

Taller de Multimedia

Escuela de Arte de Luján José "Pipo" Ferrari

Tecnicatura en Diseño Gráfico

Prof. Federico Barabino

2019

Escuela de Arte de Luján José "Pipo" Ferrari

Carrera: Diseño Gráfico

Espacio Curricular: Taller de Multimedia

Curso: 3º año

Ciclo lectivo: 2019

Carga horaria semanal: 2hs. Reloj.

Régimen de la cursada: anual.

Horario: Martes de 7:30 a 9:30 hs.

Profesor: Federico Barabino

Plan autorizado por resolución n°: 13253/99

FUNCIONES DE LA CÁTEDRA

Integrar las artes multimediales a la formación de profesionales del diseño en el contexto de la carrera de Diseño Gráfico, brindando herramientas que permitan dominar los diferentes sistemas de creación y manipulación de material audiovisual mediante el uso de la imagen estática y/o cinética en un contexto sonoro. Promoviendo proyectos innovadores, actualizados y competentes para insertarse en el mercado laboral. Indagando en la historia de las artes multimediales desde sus inicios hasta nuestros días para comprender los aspectos comunicativos, expresivos y estructurales de los distintos soportes dentro de un universo hipertextual en constante evolución.

FUNDAMENTACIÓN

Las artes multimediales se constituyen por la convergencia de especialidades diversas provenientes de las artes visuales, las artes musicales, las artes audiovisuales, las artes dramáticas y las artes del movimiento, pero forman parte de un proceso integral de hibridaciones y disipación de los límites. El término surge nominalmente en la década del '90 para intentar comprender de manera integral una multiplicidad de manifestaciones de diversas índoles que se resistían a una clasificación o definición estable. Son consideradas nuevas formas de representación y producción de sentido dado que su discurso presenta características particulares que la constituyen como disciplina, a pesar de que su misma descripción requiera una actualización permanente.

Aquello que parece ser externo a nosotros mismos, lo que permanece aparentemente afuera, al atravesarnos nos constituye. Por lo cual, analizar la relación que establecemos con la tecnología es también analizarnos a nosotros mismos. De allí que los conocimientos acerca de las artes multimediales resulten vitales a la hora de pensar una formación artística integral en el marco de una carrera de técnico en diseño gráfico. Entendida como expansión del imaginario, como la materialización de lo intangible, como el todo posible en una relación entre arte, ciencia y tecnología que no para de evolucionar. Comprender la esencia de la informática aplicada al multimedia permitirá incluirla con eficacia dentro del objetivo comunicacional.

El enfoque surge de un relevamiento de los géneros, las tipologías discursivas y las prácticas proyectuales en el ámbito disciplinar de las artes multimediales. Esta especificidad hace que tanto sus contenidos teórico-prácticos como su metodología se diferencien de otras materias que tratan problemáticas vinculadas con la producción de imágenes audiovisuales. Análisis y síntesis en función de activar mecanismos de producción ligados al uso expresivo y creativo de la tecnología.

Las posibilidades de vinculación con otros espacios curriculares permitirán expandir su uso, ya sea con materias que la anteceden como Gráfica Asistida por Computadora I y II; materias que se cursan en simultáneo como Fotografía o materias que la preceden como Diseño en Medios. De esta manera el estudiante podrá incrementar sus conocimientos acerca de las diversas formas de creación, reproducción, manipulación y grabación según el medio analógico-digital, físico-virtual, obsoleto-contemporáneo, que utilice en su etapa proyectual.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

- Incorporar técnicas de producción multimedial que puedan ser articuladas con otros espacios curriculares y permitan expandir su uso en la práctica del diseño profesional.
- Utilizar diferentes softwares para la creación, manipulación, grabación y/o reproducción de imagen y sonido.
- Adquirir nociones teóricas y prácticas desde las cuales analizar referentes del diseño multimedial local e internacional.
- Lograr una reflexión crítica sobre la producción propia y ajena para descubrir múltiples formas comunicacionales desde el soporte.
- Comprender las herramientas tecnológicas para su aplicación específica dentro de la práctica proyectual.
- Problematizar las ideas para producir obra con un sustento conceptual.
- Formar la creatividad y la metodología proyectual para el desarrollo de proyectos multidisciplinares.
- Experimentar con materiales, géneros y formatos propios del lenguaje multimedial de todas las épocas, actuales y/u obsoletos.
- Desarrollar la sensibilidad, inventiva e imaginación hipermedial.

PROPÓSITOS DEL DOCENTE

- Instruir en el conocimiento de la teoría, técnica, tecnología y estética de las artes multimediales.
- Articular los conocimientos teórico/prácticos específicos de la asignatura con la producción personal de los estudiantes.
- Fomentar el crecimiento colectivo de los estudiantes y el desarrollo de sus capacidades individuales en un grupo de trabajo.
- Problematizar la producción gráfica contemporánea generando una actitud comprometida en un contexto histórico social dado.
- Brindar instancias de participación para la construcción del conocimiento dentro del aula.

ENCUADRE METODOLÓGICO

La asignatura Taller de Multimedia está diseñada como una materia de carácter teórico-práctico con modalidad de taller. Se incorporan prácticas áulicas de experimentación (esquicios), utilización de equipamiento específico orientado por el docente y el desarrollo de trabajos prácticos en la clase. Es por lo tanto fundamental para su desarrollo el trabajo de los alumnos dentro y fuera del aula.

Exposición teórica acompañada de imágenes, sonidos y material audiovisual. Vinculación con referentes del diseño del ámbito local e internacional, clásicos y/o contemporáneos. Análisis de textos y realización de lecturas en clase. Exposiciones grupales de temáticas pertinentes a los autores abordados durante la cursada.

Esquicios grupales e individuales fomentando la experiencia vivencial tanto como conceptual. Construcción de un espacio creativo y reflexivo para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Cada unidad temática desarrollada en el curso tendrá asociada uno o dos trabajos prácticos y esquicios. En el aula se mostrarán las técnicas para su realización, cuyo dominio deberá adquirir el estudiante mediante su práctica domiciliaria de acuerdo a etapas prefijadas. Presentación de informes de avance previo a la preentrega y entrega final del trabajo práctico individual o grupal según corresponda. Devolución en clase de los trabajos entregados, incitando a los alumnos a reflexionar sobre el trabajo propio y el de sus compañeros.

RECURSOS

Lectura y exposición de material teórico, análisis de referentes, fotografías, material fílmico, artículos de divulgación sobre nuevos medios, reproducción de video arte sobre diferentes soportes audiovisuales, multimedia aplicada a la comunicación visual, net-art, redes sociales e internet,

trabajos prácticos y esquicios en clase. Vinculación a espacios del sector público o privado donde desarrollen muestras afines a las artes multimediales o que su enfoque sea pertinente a la disciplina. Desarrollo de una plataforma virtual a modo de apoyo pedagógico para las cursadas presenciales. La misma se irá enriqueciendo con el paso de los años y los alumnos podrán acceder también al material de archivo. Abierta en la red y de libre acceso a todo público, cumpliendo también con la función específica de difusión de la Tecnicatura en Diseño Gráfico a toda la comunidad.

Equipamiento

Una PC completa, monitores de audio, micrófonos y placa de audio. Proyector y cámara de fotos. El uso de la tecnología se adecuará a las posibilidades propias del establecimiento así como la tecnología con la que cuenten los alumnos. Pudiendo extenderse su uso a celulares, netbooks, notebooks, tablets, etc. Trabajando directamente desde el medio como recurso estilístico, expresivo y creativo. Fortaleciendo, aprovechando y expandiendo los recursos de la institución.

Software

Programas de diseño, edición de imagen, edición de video y edición de audio tanto para la plataforma Windows, Mac OS y/o Linux. A su vez se utilizarán diversos software de código abierto (Open Source) como Blender o Gimp; los ya conocidos programas como el paquete completo de Adobe (Photoshop, AfterFx, Illustrator, Premiere); Nuendo, Audition, Ableton Live o Audacity para el sonido; entre otros. Administración de contenidos web desde Blogger, Wordpress y MediaWiki; y html, css y javascript desde software específico de programación.

Espacio físico

Aula taller.

CONTENIDOS

Programa de estudios ajustado a los contenidos mínimos

- **Unidad 1: Introducción a las Artes Multimediales**

Introducción a las Artes Multimediales. Arqueología de los medios. Análisis transdisciplinar: Fotografía, Cine, Televisión, Video, Teatro, Literatura, Plástica y Música. El soporte como carga simbólica en la materia. Referentes dentro del sistema comercial, artístico y experimental. El Algoritmo, características y funciones. Los 5 principios básicos de los Nuevos Medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación. Los medios como formas artísticas. Análisis de la comunicación multimedial.

Operaciones básicas del software para edición de video.

Experimentación y compresión con distintos formatos de video.

Trabajo Práctico 1: Deconstrucción de obras audiovisuales para la constitución de una nueva pieza.

– **Unidad 2: El universo de las imágenes técnicas**

Elaboración de materiales para la etapa de producción, utilizando diversas técnicas y tecnologías. La audiovisión. Función del relato en términos morfológicos y temporales, lineales y no lineales. Formas de enlace como yuxtaposición, superposición, interpolación, separación, imbricación o modulación. Criterios de enlace como semejanza, diferencia y analogía. Géneros cinematográficos. Concepto de librería en software. Aplicación de hardware de video. Códec de video. Montaje y edición digital multipista.

Vinculación de cuentas en youtube y/o vimeo a una web personal, blog o similar.

Esquicio: Relevamiento de sonidos mediante dispositivos de grabación audiovisual.

Informe de lectura Unidades 1 y 2.

Trabajo Práctico 2: Tráiler institucional.

– **Unidad 3: Interfaces expandidas**

La vanguardia como Software. Del cd rom interactivo al concepto de net-art. Internet como soporte. El programa como asistente, intermediario y motor. Del objeto a la interface. Interface Física, Interface Virtual e Interface Líquida. Código de un sitio web online. Diseño de navegación. Interactividad e inmersividad. Introducción a la arquitectura de la información. La estructura no-lineal y los procesos interactivos. Principios teórico-prácticos del software de procesamiento de imagen en tiempo real.

Experimentación con html, css y javascript.

Análisis de Chrome Experiments.

Trabajo Práctico 3: Desarrollo de un sitio web interactivo.

– **Unidad 4: Hipermedia ubicua**

Antecedentes históricos de la lógica hipertextual. Bloques, nodos, lexias. Red de nexos y trayectos. Convergencia multimedial. Experiencia de usuario en entornos hipermediales. Comunidades virtuales y sus relaciones con el mundo físico. Del hipertexto a la escritura no-creativa. Repensando las nociones tradicionales de originalidad, escritura y autoría. La ubicuidad de la pantalla. Conservación digital en el marco de las poéticas virtuales. El concepto de bit tangible y la forma física de la información digital. Visualización de datos. Postfotografía, postcinema y postmedia.

Experimentación sobre MediaWiki.

Informe de lectura Unidades 3 y 4.

Trabajo Práctico 4: Técnicas digitales mixtas para la creación de una red colectiva.

BIBLIOGRAFÍA

Unidad 1

Bibliografía obligatoria

- Kozak, C. (2011): *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludióon-Paragraphe*. Bs. As.
- La Ferla, J. (2009): *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Manantial. Bs. As.
- Manovich, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Editorial Paidós, Barcelona. Prólogo y Capítulo 1

Bibliografía complementaria

- Groys, B. (2014): *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra, Bs. As.
- McLuhan, M. (2005): *Inédito*. La marca editora Bs. As. Capítulo "Apuntes sobre los medios como formas artísticas".

Unidad 2

Bibliografía obligatoria

- Bourriaud, N. (2004): *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.
- Burch, N. (1970): *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos, Madrid. Capítulo 1.
- Chion, M. (1990): *La Audiovisión*. Editorial Paidós, Barcelona. Selección de la cátedra.

Bibliografía complementaria

- Oubiña, D. (2014): *Jean-Luc Godard: El Pensamiento del Cine*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Schianchi, A. (2014): *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. El Aleph. Universidad del Cine, Buenos Aires.

Unidad 3

Bibliografía obligatoria

- Bonsiepe, G. (1998): *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Editorial Infinito, Buenos Aires.
- Maldonado, T. (1995): *Lo real y lo virtual*. Editorial Gedisa, Madrid.
- Morville, P. / Rosenfeld, L. (1998): *Arquitectura de Información para la WWW*. Editorial Prentice Hall. Chicago.

Bibliografía complementaria

- Bauman, Z. (2002): *Modernidad líquida*, Ed. Fondo de Cultura Económica, España.
- Maeda, J. (2006): *Las leyes de la simplicidad*, Editorial Gedisa, Madrid.

Unidad 4

Bibliografía obligatoria

- Brea, José Luis (2009): *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- Goldsmith, K. (2014): *Escritura no creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra. Bs. As.
- Landow, G. P. (2009): *Hipertexto 3.0: la teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona. Paidós.

Bibliografía complementaria

- Levis, D. (1999): *La pantalla ubicua*. La Crujía, Buenos Aires.
- Queneau, R. (1993): *Ejercicios de estilo*. Ed. Cátedra, Madrid.

PRESUPUESTO DE TIEMPO

Primer cuatrimestre: 16 clases aprox. de 2hs. reloj donde se abordarán las unidades 1 y 2.

Segundo cuatrimestre: 16 clases aprox. de 2hs. reloj donde se abordarán las unidades 3 y 4.

Los exámenes parciales y recuperatorios serán dentro del cronograma preestablecido por la Institución y comunicados con antelación a los estudiantes.

El presente presupuesto de tiempo podrá sufrir modificaciones debido a feriados, paro u otra situación que genere un movimiento en la organización y desarrollo de la propuesta pedagógica.

ARTICULACIÓN CON LA PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL

Taller de Multimedia aporta los marcos conceptuales y los conocimientos técnicos necesarios para la inserción laboral de los futuros graduados tanto en el sector privado como público. El recorrido de la materia, los trabajos de investigación y el uso tecnológico de las herramientas específicas resultarán pertinentes para el desempeño profesional de los estudiantes.

Dado el carácter individual y/o grupal de los trabajos prácticos desarrollados durante la cursada, los estudiantes estarán en condiciones de incorporarse a grupos de trabajo interdisciplinarios tanto como para manejar sus propios espacios de producción multimedial. Se fomentarán actividades de extensión e investigación dentro de la comunidad como la creación de videos institucionales para la difusión de la carrera en la comunidad, el relevamiento de software actualizado para el procesamiento digital y el desarrollo de un archivo a modo de portfolio de la materia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Por ser una unidad curricular de carácter proyectual, la evaluación será procesual y permanente a lo largo de todo el año. A su vez, en cada clase, se observará la comprensión y el tránsito por los contenidos de la asignatura, tanto a nivel individual como grupal.

- Compromiso de aprendizaje (verificado mediante su evolución y participación en clase).
- Adquisición de contenidos mínimos de la materia.
- Capacidad de trabajo proyectual, crítico e interpretativo (verificada por las entregas de trabajos prácticos en cada unidad). En estas entregas se tendrá en cuenta:
 - La capacidad para resolver los problemas planteados en tiempo y forma.
 - La comprensión de los contenidos.
 - El proceso proyectual del estudiante y las modificaciones producidas en relación a sus logros y dificultades.
 - Las decisiones conceptuales del partido estético.

ACREDITACIÓN Y PROMOCIÓN

- Asistencia del estudiante a las clases mayor al 80%.
- Aprobación de 4 Trabajos Prácticos y dos Informes de lectura presentados en tiempo y forma. Cada uno de estos trabajos se calificará en una escala de 1 a 10, considerándose los que reciban una calificación mayor o igual a 4 como aprobados. Tanto los no aprobados, como los ausentes, como aquellos que deseen mejorar su entrega, tendrán una instancia (única) de recuperación, con fecha fijada en cada cuatrimestre.
- La aprobación de la cursada habilita para rendir un examen final teórico/práctico cuya calificación se promediará con la obtenida previamente. Se asistirá al examen final con la presentación de la totalidad de los trabajos realizados.

Los porcentajes de asistencia requeridos anteriormente podrán ser reducidos si el CAI considera justificadas las inasistencias por razones de salud, laborales y/o socioeconómicas.