



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES-ASAB
PROYECTO CURRICULAR

ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

SYLLABUS

IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Asignatura X

Cátedra

Grupo de Trabajo

NOMBRE: MAQUINAS VISUALES Y SONORAS

PLAN	CÓDIGO
280	

COMPONENTE: FORMACIÓN EN EL CAMPO DE LA PROFESIÓN

ÁREA: PROFESIONAL

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3

HTD: 3 HTC: 2 HTA: 4

CUPO MÁXIMO DE ESTUDIANTES: 10

CUPO MÍNIMO DE ESTUDIANTES: 5

Obligatorio Básico Obligatorio Complementario X Electivo Intrínseco

Electivo Extrínseco

CATEGORÍAS METODOLÓGICAS

TEÓRICO

PRÁCTICO

TEÓRICO-PRÁCTICO X

Cátedra: Ensamble: Entrenamiento: Magistral: Prácticas:

Proyecto: Seminario: Taller: X Tutoría:

Otra: ¿Cuál?

NÚMERO DE DOCENTES PARA EL ESPACIO ACADÉMICO

1

PERFIL(ES) DOCENTE(ES)

Profesional en las Artes Plásticas, Medios audiovisuales, con estudios post-graduales (preferiblemente) en el área de lo Audiovisual o Cinematográfico. Con 3 años de experiencia profesional (presentación del portafolio y documentación que acredite su experiencia en proyectos de investigación-creación en el área

del audiovisual con énfasis en la fabricación de dispositivos audiovisuales) y 1 años de experiencia docente universitario.
JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO
Este es un taller teórico-práctico donde se generan conocimientos, y herramientas para la comprensión, apropiación y creación de dispositivos técnicos y electrónicos audiovisuales o sonoros.
OBJETIVO GENERAL
Más allá de las intervenciones en las narraciones audiovisuales, las manipulaciones, intervenciones y creaciones de lo denominado “caja negra”, y mediante las exploraciones de lo audiovisual como cine expandido, se liberan el hecho audiovisual de lo bidimensional y se proponen una hibridización de objetos, materias y medios.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
• Manipulación, intervención en dispositivos visuales y sonoros. • Creación de dispositivos visuales y sonoros. • Experimentación e intervenciones de proyecciones en diversas pantallas.
COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y HABILIDADES DE FORMACIÓN
COMPETENCIAS COGNITIVAS Saber-Saber: El estudiante continúa sus propuestas creativas propias desde lo que le aporta el medio del video. El estudiante aprende el lenguaje audiovisual permitiéndole analizar diferentes creaciones y tener un sentido crítico en el momento de realizar las propias. COMPETENCIAS SOCIOAFECTIVAS Saber-Ser: El estudiante realiza la potencialidad de conocer, percibir y sentir el mundo sonoro y visual que lo circunda para de este modo conocer y reflexionar acerca del ámbito cultural en el que se desarrolla su cotidiano vivir. El estudiante toma conciencia de sus capacidades críticas, creativas, investigativas, cuestiones que le amplifican su mundo y le permiten abrirse a otros mundos. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Saber-Hacer: El estudiante experimenta sobre la creación, manipulación e intervención de dispositivos visuales y sonoros. El estudiante experimenta proyecciones en diversas pantallas.
SABERES PREVIOS
Prerrequisitos: Para cursar este espacio académico es necesario haber cursado los espacios académicos del área básica, componente de fundamentación y haber cursado los tres Talleres de Exploración Técnica.
CONTENIDOS
• La metáfora poética como proyección. • Experiencias de avant-gardes históricas de los años veinte en relación con la creación de máquinas de luz. • Inventos de dispositivos manuales y electrónicos sonoros y visuales.
RECURSOS

Físicos: Un laboratorio de edición audiovisual, un laboratorio de instalación audiovisual y un aula teórica. Equipos especializados de lo audiovisual.
EVALUACIÓN
PRIMERA NOTA (6 semana) 35%
SEGUNDA NOTA (12 semana) 35%
EXAMEN FINAL (17 semana) 30%
FILMOGRAFÍA
Las obras de entre otros cineastas o videastas tales como: David Lynch, Vito Aconci, Bill Viola, José Alejandro Restrepo.
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS
Jacques Aumont, <i>Projections, les transports de l'imagen</i> , París, 1998. Agustín Adolfo García Serventi. El diseño en la instalación audiovisual. Indagaciones sobre el dispositivo audiovisual instalado. Ricardo Ivan Darías Alvarez. La realidad intervenida. Getafe. 2017.
DIRECCIONES DE INTERNET
1. http://laboratoriodeltolima.blogspot.com/2012/09/tercera-salida-le-laboratorio-ambalema.html 2. https://constanzapina.wordpress.com/workshops/jornada-hazlo-tu-mismo-experiencias-sonoras-basadas-en-el-reciclaje-de-dispositivos-sonoros-para-la-elaboracion-de-herramientas-en-la-creacion-artistica-museo-de-antioquia-medellin-colombia/ 3. http://www.bitio.net/vac/# 4. http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/ 5. http://expandedcinema.blogspot.com/ 6. http://www.ubu.com/film/ 7. http://www.artesonoro.org/archives/1962 8. http://laregioncentral.blogspot.com/ 9. http://vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_35.html 10. http://www.autonomeia.org/ 11. http://lightcone.org/fr/film-6283-something-fishy 12. http://www.khilafah.com/
Fecha de actualización: 2018