica de la exposición: el montaje.
5. Inauguración y mantenimiento de la exposición. Tras la finalización de la exposición: memoria evaluativa y retorno del proceso

METODOLOGÍA

Combinación de clases magistrales junto a sesiones de trabajo en grupo.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y se tendrá en cuenta la actitud y participación en clase. Se solicitará a cada alumna que seleccione una pieza de un colectivo o artista, cuya propuesta sea una performance, que esté vinculada al contexto local, y que involucre alguna suerte de tecnología digital. Dichas piezas deberán ser pensadas para ser expuestas, primero frente al resto del grupo, más adelante en una exposición que pueda ser llevada a cabo.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Austin, John L., *How to do things with words*. Cambridge: Harvard University Press, 1976.
- Barad, Karem M., *Meeting the universe halfway (quantum physics and the entanglement of matter and meaning)*. Durham: Duke University Press, 2007.

6.7 METODOLOGÍA DEL TRABAJO CIENTÍFICO

6.7.1 FUNDAMENTOS DEL MÉTODO CIENTÍFICO Y SUS MÉTODOS DE TRABAJO

COMPETENCIAS

1. Comprender los fundamentos epistemológicos y metodológicos del método científico aplicados al ámbito del arte, el diseño y los nuevos medios.
2. Desarrollar capacidad crítica para analizar y seleccionar metodologías de investigación adecuadas a contextos socioculturales y curatoriales específicos.
3. Adquirir herramientas básicas para la recogida, organización y análisis de datos cualitativos y cuantitativos en procesos de investigación vinculados a las prácticas artísticas y digitales contemporáneas.

OBJETIVOS

La asignatura aborda los fundamentos del método científico y su aplicación en investigaciones vinculadas al arte, el diseño y las culturas digitales contemporáneas. Se introducirán diferentes modelos epistemológicos y metodologías de investigación atendiendo a la especificidad de las Ciencias Sociales, y las Humanidades así como a las particularidades de la investigación artística y curatorial. A lo largo de la asignatura se trabajarán distintos métodos y técnicas de recogida y análisis de datos, combinando aproximaciones eminentemente cualitativas con herramientas de gestión de la información orientadas al desarrollo de proyectos de investigación en el ámbito cultural. Asimismo, se fomentará una aproximación crítica a los procesos de producción de conocimiento, prestando especial atención a la dimensión sociocultural de las prácticas artísticas contemporáneas y a su posible articulación con el Trabajo Final de Máster.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Introducción al método científico.
Principios fundamentales del pensamiento científico. Producción de conocimiento y construcción de objetos de estudio en las Ciencias Sociales y Humanidades.
2. Epistemologías y paradigmas de investigación.
Perspectivas epistemológicas contemporáneas. Investigación artística vs investigaciones cuantitativa, cualitativa y metodologías híbridas. Debates en torno a la objetividad, la subjetividad y la investigación situada.
3. Investigación en arte, diseño y nuevos medios.
Particularidades metodológicas de la investigación artística y curatorial. Estudios visuales, cultura digital y análisis sociocultural de las prácticas contemporáneas.
4. Métodos cualitativos de investigación.
Entrevistas, observación, análisis documental, grupos de discusión y estudio de casos. Diseño y aplicación de herramientas de recogida de información.
5. Gestión de la información y recursos para la investigación.
Sistemas de organización bibliográfica, bases de datos académicas y herramientas digitales para la gestión y análisis de información.
6. Diseño de proyectos de investigación.
Planteamiento de preguntas de investigación, formulación de hipótesis, definición de objetivos y construcción de marcos metodológicos orientados al desarrollo del TFM.

METODOLOGÍA

La asignatura combinará clases teóricas, seminarios y sesiones prácticas orientadas a la aplicación de metodologías de investigación en contextos reales o simulados vinculados al ámbito artístico y cultural. Las sesiones introducirán conceptos fundamentales relacionados con la artistic research, ahondando en las principales técnicas de investigación utilizadas en Ciencias Sociales y Humanidades. Asimismo, se desarrollarán ejercicios individuales y colectivos destinados a la elaboración de propuestas metodológicas, análisis de casos y experimentación con herramientas de recogida, análisis y visualización de datos. El alumnado dispondrá también de espacios de tutoría y seguimiento orientados al acompañamiento de sus procesos de investigación y a la reflexión crítica sobre las metodologías empleadas en relación con sus intereses académicos y el desarrollo de su Trabajo Final de Máster.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y se basará en la realización de ejercicios prácticos vinculados a los distintos bloques temáticos de la asignatura, así como en la elaboración de una propuesta metodológica aplicada a una línea de investigación relacionada con el Trabajo Final de Máster. El trabajo final consistirá en la definición preliminar de un proyecto de investigación que incluya planteamiento del objeto de estudio, preguntas de investigación, selección metodológica y justificación crítica de las herramientas utilizadas. Se valorará especialmente la capacidad de relacionar los contenidos metodológicos de la asignatura con los intereses curatoriales y de investigación del estudiante. Trabajo final escrito: 70% de la nota. Ejercicios prácticos y participación en seminarios: 30% de la nota.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

BECKER, Howard. *Trucos del oficio. Cómo conducir su investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2011.

Borgdorff, Henk, “El debate sobre la investigación en las artes”, en *Revista de Ciencias de la Danza Cairón*, núm. 13: Alcalá, 2010.

DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Londres: Sage Publications, 2018.

FEYERABEND, Paul. *Tratado contra el método*. Madrid: Tecnos, 2010.

GEERTZ, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa, 2003.

HARAWAY, Donna. *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Bilbao: Consonni, 2019.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; BAPTISTA, Pilar. *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill, 2014.

LATOUR, Bruno. *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.

SULLIVAN, Graeme. *Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts*. Londres: Sage Publications, 2010.

YIN, Robert K. *Case Study Research and Applications*. Londres: Sage Publications, 2018.

METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN APLICADAS A LAS CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

COMPETENCIAS

1. Comprender las principales metodologías de investigación aplicadas a las Ciencias Sociales y Humanidades en relación con el análisis de fenómenos culturales contemporáneos.
2. Desarrollar capacidad crítica para diseñar investigaciones interdisciplinarias vinculadas al arte, el diseño y los nuevos medios desde perspectivas socioculturales.
3. Adquirir herramientas metodológicas para la elaboración, desarrollo y comunicación de proyectos de investigación académica en contextos nacionales e internacionales.

OBJETIVOS

La asignatura aborda las metodologías de investigación aplicadas a las Ciencias Sociales y Humanidades atendiendo a la necesidad de profundizar en la comprensión de las múltiples dimensiones sociales, culturales y simbólicas que atraviesan las prácticas artísticas y culturales contemporáneas. A partir de una aproximación interdisciplinar, se introducen diferentes modelos y estrategias de investigación orientadas al análisis de contextos culturales complejos, prestando especial atención a los modos de producción de conocimiento en el ámbito de las humanidades, los estudios culturales y la investigación artística en el contexto digital. Asimismo, se trabajarán aspectos vinculados a la elaboración de proyectos de investigación, el uso de recursos bibliográficos especializados, la construcción de redes académicas y la participación en contextos de intercambio científico y profesional. La asignatura fomentará una aproximación crítica y situada a los procesos de investigación, promoviendo el desarrollo de herramientas conceptuales y metodológicas que permitan al alumnado articular proyectos de investigación sólidos en relación con sus intereses curatoriales y el desarrollo del Trabajo Final de Máster.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Perspectivas interdisciplinarias y enfoques de investigación. Interdisciplinariedad, transdisciplinariedad y estudios culturales. Cruces metodológicos entre arte, diseño, comunicación y ciencias sociales.
2. Metodologías de investigación. Métodos de análisis aplicados al estudio de prácticas culturales, comunidades, instituciones y procesos de producción simbólica.
3. Recursos y herramientas para la investigación académica. Fuentes bibliográficas, bases de datos especializadas, archivos, documentación y sistemas de gestión de referencias académicas.
4. Redes académicas y contextos de investigación. Congresos, workshops, seminarios y comunidades de investigación. Estrategias de colaboración y circulación internacional del conocimiento.
5. Diseño y comunicación de proyectos de investigación. Estructura de proyectos académicos, formulación de objetivos y preguntas de investigación, construcción de marcos teóricos y presentación de resultados.

METODOLOGÍA

Exposición de contenidos teóricos sobre metodologías de investigación en Ciencias Sociales y Humanidades aplicadas al análisis de fenómenos culturales contemporáneos. Desarrollo de trabajos individuales o grupales orientados al diseño y aplicación de proyectos de investigación vinculados al ámbito artístico, curatorial y sociocultural.

Acompañamiento mediante tutorías que permiten orientar el proceso investigador, reforzar la capacidad de análisis crítico y relacionar los contenidos metodológicos de la asignatura con el desarrollo del Trabajo Final de Máster.

EVALUACIÓN

La evaluación tendrá en cuenta la realización de trabajos escritos orientados al diseño y aplicación de metodologías de investigación en la intersección entre las artes, las ciencias y las tecnologías, así como la presentación oral y discusión crítica de los proyectos desarrollados durante la asignatura. Asimismo, se valorará la participación activa en las sesiones y tutorías, atendiendo a la capacidad de análisis, reflexión crítica y articulación metodológica en relación con los contenidos trabajados y el desarrollo del Trabajo Final de Máster.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- BECKER, Howard. *Manual de escritura para científicos sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2011.
- CLIFFORD, James; MARCUS, George. *Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press, 1986.
- DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Londres: Sage Publications, 2018.
- ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Gedisa, 2014.
- GRAY, Carole; MALINS, Julian. *Visualizing Research. A Guide to the Research Process in Art and Design*. Londres: Routledge, 2004.
- LATOUR, Bruno. *Nunca fuimos modernos*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2007.
- MARCUS, George. *Ethnography through Thick and Thin*. Princeton: Princeton University Press, 1998.
- MARTÍN BARBERO, Jesús. *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- MIGNOLO, Walter. *Desobediencia epistémica*. Buenos Aires: Del Signo, 2010.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. *Una epistemología del Sur*. México: Siglo XXI, 2009.

INVESTIGACIONES SOCIOCULTURALES DEL ARTE Y DISEÑO EN NUEVOS MEDIOS

COMPETENCIAS

1. Comprender críticamente las transformaciones socioculturales derivadas de la incorporación de las tecnologías digitales en las prácticas artísticas y de diseño contemporáneas.
2. Analizar las relaciones entre arte, diseño, tecnología y sociedad desde perspectivas interdisciplinarias procedentes de la teoría crítica, los estudios culturales y las ciencias sociales.
3. Identificar y evaluar los procesos de producción, circulación, mediación y recepción cultural en contextos digitales, atendiendo a sus implicaciones sociales, políticas e institucionales.

OBJETIVOS

Esta asignatura tiene por objetivo proporcionar al alumnado herramientas conceptuales para analizar las prácticas artísticas y de diseño contemporáneas en el contexto de los nuevos medios digitales desde una perspectiva sociocultural.

Frente a las aproximaciones centradas exclusivamente en los aspectos tecnológicos o formales de las obras, la asignatura propone una lectura crítica de las relaciones entre producción cultural, estructuras sociales, dinámicas de poder y transformaciones tecnológicas. A partir de enfoques procedentes de la teoría crítica, los estudios culturales, la sociología de la cultura y los estudios de medios, se examinarán las formas en que las tecnologías digitales participan en la construcción de imaginarios, identidades, comunidades y espacios de interacción social. Asimismo, se estudiarán las transformaciones que afectan a los sistemas de creación, distribución y legitimación cultural en el contexto de las plataformas digitales, las redes sociales y las nuevas economías de la atención. La asignatura prestará especial atención a cuestiones relacionadas con la representación, la mediación tecnológica, la participación colectiva, las políticas de la identidad y las transformaciones institucionales que afectan a museos, centros culturales y espacios de producción artística. El objetivo final es que el alumnado adquiera una comprensión crítica de los contextos socioculturales en los que se inscriben las prácticas artísticas y de diseño contemporáneas, y pueda incorporar estas perspectivas a sus investigaciones y proyectos curatoriales.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Estudios culturales y teoría crítica de los medios - Herramientas conceptuales para comprender las relaciones entre cultura, tecnología y poder.
2. Identidad, representación y subjetividad digital - Procesos de representación, auto-representación y visibilidad en las culturas conectadas. Transformaciones de la subjetividad en los contextos mediados tecnológicamente.
3. Comunidades, participación y cultura en red - Redes, comunidades digitales y culturas participativas. Modelos de interacción y creación cultural en entornos distribuidos.
4. Plataformas, algoritmos y economía de la atención - Algoritmos, visibilidad, extracción de datos y modelos contemporáneos de mediación cultural. Análisis crítico de las dinámicas de poder presentes en los ecosistemas digitales.
5. Instituciones culturales y transformación digital - Cambios en museos, centros de arte, archivos y espacios culturales ante los procesos de digitalización.

METODOLOGÍA

La asignatura combinará clases magistrales, seminarios de lectura y análisis de estudios de caso vinculados al arte, el diseño y las culturas digitales contemporáneas. A lo largo del curso se trabajará con textos de la teoría crítica, los estudios culturales y las ciencias sociales, así como con proyectos artísticos, iniciativas de diseño e investigaciones relevantes para los contenidos de la asignatura. Las sesiones fomentarán la discusión colectiva y el análisis crítico de problemáticas contemporáneas relacionadas con la tecnología, la cultura y la sociedad. El alumnado desarrollará ejercicios de investigación y reflexión orientados a vincular los contenidos teóricos con sus propios intereses académicos y profesionales. Asimismo, se promoverá la elaboración de herramientas analíticas que permitan contextualizar críticamente proyectos curatoriales, investigaciones y prácticas vinculadas al arte y al diseño en nuevos medios.

EVALUACIÓN

La evaluación se basará en la realización de un trabajo individual de investigación que analice una problemática sociocultural vinculada al arte o al diseño en el contexto de los nuevos medios digitales. El trabajo deberá articular un marco conceptual fundamentado en las perspectivas teóricas abordadas en la asignatura e incorporar el análisis de casos de estudio relevantes.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Appadurai, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa, 2020.
- Castells, Manuel. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial, 2006.
- Couldry, Nick y Hepp, Andreas. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press, 2017.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2010.
- Fisher, Mark. *Realismo capitalista*. Buenos Aires: Caja Negra, 2016.
- Han, Byung-Chul. *En el enjambre*. Barcelona: Herder, 2018.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Lovink, Geert. *Sad by Design: On Platform Nihilism*. London: Pluto Press, 2019.
- Mirzoeff, Nicholas. *Cómo ver el mundo*. Barcelona: Paidós, 2016.
- Pasquinelli, Matteo. *The Eye of the Master: A Social History of Artificial Intelligence*. London: Verso, 2023.
- Srnicek, Nick. *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.
- Yúdice, George. *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa, 2002.

6.8 COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE TRABAJOS CIENTÍFICOS

6.8.1 METODOLOGÍA DE LA ESCRITURA ACADÉMICA Y SUS PUBLICACIONES

COMPETENCIAS

1. Conocer los principios fundamentales de la escritura académica y científica, así como los principales géneros y formatos de publicación en el ámbito de la investigación.
2. Desarrollar la capacidad de estructurar, redactar y argumentar textos académicos de manera clara, rigurosa y coherente, atendiendo a criterios formales, metodológicos y retóricos.
3. Aplicar estrategias de búsqueda, análisis, citación y comunicación del conocimiento para la elaboración y difusión de trabajos académicos vinculados al arte, el diseño y las culturas digitales.

OBJETIVOS

Esta asignatura tiene por objeto proporcionar al alumnado los conocimientos y herramientas necesarios para la producción de textos académicos y científicos en el ámbito de la investigación en arte, diseño y nuevos medios.

La escritura académica constituye una práctica fundamental para la generación, organización y transmisión del conocimiento, y requiere el dominio de procedimientos específicos relacionados con la argumentación, la estructuración de contenidos, el uso de fuentes y la comunicación rigurosa de resultados. La asignatura abordará la escritura como un proceso complejo que va más allá de la corrección gramatical o estilística, incorporando aspectos metodológicos, retóricos y pragmáticos vinculados a la construcción del discurso académico. Se trabajarán las distintas fases de elaboración de un texto de investigación, desde la definición del problema y la formulación de preguntas de investigación hasta la redacción, revisión y preparación de materiales para su publicación. Asimismo, se analizarán los principales formatos de difusión académica y científica, incluyendo artículos, capítulos de libro, comunicaciones en congresos y otras modalidades de publicación, con el objetivo de que el alumnado pueda desarrollar competencias avanzadas para la comunicación escrita de sus investigaciones y proyectos.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. La escritura académica como práctica de investigación - Producción, organización y comunicación del conocimiento. Géneros, audiencias y contextos de publicación.
2. Estructura, argumentación y construcción del texto - Formulación de preguntas de investigación, desarrollo de argumentos y organización de contenidos.
3. Fuentes, documentación y gestión bibliográfica - Sistemas de citación, referencias bibliográficas y uso ético de la información. Herramientas para la gestión documental.
4. Revisión, edición y estilo académico - Procesos de revisión y reescritura. Estrategias para mejorar la calidad del texto académico.
5. Publicación y difusión de la investigación - Artículos científicos, capítulos de libro, comunicaciones en congresos y otros formatos de publicación.

METODOLOGÍA

La asignatura combinará contenido teórico con ejercicios prácticos orientados a la producción progresiva de textos académicos. A partir de ejemplos y casos reales se analizarán diferentes modelos de escritura, estructuras argumentativas y formatos de publicación utilizados en el ámbito de la investigación. Las actividades incluirán ejercicios de lectura crítica, análisis de textos académicos, elaboración de reseñas, construcción de marcos teóricos y redacción de fragmentos vinculados a los proyectos de investigación del alumnado. Asimismo, se trabajarán procesos de revisión colectiva y tutorías orientadas a mejorar la calidad formal y conceptual de los textos producidos. El enfoque de la asignatura está orientado a proporcionar herramientas aplicables directamente al desarrollo del Trabajo Final de Máster y a futuras publicaciones académicas.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y estará orientada al desarrollo progresivo de competencias de escritura académica. A lo largo de la asignatura, el alumnado realizará tres ejercicios complementarios que permitirán trabajar las distintas fases del proceso de producción de un texto académico.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Becker, Howard S. *Manual de escritura para científicos sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2011.
- Booth, Wayne C.; Colomb, Gregory G.; Williams, Joseph M. *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Barcelona: Gedisa, 2001.
- Cassany, Daniel. *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama, 1995.
- Murray, Rowena. *Writing for Academic Journals*. Maidenhead: Open University Press, 2013.
- Pinker, Steven. *El sentido del estilo*. Barcelona: Paidós, 2015.
- Turabian, Kate L. *A Manual for Writers of Research Papers, Theses, and Dissertations*. Chicago: University of Chicago Press, 2018.
- Wallwork, Adrian. *English for Writing Research Papers*. New York: Springer, 2016.

