



Nuevos Medios
Máster en Mercado del
Arte y Gestión de
Empresas
Relacionadas
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Nuevos Medios

Titulación: Máster Universitario en Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial / Semipresencial / A distancia

Créditos: 2

Módulo: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Miguel Oliveros Mediavilla

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

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.

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

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.

El alumno debe adquirir conocimientos actualizados de las distintas áreas funcionales de una empresa y de su interacción para la consecución de objetivos.

El alumno debe dominar las técnicas suficientes que le permitan obtener y analizar información, evaluar su relevancia y validez, sintetizarla y adaptarla al contexto.

El alumno debe ser capaz de aportar valor mediante su creatividad y participación.

El alumno debe adquirir comprensión del entorno del mercado del arte y del papel de los distintos agentes.

Capacidad de tasar obras de arte en coherencia con el valor intrínseco y con los precios de mercado.

Capacidad de descubrimiento y reconocimiento del valor artístico.

Capacidad de evaluación de la responsabilidad cultural de las acciones desarrolladas en empresas artísticas.

Capacidad de comunicación eficaz, de forma oral o escrita, del valor percibido en las obras de arte, así como de los objetivos y contenidos de los proyectos artístico-culturales.

Dominio de las posibilidades de la comunicación como herramienta de marketing de productos artísticos.

Dominio de las herramientas de investigación relacionadas con el mercado del arte.

Capacidad de crear redes profesionales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Que los estudiantes hayan demostrado desarrollo de la capacidad de lectura comprensiva de textos críticos de arte actual; desarrollo del pensamiento crítico del alumno; desarrollo de una capacidad de análisis, reconocimiento y valoración del arte a través de la contemplación directa de las obras.

Que los estudiantes adquieran las herramientas necesarias para interpretar la obra de arte, dentro de su contexto histórico y estilístico; que dominen las herramientas y metodologías que llevan a una adecuada interpretación de la obra de arte; educación de la mirada, capaz de apreciar cuestiones cualitativas aproximándose a los aspectos más físicos y materiales; capacidad de expresión de experiencias y conceptos visuales a través de la palabra escrita.

Que los estudiantes tengan el dominio de las herramientas para una mejor catalogación, clasificación y valoración de la obra en el mercado; primer contacto con los agentes del mercado a través de los procesos creativos de producción; estímulo a la investigación sobre la obra de arte, la consulta de fuentes bibliográficas y, sobre todo, el desarrollo de un criterio propio y teóricamente consistente en la interpretación del arte.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Estudio de las diferentes técnicas artísticas presentes en el mercado del arte. Herramientas fundamentales para la autenticación y reconocimiento de las obras de arte. El participante estudiará las técnicas tradicionales (medievales, la introducción del óleo en el Renacimiento, los métodos de trabajo de los artistas barrocos y del siglo XVIII), la ruptura con la tradición artesanal en la era industrial y la revolución de las técnicas en el siglo XX. El participante realizará prácticas de taller para completar las clases teóricas. La materia incluye las asignaturas "Pintura, escultura y grabado" y "Nuevas tecnologías".

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Desarrollando las bases del presente.

- 1.1. Pioneras y pioneros de la computación, la algoritmia y la programación.
- 1.2. Descartes y sus autómatas.
- 1.3. De Ada Lovelace al juego de la imitación de Alan Turing.
- 1.4. El war effort frente a los poderes fascistas y los primeros hackers.

- 2. La creación artística en la Inglaterra de la Post-Guerra.**
 - 2.1. Artistas visionarios de la Postguerra. Roy Ascott & co.
 - 2.2. Cybernetic Serendipity (1968).
 - 2.3. Pioneros del video arte y la síntesis de video 3D: Bill Etra y Steve Rutt. Pioneros de VFX y video 3D en Hollywood.
 - 2.4. Talleres y laboratorios radiofónicos como el de la BBC. El nacimiento del arte sonoro en el mass media. Pioneras y pioneros del arte sonoro.
- 3. La era del Bit. Ludic Society.**
 - 3.1. Homo Ludens Ludens.
 - 3.2. Game Art y subversión en el videojuego. Cinemáticas de videojuegos, pioneros con Valeriano López.
 - 3.3. Europa en 8 bits. Arte “Low tech” para gente “High Tech”.
- 4. El oro negro del siglo XXI:**
 - 4.1. Creative Commons, software libre y códigos abiertos.
 - 4.2. El software para crear arte: Max/msp y Pure Data; los entornos gráficos creados por Miller Puckette et al.
 - 4.3. Catalogación disruptiva: “Anarchivism”.
- 5. El renacer Renacentista: Arte, ciencia y tecnología.**
 - 5.1. Interdisciplinaridad y transdisciplinaridad en la praxis artística: Taboo, Transgression y Transcendencia. La estética liminal y el paradigma Arte, ciencia y tecnología.
 - 5.2. Moist Media, BioArte y bioHackeo.
 - 5.3. Introducción a las teorías ciborg y narrativas cyberpunks.
 - 5.4. Neural Art. “The Fragmented Orchestra”.
 - 5.5. El software como arte.
- 6. Lo sublime y la dimensión espiritual en la era Postdigital.**
 - 6.1. Inteligencia Artificial: Arte e Imagen.
 - 6.2. Las cuatro realidades: Aumentada, mezclada, vegetal y virtual.
 - 6.3. Indeterminismo visual y el manifiesto posthumanista.
 - 6.4. Determinismo visual y la teoría de la clase ociosa.
 - 6.5. Estética relacional. El paradigma interactivo.
 - 6.6. La hipnosis como nuevo medio.
 - 6.7. Narrativas inmersivas y 360°. Las experiencias multi-sensoriales y la teoría de los afectos. Revisando a Julie Kristeva y Simon O`Sullivan
 - 6.8. Mas allá del bit. El devenir cuántico.
- 7. “Kulturindustrie” en la era digital y postdigital.**
 - 7.1. “Kulturindustrie”. Leyendo a Theodor Adorno y Max Horkheimer.
 - 7.2. “Comisariando” lo inmaterial.
 - 7.3. Las economías de la industria digital.
 - 7.4. Museos de lo inmaterial. El reto de los agentes culturales y otros profesionales relacionados.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Para esta primera actividad que tomara forma escrita de: abstract (máximo 500 palabras); el cual sera eventualmente desarrollado para la actividad final. Se valorará de forma positiva un abstract teórico que someta a evaluación crítica y reflexión algunos de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura, mediante el análisis de creaciones/obras inmateriales (nuevos medios/new media) y la propuesta de modelos curatoriales, propuestas museísticas y comisariales que afronten los retos a los que -como

futuros productores y agentes culturales- se van a enfrentar los alumn@s en las proximas decadas. Este abstract debera ir acompañado de una bibliografía (referenciada acorde al sistema APA).

Actividad Final 1 (AF1): Para esta actividad final que tomara forma de: abstract extendido o breve paper (con un máximo de 2000 palabras) siendo una continuación de la actividad previa. Se valorará de forma positiva el desarrollo de un modelo curatorial, propuesta museística y/o comisarial que afronte de manera objetiva y veraz el reto de la creación inmaterial/nuevos medios/new media. Este texto debera ir acompañado de una bibliografía (referenciada acorde al sistema APA), pies de nota, citas e imágenes que refuercen el discurso teórico.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial

Teoría:

Se analizan obras, técnicas y procedimientos artísticos a través de clases prácticas y por medio de seminarios en el aula.

Se leen y comentan textos seleccionados y se debaten cuestiones de actualidad en atribución, conservación y expertizaje desde la fisicidad de la obra artística y teniendo en cuenta el contexto del mercado de arte.

Se estudian los diferentes movimientos artísticos del siglo XX, desde un enfoque teórico e historiográfico, pero adaptado al panorama cultural y artístico actual.

(10 horas).

Práctica:

Aprendizaje, a través de ejercicios participativos e investigaciones y exposiciones en grupo, de una metodología para la aproximación a la obra artística a través de sus técnicas, materiales y procesos de producción y creación.

(10 horas).

Trabajo personal:

Lectura de textos preparatorios de las clases.

Realización de un dossier profesional de una obra y artista analizando técnica, materiales, conservación, contexto y mercado.

Lectura de fuentes secundarias y primarias con entrevistas a artistas, investigación sobre materiales y procedimientos y contactos con agentes del mercado

(30 horas).

Modalidad a distancia

Teoría: Los contenidos de la modalidad presencial, los textos y obras sobre los que se que trabajará a lo largo de la asignatura, son adaptados a formato escrito e incorporados a la plataforma virtual en el apartado "Itinerarios de aprendizaje". En el apartado "Documentación", se incluyen además anexos que permitan completar y enriquecer dichos contenidos, y que los alumnos podrán imprimir o descargar. Las sesiones de tutoría, foros, debates y videoconferencias permitirán profundizar en la materia de estudio, debatir cuestiones sobre atribución, conservación y expertizaje y aclarar dudas.

(10 horas)

Práctica: Planteamiento al alumno de casos prácticos con problemas que habrá de resolver a partir de los conocimientos adquiridos con los contenidos teóricos de cada asignatura, utilizando el apartado de "Foros". Análisis de técnicas y materiales a partir de numerosa documentación gráfica, que permita a los alumnos aplicar en la práctica los conocimientos teóricos adquiridos. Los alumnos presentarán sus trabajos en el apartado "Buzón de tareas" o por videoconferencia, lo que les permitirá debatir y compartir opiniones en común y con el tutor en tiempo real. (10 horas).

Trabajo personal: los trabajos específicos que el tutor asigne para su realización individual o en grupo sobre análisis técnico de obras e identificación, catalogación y comentario de imágenes de obras de arte, se presentarán también a través del apartado "Buzón de tareas" para su evaluación por el tutor. (30 horas)

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia, prácticas, proyectos o trabajos de asignatura (Prácticas individuales o trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Prueba objetiva final	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Prueba objetiva final	50%
Participación en las actividades programadas	20%
Presentación de trabajos y proyectos (Trabajos individuales y trabajo en equipo)	30%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba objetiva final	70%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Prueba objetiva final	70%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y equipo)	30%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Algora, M. & De Vicente J.L. (Eds.) (2008) *Máquinas & almas*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Arnheim, R. (2011) *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.

Ascott, R. (2003) *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art Technology and Consciousness*. Edited with an Essay by Edward A. Shanken, E. Berkeley. California: University of California Press.

Ascott, R. (2005) *Technoetic Pathways towards the Spiritual in Art: a transdisciplinary perspective on issues of connectedness, coherence and consciousness*. Planetary Collegium, Plymouth. Disponible en: https://www.academia.edu/4972277/Towards_the_Spiritual_in_Art [visitado: 15 Diciembre 2017].

Ascott, R. (2009) *Terror Incognito: Steps toward an extremity of mind*, Mutamorphosis (Conference Proceedings). Disponible en: <https://mutamorphosis.wordpress.com/2009/03/01/terror-incognito-steps-toward-an-extremity-of-mind/> [visitado: 19 Diciembre 2017].

- Berger, E. (2008). *Homo Ludens ludens. Trilogía del Juego*. Gijón: Laboral Centro de Arte y Creación Industrial.
- Bey, H. (2014). *T.A.Z.* Madrid: Enclave de libros ediciones.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Argentina: Adriana Hidalgo.
- Carrillo, J. (2004). *Arte En La Red*. Madrid, España: Cátedra.
- Clark, A. (2004). *Natural Born Cyborgs: Minds, technology & the future of human intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Dery, M. (1998) *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual, movement, affect, sensation*. Durham: Duke University Press.
- Ohlenschläger, K. & Rico, L. (eds.) (2009). *Banquete nodos y redes*. Madrid, España: Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior: Turner.
- Pepperrell, R. & Punt, M. (2000). *The post digital membrane: imagination, technology and desire*. Bristol: Intellect Books.
- Pepperrell, R. (2008). *Visual indeterminacy and the paradoxes of consciousness*. School of Art and performance, University of Plymouth.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia, Italia: LINK Editions.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. London, UK: Thames & Hudson.
- Tribe, M. & Reena J. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Hong Kong, China: Taschen
- Wilson, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, Mass., USA: MIT Press.

Bibliografía recomendada

- Greene, R. (2004). *Internet Art*. New York, N.Y, USA: Thames & Hudson
- Groys, B. (2014) *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Lieser, W. (2009). *Digital art*. Potsdam, Alemania: h.f. Ullmann.
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona, España: Ediciones B.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. London, UK: Thames & Hudson.
- Paul, C. (Ed.) (2008). *New Media in the White Cube and beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Berkeley, USA: University of California Press.
- Shanken, E. (Ed). (2009) *Art and Electronic Media*. London, UK; New York, USA: Phaidon Press.
- Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. London, UK: Thames & Hudson.
- Lovejoy, M. (Ed.) (2011) *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Art*. Bristol, UK: Intellect.

Recursos esenciales para su libre descarga

- [DATA Browser - DB 01 Economising Culture](#)
- [DATA Browser - DB 03 Curating Immateriality](#)
- Ludic society: <<http://ludic-society.net>>

Otros recursos

- ARS ELECTRONICA. [En línea] URL <<http://www.aec.at/>>.
- ART FUTURA. [En línea] URL <<http://www.artfutura.org/v2/>>.
- ARTNODES: Arte, ciencia y tecnología - UOC. [En línea]. URL <<http://artnodes.uoc.edu>>.

ASCI - Art and Science Collaborations. [En línea]. URL <<http://www.asci.org/>>.

DANIEL LANGLOIS FOUNDATION (DLF). [En línea] URL <<http://www.fondation-langlois.org>>.

DIATROPE INSTITUTE (THE) - Art, Science, Technology and Visual Studies [En línea]. URL <<http://www.diatrope.com/>>.

DIGITAL ART MUSEUM (DAM) [En línea] URL <<http://dam.org/gate>>.

EXPLORATORIUM. The Museum of Science, Art and Human Perception. [En línea] URL <<http://www.exploratorium.edu/>>.

EYEBEAM – Art + Technology Center. [En línea] URL <<http://eyebeam.org/>>.

IAMAS - Institute of Advanced Media Arts and Sciences; International Academy of Media Arts and Sciences [En línea] URL <<http://www.iamas.ac.jp/en/>>.

i-DAT Open Research Lab: <i-dat.org>

INTERACTIVE ARCHITECTURE.ORG [En línea] URL <<http://www.interactivearchitecture.org/>>.

ISEA – Inter-Society for the Electronic Arts. [En línea] URL <<http://www.isea-web.org/>>.

LEONARDO – The International Society for the Arts, Sciences and Technology. [En línea] URL <<http://www.leonardo.info/>>.

MEDIA ART HISTORY. [En línea] URL <<http://www.mediaarthistory.org/>>.

MEDIEN KUNST NETZ / MEDIA ART NET. [En línea] URL <<http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>>

NEURAL - New Media Art, electronic music, hacktivism. [En línea] URL <<http://www.neural.it/>>.

RHIZOME. [En línea] URL <<http://rhizome.org/>>.

SÓNAR – Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. [En línea] URL <<http://www.sonar.es/>>.

V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA. [En línea] URL <<http://www.v2.nl/>>

VARIABLE MEDIA NETWORK. [En línea] URL <<http://variablemedia.net/>>.

WE MAKE MONEY NOT ART. [En línea]. URL <<http://www.we-make-money-not-art.com/>>.

WILSON, Stephen. Intersections of art, technology, science and culture. [En línea]. URL <<http://userwww.sfsu.edu/~infoarts/links/wilson.artlinks2.html>>.

ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. [En línea] URL <<http://www.zkm.de/>>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Miguel Oliveros Mediavilla
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctor en Bellas Artes.
Área especialización	Arte
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	moliveros@nebrija.es
Localización	Campus Princesa. Sala de Profesores
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por email

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional</p>	<p>Dr. Miguel Oliveros [Madrid, 1980]. BA (Hons), MRes, PhD (cum laude). Artista plástico, diseñador sonoro y programador. Doctor "cum laude" en Bellas Artes (UCM).</p> <p>Profesor Asociado en la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad Nebrija, Madrid.</p> <p>Realizó sus estudios de Bachelor en Media Art, Historia y Master de Investigación en Arte y Tecnología en: i-dat [Universidad de Plymouth] con profesores como: Roy Ascott, Jane Grant, Mike Phillips, John Matthias o Geoff Cox... A su vez trabajó en dicho departamento como docente de video arte. Más adelante ejerció de profesor de arte terapia en Cornwall, donde a su vez realizó exposiciones, festivales y talleres.</p> <p>Tras dicha etapa, inició mi investigación doctoral en Bellas Artes junto con el Prof. Jaime Munárriz en Avantspace.org/LiSD (CodeLab, Bellas Artes, UCM). En paralelo desde su llegada a Madrid colaboró con la empresa privada, instituciones públicas, organizaciones intergubernamentales, medios/ prensa especializada, publicaciones internacionales y otros artistas, mostrando como resultado obra tecnológica, performances y/o ponencias en: Assemblage (UoP, Plymouth, U.K), The Artian (Google Campus Madrid), AudioMad (Palacio Cibeles), Casa Velázquez (Madrid), OpenLab (MediaLab Prado), Acciones Complementarias (Bellas Artes, UCM), La Casa Encendida (Madrid), Encuentros Sonoros Bellas Artes (UCM), IndiCtive.1 (Madrid), IndiCtive.dos.1 (Madrid), Planeta de los Wattios (Madrid), Galería Eof (Paris), TTT 2017 @Academia Jónica (Corfú, Grecia), Inspirational 17 (MEEU, Madrid), Galería Tres por Cuatro (Madrid), Espacio Oculto (Madrid), EFTI - Centro Internacional de Fotografía y Cine (Madrid), PIC.A - Escuela Internacional Alcobendas PhotoEspaña (Madrid), Escuela de emprendimiento fotográfico - Too Many Flash (Madrid), O.S.C.E. Skopje, Macedonia...</p> <p>A su vez es co-fundador y vice presidente del grupo de investigación/organización en arte, ciencia y tecnología: [s.i.e]; space interaccional experience.</p> <p>+ data:</p> <p>migueloliveros.org zonaautonomamilitarizada.eu spaceinteraccionalexperience.org</p>
---	---

<p>Investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oliveros, M. (2012). “Una de las ideas más peligrosas del mundo: El homo digitalis y las teorías posthumanistas”. <i>El Confidencial</i> (publicado online el 3 de abril del 2012). http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2012-04-03/una-de-las-ideas-mas-peligrosas-del-mundo_583122/ - Oliveros, M. (2017). Tesis Doctoral. <i>Lo sublime en la era post digital: La obra tecnológica en el contexto del arte experiencial</i>. Bellas Artes, U.C.M. - Perez-Grande, D; Morante, D.; Talamante, C. y Oliveros, M. (2017). Black Sonic Hole: An immersive and interactive sonic soundscape based on Schawarzschild’s Geodesics for Black Holes. Humanizing the scale of complex singular phenomena in the post-digital age. Taboo Trangression T 2017. Ionian Academy, mayo 2017. Corfú, Grecia. - Oliveros, M. (2018). Inteligencia Artificial: Arte e Imagen. Albedo Media (publicado online 19 de febrero 2018): https://www.albedomedia.com/destacado/inteligencia-artificial-arte-e-imagen/ - Oliveros, M. (2018). “Mnemosine despertó: El aula inmersiva, interactiva y sus narrativas 360 °”. <i>I Jornadas de Transversalidad en la Docencia</i>, Julio 2018. Madrid: Universidad Nebrija.
---	---