

  <p>UNIVERSITAT DE BARCELONA</p>	<p><b>Pla docent de l'assignatura</b>  <i>Pendent de revisió lingüística</i></p>
---	--

### Dades generals de l'assignatura

**Nom de l'assignatura:** Art, arquitectura i societat digital

**Codi de l'assignatura:** 566108

**Curs acadèmic:** 2009-2010

**Coordinació:** ANNA MARIA CASANOVAS BOHIGAS

**Departament:** Dept. Història de l'Art

**Departament:** Facultat de Geografia i Història

**Crèdits:** 5

### Hores estimades de dedicació a l'assignatura

**Hores totals 125**

<b>Activitats presencials</b>	57
- Teoria	30
- Tutorització per grups	12
- Pràctiques orals comunicatives	15
<b>Treball tutelat/dirigit</b>	20
<b>Aprenentatge autònom</b>	48

### Competències que es desenvolupen en l'assignatura

competències específiques:

conèixer les diferents pràctiques i models artístics dins del món contemporani.

Identificar els agents creadors i productors emergents capaços d'entroncar amb els discursos contemporanis globals.

Posar l'èmfasi en els nous mitjans i en la construcció actual de la societat digital.

Competències transversals:

Estimular una mirada crítica cap als nous conceptes que es manegen en l'àmbit de les propostes tecno-artístiques actuals.

Dessevolupar una capacitat especulativa que consideri l'òptica d'altres disciplines (antropologia cultural, sociologia, audiovisuals, etc) en l'anàlisi d'aquets nous productes culturals.

Participar de forma activa en el debat i en les activitats complementaries del curs.

### Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

### Referits a coneixements

Investigar com les Tecnologies Digitals contribueixen a modificar les formes de percebre la realitat cultural i de representar el coneixement científic, i així mateix crear noves estratègies de expressió i comunicació en tots els àmbits de la vida social, artístics i acadèmics

### Referits a habilitats, destreses

Participar en un espai de debat multidisciplinari que tingui en compte la diversa naturalesa d'aquestes formes artístiques

### Referits a actituds, valors i normes

Fomentar un clima d'intercanvi de idees i de crítica constructiva a partir de les propostes generades en el curs

## Blocs temàtics de l'assignatura

### 1. Universos y Metaversos: Aplicaciones artísticas de los nuevos medios

\* *Arte, arquitectura, sociedad digital y Museo Virtual UB*  
*La galaxia Internet*  
*Ciberpunk: la realidad virtual en el cine de ciencia-ficción*  
*El transhumanismo*  
*Universos: sujetos, lugares, espacios en el presente global.*

### 2. Práctinas artísticas digitales y Universos virtuales

\* *Proyecto Gen City*  
*Proyecto Nanoarte*  
*La condición política del cyberfeminismo*  
*Geografías Digitales*  
*Barcelona/redes*  
*Espacios de diálogo/flujos de conocimiento*  
*Cronotopos digitales*

### 3. La tecnología del juego al servicio de la creación artística

\* *Proyecto de Sergi Jordà y el Grupo de Tecnología Musical de la Universitat Pompeu Fabra*  
*Proyecto de La Fiambrera Obreta*  
*Proyecto de El club de los Astronautas*

## Metodologia i organització general de l'assignatura

El treball fonamentarà en una doble via d'aproximació a les obres digitals: teòrica, per part del professorat especialitzat i pràctica, portada a terme per grups i col·lectius dedicats a l'art digital

## Avaluació acreditativa dels aprenentatges de l'assignatura

Assistència a totes les sessions del curs del Màster i de les Jornades **Art, Arquitectura i Universos Virtuals** per finalitzar amb una exposició oral a classe al final del curs on es recolliran els coneixements obtinguts de les lectures recomanades i de les conferències de les Jornades.

### **Avaluació única**

Data límit per a sol.licitar l'avaluació única: 15 de Març

## Fonts d'informació bàsiques de l'assignatura

### Llibre

GIANNETTI, C. *Estética digital*. Barcelona: L'Angelot, 2002.

2008

HAYWARD, P. i WOLLEN, T. *Future Visions: New Technologies of the Screen*. Londres: BFI Publishing, 1993.

BREA, J. L. *La Era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio de Salamanca, 2002.

CASACUBERTA, D. *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa Ediciones, 2003.

CIRLOT, L.; BUXÓ, M. J.; CASANOVAS, A. i ESTÉVEZ, A. T. *Arte, Arquitectura y Sociedad Digital*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2007.

DARLEY, A. *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2003.

KINDER, M. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, Los Angeles y Oxford: University of California Press, 1991.

RICOEUR, P. *Tiempo y narración*. vols. 1 y 2. Madrid: Cristiandad, 1987.

VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998.

SKIRROW, G. "Hellivision: An análisis of vides Games". En: MACCABE, C. (ed.). *High theory, low culture: analysing popular television and film*. Manchester: Manchester University Press, 1986.