



## **UNIVERSIDAD NACIONAL TRES DE FEBRERO**

### **Lic. en Artes Electrónica**

**Carrera:** Licenciatura en Artes Electrónicas

**Año Académico:** 3

**Cuatrimestre:** 2

**Materia:** Taller de Integración Sonovisual I

**Código:** 655

**Profesor a cargo:** Lic. Juan Sorrentino.

**Profesor adjunto:** Lic. Gerardo Gabriel Della Vecchia

**Carga horaria:** 72 hs.

**Año en curso:** 2015

**Lic. Juan Sorrentino**



## **Fundamentación**

La materia se presenta como una aproximación a las problemáticas concernientes al lenguaje audiovisual y sus múltiples formas de producción dentro del arte en la actualidad y su relación con las otras disciplinas. Es por ello que los contenidos serán abordados de manera particular atendiendo a los saberes y capacidades específicas con las que cada alumno debe poder operar de manera crítica, autónoma y reflexiva en una mediana instancia de su formación.

En este sentido, resulta de vital importancia aclarar que la asignatura buscará generar en los alumnos preguntas e inquietudes relacionadas a la combinación de la imagen y el sonido entendida como un campo de conocimiento.

Es idea fundante de la materia trabajar dicho campo de conocimiento mediante la interrelación de las características discursivas propias del lenguaje, con los distintos contextos y formas de producción en los que la arte se construye como tal. De esta manera planteamos que además de situar y entender a lenguaje "Sonovisual" como una manifestación cultural de amplia riqueza, es importante poder comprender y operar con sus organizaciones discursivas, con aquellos niveles sintácticos y semánticos que lo constituyen en un lenguaje con características propias. Al hablar de lenguaje, nos referimos a los elementos del discurso audiovisual, a su construcción textual utilizando material sonoro y visual a su sentido metafórico, evitando extraer estos elementos para su estudio de manera aislada y fuera de contexto.

A partir de estas ideas, nos proponemos desarrollar en el alumno una actitud crítica y reflexiva sobre los procesos antes mencionados. Para esto se buscará conocer los distintos aspectos del lenguaje desde la producción -entendida como el hacer mismo -tomando como punto de partida aquellos conocimientos que los alumnos traen de sus prácticas anteriores (en muchos casos de manera intuitiva y sin formación sistemática).

El enfoque metodológico con el que se trabajará, parte de la idea de relacionar la conceptualización con el hacer. Por lo tanto, los contenidos del presente programa, serán abordados mediante trabajos de visualización, audición, práctica y ejecución.



## **Encuadre dentro del Plan de Estudios**

Debido a que el alumnado cuenta con conocimientos adquiridos previamente en el ámbito del video, el audio, la música y la tecnología, se trabaja en el desarrollo de contenidos específicos de las artes “sonovisuales” en combinación con otras disciplinas. Como así también la reformulación de los conocimientos ya adquiridos para adaptarlos a dichas artes.

## **Objetivos**

Que el/la alumno/a logre:

- Aplicar un enfoque interdisciplinario y colectivo en el abordaje de la problemática de la ejecución de obras con imagen y sonido.
- Analizar y comprender el fenómeno audiovisual a través de la escena contemporánea y sus principales vertientes.
- Capacitar a los alumnos en la realización y producción de proyectos de integración entre la imagen y el sonido, adaptándose a diferentes situaciones de trabajo concretas [instalaciones, performances, conciertos, video instalaciones, videos monocanal y multimedia].
- Desarrollar la capacidad para problematizar, investigar, discutir y fundamentar, en un contexto grupal de aprendizaje y así también orientar el enfoque interdisciplinario en el tratamiento de temas y problemas.
- Comprender los procesos técnicos y conceptuales utilizados en la obra audiovisual, recurriendo a otras disciplinas artísticas, humanísticas o científicas, cada vez que ello redunde en una más profunda comprensión de la obra.

Los contenidos teóricos de la materia se ajustarán mayormente a este objetivo. Los contenidos históricos, por otro lado, intentaran brindar una noción general del estado en que se encuentra la producción del lenguaje “Sonovisual” a nivel



internacional. Se busca de este modo proporcionar a los alumnos las herramientas necesarias para llevar a cabo su propia producción en diálogo con dicho estado de cosas.

## **Contenidos**

**Unidad I:** Introducción. Producción audiovisual analógica.

Presentación de los alumnos y profesores. Deseos y confrontaciones. Pautas del taller. Propuestas y condiciones de viabilidad de un proyecto Sonovisual dentro de la materia.

Viejas herramientas de producción visual y sonora. Los viejos aparatos. Proyector y reproductores de sonido. La luz y la imagen en movimiento. El sonido y las vibraciones.

**Unidad II:** Experimentación sobre la material y análisis.

Ubicación del trabajo personal de cada alumno en relación con las producciones de audiovisuales de hoy en día y el panorama de las artes y los media. Esquemas conceptuales: la narración y la experimentación.

Conceptos compositivos. Análisis de composición de videos proyectados. El estilo. Análisis grupal de ejemplos de obras de autor.

La visión del propio trabajo: Debate sobre la edición de trabajos personales. La selección de las imágenes, el reencuadre, la posproducción, el rediseño.



**Unidad III:** El montaje en la instalación.

Análisis de viabilidad de los proyectos presentados por los alumnos y selección

de el/los proyecto/s a realizarse en la muestra interna de fin de curso.

Soluciones de montaje en el espacio. Diseño 3D de espacios.

**Unidad IV:** Cine expandido. Montaje de la obra.

Cine expandido: migraciones contemporáneas de un dispositivo de imagen, del arte a la sociedad, una perspectiva ampliada, expandida, que va más allá de las películas.

La arquitectura en la puesta audiovisual. Proto Mapping.

Finalización y montaje de el/los proyecto/s a realizarse en la muestra de fin de curso.

## **Metodología**

Dependiendo de los contenidos a desarrollar las clases tienen una gran carga de exposición teórica, debate y prácticas, en otros casos se visualizan obras “sonovisuales” y se realiza el análisis de las diferentes partes.



El resultado final del taller podrá verse en una o varias producciones audiovisuales concretas que serán desarrolladas en el transcurso del mismo.

Se realizan ejercicios prácticos para afianzar los contenidos.

## **Evaluación**

La evaluación se desarrollará de manera continua intentando valorar los aprendizajes alcanzados por los alumnos, tanto en prácticas y producciones grupales como individuales.

Las evaluaciones se ajustarán a los regímenes vigentes de promoción mediante 2 (una) evaluación parcial mas el promedio de los trabajos prácticos, con examen final.

Para su aprobación los alumnos deberán tener, como mínimo, el 80% de asistencia y aprobar todas las instancias evaluativas y los trabajos prácticos con un mínimo de 6 (seis) puntos. Tendrán derecho a un recuperatorio.

Criterios de evaluación:

- Presentación en tiempo y forma del trabajo práctico.
- Grados de adecuación a la consigna.
- Niveles de argumentación en la exposición de ideas.
- Grados de dominio conceptual y de síntesis explicativa.
- Niveles de colaboración y participación en el grupo
- Capacidad de investigación y producción dentro del lenguaje audiovisual.
- Aprovechamiento creativo de los medios técnicos adquiridos.
- Dominio conceptual y capacidad de análisis.
- Nivel del lenguaje escrito, claridad expositiva de los proyectos.

## **Bibliografía:**

Barthes, Roland. *La torre Eiffel, textos sobre la imagen*. Buenos Aires: Paidós, 2009.

Barthes, Roland. *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós, 2003.

Youngblood, Gene. *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF, Editorial De La Universidad Nacional De Tres De Febrero, 2012.

Christiane, Paul. *Digital Art*. London, UK: Thames & Hudson; 2 edition, 2002.



Pousseur, Henri. (1984) *Música, Semántica y Sociedad*. Madrid: Alianza.

Igoe, Tom. (2011). *Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to see, hear, and feel your world*. Canada: O'Reilly Media. 2nd Edition.

Leinberger, Jochen. *Prototyping Interfaces*. Verlag Hermann Schmidt; 1st edition (2013)

Pearson, Matt. *Generative Art*. Manning Publications(2011).

Shiffman, Daniel. *The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing*. (2012)

Reese, Jana. *New Media Art*. Alemania: Taschen Basic Art Series, 2006

Noble, Joshua. *Programming Interactivity*. USA: O'Reilly, 2009