

Programa de Asignatura

Nombre de la Asignatura: Introducción a la multimedia

Departamento Responsable: ARTES VISUALES

Profesor Responsable: Diego Benavides email: dbenavidez@javeriana.edu.co

Documento de Identidad:

Periodo Lectivo: 2013_1

Tipo de Asignatura: TEÓRICO-PRÁCTICA

Créditos: 3

Carácter de la asignatura: OBLIGATORIA

Intensidad semanal: 3

Prerrequisitos: IMAGEN ASISTIDA POR COMPUTADOR I

Correquisitos: -

Objetivo General

Esta asignatura es una introducción a la multimedia y pretende dar al estudiante una visión histórica, analítica y vivencial de los medios electrónicos especialmente en un contexto artístico, indagando, descubriendo y cuestionando sus posibilidades expresivas. Este curso busca integrar lo aprendido en las otras asignaturas del área, abordando simultáneamente imagen fija, animación, video, sonido e interacción.

Se estudiarán conceptos relacionados a esta práctica, como lo virtual, el cuerpo, las linealidades múltiples, interactividad, interfaces, sus posibilidades narrativas, sus implicaciones culturales, entre otras; haciendo énfasis en la producción de un proyecto artístico multimedia.

Objetivos de Formación

Comprender la no linealidad en el orden histórico (linealidad, dualismo, árbol, rizoma).

Comprender la multimedia como algo más amplio que un producto para Internet.

Reconocer la participación del lector (usuario) en la terminación de la obra interactiva.

Reconocer las leyes inherentes al plano básico narrativo (pantalla o interfaz) y las derivaciones desde los conceptos tradicionales (equilibrio, orden, unidad, otros).

Desarrollar estrategias para abordar y moldear un proyecto artístico.

Descripción

Mediante el desarrollo práctico de pequeños ejercicios y la exploración de proyectos, el estudiante irá recorriendo algunas posibilidades expresivas de los sistemas digitales que posiblemente le permitirán ampliar su sensibilidad con el universo.

Nota1: El programa puede sufrir cambios durante el semestre.

Nota2: Recomendaciones durante el trabajo en el laboratorio: No comer ni beber, no celular, no Facebook.

Contenidos de Conocimiento por semanas

1- Bienvenida:

- Presentación del curso, lectura del programa.
- Muestra: Pixel, Irina Werning - <http://irinawerning.com/index.php?/back-to-the-fut/back-to-the-future/>
- Lectura:
- Ejercicio: Crear un blog, enviar url, dibujo en papel: construir a partir de imagen(foto, pintura) un dibujo en una retícula de papel, utilizando ocho colores diferentes(lápices de color, marcadores).

2- 8bits(construcción de imagen)

- Muestra: Dibujos, discusión.
- Taller: HTML, Css(tablas) .
- Lectura: Habich Gabriela, Decálogo de la Imagerie electrónica.
- Ejercicio: Buscar un proyecto de arte electrónico en la red y escribir pequeña reseña para el **blog**.

3- 8bits(construcción de imagen)

- Muestra: Blade Runner.
- lectura: Giannetti Claudia, WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art.
- Taller: HTML, Css(color) .
- Ejercicio: Traducir dibujo a HTML.

4- 8bits(construcción de imagen)

- Muestra: Tron.
- lectura: Santaella Lucía. El arte del silicio.
- Principios de los nuevos medios
- Taller: Publicación de dibujo en el blog, introducción al trabajo con sonido.
- Ejercicio: Grabar sonidos

5- - Introducción Intercambio sonoro:

- Muestra: Stalker
- lectura: Alonso Rodrigo. LowTech.
- Breve historia de experimentación sonora en las artes visuales.
- Taller: Composición sonora.

6- Intercambio sonoro:

- Taller: Visualizaciones sonoras.

7- Intercambio sonoro:

- Muestra:
- lectura: Grau Oliver. Arte Virtual de la Ilusión a la Inmersión.
- Taller: Montaje de interfaz.

8- Intercambio sonoro + video o animación:

- Muestra:
- taller

9- Entrega Sonido Video animación

- Muestra:
- Taller: Intro sensores

10- sensores

- Muestra:
- cámaras micrófono computador
- max o flash

Semana Santa

11- sensores y teclado

- Muestra:
- Introducción Instalación interactiva
- Taller: Intervención teclado

12- sensores y teclado

- Muestra:
- Espacio y tiempo.
- Taller: : Intervención teclado

13- entrega sensores y teclado

- Planteamiento proyecto final.

14- Asesoría proyecto final

15- Asesoría proyecto final

16- Preentrega proyecto final

Estrategias Pedagógicas

Reflexiones-debates-escritos alrededor de lecturas o piezas de consulta.

A partir de ejercicios, técnico-conceptuales, entender las posibilidades del medio

Aplicación de las reflexiones y conceptos a un desarrollo Multilineal, interactivo y multimedial.

Presentación de los desarrollos al grupo de compañeros y discusión sobre los artilugios.

Aspectos por Evaluar y Formas de Evaluación

- Trabajo en Clase, bitácora(blog), escritos(en el blog) 20%
- Entregas 40%
- Evaluación final del proyecto 40%

Aspectos Tenidos en cuenta en la evaluación de cada proyecto:

1. Propuesta. (idea-concepto)
2. Desarrollo – Experimentación. (búsqueda-exploración formal, TRABAJO)
3. Interfaz. (propuesta visual, mecanismos y metáforas)
4. Interacción. (propuesta de participación del usuario, en los ejercicios donde aplique)

Nota: para el proyecto final se tendrá en cuenta cada uno de los aspectos anteriores.

Referencias Bibliográficas

- Habich Gabriela, Decálogo de la Imagerie electrónica.
- Santaella Lucía. El arte del silicio.
- Alonso Rodrigo. LowTech.
- Pierre Lévy, El arte y la arquitectura del ciberespacio, estética de la inteligencia colectiva. En Inteligencia colectiva.
- Giannetti Claudia, WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art.
- Berenguer Xavier. Historias por ordenador.
- Cantoni Rejane, Priscila Farias. Fuera del cuerpo.
- Grau Oliver. Arte Virtual de la Ilusión a la Inmersión.
- DELEUZE Y GUATTARI. Rizoma.
- PAUL VIRILIO. La máquina de visión.

Referencias en internet

Página del curso, donde se encuentras diferentes tipos de recursos (artículos, libros, links).

- <http://clases.nolineal.org>