



UNIVERSIDAD NACIONAL TRES DE FEBRERO

Lic. en Artes Electrónica

Carrera: Licenciatura en Artes Electrónicas

Año Académico: 3º

Cuatrimestre: 1º

Materia: Taller de Integración Sonovisual II

Código: 656

Profesor a cargo: Lic. Juan Sorrentino.

Profesor adjunto: Lic. Gerardo Gabriel Della Vecchia

Carga horaria: 72 hs.º

Año en curso: 2015

Lic. Gerardo Gabriel Della Vecchia
Lic. Juan Sorrentino



Fundamentación

La materia se presenta como una aproximación a las problemáticas concernientes al lenguaje audiovisual las artes electrónicas 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 primera 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 el arte se construye como tal. De esta manera planteamos que además de situar y entender el 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, practica 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, trabajamos 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:

- . Generar un espacio para la producción, investigación y experimentación de la imagen y el sonido a partir de las disciplinas que la componen en el marco de los nuevos medios de producción artística.
- . Reflexionar sobre la aplicación y posibilidades de los nuevos medios interactivos a los lenguajes tradicionales.
- . Desarrollar una postura crítica del uso de la tecnológica en el arte.
- . Introducir al alumno en la problemática técnicas que conllevan el desarrollo del diseño interactivo-reactivo en las artes electrónicas.
- . Reconocer las distintas formas de la actividad proyectual interactiva y los roles profesionales.
- . Desarrollar un proceso de diseño interactivo audiovisual, desde su concepción como problema de diseño con su especial de su resolución técnica con herramientas básicas.
- . 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: El audiovisual en los nuevos medios. La interactividad y el audiovisual.

Características del lenguaje digital y su relación con las artes electrónicas. (Lev. Manovich)

Instalación interactiva. Características técnicas del diseño interactivo: lineales, no lineales, simultáneas. Representación de estructuras hipertextuales por tipo de navegación (Berenguer/Wilson).

Decodificación del discurso gestual. El gesto como síncretismo entre el sonido, la imagen y el movimiento. Analogías gestuales entre el discurso sonoro-visual y el movimiento.

Unidad II: La instalación

Tipologías de puestas: Videoinstalaciones, Instalaciones sonoras, Intervención de objetos, Intervenciones urbanas. Posibilidades discursivas: Interactivas, reactivas e inmersivas. Telepresencia, Realidad Virtual, Realidad Aumentada.



Desdibuja la noción de objeto y los rasgos subjetivos de una creación tecnológica. (M. Shultz)

Procesamiento en tiempo real. Conceptos fundamentales de su utilización. Modelado tridimensional: mapping, teorías del espacio. Aplicación de la geometría multidimensional.

Unidad III: Los dispositivos y las interfaces.

Tipos de dispositivo. El vínculo entre el dispositivo y el discurso. La interacción de los dispositivos tecnológicos en el espacio escénico, las instalaciones interactivas y el cuerpo. teoría cyborg. El espacio mediático y la convergencia tecnológica. Diferentes soportes y formatos.

Interface Física, interface virtual. Del objeto a la interface. Representación y Simulación. Realidad Virtual, Realidad aumentada, Realidades mixtas. Convergencia tecnológica y géneros. Proyectos de arte en la red: internet como espacio para las prácticas artísticas.

La estructura no-lineal y los procesos interactivos. Diseño de interfaces: aplicación del relato no-lineal.

Área de trabajo. Roles y equipos multidisciplinares

Unidad IV: Análisis de obra - Proyectos.

Presentación y análisis de casos particulares de obras multimediales: instalaciones, videos, arte sonoro y artes visuales. (ejemplos: Jose Manuel Berenguer, Carsten Nikolai, , Rafael Lozano-Hemmer, Roman Signer)

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.



Metodología

Con carácter de seminario-taller de modalidad proyectual con clases teórico-prácticas, trabajos individuales y grupales, más entregas de trabajos como parte de exámenes de revisión de contenidos.

Además para el estudio de esta extensa problemática, se hace una propuesta de enseñanza-aprendizaje que se aparta de la rigurosidad y ordenamiento de contenido que imperan en los estudios técnicos.

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 más el promedio de los trabajos prácticos, con examen final.

Para su aprobación los alumnos deberán tener, como mínimo, el 75% 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.
- Nivel del lenguaje escrito, claridad expositiva de los proyectos.



Bibliografía obligatoria:

Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

Benjamin, Walter, 2003. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México. Editorial Itaca.

Derrida, Jacques, 1997 ¿qué hacer de la pregunta? ¿qué hacer? Barcelona, España Proyecto A Ediciones.

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.

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

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

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

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

Chion, Michel. (1998). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación

Saitta, Carmelo. (2002). *La banda sonora en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires: ED. Saitta,.