

Centro Universitario de Tonalá



Nombre de la materia
Análisis del Arte <i>on-line</i>
Departamento
Humanidades y Artes
Academia
Métodos y Procesos Históricos

Clave	Horas-teoría	Horas-práctica	Horas-AI	Total-horas	Créditos
IJ403	26	14		40	4
Nivel	Carrera		Tipo	Prerrequisitos	
Licenciatura	Historia del Arte		C	No aplica	
Área de formación					
Optativa					
Objetivo general					
Realizar un registro de las actividades artísticas contemporáneas que se distribuyen y consumen en línea, para generar un análisis desde distintos enfoques y estimular una visión crítica desde la historia del arte para generar una publicación.					

Unidad 1
Objetivos
Reconocer los momentos clave en la historia del internet e identificar los vehículos en los que se transmiten las obras de arte creadas a propósito.
Contenido
1.- Cronología de la World Wide Web 1.2. Los medios electrónicos 1.3. Redes Sociales 1.3.1. Casos Instagram y Tiktok
Referencias a fuentes de información
Werner, Herzog. <i>Documental Lo and Behold, Reveries of the Connected World</i> , (2016). Distribución Magnolia Pictures. Christakis, Nicholas, Ted Talk: <i>The Hidden Influence of Social Networks</i> , (2010). Recuperado de, www.ted.com/talks/nicholas_christakis_the_hidden_influence_of_social_networks .

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Historia del Arte

Godin, Seth, Ted Talk: *On The Tribes We Lead*. (2009) Recuperado:
www.ted.com/talks/seth_godin_the_tribes_we_lead?language=es

Unidad 2

Objetivo

Explorar profundamente las expresiones artísticas que y cuyo seguimiento
Comprender el net art, cuya naturaleza cambiante, se adapta a las necesidades de los públicos y tiene una estrecha vinculación estrecha con la política, la antropología, la sociología, los estudios visuales y los movimientos sociales entre otros.

Contenido

- 2.-Net Art, arte que se crea, distribuye y se vende exclusivamente en la red.
- 2.1. New media art, arte electrónico, arte digital, arte telemático y generativo.
- 2.2. VideoMapping, videojuegos, animaciones.
- 2.3. Inteligencia Artificial, Realidad Aumentada, Machine Learning.
- 2.4. Arte digital durante la pandemia, NFT's.
- 2.5. Artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer.

Referencias a fuentes de información

Collins, Chris, *NFT Art and Collectibles for Beginners: The Must Have Guide for Understanding Non Fungible Tokens (NFTs)*, (2021). Ed. Marketing Forte LLC.
Greene Rachel, *Internet Art (World of Art)*, (2004) Thames and Hudson.
Lozano-Hemmer, Rafael, Sitio Web del artista,(2020) Recuperado de www.lozano-hemmer.com/projects.
Tate, Digital Art, (2020) Recuperado de www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art.

Unidad 3

Objetivo

Revisar la importancia de la interacción de los cibernautas para el éxito o fracaso de un artista de la red.
Analizar la relevancia de la creación de una narrativa adaptada a cada medio.
Realizar diversos ejercicios empleando distintos métodos de análisis de las obras de net art.

Contenido

- 3.- La interacción
- 4- NarrativasTransmedia
- 5.-Estilos de análisis

Referencias a fuentes de información

Dorfles, Gillo, *Símbolo, Comunicación y Consumo*, (1984). Editorial Lumen.
Foucault, Michel, *El Orden del Discurso*, (2016) Tusquets Editores.

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Historia del Arte

Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Colide*, (2006) New York University Press.
Scolari Carlos A. *Hipermediaciones*, (2017) Gedisa Mexicana.
Scolari Carlos A. *Narrativas Transmedia*, (2013) Ediciones Deusto (Barcelona).
Wodak Ruth, *Métodos de Análisis Crítico del Discurso*, (2001). Gedisa Editorial.

Material de apoyo en línea

www.aesthetica.com
www.artforum.com
www.artnexus.com
www.artsy.com
www.curamagazine.com
www.creacionhibrida.net
www.flash--art.com
www.hifrutose.com
www.juxtapoz.com
www.louisiana.dk
www.metmuseum.org
www.moma.org
www.shadowplaymagazine.com
www.tate.org
www.x-traonline.org

Bibliografía Básica

Collins, Chris, *NFT Art and Collectibles for Beginners: The Must Have Guide for Understanding Non Fungible Tokens (NFTs)*, (2021). Ed. Marketing Forte LLC.
Dukedom, Crypto. *The Nft Revolution - Crypto art edition: 2 in 1 practical guide for beginners to create, buy and sell digital artworks and collectibles as non-fungible tokens*, Independently Published
Greene Rachel, *Internet Art (World of Art)*, (2004) Thames and Hudson.
Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Colide*, (2006) New York University Press.
Scolari Carlos A. *Hipermediaciones*, (2017) Gedisa Mexicana.
Scolari Carlos A. *Narrativas Transmedia*, (2013) Ediciones Deusto (Barcelona).

Bibliografía complementaria

Benjamin Walter, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, (2008). Penguin Books
Faust Stanley Wasserman Katherine, *Análisis de Redes Sociales, Métodos y Aplicaciones*, (1994). Centro de Investigaciones Sociológicas.

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Historia del Arte

Han, Byung-Chul, *Infocracia*, (2022) Ed. Taurus
Terry, Quharrison. *The Nft Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*, (2022) Ed. Wiley.

Criterios de Evaluación (% por criterio)

Participación y lecturas 50%
Examen 20%
Trabajo final 30%

Participantes en la elaboración

Código	Nombre
2305887	Catalina Elena Bernal Sobarzo

Fecha

Elaboración	Aprobación por Academia	Autorización Colegio Departamental	Próxima revisión
Noviembre 2022			