

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Programa:

“Arte Multimedial”

Profesores:

MERAYO, Marcela
DEMOZZI, Bernabé

2023

Carrera: Licenciatura en Artes Visuales

Materia: ARTE MULTIMEDIAL

Carga Horaria: 4 hs. Semanales

Comisión: TMA

1.- FUNDAMENTACIÓN

La cultura visual contemporánea se configura en un campo interdisciplinario, la enseñanza de las artes visuales no puede estar ajena a esta realidad. Se nutre de estudios filosóficos, tradicionales, feministas, *mass media* y todos los movimientos tecnológico-sociales que cambian la cultura, modifican el propio contexto e indefectiblemente formarán el pensamiento en un futuro inmediato.

Al observar con detenimiento las vanguardias artísticas de otrora, vemos que estas han incorporado progresivamente las disciplinas no tradicionales, las cuales a la fecha, han cobrado un protagonismo mayor que aquellas. Esta cátedra plantea a los estudiantes de artes una aproximación a las disciplinas que conforman el lenguaje visual, hoy por hoy, desde la investigación y experimentación de las llamadas nuevas tecnologías haciendo especial hincapié en las aportaciones de los medios audiovisuales.

El punto de partida será el análisis y estudio de distintos software, técnicas y procedimientos utilizados para la creación de producciones artísticas multimediales, así como también, un marco teórico que subraye dicha construcción.

El formato de aula-taller virtual propone la interacción de los alumnos entre sí y con las nuevas técnicas y tendencias del *new media art* en pos de un trabajo creativo multidisciplinar. Un proceso de trabajo basado en el sincronismo de los aspectos vivenciales del alumno en su contexto, del proceso de conceptualización de estos y de los fundamentos teóricos indispensables para el desarrollo y la construcción de una propuesta propia, cuyo discurso visual evidencie el propio procedimiento obteniendo una serie de productos que conformen el corpus de obra elaborado durante la carrera.

Entendiendo el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo en el que concurren los aspectos mencionados anteriormente y, además, el desarrollo del pensamiento crítico como una actividad vinculante entre teoría y práctica -fundamental para los futuros licenciados en artes- es que esta cátedra ubica dicho proceso en un lugar más cercano al "hacer" que a la mera acumulación de contenidos.

2.- OBJETIVOS

Lograr que el alumno:

- Conozca el hardware y el software utilizado en la actualidad en aplicaciones multimedia.
- Trabaje con la imagen y el sonido a través de las distintas aplicaciones disponibles, sistemas especializados y dispositivos digitales.

- Investigue aquellas producciones artísticas en las que se prioriza el uso de las nuevas tecnologías.
- Intensifique la adquisición de destrezas técnicas mediante el tratamiento digital de imágenes, la utilización de elementos de la gráfica, signos, símbolos y texturas como lenguaje abierto de construcción del propio discurso visual.
- Aplique los contenidos y herramientas aprendidos, utilizando el software de edición, producción y postproducción en la elaboración de proyectos multimedia.
- Entienda la producción como una multiplicidad en la que se entrecruzan y relacionan aspectos constructivos y necesidades específicas en la materialización del proyecto.
- Cubra los aspectos fundamentales, tanto a nivel teórico como práctico, del desarrollo de un proyecto multimedia.
- Comprenda las implicaciones que conlleva un proceso proyectual, desde lo general a lo particular, a través de una reflexión crítica y profunda acerca del significado de producir arte en la actualidad.

3.- CONTENIDOS FORMATIVOS

UNIDAD I

Evolución histórica de las tecnologías. Conceptos básicos. Introducción al arte multimedial. La interacción multimedia. Online y offline. Streaming y descarga completa. Equipamiento necesario: CPU, monitor, periféricos, unidades de almacenamiento.

Características del hardware y el software. Puertos MIDI, unidades lectoras, MODEM, placas gráficas, parlantes y micrófonos, placas de sonido y video, tipos de procesador. Lector de CD-ROM interno o externo: velocidad de transferencia, tiempo de acceso y tipo de almacenamiento de texto, imágenes y sonido. Soportes de almacenamiento físico, puertos USB 2.0, 3.0. Almacenamiento público: Dropbox, Google Drive, Box, Mega, iCloud de Apple y almacenamiento privado.

El sistema operativo, los navegadores, las aplicaciones multimedia instaladas y las accesorias. Distribución de productos multimedia.

Organización del escritorio y carpetas. Manejo de archivos de programas. Tipos de archivos de datos, textos, imágenes, sonidos, música, videos.

Tratamiento digital de imágenes fijas. Hardware y software para la edición de imagen, el diseño y la producción gráfica. El escáner y las formas de almacenamiento. Conceptos básicos sobre programas de retoque fotográfico y editores de gráficos vectoriales. Definición de conceptos: Mapa de bits e imágenes vectoriales.

Resolución de imágenes. Concepto. Tamaños de imagen. Diferencia entre tamaño y resolución. Formatos de imágenes de mapa de bits y vectoriales: bmp, jpeg, gif, psd, tiff, svg, png, ai, cdr. Modos de color: RGB, CMYK, escala de grises, etc.

El entorno de trabajo de **Adobe Illustrator**. Conceptos básicos de dibujo digital. Herramientas y ventanas. Paletas flotantes. Menús contextuales. Barra de Menús. Barra de estado. Caja de herramientas: zoom, recorte, selección, trazados, dibujos de líneas, dibujo de formas simples y complejas (lápiz, pluma). Uso del color, gestión de muestras,

pintar con rellenos y trazos, pintura interactiva, pinceles, degradados, motivos, borrador, cuentagotas. Herramienta texto, creación e importación de texto. Fuentes. Aplicación de formato al texto, estilos de carácter y párrafos. Conversión de texto a objetos. Transformación de objetos: escalado, giro, distorsión, cortar y separar objetos. Máscara de recortes. Fusión de objetos. Trabajo con efectos y filtros. Creación de gráficos vectoriales a partir de imágenes de mapa de bits.

- Ejercicio 1: Creación de símbolos.
- Ejercicio 2: Creación de un *pattern* o textura visual.
- Ejercicio 3: Creación del propio "Avatar".

Las capas o *layers*. Uso y organización de capas de un proyecto. Importación de archivos, exportación, ajustes de salida para web o impresión.

El entorno de trabajo de **Adobe Photoshop**. Conceptos básicos de edición de imágenes digitales. Herramientas y ventanas. Paletas flotantes. Menús contextuales. Barra de Menús. Barra de estado. Caja de herramientas: zoom, recorte, selección, trazados, cubo de pintura, degradados, parches, tampón de clonar, pincel, borrador, pluma, cuentagotas, texto, líneas y formas, paletas de color: fondo y trazo.

- Trabajo práctico de lectura y análisis del texto "Los colores del hierro", de Umberto Eco, en **La Definición del Arte**. Trabajo práctico: salida de tomas fotográficas (10- 15 fotografías digitales, Low-Fi o High-Fi) y elaborar una serie de imágenes a partir de lo leído y experimentado.

Filtros. Efectos, transiciones, distorsión, ruido, etc. Trabajos con canales. Conceptos básicos, selección y guardado. Uso y organización de capas de un proyecto. Capas de ajuste. Efectos de capa. Modos de fusión. Uso de máscaras. Vectores. Dibujo de formas geométricas básicas y complejas en la imagen fotográfica. Texto. Uso del texto en la imagen. Herramientas de transformación: escalado, distorsión, perspectiva, etc. Importación de archivos, exportación, ajustes de salida para web o impresión. Uso combinado de archivos de Illustrator y Photoshop en un mismo documento.

- Ejercicio 4: creación de un collage digital a partir de imágenes propias o de uso libre (presentación del proyecto en el formato nativo del programa utilizado: .psd o .ai, el mismo deberá contener cada capa utilizada, etiquetada y visible para su evaluación).

UNIDAD II

El trabajo de la imagen y su análisis en relatos textuales y visuales. La relación de la imagen con el espacio. Lectura y análisis de los capítulos: "La Forma Relacional", "Los Espacios-Tiempo del Intercambio" y, además, el capítulo "Relaciones Pantalla" del libro **Estética Relacional** de Nicolas Bourriaud.

- Trabajo práctico de lectura y análisis de los capítulos mencionados en el párrafo anterior.

Profundización en el uso de **Adobe Photoshop**. El trabajo con la ventana "Animación". Optimización de imágenes. Conceptos básicos de la imagen en movimiento. Análisis de animaciones en video y para la Web. Valores de exportación para la Web.

Técnicas de animación. Manuales: pintura sobre cristal, carboncillo, pinscreen, claymotion, etc. Digitales: stop motion, Gif's, Flash, 3D, etc.

Características, especificaciones técnicas y metodología del sistema de animación conocido como Flip Book o “cine de pulgar”.

- Ejercicio 5: Creación de una animación o gif animado o micropelícula (3 segundos aprox.) a partir del concepto cuadro a cuadro. Podrán utilizar técnica mixta sobre base fotográfica o collage digital.

Manejo de técnicas digitales de edición y manipulación sonora. Desarrollo de proyectos de arte y diseño sonoro, producciones ligadas al tratamiento del sonido, no solo musical sino también el ruido. Conocer las principales herramientas para la producción sonora aplicada a una propuesta artística. Aspectos técnicos: frecuencia, onda, amplitud.

El entorno de trabajo del programa **Audacity**. Conceptos básicos para la grabación y edición de sonidos con un programa de uso libre y código abierto. Uso del programa para grabar sonidos en vivo. Importar y exportar archivos de audio. Editar archivos, con las herramientas cortar, pegar y borrar. Empalmar y mezclar archivos de audio en diferentes pistas. Aplicación y ajuste de efectos de sonidos. Ecualización, amplificación y uso de filtros.

- El fenómeno perceptivo en la escucha de distintos ejemplos de arte sonoro, paisaje sonoro, música experimental y sonidos encontrados. Escucha, toma de notas y comentarios individuales compartidos en el *Drive* de la cuenta del taller.
- Ejercicio 6: “Remix”, a partir de algo existente re mezclarlo para convertir algo viejo en algo nuevo. (Sonidos aleatorios de las cosas, voces, música, ruido ambiente y/o el paisaje sonoro serán el punto de partida para desarrollar un proyecto de arte sonoro de 3 a 5 minutos aproximadamente).
- Proyecto de Arte Sonoro: elaboración de un proyecto de arte sonoro y puesta en escena del mismo.

UNIDAD III

El estudio de técnicas y procesos de producciones artísticas: audiovisuales y del *new media art*. Definición del proyecto multimedia, tipología, fases. Diseño y producción de presentaciones multimedia. Internet. Niveles de interactividad. Hipertextualidad. Usabilidad.

Producciones artísticas audiovisuales. Los formatos y géneros en el siglo XX y XXI.

- Trabajo práctico de lectura y posterior análisis del texto: “Limite y exceso” del libro **La era neobarroca**, de Omar Calabrese, en relación a la sofisticación de algunas series de TV del siglo XXI, la evolución de los géneros narrativos de éstas respecto de las del siglo pasado, la representación y análisis del mundo contemporáneo y la puesta en escena. Visionado de la película de Esteban Sapir, “Picado Fino” y de algunas series a modo de ejemplo.
- Ejercicio 7: lectura y análisis del capítulo 3. “El papel del dispositivo” del libro **La imagen**, de Jacques Aumont. Elaborar una serie de fotografías ejemplificadoras de los temas desarrollados por el autor.
- Trabajo práctico de lectura y posterior análisis del libro **La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**, especialmente el Capítulo 4. “La escena audiovisual” de Michel Chion.

Historia del video arte. “Hazañas y Peripetias del Video Arte Argentino”. Conceptos y ejemplos a partir del texto publicado por Rodrigo Alonso. El lenguaje audiovisual. Sintaxis audiovisual. Géneros y subgéneros. Ficción y documental. Cine ensayo, cine diario, cine experimental y falso documental. Conceptos y ejemplos. El guión técnico: concepto, principios generales de elaboración y desarrollo. Fases del guión: idea, sinopsis, presentación, storyboard. Ejercicios de guión y producción. La imagen-tiempo.

- Trabajo práctico: realización de un video de 40” de plano y contra plano, campo y fuera de campo a partir de las lecturas sugeridas en torno a la imagen en movimiento.

Tecnologías de video digital. Conceptos introductorios: formatos, sistemas y normas. Códecs de video y audio. Diferencias entre edición lineal y no lineal. Lectura, análisis y trabajo práctico a partir del texto **Historia Crítica del Video Argentino** de Jorge La Ferla.

El entorno de trabajo de **Adobe Premiere**. Ajustes del espacio de trabajo. Creación y manejo de bins. Importación de archivos de imagen, gráfica, video y secuencias de audio. Organización y uso de las ventanas monitor, timeline, navegación, exportación.

Edición por corte. Recorte con marcas de entrada y salida. Herramientas de montaje. Modos de edición. Herramienta razor. Variaciones de velocidad de cámara lenta y rápida. Herramientas fade. Filtros y efectos. Transiciones, configuración y control. Interpolación de keyframes. Render. Opciones de renderización. Herramienta título.

- Trabajo práctico de experimentación a partir del texto **Historia Crítica del Video Argentino**. Grabación y edición.
- Ejercicio 8: grabación, edición y montaje de un “videominuto”, cuya relación de aspecto será 1:1, es decir, cuadrado y la duración del mismo no podrá exceder el minuto. (Temas sugeridos: viaje o recorrido, encierro o interacción en un ascensor, reflexiones o diálogo con otro).

UNIDAD IV

Proyecto de producción y post producción de un video. Análisis de la terminología adecuada y de los procesos utilizados tanto en el mundo del cine, el video y la televisión. Ejemplos en el arte contemporáneo a partir de la lectura de la introducción al texto de Nicolas Bourriaud, **Post Producción**.

Profundización en el entorno de trabajo de **Adobe Premiere**. Importación de material audiovisual. Marcas de clip. Secuencias.

Integración de sonido, palabras e imagen en movimiento. Sincronización de pistas de audio y video.

Uso de filtros y efectos para audio. Importación de audio y sonido producido y post producido con el programa **Audacity** o directamente con el programa **Audition** de **Adobe** o con el mismo **Premiere** de **Adobe**. Corrección de color en la imagen. Uso de filtros y efectos para video.

Configuración de salida en tiempo real. Exportaciones a DVD, video para Windows, QuickTime y Web.

- “Ejercicio Video Final”: producción y post producción de un video de 3 a 5 minutos de duración aplicando los contenidos trabajados durante la asignatura. Trabajo final de la materia. (Temas sugeridos: un día en la vida, un recorrido por la ciudad,

una visita a una exposición, una jornada laboral, un relevamiento de una zona, una situación de lo más cotidiana, una historia inverosímil).

Encuadre metodológico

Se partirá de la exploración, investigación y experimentación de los distintos procedimientos, técnicas y aplicaciones multimedia, así como también, de propuestas temáticas puntuales detalladas en el aula virtual, en el espacio urbano y en el propio lugar de trabajo del alumno. Se organizará el trabajo en el aula-taller de manera virtual, con clases asincrónicas programadas semanalmente y clases sincrónicas mensuales, los días martes por la mañana en horario a convenir. Se impartirán consignas específicas y revisiones analíticas sobre la producción textual y audiovisual de distintos autores. Se profundizará en el desarrollo de aptitudes y destrezas en el manejo de software específico para el tratamiento de la imagen fija y en movimiento, así como también la incorporación y edición de audio a los proyectos desarrollados. En cada clase se le indicará al alumno o alumna una ejercitación sobre el software trabajado que deberá realizar para fijar los contenidos y desarrollar las habilidades adecuadas y posteriormente subir al espacio correspondiente del aula virtual. Lo mismo se podrá descargar en formato digital, los apuntes indicados en cada clase para su posterior ejercitación y/o nociones fundamentales de los contenidos de las clases. Se propondrá la lectura de textos relacionados para hacer luego el análisis, revisión y debate sobre lo leído, ya sea a través del foro del aula virtual o bien, a partir de un trabajo práctico puntual que deberán subir al espacio indicado oportunamente.

Si bien se prevé una evaluación continua y por proyectos puntuales. La modalidad utilizada para los parciales o prácticos durante la cursada será la siguiente:

Práctico 1

- Se promediará las calificaciones obtenidas por la presentación puntual de los trabajos solicitados durante el primer cuatrimestre (Unidad I y II) para generar una calificación equivalente al **primer parcial** de la materia.

Práctico 2

- Se promediará las calificaciones obtenidas por la presentación puntual de los trabajos solicitados durante el segundo cuatrimestre (Unidad II, III y IV) para generar una calificación equivalente al **segundo parcial** de la materia.

Trabajo Final

- Producción y post producción de un video aplicando los contenidos trabajados y las destrezas desarrolladas durante la cursada. (Temas sugeridos: un día en la vida, un recorrido por la ciudad, una visita a una exposición, una jornada laboral, un relevamiento de una zona, una situación de lo más cotidiana, una historia inverosímil). Duración aproximada 3 a 5 minutos.

Puesta en común de los trabajos individuales a través de video clases – tutorías sincrónicas mensuales y una video clase obligatoria antes de la finalización del primer cuatrimestre y otra de igual característica antes de la finalización de la cursada anual. Evaluación de la producción y post producción de las distintas fases de cada proyecto a través de video clases – tutorías, además de las video clases obligatorias mencionadas en

el párrafo anterior y, posteriormente, en la instancia del examen final, la evaluación del trabajo será presencial a partir de la presentación del “ejercicio video final”.

4.- BIBLIOGRAFIA

4.1. - Bibliografía Obligatoria:

- ALONSO, Rodrigo. *Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales*. “Hazañas y peripecias del video arte en Argentina”. Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, Buenos Aires, 2005. Link en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/incaa.php>
- AUMONT, Jacques. *La imagen*. Cap. 3 “El papel del dispositivo”. Ediciones Paidós, Barcelona, 1970. (Pág. 143-175)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. “La Forma Relacional”. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2006. (Pág. 9-25)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. “Los Espacios-Tiempo del Intercambio”. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2006. (Pág. 49-58)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. “Relaciones Pantalla”. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2006. (Pág. 79-97)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Post Producción*. “Introducción”. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2004. (Pág. 7-17)
- CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Cap. 3 “Límite y exceso”. Editorial Cátedra, Madrid, 1999. (Pág. 64-83)
- ECO, Umberto. *La definición del arte*. Segunda parte: El concepto de forma en las poéticas contemporáneas. “Los colores del hierro”. Ediciones Martínez Rosas SA, Barcelona, 1970. (Pág. 201-213)
- CHION, Michel. *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Cap. 4. “La escena audiovisual”. Editorial Paidós / Comunicación 53, Barcelona, 1993.
- FELDMAN, Simón. *La composición de la imagen en movimiento*. Editorial Gedisa, Barcelona, 1995.
- LA FERLA, Jorge. *Historia Crítica del Video Argentino*. Capítulo: “Por una Historia Crítica del Video Argentino”. Editorial Constantini, Buenos Aires, 2009. (Pág. 15-20)
- LA FERLA, Jorge. *Historia Crítica del Video Argentino*. Capítulo: “Tiempos del Video Argentino”. Editorial Constantini, Buenos Aires, 2009. (Pág. 25-46)

4.2. - Bibliografía Ampliada:

- AUMONT, Jacques. *La imagen*. Cap. 4 “El papel de la imagen”. Ediciones Paidós, Barcelona, 1970. (Pág. 207-273)
- BENJAMIN, Walter. *Discursos Interrumpidos I*. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Editorial Planeta Agostini, Buenos Aires, 1994. (Pág. 17-60)
- GUBERN, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual*. Cap. IV “Constitución de la iconosfera”. Editorial Anagrama, Barcelona, 1996. (Pág. 107-132)
- CALABRESE, Omar. *El lenguaje del arte*. Editorial Instrumentos PAIDOS (Colección dirigida por Umberto Eco), Barcelona, 1997

LUCIE-SMITH, Edward. *Movimientos en el arte desde 1945*. Editorial Emecé, Buenos Aires, 1989.

LÓPEZ ANAYA, Jorge. *Historia del arte argentino*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1997.

OLIVERAS, Elena. *La metáfora en el arte*. Editorial Almagesto. Buenos Aires, 1993.

BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. Editorial Breviarios del Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairos, Barcelona, 1981.

BARTHES, Roland. *El susurro del lenguaje*. "La muerte del autor". Editorial Paidós, Barcelona, 1994.

DELEUZE, Gilles. *La imagen tiempo*. Estudios sobre cine 2. "Más allá de la imagen movimiento". Ediciones Paidós, Barcelona, 1987. (Pág. 11-41)

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2004.

MAKHMALBAF, Samira. *The cinema of tomorrow*. "El cine de mañana". Traducción de Liliana Melgar.

GUERIN, Anne Marie. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Tentativas sobre Brecht*. "El autor como productor". Editorial Taurus, Madrid, 1975. (Pág. 117-134)

4.3.- Producciones audiovisuales – proyectos de net_art /

Links a distintos websites:

<http://www.in-sonora.org/>

<http://freesound.org/>

<http://www.artesonoro.org/>

<http://www.cinevivo.org/>

<http://www.cinechile.cl/>

<http://www.hamacaonline.net/>

<http://www.interzona.org/transmisor/arte/obras.html>

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y ENSEÑANZA

Clases teórico-prácticas asincrónicas en la modalidad de aula-taller virtual y clases sincrónicas mensuales.

6.- PAUTAS DE ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN

Para la aprobación del cursado de la asignatura será necesario cumplir con el 50% de asistencia.

Examen final:

- Evaluación presencial del proyecto de producción y post producción de un video. Defensa del producto y exposición de las diferentes fases de desarrollo del proyecto, presentación de material complementario (guion técnico, storyboard, etc.) Visionado del mismo durante una presentación grupal evaluatoria. La parte escrita, cuando corresponda, del examen final estará orientada a la evaluación de contenidos y conceptos trabajados durante el año.