

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Departamento de Estudios Históricos y Sociales
2020

Prácticas Multimediales y Electrónicas en la Producción Artística

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

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

Artes Plásticas, Artes Audiovisuales, Diseño Multimedial, Diseño y Comunicación Visual.

MODALIDAD DEL CURSO: Cuatrimestral

SISTEMA DE PROMOCIÓN: DIRECTA

CARGA HORARIA SEMANAL: 4 horas semanales

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

HORARIOS:

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. A

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 plástica.

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

Desarrollar y reflexionar 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 (consulta 2018).
- Rodrigo Alonso Comisariado y Net Art, 2005. http://roalonso.net/es/arte_y_tec
- Rodrigo Alonso La balada del navegante. Apuntes para una Estética de los Medios Digitales. 2000. http://roalonso.net/es/arte_y_tec (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