



# UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura:</b> ARTE, INTERFAZ Y NUEVOS MEDIOS	<b>Código:</b> 310957
<b>Tipología:</b> OPTATIVA	<b>Créditos ECTS:</b> 4.5
<b>Grado:</b> 2352 - MASTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y VISUALES	<b>Curso académico:</b> 2023-24
<b>Centro:</b> 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA	<b>Grupo(s):</b> 30
<b>Curso:</b> 1	<b>Duración:</b> Primer cuatrimestre
<b>Lengua principal de impartición:</b> Español	<b>Segunda lengua:</b> Inglés
<b>Uso docente de otras lenguas:</b>	<b>English Friendly:</b> S
<b>Página web:</b>	<b>Bilingüe:</b> 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, 9:00 - 10:00; 14:00 - 15:00 y 16:00 - 20:00 - Martes, 9:00 - 10:00; 14:00 - 16:30 y 19:30 - 21:30 (semanas de coincidencia con máster MUIPAV). ¿ Es conveniente solicitar cita previa (por email o en la clase presencial semanal). Mediante esta también se pueden concertar tutorías online para cualquier otro día laborable y a la hora pactada.

### 2. REQUISITOS PREVIOS

No se requieren requisitos previos. Se valorará positivamente las capacidades y habilidades en el manejo de programas de software de imagen y sonido y de dispositivos electrónicos.

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

Esta asignatura optativa profundiza en los diferentes procedimientos que implican los retos planteados para el desarrollo de las prácticas artísticas debido al impacto que ha producido en las mismas la eclosión de los nuevos medios de comunicación e información, analizando su eventual relevancia en términos de performatividad e incidencia social.

Las asignaturas optativas del Máster que poseen un carácter teórico-práctico, como es esta, están concebidas para dotar al estudiante de herramientas concretas para el desarrollo de los proyectos, ofreciendo posibilidades de práctica y conceptualización a nivel avanzado en diferentes disciplinas artísticas: pintura, escultura, dibujo, audiovisual y nuevos medios.

Contenidos comunes a todas las asignaturas que componen la materia: -Análisis de casos en función de las problemáticas y metodologías de investigación propuestas por el grupo de estudiantes. -Desarrollo de metodologías y procedimientos específicos asociados a cada una de las asignaturas que puedan ser de utilidad para los procesos formativos y de investigación de los participantes.

En particular, "Arte, Interfaz y Nuevos Medios" propone una visión transversal entre distintas disciplinas y prácticas artísticas actuales, con el propósito de revisar los discursos, procesos y metodologías que emplean lxs artistas en nuestra sociedad post-digital. Todo ello, tanto a nivel práctico como teórico y/o comisariado vinculado a nuevos paradigmas educativos y de investigación.

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

#### Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
E03	Capacidad para comprender críticamente textos, documentos y obras artísticas y hacer productiva esta comprensión en el trabajo de investigación propio.
E06	Capacidad de elaborar temas, problemas o preguntas de manera práctica mediante la producción artística o la investigación artística a un nivel avanzado.
E12	Capacidad de reflexión analítica y crítica sobre las configuraciones artísticas propias y ajenas.
E14	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
G01	Capacidad de autoevaluación de la propia práctica artística o investigadora para el planteamiento de nuevos proyectos de creación-investigación.
G03	Capacidad de desarrollar una metodología de trabajo propia adecuada al ámbito de la investigación-creación.
G04	Capacidad para formular, planificar, gestionar y realizar prácticas específicas relacionadas con el ámbito de estudio.
G05	Capacidad para integrar técnicas y lenguajes de diversas disciplinas en una producción artística o de investigación artística propia.

### 5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

#### Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

El/la estudiante, una vez realizado el curso, será capaz de utilizar diversos medios artísticos en su proyecto personal.

El/la estudiante, una vez realizado el curso, habrá adquirido un conocimiento de métodos y conceptos relacionados con prácticas artísticas específicas que puedan ser utilizados en la realización de proyectos propios.

## 6. TEMARIO

### Tema 1: Artistas y Máquinas e Interfaces

**Tema 1.1** 1.1. Introducción: desarrollo y evolución de las máquinas, herramientas y dispositivos modernos utilizados por los artistas

**Tema 1.2** 1.2. El artista frente a la máquina automática como medio para la creación. La interfaz electrónica

### Tema 2: Del Objeto al Proceso. Creación de imaginarios contemporáneos

**Tema 2.1** 2.1. Introducción: los nuevos paradigmas de la cultura digital post-Internet actual

**Tema 2.2** 2.2. Estrategias-Red para la creación de escenarios post-Internet

### Tema 3: Narrativas Hipermedia

**Tema 3.1** 3.1. Introducción: el relato expandido de los discursos post-Internet

**Tema 3.2** 3.2. Creación de narrativas-red como discursos alternativos a los ámbitos mainstream

## COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

La asignatura tiene un enfoque teórico-práctico, y emplea el análisis y la interpretación de las diferentes propuestas creativas que utilizan nuevos medios y tecnologías con una orientación claramente práctica de creación artística. La idea es trabajar con el alumnado el análisis, la reflexión y la elaboración de una serie de conceptos y nuevos paradigmas introducidos por las propuestas del *New Media Art* en esta nueva época de lo digital marcada por los problemas derivados de la popularización y control por parte de los estamentos de poder de las nuevas tecnologías y las urgencias sociales, políticas, económicas y culturales en las que se encuentra la sociedad actual. Para ello, se trabajará conjuntamente en torno a los fundamentos, las hipótesis y las diferentes metodologías de trabajo empleadas por los artistas actuales en el desarrollo de sus trabajos y proyectos, y aplicando todos estos nuevos conocimientos y capacidades para favorecer y mejorar el desarrollo práctico de los proyectos de los estudiantes. El programa de la asignatura contempla no sólo las lecciones magistrales y las tutorías personalizadas, así como la realización de ejercicios prácticos de creación artística, sino también la constitución de un foro permanente de comunicación entre todos -estudiante, profesor e invitados-, utilizando para ello sistemas pedagógicos y formativos actuales, como chats, blogs, *think-tanks* y *brainstormings* colectivos (online y offline).

## 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 (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E03 E12 G03	1.2	30	N	-	
Foros y debates en clase [PRESENCIAL]	Debates	E03 E12 G01	0.6	15	S	N	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Autoaprendizaje	E14 G03 G04 G05	2.44	61	S	N	
Tutorías individuales [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas	CB06 E12	0.26	6.5	N	-	
<b>Total:</b>			<b>4.5</b>	<b>112.5</b>			
<b>Créditos totales de trabajo presencial: 2.06</b>			<b>Horas totales de trabajo presencial: 51.5</b>				
<b>Créditos totales de trabajo autónomo: 2.44</b>			<b>Horas totales de trabajo autónomo: 61</b>				

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
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.
Trabajo	45.00%	45.00%	El alumnado matriculado deberá desarrollar un ejercicio práctico a lo largo del curso (cuatrimestre de 10 semanas).
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	25.00%	25.00%	La asignatura contempla también el sistema de participación activa (presencial y online), evaluable, a través de los debates y aportaciones individuales y colectivas en las clases presenciales.
<b>Total:</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	

\* 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 un trabajo práctico -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 trabajo autónomo). Consistirá en la repetición del trabajos presentado durante el curso y no aprobado.

**Particularidades de la convocatoria especial de finalización:**

Se recuperarán las actividades definidas como tales (elaboración de trabajo autónomo). Consistirá en la repetición del trabajos presentado durante el curso y no aprobado.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
<b>No asignables a temas</b>	
<b>Horas</b>	<b>Suma horas</b>
<b>Comentarios generales sobre la planificación:</b> Las semanas 9 y 10 (correspondientes a los días 21/11 y 28/11 respectivamente) se dedicarán a la presentación, discusión y evaluación pública en clase de los trabajos prácticos realizados por los alumnos correspondiente a los contenidos desarrollados en los Temas 1, 2 y 3.	
<b>Tema 1 (de 3): Artistas y Máquinas e Interfaces</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	6
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	11
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	1.25
<b>Periodo temporal:</b> Semanas 1-2	
Grupo 30:	
<b>Inicio del tema:</b> 19-09-2023	<b>Fin del tema:</b> 03-10-2023
<b>Tema 2 (de 3): Del Objeto al Proceso. Creación de imaginarios contemporáneos</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	12
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	25
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	2.5
<b>Periodo temporal:</b> Semanas 3, 4 y 5	
Grupo 30:	
<b>Inicio del tema:</b> 10-10-2023	<b>Fin del tema:</b> 24-10-2023
<b>Tema 3 (de 3): Narrativas Hipermedia</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	12
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	25
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	2.5
<b>Periodo temporal:</b> Semanas 6, 7 y 8	
Grupo 30:	
<b>Inicio del tema:</b> 31-10-2023	<b>Fin del tema:</b> 14-11-2023
<b>Actividad global</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Suma horas</b>
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Autoaprendizaje]	61
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	6.25
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	15
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	30
<b>Total horas:</b> 112.25	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
						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

Baricco, Alessandro

The Game

Anagrama

Barcelona 978-84-339-6436-6

2019

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 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

[https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A\\_530](https://www.anagrama-ed.es/libro/argumentos/the-game/9788433964366/A_530)

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

Alcalá Mellado, José Ramón	náufragos de la cultura electrónica	Chile	de Chile 978-956-19-072	2011	<p>nuevos medios y 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.</p>
	<p><a href="http://arteuchile.uchile.cl/alcala/">http://arteuchile.uchile.cl/alcala/</a></p>				<p>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</p>
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	<p>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 libro un material imprescindible para conocer cómo está evolucionando una faceta fundamental del arte de nuestro tiempo.</p>
	<p><a href="https://www.akal.com/libro/practic-as-artistic-as-e-internet-en-la-epoca-de-la-redes-sociales-2-a-edicion-actualizada_35130/">https://www.akal.com/libro/practic-as-artistic-as-e-internet-en-la-epoca-de-la-redes-sociales-2-a-edicion-actualizada_35130/</a></p>				<p>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</p>

Rowan, Jaron	Inteligencia idiota, política rara y folclore digital	Capitán Swing libros Ed. Col. Mackramer #2	Madre	978-84-943676-6-3	2015	<p>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.</p>
	<a href="https://capitanswing.com/libros/memes/">https://capitanswing.com/libros/memes/</a>					<p>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 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</p>
Bourriaud, Nicolas	Radicante	Adriana Hidalgo. Colección Los sentidos / Artes visuales	Buenos Aires	978-84-937140-6-2	2009	

					<p>¿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.</p> <p>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 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.</p>
	<p><a href="https://adrianaidalgo.es/tienda/los-sentidos/radicante/">https://adrianaidalgo.es/tienda/los-sentidos/radicante/</a></p>				
Crary, Jonathan	24/7; El capitalismo al asalto del sueño	Ariel	Barcelona	978-84-344-2232-2	2015
	<p><a href="https://www.planetadelibros.com/libro-247/196791">https://www.planetadelibros.com/libro-247/196791</a></p>				
Didi-Huberman, Georges	Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte		Murcia	978-84-96898-69-1	2010
					<p>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 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.</p>

Fontcuberta, Joan	La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía	Galaxia Gutenberg	Barcelona 978-84-16495-47-4	2016	<p>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 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.</p>
					<p><a href="http://www.galaxiagutenberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf">http://www.galaxiagutenberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf</a></p>
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	<p>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</p>

							<p>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.</p>
							<p>Este ensayo-cómico 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 desgana 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.</p>
Cuesta, Mery	La rue del Percebe de la cultura y la niebla de la cultura digital	Consoni	Bilbao	978-84-16205-11-0	2015		<p><a href="https://www.akal.com/libro/las-tres-eras-de-la-imagen_34548/">https://www.akal.com/libro/las-tres-eras-de-la-imagen_34548/</a></p> <p><a href="https://www.consonni.org/es/publicacion/la-rue-del-percebe-de-la-cultura-y-la-niebla-de-la-cultura-digital">https://www.consonni.org/es/publicacion/la-rue-del-percebe-de-la-cultura-y-la-niebla-de-la-cultura-digital</a></p>
Dodge, Martín et Kitchin, Rob	Atlas of Cyberspace	Addison Wesley	London	0-201-74575-5	2001		<p>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</p>

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.

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

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 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 inscrita 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

Farocki, Harun

Desconfiar de las imágenes

Caja Negra, Col. Buenos Aires

978-987-1622-18-4

2015

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

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.

Publicación-catálogo de la exposición comisariada por José Ramón Alcalá y Nilo Casares que exalta las relaciones entre el artista y la máquina de reproducción moderna (ese instrumento tecnológico automático e instantáneo comercializado desde la década de los años sesenta del siglo pasado), haciendo que las creaciones históricas seleccionadas por los comisarios dialoguen entre ellas, de manera yuxtapuesta. Sus imágenes estáticas y dinámicas, analógicas y digitales, físicas y virtuales, se confrontan en un mismo espacio expositivo, revelando las características intrínsecas de cada una y evidenciando las contaminaciones e influencias que todas tuvieron sobre todas. La propuesta expositiva intenta introducir al visitante en el primer momento en que los artistas se apoyaron en las tres grandes familias de máquinas de reproducción automática -fotocopiadoras, cámaras portátiles de vídeo y ordenadores gráficos personales-, activando con sus creaciones los programas de las vanguardias artísticas, cuya misión principal consistía en poner en cuestionamiento los paradigmas tradicionales y dar forma concreta a las nuevas ideas, activadas a lo largo del siglo 20 por

ALCALÁ, José-Ramón;  
CASARES, Nilo

Artistas y Máquinas; Dialogos en  
el desarrollo del arte digital

Ed. Generalitat  
Valenciana

Valencia ISBN:978-84-482-6680 22

filósofos, escritores, artistas, científicos y pensadores en general. La exposición evita los tópicos tanto del videoarte como del net.art y se apuntala sobre los avances realizados por los copy-artistas. En muchos casos, la vecindad temporal entre video-artistas, copy-artistas y net-artistas es tanta que los podríamos haber situado indistintamente en uno u otro apartado, pero creemos que hoy, con unas imágenes que vuelan sobre nuestros teléfonos inteligentes sin solución de continuidad, resulta de mayor importancia descansar la mirada sobre las primeras contribuciones estáticas del copy-art, que tuvieron el mismo calado que las coetáneas del video-arte y el arte computacional, y las por venir del net.art, un hijo bastardo de estas dos formas de arte previas y muy conceptuales en su espíritu y forma. La exposición se estructura en cuatro estadios que ejemplifican de forma dual cada uno de los cuatro grandes paradigmas puestos en crisis por este nuevo arte medial anticipatorio del actual arte digital, y en los que se detiene al visitante para descansar sobre los preámbulos del copy-art, que también lo fueron de la videocreación y la infografía, para ver las consecuencias resultantes en el net.art. Todos los estadios buscan poner a dialogar las obras creadas por los artistas mediante el uso ¿perverso ¿ -desviado de su función original- de cada uno de estos tres grandes aparatos tecnológicos que han terminado por definir el actual régimen escópico de la e.imagen, con el propósito de que el observador comprenda que, de uno u otro modo y particularizado en cada lenguaje específico, la máquina de reproducción automática nos aboca a producir y percibir del mismo modo. La exposición está concebida y diseñada con el objetivo de proporcionar al espectador la posibilidad de disfrutar de la

vecindad de todas estas producciones, que fueron fruto del uso creativo y la manipulación con fines artísticos de la máquina automática moderna, poniendo en crisis muchos de los paradigmas tradicionales de la obra de arte.