



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
FACULTAD DE ARTES-ASAB  
PROYECTO CURRICULAR  
ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES  
SYLLABUS

IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Asignatura  Cátedra \_\_\_\_\_ Grupo de Trabajo \_\_\_\_\_

NOMBRE: TECNOLOGÍAS DEL SONIDO

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  Electivo Intrínseco \_\_\_\_\_

Electivo Extrínseco \_\_\_\_\_

CATEGORÍAS METODOLÓGICAS

TEÓRICO \_\_\_\_\_ PRÁCTICO \_\_\_\_\_ TEÓRICO-PRÁCTICO:

Cátedra: \_\_\_\_\_ Ensamble: \_\_\_\_\_ Entrenamiento: \_\_\_\_\_ Magistral: \_\_\_\_\_ Prácticas:

Proyecto:  Seminario: \_\_\_\_\_ Taller:  Tutoría: \_\_\_\_\_

Otra: \_\_\_\_\_ ¿Cuál? \_\_\_\_\_

NÚMERO DE DOCENTES PARA EL ESPACIO ACADÉMICO

1

PERFIL(ES) DOCENTE(ES)

Maestro en artes plásticas con educación posgraduada, experiencia docente universitaria en el área de desempeño.

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

El curso busca generar un espacio experimental que le brinde al estudiante herramientas claves que desde los procesos análogos o digitales le permitan expresarse en campos como el procesamiento en tiempo real, la emisión, la transmisión, y la transcodificación entre otros. Estas y otras herramientas han generado nuevas formas de expresión artística que en muchos aspectos se acercan a procesos musicales y encuentran un campo creativo aparte claramente influenciado por las tecnologías analógicas de otros tiempos y las tecnologías digitales en auge desde hace un tiempo. El entorno numérico y de procesos de producción sonora en este marco van más allá de la captura, edición y emisión propia de los usos comunicativos del sonido, abriendo espacio para técnicas como la síntesis de sonido, el sound streaming, la música electrónica y la instalación sonora.

Desde otra perspectiva es muy importante destacar la capacidad que tienen los procesos digitales de generar sonido a partir de fenómenos que en esencia son silentes o no son de este planeta incluso como las explosiones solares, explosiones que desde el punto de vista del espacio exterior son silenciosas ante la ausencia de un medio como el aire que sea capaz de transmitir las ondas acústicas, pero que desde lo digital son datos procesables y convertibles en "sonido". También esta plataforma de pensamiento y expresión permite en otros casos reflexionar desde el medio mismo sobre los límites de la percepción humana, al explorar el campo de los infra y los ultra sonidos por ejemplo.

### **OBJETIVO GENERAL**

Generar una plataforma de pensamiento y expresión plástica en torno al sonido, sus potencialidades y procesos en un marco de creación independiente.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Desde un punto de vista físico y científico entender el proceso de generación de sonido.
- Asimilar las potencialidades de las tecnologías analógicas en los procesos creativos con sonido en la actualidad.
- Desarrollar proyectos de investigación en torno a las posibilidades que tienen las tecnologías digitales y los entornos numéricos de convertirse en espacios de reflexión y herramientas de expresión.
- Realizar conexiones entre diferentes fuentes de conocimiento susceptibles de ser interpretadas como fuentes de generación sonora.
- Conectar conocimientos provenientes de áreas propias de las artes plásticas como el dibujo, la pintura o la escultura con potencialidades sonoras mediante los medios electrónicos.
- Generar una reflexión profunda sobre el papel que tienen en la cultura y el momento histórico los sonidos, particularmente preguntarse acerca de los sonidos de nuestro tiempo.
- Revisar el papel del cuerpo virtual en la producción sonora experimental.

### **COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y HABILIDADES DE FORMACIÓN**

#### **COMPETENCIAS COGNITIVAS**

##### **Saber-Saber:**

El estudiante entiende cómo se genera el sonido de diferentes formas, distingue cuáles son sus principales características y tiene la capacidad de emplear diferentes herramientas para generarlo y procesarlo.

#### **COMPETENCIAS SOCIOAFECTIVAS**

##### **Saber-Ser:**

Desarrolla una sensibilidad que le permite expresarse, además de comunicarse, buscando generar conocimiento en el marco de la revolución digital y tecnológica.

#### **COMPETENCIAS COMUNICATIVAS**

##### **Saber-Hacer:**

Es capaz de emplear los nuevos medios de comunicación como plataforma creativa y de reflexión.

<b>SABERES PREVIOS</b>
<p><b>Prerrequisitos:</b> 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.</p>
<b>CONTENIDOS</b>
<p><b>MÓDULO 1: FÍSICA DEL SONIDO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Principales características.</li> <li>● Fuentes de generación.</li> <li>● Captura.</li> <li>● Amplificación y emisión.</li> </ul> <p><b>MÓDULO 2: PROCESAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Edición no lineal.</li> <li>● Filtrado análogo.</li> <li>● Procesamiento digital.</li> <li>● Sonido envolvente.</li> <li>● Programación.</li> </ul> <p><b>MÓDULO 3: SONIDO EXPANDIDO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Transcodificación Imagen-sonido.</li> <li>● Procesos Kinestésicos.</li> <li>● Meta-sonoridades.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>
<p><b>Físicos:</b> Computadores, consolas mezcladoras, grabadoras de sonido, interfaz USB, micrófonos, monitores de audio, amplificadores, sistemas de sonido envolvente, audífonos, Arduino UNO R3, protoboards, Software: Suite de adobe, Pure Data, Vpt7, Isadora, Processing, Arduino.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>
<p><b>PRIMERA NOTA (6 semana) 35%</b></p>
<p><b>SEGUNDA NOTA (12 semana) 35%</b></p>
<p><b>EXAMEN FINAL (18 semana) 30%</b></p>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● SCHAFER, Murray. 1993. Nunca vi un sonido en Voices of Tyranny, Temples of Silence. Arcana Editions</li> <li>● CHION, Michel. 1993. La audiovisión. Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,</li> <li>● LÉVY, Pierre. 1995. ¿Qué es lo virtual? Buenos Aires: Paidós</li> <li>● MANOVICH, Lev. 2006. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós</li> <li>● LA FERLA, Jorge. 2007. El medio es el diseño audiovisual. Comité editorial. Departamento de diseño visual. Universidad de Caldas</li> <li>● LÉVY, Pierre. 2004. Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la salud.</li> </ul>

Fecha de actualización: Septiembre 2017