



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa de Curso

2015

Carrera Diseño

Nombre del Curso	Código
Proyectualidad, arte y nuevas tecnologías.	

Área	Seleccione área	Carácter	Teórico
Profesor	Joaquín Zerené Harcha	Régimen	Seleccione regimen
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	Seleccione nivel
Requisitos			

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)

El impacto acelerado que los nuevos medios tecnológicos han tenido en la cultura en los últimos años han marcado nuevas pautas en las prácticas del arte, el diseño, la arquitectura y el urbanismo. Este curso se propone examinar las dimensiones históricas, estéticas y políticas de los nuevos medios tecnológicos, particularmente en sus relaciones con las disciplinas artísticas y proyectuales. Abordaremos las relaciones entre arte, ciencia y tecnología como una plataforma desde la cual introducir herramientas interdisciplinarias para interrogar la actividad proyectual de hoy. En su diversidad, complejidad e hibridaciones, atendiendo a las transformaciones y desafíos que los *nuevos medios* introducen actualmente en sus prácticas y reflexiones. Las problemáticas desplegadas por la creciente presencia de objetos, medios y tecnologías en la vida cotidiana contemporánea y la proliferación de redes tecnológicas que operan “sobre” y “bajo” los niveles del sujeto humano, plantean la necesidad de desarrollar nuevos marcos conceptuales para abordar los problemas introducidos en nuestra vida cotidiana por un entorno crecientemente mediatizado. Esta situación llama a preguntarse: ¿qué es un medio?; ¿cómo se despliegan los procesos de mediación? y ¿en qué maneras la materialidad tecnológica informa los mundos culturales y determinan sus formas de cognición?; ¿qué posibilidades estéticas, comunicacionales y políticas se juegan en la actividad de los medios tecnológicos?. Si acordamos que los medios modifican las formas de imaginar y percibir el mundo, podemos entender la importancia de desarrollar una aproximación crítica a los usos y prácticas vinculados a estas tecnologías. En este sentido, el curso resalta la importancia de las investigaciones del arte, el diseño, la arquitectura y el urbanismo como formas de reconfigurar la presencia de los medios tecnológicos en el imaginario social.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Requisitos del estudiante

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Al finalizar esta asignatura, cada alumno será competente en:

Objetivos Generales:

Ámbito Cognitivo:

- Identificar los principales antecedentes históricos, teóricos y artísticos que contribuyen a la comprensión de las transformaciones y desafíos que los nuevos medios tecnológicos introducen en las prácticas proyectuales y artísticas.

Ámbito Procedimental:

- Adquirir herramientas teórico-conceptuales para la investigación y experimentación interdisciplinarias en las disciplinas proyectuales

Ámbito Actitudinal:

- Desarrollar una actitud crítica y reflexiva en torno a las problemáticas políticas, sociales y culturales que plantean los nuevos medios tecnológicos para el diseño, la arquitectura y el urbanismo.

Objetivos Específicos:

Ámbito Cognitivo:

- Reconocer la relevancia del contexto y el carácter sociohistórico que atraviesa el diseño de los aparatos tecnológicos, poniendo en discusión la idea de “progreso” tecnológico.
- Comprender la importancia de las relaciones históricas entre arte, ciencia y tecnología para entender ciertas prácticas del diseño, la arquitectura y el urbanismo.

Ámbito Procedimental:

- Incorporar las dimensiones históricas, estéticas y políticas de los nuevos medios tecnológicos en el estudio, análisis, reflexión y práctica proyectual.
- Aplicar teorías, conceptos y metodologías relacionadas a la investigación y experimentación con nuevos medios tecnológicos en los campos del diseño, la arquitectura y el urbanismo.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Contenido y fechas

Unidad I: La época de los aparatos: breve historia crítica de la cultura medial.

1. Fotografía: registrar la realidad.
2. Cine: narrar la realidad.
3. Televisión: transmitir la realidad.
4. Computador: proyectar la realidad.

Unidad II: Las dimensiones no-humanas de la cultura tecnología.

1. La experiencia tecnológica: pensamiento técnico y pensamiento estético.
2. Cosas y no-cosas: la filosofía del diseño de Vilém Flusser.
3. Posthumanismo: cognición distribuida, teoría del actor-red, ensamblajes.
4. El antropoceno o la posibilidad tecnológica de destruir el planeta: calentamiento global, obsolescencia programada y desecho tecnológico.

Unidad III: Investigaciones y experimentaciones del arte tecnológico.

1. ¿Artista o funcionario?: investigación y experimentación en arte-ciencia-tecnología.
2. Arte y archivo: tipologías, estéticas del remix, estéticas de datos y conectividad.
3. Medios tácticos: prácticas artísticas en Internet, medios cívicos, hacktivismo.
4. Arqueologías mediales: crítica a la idea de progreso tecnológico, do-it-yourself, apropiación amateur y reciclaje.

Unidad IV: Los medios tecnológicos para la investigación y experimentación en diseño, arquitectura y urbanismo.

1. El diseñador como hacker: hacia una proyectualidad crítica en la cultura medial.
2. Proyectar el cuerpo: interfaces cuerpo-tecnología (herramienta, máquina, aparato).
3. Proyectar la ciudad: informáticas urbanas y entornos responsivos.
4. Proyectar el entorno: el desafío multiescalar de las ecologías mediales.
5. Proyectar el futuro: design fiction y diseño especulativo.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

Para el cumplimiento de los objetivos presentados para el curso se realizarán:

- Clases expositivas a cargo del profesor en las que se presentarán los contenidos fundamentales de los(as) autores(as) y sus temáticas a leer.
- Presentación de proyectos artísticos y proyectuales para analizar en la clase.
- Discusión e investigación guiada.

Las clases se acompañarán de material audiovisual para ejemplificar de manera más adecuada los conceptos e ideas centrales expuestas.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Sistema de evaluación

Las evaluaciones del curso se dividen en:

- Controles de lectura
- Presentaciones
- Ensayos

Para aprobar el curso se debe obtener como calificación una nota final igual o superior a 4,0

Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio
Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad (obligatoria)

Unidad I:

AGAMBEN, Giorgio. 2011. "¿Qué es un dispositivo?" en *Sociológica* año 26, número 73, pp.249-264.

BENJAMIN, Walter. 1989. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Discursos interrumpidos I* (trad. Jesús Aguirre). Taurus: Madrid

DELEUZE, GILLES. 1996. "Post-scriptum sobre las sociedades de control" en *Conversaciones 1972-1990*. Pre-textos: Valencia

KITTLER, Friedrich. (1996) 'The History of Communication Media'. *CTheory*. En línea: <http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=45>

Unidad II:

FLUSSER, Vilém. 2002. *Filosofía del Diseño*. Síntesis: Madrid

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

PARIKKA, Jussi. 2012. "La nueva materialidad del polvo" en *Artnodes* N°12. Universitat Oberta de Catalunya

SIMONDON, Gilbert. 2008. *El Modo de Existencia de los Objetos Técnicos*. Prometeo Libros: Buenos Aires.

Unidad III:

KOZAK, Claudia. *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra: Buenos Aires

GUASCH, Anna Maria. 2011. *Arte y archivo: 1920-2010: Genealogías, tipologías y*



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

discontinuidades. Akal: Madrid

PRADA, Martin. 2012. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal: Madrid

ZIELINSKI, Siegfried. 2012. *Arqueología de los Medios*. Universidad de los Andes: Bogotá

Unidad IV:

GÓMEZ, Diego. (2012). "El Diseñador como Hacker" en *Revista Chilena de Diseño* N°2, pp.96-105. Santiago, Chile: Universidad de Chile.

NORMAN, Donald. (2010). *El diseño de los objetos del futuro: la interacción entre el hombre y la máquina*. Barcelona, España: Paidós.

ORTEGA, Lluís. 2009. *La digitalización toma el mando*. Gustavo Gili: Barcelona

SABROVSKY, Eduardo. 2012. "El concepto de interfase. Notas sobre ciencias de lo artificial, arquitectura y biopoder" en GÓMEZ-MOYA, Cristián; CASTILLO, Alejandra. 2012. *Arte, archivo y tecnología*. Universidad Finis Terrae: Santiago

Complementaria

MACHADO, Arlindo. 2000. *El paisaje mediático: Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires: Buenos Aires

MANOVICH, Lev. 2006. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de comunicación*. Paidós: Barcelona

SHEDROFF, Nathan. 2012. *Make it so: Interaction design lessons from science fiction*. Nueva York, Estados Unidos: Rosenfeld Media

WILSON, Stephen. 2002. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. MIT Press: Cambridge, Massachusetts.