



1. DATOS GENERALES

Asignatura: ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS	Código: 55395
Tipología: OPTATIVA	Créditos ECTS: 6
Grado: 386 - GRADO EN BELLAS ARTES	Curso académico: 2020-21
Centro: 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA	Grupo(s): 30 39
Curso: 3	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas: English	English Friendly: S
Página web:	Bilingüe: N

Profesor: **JOSE RAMON ALCALA MELLADO** - Grupo(s): **30**

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura/ 212-Int	ARTE	670113289	joser.alcala@uclm.es	martes, 11:00 a 14:00 horas

2. REQUISITOS PREVIOS

No existen requisitos previos, pero se valorará positivamente las capacidades y habilidades en la utilización de programas audiovisuales y digitales y dispositivos tecnológicos.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Se trata de una asignatura optativa del 3º curso del Grado en BBAA que forma parte las asignaturas de la especialidad en "Tecnologías de la Imagen", y que pretende ofrecer al alumno de 3º curso del Grado una introducción teórica y un adiestramiento y asesoramiento prácticos -tanto conceptual como instrumental- en el New Media Art (el arte que utiliza o tiene como referencia las nuevas herramientas y procesos tecnológicos, hoy fundamentalmente digitales y electrónicos, y que constituyen un eje ineludible de todo proceso y práctica artística actual).

El objetivo de este módulo es el de profundizar en los procedimientos y transformaciones que implican los nuevos retos de una cultura caracterizada por el desarrollo de las artes plásticas y del mundo visual como consecuencia de la implosión de los nuevos medios, analizando el impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicación sobre la experiencia estética y las prácticas artísticas.

La Materia "Proyectos Tecnologías de la Imagen" constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico de todos los conocimientos adquiridos en Tecnologías de la Imagen que el estudiante va adquiriendo a lo largo del desarrollo del Grado y consta de una oferta de 49,5 créditos ECTS optativos, de los que el alumno/a debe cursar al menos 45. Esta materia colaborará en la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional de las tecnologías de la imagen; el alumno/a estará capacitado para la construcción de obras de arte y proyectos de tecnologías audiovisuales. El alumno/a que opte por cursar los 45 créditos optativos dentro de esta materia podrá obtener una mención en "Proyectos en Tecnologías de la Imagen", que completará con la materia Trabajo Fin de Grado.

La asignatura "Arte de los Nuevos Medios" persigue el objetivo de hacer pensar y profundizar al alumno en torno a las claves metodológicas, conceptuales, y discursivas de las prácticas artísticas contemporáneas que utilizan nuevos medios y tecnologías, ampliando así su cultura artística y haciendo los necesarios análisis teórico-críticos que la metodología historiográfica no pueden realizar debido a su excesiva proximidad en el tiempo. Pero todo ello sin olvidar la realización de ejercicios y proyectos prácticos que den forma a lo que se va aprendiendo durante el desarrollo del programa de la asignatura.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB04	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
E01	Conocimiento de las metodologías de experimentación propias de la práctica artística.
E02	Conocimiento de las propuestas de los artistas a través de sus obras y textos.
E10	Plantear y desarrollar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias y de calidad.
E11	Sintetizar propuestas que supongan una aportación de interés, surgidas de la observación del entorno a través del pensamiento crítico, concretándolas en creaciones artísticas.
E12	Capacidad de reflexión y de crítica hacia la producción propia, contextualizándola mediante la comprensión y valoración de los discursos artísticos.
E13	Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.
	Resolver eficazmente los problemas derivados inherentemente del proceso de la experimentación artística, articulando resultados

E15	mediante estrategias técnicas y conceptuales.
E16	Estar habilitado para el desarrollo de técnicas y medios artísticos propios, así como para articular técnicas y lenguajes diversos en la producción.
E17	Documentar de manera adecuada el propio trabajo artístico, desarrollando estrategias para su justificación y presentación.
G01	Pensar de forma crítica diferenciando y relacionando particularidades de la realidad circundante y de las configuraciones artísticas, sintetizando reflexiones y argumentos aplicables al ámbito del arte y la cultura.
G04	Utilizar recursos que permitan la indagación y el cuestionamiento crítico y/o metodologías creativas, demostrando iniciativa y capacidad en la gestión de documentos de interés para el desempeño de la práctica artística o de la industria cultural.
G05	Capacidad para participar en equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
T04	Compromiso ético

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Estará facultado para articular medios artísticos dispares así como materiales, imágenes, conceptos y modos de muy diversa índole y condición en una producción propia.

Poseerá la capacidad de realizar trabajos o proyectos que resulten de interés relacionados con los nuevos medios y la comunicación gráfica.

Habrà aprendido métodos de trabajo en grupo a través de la participación en prácticas colectivas y debates.

Será capaz de argumentar sobre la problemática de las prácticas artísticas contemporáneas, especialmente a la relativa a los nuevos medios.

Será capaz de planificar su trabajo, interrelacionar ideas, fijar objetivos, realizar trabajo de campo y recopilar y tratar información procedente de diversas fuentes.

Será capaz de reflexionar de manera crítica acerca de su propia obra y de articular el enunciado que potencialmente se encuentre en la misma.

Sabrà utilizar los recursos necesarios para contextualizar, justificar y defender la propia obra ante público tanto especializado como no especializado..

6. TEMARIO

Tema 1: Artistas y Máquinas

Tema 1.1 Introducción: Historia y antecedentes del Arte de los Nuevos Medios. La imagen pre-digital

Tema 1.2 El artista frente a la máquina automática como medio para la creación

Tema 1.3 Del objeto al proceso en la creación artística. Los nuevos paradigmas de la cultura digital

Tema 2: Mirar (Iconografías digitales)

Tema 2.1 Introducción: Las imágenes técnicas. Imagen codificada y la imagen numérica

Tema 2.2 La mirada frame

Tema 2.3 La mirada expandida

Tema 2.4 Estéticas canónicas versus estéticas alternativas-underground

Tema 3: Contar (Narrativas Digitales)

Tema 3.1 Introducción: Narrativas Hipermedia (relatos expandidos).

Tema 3.2 Narrativas cerradas

Tema 3.3 Narrativas abiertas

Tema 3.4 Narrativas Red

Tema 3.5 Discursos canónicos versus discursos alternativos (subculturas) Ámbitos mainstream versus friquismos

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB03 E02 E12 G01 T04	1.5	37.5	N	-	
Foros y debates en clase [PRESENCIAL]	Debates	CB04 E12 G01	0.6	15	S	N	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Autoaprendizaje	CB03 E01 E10 E11 E12 E13 E15 E16 E17 G04 T04	3.6	90	S	S	
Tutorías individuales [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas	CB03 CB04 E12 G01	0.3	7.5	N	-	
Total:			6	150			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60				
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Trabajo	50.00%	50.00%	El alumnado matriculado deberá desarrollar dos ejercicios prácticos a lo largo del curso (cuatrimestre de 14 semanas). Las temáticas de los trabajos prácticos de carácter artístico a desarrollar en el curso serán: 1. La imagen en la sociedad digital post Covid-19: La reproductibilidad de las imágenes. Un mundo saturado de imágenes / la virtualización de la imagen y de la información / representación y simulacro / creaciones de nuevas iconografías post-covid19.

			2. Narrativas Digitales post-Internet: Comunicar y contar en el EEIC en la época del Covi-19. Relato online / relato abierto. Narración hipertextual e hipermedia / el relato del prosumer
Presentación oral de temas	30.00%	30.00%	Cada trabajo (ya sea desarrollado de forma individual o colectiva), deberá ser subido al Campus Virtual y presentado posteriormente de forma colectiva y presencial para su análisis, valoración y evaluación por parte del profesor y de los asistentes.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	20.00%	20.00%	Las clases en las que se establezcan debates, think-tanks y brainstormings entre todos los asistentes, se valorará (y evaluará por parte del profesor) la participación activa de los estudiantes.
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

La prueba ordinaria se realizará siguiendo el sistema de evaluación continua y consistirá en la presentación de dos trabajos prácticos -a elección del alumno-, que se realizarán durante el curso, y cuyos parámetros evaluativos serán aquellos de carácter objetivable relacionados con el interés y la calidad de los trabajos y/o proyectos artísticos prácticos presentados así como del interés y la calidad de las reflexiones teóricas elaboradas al respecto en sus correspondientes memorias.

Evaluación no continua:

Si por circunstancias personales o colectivas excepcionales no se pudiera realizar una presencialidad sustancial, se podrán realizar y entregar para su evaluación los trabajos planteados en el programa por vía online, subiéndolos al campus virtual y con una posible presentación y defensa oral de los mismos por sistemas telemáticos.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Se recuperarán las actividades definidas como tales (elaboración de trabajos autónomos). Consistirá en la repetición de alguno/s de los trabajos presentados durante el curso y no aprobados.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Se recuperarán las actividades definidas como tales (elaboración de trabajos autónomos). Consistirá en la repetición de alguno/s de los trabajos presentados durante el curso y no aprobados.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: . Las semanas 8 (03/11) y 9 (10/11) se dedicarán a la presentación, discusión y evaluación pública en clase de los trabajos correspondientes a la primera entrega, correspondientes a los contenidos desarrollados en el Tema 2 . Las semanas 13 (15/12) y 14 (22/12) se dedicarán a la presentación, discusión y evaluación pública en clase de los trabajos correspondientes a la segunda entrega, correspondientes a los contenidos desarrollados en el Tema 3 . La planificación temporal podrá verse modificada ante causas imprevistas	
Tema 1 (de 3): Artistas y Máquinas	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	7.5
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	10
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	1.5
Periodo temporal: semanas 1-3	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 15-09-2020	Fin del tema: 29-09-2020
Grupo 39:	
Inicio del tema: 15-09-2020	Fin del tema: 29-09-2020
Tema 2 (de 3): Mirar (Iconografías digitales)	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	15
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	40
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	3
Periodo temporal: Semanas 4-7	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 06-10-2020	Fin del tema: 27-10-2020
Grupo 39:	
Inicio del tema: 06-10-2020	Fin del tema: 27-10-2020
Tema 3 (de 3): Contar (Narrativas Digitales)	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	15
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	40
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	3
Periodo temporal: Semanas 11-14	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 17-11-2020	Fin del tema: 01-12-2020

Fin del tema: 01-11-2020

Actividades formativas

Suma horas

Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	7.5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	37.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	90
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	15
Total horas:	150

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Didi-Huberman, Georges	Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte		Murcia	978-84-96898-69-1	2010	Este libro nos obliga a replantear muchas de las certezas que tenemos ante unas imágenes que no sólo vemos con nuestra mirada sino que también abrazamos con procesos de conocimiento y con categoría de pensamiento. ¿De dónde provienen esas categorías? es la pregunta que Georges Didi-Huberman le formula a la historia del arte. Una pregunta que exige desentrañar los modelos discursivos utilizados hasta ahora por esta disciplina. A partir de las premisas plantadas por Vasari, Panofsky o Freud, Didi-Huberman desarrolla una noción renovada de lo visual que deja paso a lo que denomina un principio de incertidumbre, esto es, una obligación de la mirada al no-saber.
	http://www.cendeac.net/es/editorial/catalogo/14					Un lúcido y apasionante análisis de unas décadas que han transformado nuestra forma de entender ¿y de relacionarnos¿ con el mundo. Doce años después de Los bárbaros, donde Baricco reflexionaba sobre la mutación ¿que no invasión¿ que estaba sufriendo nuestra sociedad debido al impacto de las nuevas tecnologías, llega ahora The Game, donde el autor traza la cartografía (y la historia, a partir de lo que él denomina fósiles, desde los pioneros hasta nuestros días) de la insurrección digital. No se trata de una mera revolución tecnológica, sino del colapso de los paradigmas de la sociedad del siglo XX, considerada catastrófica por jóvenes inicialmente relacionados con movimientos contraculturales. Por

Baricco, Alessandro	The Game	Anagrama	Barcelona	978-84-339-6436-6	2019	increíble que nos parezca, en poco más de tres décadas, ordenadores personales, smartphones y otros dispositivos digitales (meras herramientas, de hecho) se han hecho imprescindibles y, sobre todo, han ido cambiando la sustancia misma de nuestra concepción de la realidad y nuestra relación con ella. Y lo han hecho con una lógica que en gran parte es heredera de los videojuegos (de ahí el título de este ensayo): hacerlo todo más fácil, más agradable, aunque por debajo haya un gran despliegue tecnológico. Pero ha sido la proliferación de programas y aplicaciones ¿Google, Facebook, YouTube, Twitter, Tinder: sus nombres nos resultan tan familiares que a estas alturas resulta inconcebible vivir sin ellos? lo que ha permitido el despliegue de este nuevo modo de entender el mundo en forma de redes (desde las informativas hasta las sociales) que amplían nuestra experiencia. Evidentemente, existen también peligros innegables (el surgimiento de nuevas élites, cierto egoísmo de las masas, la expansión de los populismos o de las fake news?), aunque, advierte Baricco, estos no sean fenómenos completamente desconocidos. Sin embargo, también se percibe la importancia creciente de un nuevo desafío al que no podemos dar la espalda: la Inteligencia Artificial. Este brillante ensayo de Nicolas Bourriaud se organiza en torno de problemas como el multiculturalismo, la posmodernidad y la globalización cultural. Entre esas preguntas hay una que se vuelve acuciante: ¿por qué se ha comentado tanto la globalización desde un punto de vista sociológico, político o económico y casi nunca desde una perspectiva estética? ¿Cómo afecta este fenómeno a la vida de las formas? El radicante puede crecer y desarrollar sus raíces en cualquier tipo de
https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A_530						
Bourriaud, Nicolas	Radicante	Adriana Hidalgo. Colección Los sentidos / Artes visuales	Buenos Aires	978-84-937140-6-2	2009	

					superficie, lo que permite introducir la posibilidad de una ética y una estética de las migraciones: fenómeno clave de nuestra época. La teoría de Bourriaud ¿en la que entran las identidades precarias, las formas abiertas, la inestabilidad¿ abre un nuevo campo de trabajo para el análisis y la investigación de las artes. Dividido en tres grandes fases, las de la imagen-materia, el film y la imagen-electrónica, el presente libro analiza cómo las distintas formas técnicas propician modelos diferenciales de producción, distribución y recepción de imágenes. El resultado es un ensayo único en el panorama español, pues, si bien es relativamente frecuente encontrar «historias» de una u otra de las prácticas de producción de imaginario en cada una de las eras que en el libro se describen «historias de la pintura», del «cine» o incluso del «arte electrónico» o la «imagen electrónica», no existe ninguna «historia de la imagen» como tal que la afronte desde una perspectiva teórico-crítica atendiendo a cómo en ella se organizan las narrativas generales que regulan su fuerza simbólica más característica. La segunda revolución digital -caracterizada por la preeminencia de Internet, las redes sociales y la telefonía móvil- y la sociedad hipermoderna -caracterizada por el exceso y por la asfixia del consumo- han consolidado al unísono una era postfotográfica. En ella habitamos la imagen y la imagen nos habita. La postfotografía nos confronta al reto de la gestión social y política de una nueva realidad hecha de imágenes. Pero hoy no solo estamos sumidos en su producción masiva y apabullante. Como si fuesen impelidas por la tremenda potencia de un acelerador de partículas, las fotografías circulan por la red a una velocidad de vértigo; han
	https://adrianahidalgo.es/tienda/los-sentidos/radicante/				
Brea, José Luis	Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image	Akal. Col. Estudios Visuales	Barcelona 978-84-460-3139-0	2010	
	https://www.akal.com/libro/las-tres-eras-de-la-imagen_34548/				
Fontcuberta, Joan	La furia de las imágenes. Notas	Galaxia	Barcelona 978-84-16495-47-4	2016	

dejado de tener un rol pasivo y esa extraordinaria energía cinética las hace salir de su sitio, de su quicio. Entonces, sin sitio, sin lugar al que replegarse, quedan des-quiciadas y se vuelven furiosas. Aunque puede que esa furia provoque una gran incerteza, también nos brinda la oportunidad de actualizar una reflexión sobre cuestiones que afectan a la cultura, al arte, a la comunicación, y en definitiva, a la misma condición humana. La postfotografía deviene así un contexto de pensamiento visual que rubrica la desmaterialización de la imagen y de su autoría, y que disuelve las nociones de originalidad y de propiedad, de verdad y de memoria.

http://www.galaxiagutenberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf

Desde los primeros años del nuevo siglo hemos visto generalizarse una serie de dinámicas multitudinarias de participación e interrelación en torno a una infinidad de redes sociales, blogs y grandes repositorios colectivos de archivos compartidos por millones de personas diariamente. Un buen número de artistas no tardó mucho en comenzar a explorar críticamente estas nuevas dinámicas sociales y las tecnologías que las posibilitaban, haciendo de ellas los nuevos contextos de referencia y actuación de sus investigaciones creativas. Centrado en el análisis y caracterización de esta «segunda época» de la relación entre prácticas artísticas e Internet, este libro presenta un pormenorizado estudio tanto de la actualidad del net art (blog-art, intervenciones en redes sociales y en metaversos, instalaciones conectadas a la red, etc.), como de aquellas manifestaciones artísticas que, sin ser obras en línea, trabajan «acerca de» Internet en cualquiera de sus dimensiones, estéticas, técnicas, lingüísticas, políticas o económicas y a través de un sinfín de medios (vídeo, imagen fija, performance, etcétera). La amplitud y profundidad de este análisis hacen de este

Martín-Prada, Juan L.

Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales

Akal. Col. Arte Contemporáneo (2ª ed. actualizada)

Barcelona 978-84-460-3517-6

2015

						libro un material imprescindible para conocer cómo está evolucionando una faceta fundamental del arte de nuestro tiempo. https://www.akal.com/libro/practic-as-artistic-as-e-internet-en-la-epoca-de-la-redes-sociales-2-a-edicion-actualizada_35130/ Se abre el telón y aparece un data center que está en Alcalá de Henares. Entre circuitos de refrigeración, varios servidores almacenan información que se transmite a través de cables de fibra y que luego salta por una densa trama de cables y antenas: aquí nada es muy lineal. La información llega a un router instalado en el pasillo de tu casa y después a tu portátil, que tiene un pegatina para cubrir una molesta manzana. Al abrir un navegador y hacer una petición, una serie de protocolos permiten que frente a ti aparezca un JPG en el que se ve a Julio Iglesias sonriendo entre dos fragmentos de texto. Allí puedes leer: ¿Este libro te va a gustar. Y lo sabes! Se cierra el telón. Enhorabuena, acabas de conocer un meme. Es posible que el lector espere de Memes otro ensayo sofisticado más sobre un asunto aparentemente banal ¿Y, la verdad, razón no le falta. En este libro, el investigador Jaron Rowan analiza cómo Internet ha desarrollado su propio folclore digital, desmiente las interpretaciones del meme como algo que sólo pueda entenderse bajo las tesis de Richard Dawkins, y explica por qué esa estupidez intrínseca del meme ha servido en tantas ocasiones como un imbatible ejercicio de denuncia social. ¿Pueden entonces los gatitos crear infraestructuras para el activismo político? A juicio de Rowan, es más que evidente. LOL.
Rowan, Jaron	Inteligencia idiota, política rara y folclore digital	Capitán Swing libros Ed. Col. Mackramer #2	Madrid	978-84-943676-6-3	2015	https://capitanswing.com/libros/memes/ En este libro se aportan reflexiones de calado teóricocrítico en torno a las condiciones del arte y de la cultura digitales a partir de las experiencias vividas en primera persona por su autor, quien ha sido un artista pionero en el uso de los nuevos medios y
Alcalá Mellado, José Ramón	Ser Digital; Manual para náufragos de la cultura	Universidad de	Santiago	978-956-19-072	2011	

tecnologías de la imagen en España y Latinoamérica. Las reflexiones aquí aportadas arrojan luz sobre las metodologías que deben ser aplicadas en las prácticas actuales relacionadas con el New Media Art.

<http://arteuchile.uchile.cl/alcala/>

What does cyberspace 'look' like? The Atlas of Cyberspace is the first book to explore the spatial and visual nature of cyberspace and its infrastructure. It examines in accessible style why cyberspace is being mapped and the new cartographic and visualisation techniques being employed. The Atlas is broad in scope, concentrating on the many different aspects of cyberspace such as the Web, chat, email, virtual worlds, and the telecommunications infrastructure that supports cyberspace. Cartographers have been creating maps for centuries. In recent years they have turned their attention to a new realm, cyberspace. For the first time a comprehensive selection of these maps have been collated into one source. The book then takes a look at maps of the World-Wide Web, showing how the hyperlink structures and contents of websites are mapped to provide informational landscapes. Next, comes an examination of the ways social interactions between people, using email, chat, bulletin boards, virtual worlds, and games, can be mapped. It concludes with a discussion of the ways in which artists and writers are imagining the visual structure of cyberspace.

Dodge, Martín et Kitchin, Rob

Atlas of Cyberspace

Addison Wesley London

0-201-74575-5

2001

<https://www.amazon.es/Atlas-Cyberspace-Dr-Martin-Dodge/dp/0201745755>

24/7 examina las devastadoras consecuencias de los procesos productivos del capitalismo del siglo XXI sobre la capacidad de atención del individuo y la sociedad. Hoy, cuando tanto los procesos de producción como los sistemas de consumo disponen de los recursos para mantenerse operando las 24 horas del día, los 7 de la semana, la sociedad padece las

Crary, Jonathan	24/7; El capitalismo al asalto del sueño	Ariel	Barcelona	978-84-344-2232-2	2015	consecuencias de un mercado cuyo perpetuo sentido de optimización amenaza con robarle el sueño a los hombres, y con ello, su capacidad de imaginar una realidad diferente. Jonathan Crary analiza la manera en que la fractura entre los ciclos naturales de noche y día, vigilia y sueño, trastorna la nuestra capacidad para diferenciar entre unas condiciones de vida privilegiada y las estrategias de control y vigilancia implementadas por las formas de poder dominantes. Este ensayo-cómic aborda las transformaciones que la cultura digital ejerce en los modos de acceso a la cultura. A través de una metáfora visual basada en la popular historieta 13 Rue del Percebe creada por Francisco Ibáñez, Mery Cuesta desgrana las subversiones que la cultura digital (que toma la forma de una espesa niebla) opera en las categorizaciones jerárquicas de la cultura que viven en nuestro inconsciente (alta cultura, cultura oficial, underground, etc.). Así mismo, se centra en dos comportamientos concretos que están produciéndose bajo la influencia de la niebla: la aparición de nuevas formas subculturales y el auge de un fenómeno como el neocasticismo. La Rue del Percebe de la Cultura es, además, una divertida y atrevida apuesta por fusionar el lenguaje del cómic con la crítica de arte.
	https://www.planetadelibros.com/libro-247/196791					
Cuesta, Mery	La rue del Percebe de la cultura y la niebla de la cultura digital	Consoni	Bilbao	978-84-16205-11-0	2015	Desde su primer cortometraje en 1966, Harun Farocki ha producido una vasta obra en la que la escritura y el cine son concebidas como actividades complementarias con las que interrogar la producción de imágenes de la sociedad contemporánea. Farocki pertenece a la generación posterior a la de los prominentes directores del ¿Nuevo Cine Alemán¿ -como Wenders, Fassbinder y Herzog-, a quienes desde Flimkritik, revista de la que formó parte entre 1974 y 1984, acusó
	https://www.consonni.org/es/publicacion/la-rue-del-percebe-de-la-cultura-y-la-niebla-de-la-cultura-digital					

Farocki, Harun	Desconfiar de las imágenes	Caja Negra, Col. Synesthesia #2	Buenos Aires	978-987-1622-18-4	2015	de ¿conformarse con la idea que todo el mundo tenía acerca de lo que se suponía que debía ser el cine¿. En contraposición a esta tradición, tanto sus películas documentales o ensayos cinematográficos como sus más recientes videoinstalaciones, hacen uso de recursos formales propios del situacionismo, la nouvelle vague y el cine directo para producir un montaje crítico capaz de denunciar la violencia inscripta en las imágenes del mundo¿ generadas por artefactos aparentemente ¿neutrales¿ e ¿inocentes¿ como las cámaras de vigilancia de los centros comerciales y de las prisiones, los noticieros, las publicidades y los videoclips, los simuladores de combate o las imágenes emitidas por los misiles teledirigidos. Desconfiar de las imágenes se propone trazar una suerte de ¿biografía intelectual¿ a partir de una selección de textos publicados por Harun Farocki entre 1980 y 2010 en revistas, diarios, libros y catálogos de exhibiciones en museos y galerías. Estos ensayos reflejan y extienden los conceptos y líneas de investigación involucrados en su obra cinematográfica, examinando un extenso inventario de dispositivos técnicos y regímenes visuales que, lejos de simplemente representar la realidad, configuran la experiencia que hacemos del mundo contemporáneo.
----------------	----------------------------	---------------------------------	--------------	-------------------	------	---

<https://cajanegraeditora.com.ar/libros/desconfiar-de-las-imagenes/>