

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Estudios Históricos y Sociales

CICLO LECTIVO: 2018

Prácticas Multimediales y Electrónicas en la Producción Artística

CARRERA/S EN QUE SE INSCRIBE: Artes Plásticas, Artes Audiovisuales, Diseño Multimedial.

(Estudiantes de Diseño en Comunicación Visual e Historia de las artes –OAV- pueden inscribirse en la cursada y al aprobar reciben certificación del Departamento de Estudios Históricos y Sociales)

Este seminario se dicta para 4° y 5° años de las mencionadas carreras

MODALIDAD DEL CURSO: Cuatrimestral

SISTEMA DE PROMOCIÓN: DIRECTA

CARGA HORARIA SEMANAL: 4 horas

PROFESOR A CARGO: Licenciado e Investigador Francisco José Carranza. Titular

EQUIPO DOCENTE: en formación

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y MODO DE EVALUACIÓN:

REGIMEN: Cuatrimestral.

PROMOCION: directa.

CARGA HORARIA: 4 horas semanales

HORARIO: Martes de 13 a 17 hs.

La cursada se plantea a modo de taller, con instancias de análisis colectivo de las producciones. Se plantearán dos trabajos de producción por cuatrimestre, siendo el primero de carácter grupal y el segundo individual. Pensamos que el producción grupal acercará de modo más práctico a los alumnos con los contenidos esenciales de la materia. De esta manera el desarrollo de la producción individual se sostendrá

en la experiencia grupal anterior.

En las correcciones se evaluará tanto el proceso como la presentación, el lenguaje técnico y el presentismo.

Asistencia: los alumnos deberán cumplir con el 80% de la asistencia.

CONTACTO ELECTRÓNICO: franfrancarranza@gmail.com

SITIO WEB (SI LO HUBIERE): en construcción

FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

Fundamentación:

Esta materia surge a partir de la recopilación de experiencias e inquietudes de los alumnos de primer y segundo año de las carreras de Artes Plásticas y Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, relacionadas con la producción artística y su vinculación con la tecnología. Las mismas son resultado de los procesos prácticos en los talleres de Lenguaje Visual 2B y Procedimientos de las Artes Plásticas, entre los años 2006 a 2017.

Estas ponen de manifiesto la necesidad de incluir talleres de producción multimediales en las carreras Artísticas de las Universidades públicas.

Como integrante del grupo desarrollador del contenido teórico-práctico de los módulos de artes Visuales I y II del nivel superior y nivel secundario de la Especialización Docente en Educación y TICs (Técnicas de Información y Comunicación) del Ministerio de Educación de la Nación en 2013 y docente tutor de artes visuales en más de 20 aulas virtuales para docentes entre los años 2013 y 2016, estuve en contacto con docentes y estudiantes, relevando necesidades y problemáticas, pero sobre todo descubriendo experiencias positivas.

Todo esto empezó a aparecer y sentirse en el ingreso de estos estudiantes a las universidades. Se evidencia un conocimiento del medio, el manejo de algún programa, y en muchos casos hasta la utilización de las netbooks de la experiencia "Conectar Igualdad" para realizar sus producciones, en este caso, artísticas. Estas implementaciones de la enseñanza alientan a los alumnos a producir trabajos y obras con estos dispositivos multimediales, enriqueciendo también la búsqueda de ideas y poniendo a mano contenidos teóricos de estudio e investigación. A esto podemos sumarle que un gran porcentaje tiene manejo y conocimientos de otros materiales y de tantas otras herramientas como cámaras, teléfonos, PCs, programas, manejo y retoque de imágenes y videos. Por último detectamos la utilización de los medios de comunicación como parte central, difusión y/o visualización de dichas producciones, de un modo muy natural.

Podemos afirmar así, que los ingresantes tienen, en la mayoría de los casos, experiencia en el manejo de tecnologías, y de un modo mucho más intrínseco que el de otras generaciones. Esto está dejando una impronta innegable en el carácter de los jóvenes y su manera de producir. Más allá de lo grandes y valiosos que han sido los aportes y cambios de la última reforma del plan de estudios de las carreras de Licenciatura y Profesorado en artes plásticas de la Universidad Nacional de La Plata, queda todavía un espacio para desarrollar y completar que es la inclusión de prácticas multimediales y usos de dispositivos de modo concreto, el cual colaborará con el ayornamiento de los contenidos curriculares, insertando aún más la producción artística y su enseñanza en los parámetros de este nuevo siglo.

Por último me gustaría resaltar la estrecha relación que ha tenido el arte y la tecnología a través de la toda historia, siendo juntas, máxima expresión de cada época.

Objetivos:

Acercar a los alumnos técnicas y teorías del uso de materiales tecnológicos y/o digitales que profundicen la producción y reflexión poética en torno a sus producciones artísticas y dichos materiales.

Desarrollar obras digitales/electrónicas y/o utilizar material digital/electrónico a modo de complemento (trabajos transdisciplinarios).

Desarrollar obras donde se reflexione sobre el uso de estas herramientas y su impacto en la sociedad.

Propiciar la búsqueda de métodos, materialidades y dispositivos.

Experimentar nuevas técnicas y modos de montaje e instalación.

Ampliar el universo teórico y técnico de los alumnos.

Aportar herramientas versátiles y con opciones laborales.

Potenciar las posibilidades técnicas de las producciones en sus carreras o básicas.

Trabajar con lo multimedial de modo plástico, poético y expresivo sin recurrir a profundos conocimientos técnicos.

Fortalecer las producciones y enriquecer las tesis de grado y las tesis colectivas de grado.

El objetivo en general es interactuar con los proyectos de los alumnos e interpretar junto a ellos que herramientas son adecuadas según cada uno, de un modo **constructivista**. Se deberán tener en cuenta los conocimientos y herramientas que cada alumno posea para lograr acciones productivas. Consideramos que de este modo se promoverá la convivencia de técnicas y modalidades, lo cual enriquecerá las producciones en general y el intercambio entre los alumnos.

Pensamos que las herramientas digitales y tecnológicas son fundamentales en la producción artística contemporánea. El manejo de éstas enriquece tanto la producción como la crítica y dirección de obras visuales. La tecnología nos permite pensar en el

más allá de las obras ampliando las producciones clásicas y sus alcances. A la vez nos posibilitan otras maneras de iniciar el desarrollo de dichas realizaciones.

CONTENIDOS Y BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Contenidos:

Materialidad: Dispositivos y soportes. Conexiones interdisciplinarias: herramientas y materiales cruzados.

Dispositivos: Análisis de materiales y herramientas del mercado pasado y actual: Selección y necesidades particulares. Media y medios de comunicación.

Software: Análisis de softwares y sus alcances: Criterios de selección y necesidades técnicas. Independencia de la obra (guía de instalación, uso y mantenimiento).

Técnicas: Animación, mapping, dibujo digital, grafica animada, escaneados e impresiones, ploteos, 3D print, foto y video, retoque digital, calados laser, diseño, instalaciones, intervenciones, materiales tecnológicos (tv, dvd, videocaseteras, cámaras, pc, etc). Técnicas de edición de video y sonido.

Espacio: Construcción espacial. Selección de espacios o locaciones (pros y contras) y necesidades técnicas (montaje, cableado, manejo de luminosidad, normas de seguridad, evaluaciones climáticas, gestión de permisos, etc.).

Tiempo: Relato, loop e imagen fija. Imagen secuencial, feed-back(retroalimentación), objetos móviles. Dispositivos, sus características y posibilidades de reproducción.

Usuarios: Funciones del espectador y/o usuario: interacción, recorridos, temporalidad. Rol pasivo, rol activo. Tiempo.

Bibliografía

- Jorge La Ferla (compilador). Artes y medios Audiovisuales. Un Estado de situación. Grupo editorial Aurelia Rivera. 2007. Artículos:
El arte conductista y la visión cibernética. El big bang de Roy Ascott.
Seducir a la tecnología. Roy Ascott.
Confesiones de una curadora de Graciela Taquini.
Transdisciplinariedad: clave de la creación interticial. Maria Yeregui.
Las artes audiovisuales en el posgrado en lenguajes artísticos combinados.
- Rodrigo Alonso .Elogio de la Low-Tech. Historia y estética del arte electrónico en Latinoamérica. Rodrigo --Alonso. Editorial Luna. 2015.
Rodrigo Alonso Arte y tecnología. Los primeros años. 2005.
http://roalonso.net/es/arte_y_tec/arte_y_tecnologia.php (consulta 2018).
- Rodrigo Alonso Comisariado y Net Art, 2005.
http://roalonso.net/es/arte_y_tec/arte_y_tecnologia.php
- Rodrigo Alonso La balada del navegante. Apuntes para una Estética de los Medios Digitales. 2000. http://roalonso.net/es/arte_y_tec/arte_y_tecnologia.php (consulta 2018).
- Jacques Aumont. La Imagen. Paidós Ibérica. Barcelona, España, 1992. Capítulos 2 y 3.
- Alejandro Schianchi. *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Universidad del Cine / Elaleph.com, 2014.

- Zerbarini Marina, Schianchi Alejandro, Nieto Ignacio, Dalla Benetta Diego, Koselevich Liliana. Dunke. *Radiografía del Net Art Latino. Vitalidad creativa en riesgo de extinción.*, Argentina. 2014.
- *La obra de arte en la era digital*. Alejandro Contreras, una nueva relación entre el artista y su obra. Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación) | ISSN: 0213-084X | pp. 1/10 | Abril - Junio 2012 | www.telos.es Editada por Fundación Telefónica - Gran Vía, 28 - 28013 Madrid
- José Luis Brea. *La era Post Media. Acción Comunicativa, prácticas (Post) Artísticas y dispositivos neomediales*. Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca) Salamanca. 2002