



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: PROCESOS REACTIVOS

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: 12

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: ☒X

Proyecto: ☒X Seminario: _____ Taller: ☒X Tutoría: _____

Otra: _____ ¿Cuál? _____

NÚMERO DE DOCENTES PARA EL ESPACIO ACADÉMICO

1

PERFIL(ES) DOCENTE(ES)

El Maestro debe tener los conocimientos en estudio de pregrado, experiencia pedagógica y profesional en el área de digital y nuevos medios.

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

La asignatura busca que el estudiante desde su mirada reflexione a nivel teórico y práctico sobre los entornos interactivos y reactivos vinculantes a la acción participativa del espectador-usuario. En este sentido se hace necesario explorar la capacidad que tienen las artes electrónicas, corporales y del espacio de desempeñar una relación virtual entre el uno y el otro, problematizando así la identidad en el contexto de las artes multidisciplinarias y del momento histórico marcado por las tecnologías digitales. La vinculación de este espacio académico con otros pertenecientes a la carrera es fundamental, por lo tanto se busca generar una plataforma de pensamiento crítico sobre la transformación constante y pertinencia de los campos interactivos en las artes.

OBJETIVO GENERAL

Generar una plataforma de pensamiento y experimentación plástica sobre la interacción con el espectador-usuario a través de diferentes técnicas y tecnologías en las artes. En este sentido se busca generar un campo expandido vinculante para el audiovisual, el objeto, el espacio, y el performance entre otros.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reflexionar desde la teoría y la experiencia a cerca del medio, lo analógico, lo digital y la interfase.
- Acercar al estudiante al uso de medios electromecánicos y audiovisuales en el campo expandido de las artes en la actualidad.
- Generar en el estudiante una reflexión profunda sobre la relación entre el arte, la interacción y tecnología.
- Elaborar proyectos de arte interactivo-reactivo que sean capaces de cambiar la percepción del espectador respecto a su relación con el arte, las interfaces y su creciente auge.
- Realizar proyectos de arte interactivo-reactivo que sean capaces de insertarse en circuitos expositivos profesionales de las artes y el conocimiento.

COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y HABILIDADES DE FORMACIÓN

COMPETENCIAS COGNITIVAS

Saber-Saber:

El estudiante que ha cursado procesos reactivos otorga sentidos y significados a sus productos de nuevos medios, generando pensamiento reflexivo y crítico desde la manipulación del medio y la problematización del espectador y su papel.

COMPETENCIAS SOCIOAFECTIVAS

Saber-Ser:

El estudiante que ha cursado procesos reactivos es un creador de objetos culturales de nuevos medios consciente y crítico de sus posiciones políticas, éticas y estéticas, frente al medio como obra y herramienta.

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Saber-Hacer:

El estudiante que ha cursado procesos reactivos emplea los medios para participar de los avances tecnológicos para generar otra mirada sobre el papel de la tecnología en las nuevas formas de expresión artística.

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 Se tratarán los componentes técnicos de realización, creación y tratamiento de la imagen, sonido y objeto (interfase), a través de herramientas analógicas y digitales de captura, visualización, edición, interacción y reacción. Ejercicios específicos invitarán a los estudiantes a reflexionar sobre los problemas propios de la imagen, alrededor de lo espacial (el medio ambiente), lo visual, y lo corporal como problemas de creación. La presentación de referentes, lecturas, discusiones de grupo, salidas de campo y presentaciones de artistas invitados, buscarán fortalecer la ejecución técnica y conceptual de los proyectos en sus diversos niveles: navegación, reacción, interacción, e inmersión. Se hará un acercamiento a las partes propias de los medios reactivos: “entrada”, “análisis”, “procesamiento” y “salidas”, propias de estos medios, donde se hace necesario dar bases de electrónica y programación para artistas. 1. LOS VIEJOS MEDIOS, LO ANÁLOGO. • Historia y referentes de los medios. • Electrónica Análoga. • El abc del lenguaje de los medios electrónicos: Protoboard, batería, led, transistor, fotocelda, resistencia, corriente, voltaje, ac, dc, la transducción. • Interactividad y reactividad básicas con luz y sombra. 2. LOS NUEVOS MEDIOS, LA DIGITALIZACIÓN • Referentes Teóricos e históricos, principios de los nuevos medios • Muestreo, resolución, formatos • Proyecto sintetizador de sonido de onda cuadrada • La transcodificación y la interacción. • Captura, edición y emisión audiovisual. El tiempo real. 3. REACCIÓN Y PROGRAMACIÓN • ¿Qué es arduino? Historia y referentes. • Instalación del IDE de arduino y otro software útil. • Primer programa en arduino • Lenguaje arduino. Distintas instrucciones y sentencias disponibles. • Comunicación arduino con puerto serie • Entradas digitales y analógicas • Lectura de entradas analógicas (potenciómetros, fotoceldas, flexómetros, piezo eléctricos, etc.) • Salidas digitales y PWM • estrategias de reactividad con el espectador-usuario y el medio ambiente.
RECURSOS Físicos: Computadores, tableta, video-proyector, sistemas de audio, suite de Adobe, protoboard, herramientas, arduino, multímetro.
EVALUACIÓN PRIMERA NOTA (6 semana) 35% SEGUNDA NOTA (12 semana) 35% EXAMEN FINAL (18 semana) 30%
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- BRIGGS, BURKE, Peter. 2002. De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación. Madrid: Taurus
- DARLEY, Andrew. Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación
- DEBRAY, Régis. 1992. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Buenos Aires: Paidós
- DELEUZE, Gilles. Imagen Movimiento.
- Melvin (et al) 1978. Tecnología y Cultura. Barcelona: Gustavo Gili PEREZ, David. La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili. 2004
- LAFERLA, Jorge. 2006. Cine y digital. Buenos Aires: Manantial
- LÉVY, Pierre. 1995. ¿Qué es lo virtual? Buenos Aires: Paidós
- MANOVICH, Lev. 2006. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós
- MAIGRET, Éric. 2005. Sociología de la comunicación y de los medios. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- VILCHES, Lorenzo. 1995. La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión. Barcelona: Paidós
- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
- AGUILAR GARCÍA, Teresa. Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. . Barcelona: Editorial Cibercultura, Gedisa, 2008.
- ALONSO, Rodrigo. Elogio de la low-tech, historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Luna editores. Buenos Aires 2015.
- ARIAS, Juan Carlos. La vida que resiste en la imagen, Cine política y acontecimiento. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2010.

Fecha de actualización: Octubre 2017