



RES - 2025 - 406 - CD-ART # UNNE

VISTO:

El EXP - 2025 - 13666 # UNNE, por el cual se eleva el programa de la asignatura “Seminario-taller de artes combinadas III: multimedia”; y

CONSIDERANDO:

Que la asignatura “Seminario-taller de artes combinadas III: multimedia”, es una asignatura anual, de cuarto año, de la carrera Licenciatura en Artes Combinadas;

Que es necesario aprobar el programa presentado por el Lic. Juan Sorrentino;

Que el programa propuesto cuenta con informe favorable del Gabinete de Asesoría Pedagógica de la Facultad;

Que la Comisión de Enseñanza, Investigación, Posgrado y Designaciones aconseja aprobar dicho programa;

Que dicho despacho fue aprobado en Sesión Ordinaria del Consejo Directivo del día 28 de octubre de 2025;

Que la presente medida se toma en virtud de las atribuciones conferidas al Consejo Directivo por el Art. 32º del Estatuto de la Universidad Nacional del Nordeste.

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA
FACULTAD DE ARTES, DISEÑO Y CIENCIAS DE LA CULTURA
RESUELVE:

ART. 1º - **APROBAR** el Programa de la asignatura “Seminario-taller de artes combinadas III: multimedia”, asignatura anual, de cuarto año, de la carrera Licenciatura en Artes Combinadas, cuyo texto ordenado figura como ANEXO de la presente Resolución, tal lo tramitado por EXP - 2025 - 13666 # UNNE, el que tendrá vigencia a partir de la fecha y por el término de tres años, período que establece el Régimen Pedagógico de la Facultad.

ART. 2º - **REGISTRAR**, comunicar y cumplido, archivar.-



LIC. ROBERTO JAVIER BEZOS
SECRETARIO ACADÉMICO

MGTER. ARQ. JOSÉ GABRIEL ROMERO
DECANO

ANEXO

SEMINARIO TALLER DE ARTES COMBINADAS III: multimedia

Área: Artes

Carrera: Licenciatura en Artes Combinadas

Asignatura: Seminario-taller de artes combinadas III: multimedia

Código:

Año: 2025

Equipo docente:

Profesor titular: Juan Sorrentino.

Auxiliar docente de Primera Categoría : Eduardo Cabrera.

Auxiliar docente de Primera Categoría : Luciano Zini.

Modalidad del dictado: Asignatura bimodal

Carga horaria:

Carga horaria semanal 5 Hs.

Carga horaria total 144 Hs.

Régimen del cursado: Anual

Carácter del cursados: obligatorio

Fundamentación

La materia se presenta como una aproximación a las problemáticas concernientes al lenguaje multimedia y sus múltiples formas de producción dentro del arte en la actualidad y su relación con las otras disciplinas. Es por ello que los contenidos serán abordados de manera particular atendiendo a los saberes y capacidades específicas con las que cada alumno debe poder operar de manera crítica, autónoma y reflexiva en una primera instancia de su formación.

En este sentido, resulta de vital importancia aclarar que la asignatura buscará generar en los alumnos preguntas e inquietudes relacionadas al multimedia entendida como un campo de conocimiento.

Es idea fundante de la materia trabajar dicho campo de conocimiento mediante la interrelación de las características discursivas propias del lenguaje, con los distintos contextos y formas de producción en los que el arte se construye como tal. De esta manera planteamos que además de situar y entender al lenguaje “multimedia” como una manifestación cultural de amplia riqueza, es importante poder comprender y operar con sus organizaciones discursivas, con aquellos niveles sintácticos y semánticos que lo constituyen en un lenguaje con características propias. Al hablar de lenguaje, nos referimos a los elementos del discurso multimedia, a su construcción textual utilizando material sonoro, visual,

interactivo-reactivo, performático y escultórico e instalativo a su sentido metafórico, evitando extraer estos elementos para su estudio de manera aislada y fuera de contexto.

A partir de estas ideas, nos proponemos desarrollar en el alumno una actitud crítica y reflexiva sobre los procesos antes mencionados. Para esto se buscará conocer los distintos aspectos del lenguaje desde la producción -entendida como el hacer mismo - tomando como punto de partida aquellos conocimientos que los alumnos traen de sus prácticas anteriores (en muchos casos de manera intuitiva y sin formación sistemática).

El enfoque metodológico con el que se trabajará parte de la idea de relacionar la conceptualización con la praxis. Por ello, los contenidos del presente programa serán abordados mediante trabajos de audición, visualización y producción, integrando ambos entornos de aprendizaje: el presencial y el virtual. La bimodalidad de la asignatura permitirá a los estudiantes acceder de manera complementaria a materiales, actividades y experiencias en ambas modalidades, garantizando una formación dinámica y flexible. La puesta “en acto” de estos tres modos del conocimiento estará presente a lo largo de la cursada, optimizando los recursos de cada espacio y favoreciendo una inmersión significativa en el repertorio propuesto, que se presenta como amplio y variado.

Entre los trabajos prácticos que se exigirán para la aprobación de la materia se destacan aquellos relacionados con la elaboración de producción y realización audiovisual interactiva. Frente a estos trabajos se buscará que los alumnos puedan operar, progresivamente, de manera autónoma y expresiva.

Las evaluaciones serán de carácter individual y grupal, dependiendo de los temas y la dinámica particular de la cohorte. La calificación final de la asignatura abarcará las calificaciones parciales individuales y grupales, la participación en clase y la asistencia, siempre entendiendo que dicha nota final es estrictamente individual y da cuenta del recorrido del alumno a través del cursado y realización de las actividades propuestas por la cátedra.

Objetivos:

Que el/la alumno/a logre:

Generar un espacio para la producción, investigación y experimentación de las “artes combinadas” a partir de los multimedia de producción artística.

Reflexionar sobre la aplicación y posibilidades de los nuevos medios interactivos a los lenguajes tradicionales.

Desarrollar una postura crítica del uso de la tecnología en el arte.

Asimilar la problemática técnicas que conllevan el desarrollo del diseño interactivo-reactivo en las artes electrónicas.

Reconocer las distintas formas de la actividad proyectual interactiva y los roles profesionales.

Aplicar un enfoque interdisciplinario y colectivo en el abordaje de la problemática de la ejecución de obras con imagen y sonido.

Analizar y comprender el fenómeno audiovisual a través de la escena contemporánea y sus principales vertientes.

Desarrollar la capacidad para problematizar, investigar, discutir y fundamentar, en un contexto grupal de aprendizaje y así también orientar el enfoque interdisciplinario en el tratamiento de temas y problemas.

Comprender los procesos técnicos y conceptuales utilizados en la obra audiovisual, recurriendo a otras disciplinas artísticas, humanísticas o científicas, cada vez que ello redunde en una comprensión más profunda de la obra.

Los contenidos teóricos de la materia se ajustarán mayormente a este objetivo. Los contenidos históricos, por otro lado, intentaran brindar una noción general del estado en que se encuentra la producción del lenguaje “Sonovisual” a nivel internacional. Se busca de este modo proporcionar a los alumnos las herramientas necesarias para llevar a cabo su propia producción en diálogo con dicho estado de cosas.

Capacitar al estudiante para que desde la práctica proyectual, pueda interactuar con los conocimientos teóricos y tecnológicos recibidos en el resto de las materias de la currícula.

Objetivos específicos:

Desarrollar un proceso de diseño interactivo audiovisual, desde su concepción como problema de diseño hasta su resolución técnica con herramientas básicas.

Realizar y producir proyectos de integración entre el audio, el video y la interactividad, adaptándose a diferentes situaciones de trabajo concretas (instalaciones, performances, conciertos, video instalaciones, netart y multimedia).

Contenidos

Unidad I: Arte sonoro

Las artes liberales. Desde la curva de Lissajous a John Cage. El silencio y el sonido en la imagen. El cine y el video en las artes sonoras.

El Territorio / Soundwalking / Site specific. Paisajes sonoros. Grabación de campo.

La escultura y la instalación sonora. Las artes sonoras sin parlantes. El arte sonoro autorreferencial. Herramientas tecnológicas para el desarrollo de una instalación sonora.

Trabajo en modo taller con herramientas, conceptos básicos de conexiones eléctricas de dispositivos. Artes sonoro aplicando electrónica.

Unidad II: El audiovisual en los nuevos medios.

Cine expandido. Formas Narrativas en las video instalaciones. La desconstrucción de la experiencia fílmica. El montaje performático.

Características del lenguaje digital y su relación con las artes electrónicas. (Lev. Manovich) Tipos y niveles de interactividad: proceso reactivo, interactivo, base de datos. Herramientas tecnológicas para el desarrollo de un proyecto.

Arte generativo. Generación procedural en audio y video. Relación entre generativo e interactivo.

Processing como herramienta para la programación de arte visual.

Unidad III: La instalación

El site specifics. La Instalación y sus modelos de diseño. Formas narrativas en las instalaciones audiovisuales.

Aplicación de la geometría multidimensional en el video : mapping, teorías del espacio. Herramientas tecnológicas para el desarrollo de un proyecto.

Análisis de elementos estéticos y expresivos característicos de cada formato.

Herramientas para la realización proyectual de alguna : Videoinstalación. Nacimiento y desarrollo del videoarte, performances, instalaciones, videoinstalaciones. Desarrollo de proyecto de muestra integral de Seminarios. Gestión de locaciones y diseño de montaje. Reflexión crítica sobre los proyectos realizados.

Taller de Arduino y Processing para la creación de instalaciones.

Unidad IV: Acciones sobre el mapa.

Presentación y análisis de casos particulares de instalaciones. Identificación de dispositivos fundamentales para el funcionamiento de la obra. Análisis de viabilidad de los proyectos presentados por los alumnos y selección de el/los proyecto/s a realizarse en la muestra interna de fin de curso. Posibilidades del montaje.

Taller para la creación de obras.

Metodología de enseñanza

Con carácter de seminario-taller de modalidad proyectual con clases teórico-prácticas, trabajos individuales y grupales, más entregas de trabajos como parte de exámenes de revisión de contenidos. Cada unidad desarrollada generará un trabajo práctico domiciliario que será realizado por los alumnos en colaboración con otros compañeros en un total de 4 trabajos prácticos correspondientes a cada unidad y un trabajo final. Las clases se ofrecerán en modalidad bimodal, combinando instancias presenciales y virtuales para permitir una mayor flexibilidad y acceso al contenido. Las tutorías tendrán la modalidad virtual a través de la Plataforma de la UNNE Virtual.

Recursos didácticos

Los recursos materiales con los que se desarrollarán las clases serán apuntes, materiales sonoros, visuales, audiovisuales, informáticos y otros específicos para la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura.

Los alumnos trabajarán con estos materiales también en horas de trabajo autónomas y eventualmente concurrirán a exposiciones y obras como experiencias directas.

Para las clases se prevé el uso de un dispositivo de proyección audiovisual, ya que la apoyatura en ejemplos resulta fundamental.

Se apoyará en la plataforma de Aula Virtual para la disponibilidad de contenidos teóricos así como también como punto de entrega de trabajos.

Se utilizarán tanto recursos presenciales como digitales para asegurar un aprendizaje flexible y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Los contenidos teóricos y prácticos estarán disponibles en formato digital en la plataforma, y los estudiantes podrán interactuar con los materiales en sesiones tanto presenciales como virtuales, promoviendo la integración entre la teoría y la práctica de manera continua.

Detalles:

Computadoras, Internet

Placa de sonido y de video.

Consola de sonido, Auriculares, Micrófonos.

Proyector

Parlantes

Joystick

Placas Arduino, Sensores Arduino.

Herramientas y componentes de electrónica: Soldador, tester, protoboard, leds, resistencias, cables, botones, fotoresistores, pulsadores, motores, buzzer, cables, etc.

Evaluación

La evaluación se desarrollará de manera continua intentando valorar los aprendizajes alcanzados por los alumnos, tanto en prácticas y producciones grupales como individuales.

Las evaluaciones se ajustarán a los regímenes vigentes en la FADyCC.

- a) **Régimen de promoción por parciales sin examen final:** se deben aprobar 4 (cuatro) trabajos prácticos, además, se tiene la posibilidad de 1 (un) recuperatorio para cualquiera de ellos. El alumno debe llegar a un 80% de asistencias.
- b) **Régimen de promoción por parciales con examen final:** se deben aprobar 3 (tres) trabajos prácticos, además, se tiene la posibilidad de 1 (un) recuperatorio para cualquiera de ellos. El alumno debe llegar a un 60% de asistencias.

A los efectos de la promoción todas las evaluaciones (trabajos prácticos) deberán estar aprobados obligatoriamente ya que las etapas si bien son tres se consideran como partes de un proceso completo de este modo poder evaluar el desarrollo- del proceso de enseñanza-aprendizaje, y tener así una perspectiva general del grado perceptual y de expresividad alcanzado por el estudiante.

El alumno tendrá derecho a un solo examen recuperatorio, de la evaluación parcial que hubiera tenido insuficiente o hubiera estado ausente.

La calificación final resultará de promediar las calificaciones obtenidas en las evaluaciones parciales aprobadas, según lo establecido en el Régimen Pedagógico.

Como la materia se presenta con un carácter obligatorio y promocional el alumno que no cumplimentara dichos requisitos antes expuestos, deberá recursar la materia, no teniendo la posibilidad de optar por un examen libre.

La materia no admite la promoción libre.

Criterios de evaluación:

- Presentación en tiempo y forma de los trabajos prácticos.
- Grados de adecuación a la consigna.
- Niveles de argumentación en la exposición de ideas.
- Grados de dominio conceptual y de síntesis explicativa.
- Niveles de colaboración y participación en el grupo
- Capacidad de investigación y producción dentro de los medios interactivos.
- Aprovechamiento creativo de los medios técnicos adquiridos.
- Dominio conceptual y capacidad de análisis.
- Nivel del lenguaje escrito, claridad expositiva.

Cronograma

Días y horarios de las clases: Lunes de 17 a 21 hs

Bibliografía

Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

Benjamin, Walter, 2003. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México. Editorial Itaca.

Youngblood, Gene. Cine Expandido. Buenos Aires: EDUNTREF, Editorial De La Universidad Nacional De Tres De Febrero, 2012

- Christiane, Paul. Digital Art. London, UK: Thames & Hudson; 2 edition, 2002.
- Reese, Jana. New Media Art. Alemania: Taschen Basic Art Series, 2006
- Noble, Joshua. Programming Interactivity. USA: O'Reilly, 2009
- Barthes, Roland. La torre Eiffel, textos sobre la imagen. Buenos Aires: Paidós, 2009
- Igoe, Tom. (2011). Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to see, hear, and feel your world. Canada: O'Reilly Media. 2nd Edition.
- Pearson, Matt. Generative Art. Manning Publications(2011).
- Collins, Nicolas. Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking. Taylor & Francis, 2006
- Shiffman, Daniel. The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing. (2012)
- Lucier, Alvin. Music 109: Notes on Experimental Music. Idioma, Inglés. Wesleyan. 2012
- Ramón Andrés. El mundo en el oído: el nacimiento de la música en la cultura. Acanalado, 2008
- Borenstein, Greg. Making Things See: 3D vision with Kinect, Processing, Arduino, and MakerBot (Make: Books) (Inglés) 1st Edición, 2012.
- Oliveros, Pauline. Deep Listening, DOBRA ROBOTA EDITORA. 2019.
- Make Community: Make, Electronics (Learning by Discovery) - 1st edición (5 Enero 2010)

Hoja de firmas