

En tiempo real

Visuales y corporalidad en vivo
como proyecto de DCV

Carreras:

LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL
LICENCIATURA EN DANZA CONTEMPORÁNEA
LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICO

Nombre de la unidad curricular:

En tiempo real. Visuales y corporalidad en vivo como proyecto de DCV

Carácter de la unidad curricular:

Optativa

Docente responsable:

Beatriz Fernández Cordano (G3)

Equipo docente:

Fernanda Piñeirúa (G1), Vera Garat (G3), Carolina Barranguet (G1), Beatriz Fernández Cordano (G3)

Régimen de asistencia y aprobación:

Es requisito cumplir con una asistencia igual o mayor al 85% de los encuentros. Se evaluará la participación y la realización de trabajos intermedios, así como del trabajo final.

Créditos:

3

Horas totales:

45

Horas aula:

23 horas

Conocimientos previos recomendados:

Aprendizajes vinculados a los procesos proyectuales de Diseño de Comunicación Visual.

Objetivos:

Generales

- Conformar un espacio experimental y proyectual para el diseño y proceso de creación de visuales en diálogo con otros lenguajes escénicos: danza, música, performance, iluminación, arte digital y electrónico.
- Indagar metodológicamente en transposiciones de lenguajes para explorar en nuevas lógicas y tecnologías-ético-estéticas del cruce cuerpo-imagen.

Específicos:

- Explorar las posibilidades comunicacionales, técnicas y prácticas de la operación de imágenes para la improvisación en vivo.
- Incorporar conocimientos sobre creación y armado de guión de proyectos visuales.
- Explorar softwares y hardware para la exploración analógica y digital del juego en vivo con imágenes en movimiento.
- Diseñar intervenciones espaciales a través de la luz, el video, el mapping, entre otros.
- Analizar las dimensiones performáticas y experienciales de los proyectos realizados, así como de antecedentes y referencias.

Contenidos:

Este espacio formativo propone un proceso proyectual para la generación de contenido visual y su manipulación en tiempo real, en donde la imagen proyectada dialogue con el lenguaje sonoro, lumínico y corporal para la construcción de sentido en relación con el espacio y la experiencia.

Exploraremos distintas maneras —digitales y analógicas— para la generación de material que permita un juego de improvisación en tiempo real, produciendo diálogos multimediales únicos. Analizaremos modalidades para su ejecución en vivo que, junto con el material generado, produzcan estéticas para la espacialidad y experiencia escénica sensible. El *vjing* ha evolucionado desde sus orígenes en la década del 90, ganando versatilidad como performance visual en vivo que complementa y acompaña expresiones escénicas diversas: música, danza, teatro, eventos, museos, presentaciones, etc.

El trabajo con la imagen en movimiento interviniendo escenas supone una apertura a nuevos soportes y desafíos para el Diseño de Comunicación Visual: el trabajo a gran escala, los diálogos con el contexto, incluso una plataforma para la intervención de la disciplina con nuevos horizontes tecnológicos y espaciales.

Por otro lado, el trabajo desde lo corporal y la imagen ha tenido innumerables cruces en la historia del arte siendo el cuerpo muchas veces imagen o materia del propio gesto artístico. En este curso trabajaremos en la creación de prácticas que nos permitan pensar y generar transposiciones de lenguajes para explorar nuevas lógicas y tecnologías-ético-estéticas que desemboquen en el cruce entre el cuerpo y la imagen. Se trabajarán prácticas de relación entre fisicalidad, imagen e imaginación para relegislar las condiciones desde donde crear. Además exploraremos las performatividades que surjan de los proyectos desarrollados por los propios estudiantes.

A su vez, este taller cogestionado entre docentes de la LDCV y de otras carreras de FARTES, quiere promover el nexo y aprovechar el cruce entre servicios: recursos, tradiciones académicas, formas de pensar las prácticas y producir acciones, incorporar aprendizajes desde la corporalidad y el diseño, así como vincular áreas proyectuales y tecnológicas.

Organizaremos el taller en cuanto a trabajo y contenidos en tres áreas: el proyecto, el diseño material y la práctica, para terminar con una apertura del proceso.

El proyecto

La oportunidad-situación-problema a abordar, los objetivos-propósitos.

Fusión y construcción de sentido.

Guión, temporalidad y ritmo.

Diálogos escénicos.

Diseño de material

Posibilidades técnicas, formatos, resoluciones y materialidades.

Contenido digital: Softwares Resolume, Tagtool, edición de video, entre otros.

Contenido analógico: retroproyectors, ilustración.

La práctica: improvisación y ejecución del material generado

Performatividad en la imagen y en los cuerpos.

La escena: espacio, sonido, cuerpo, tiempo y luz.

La imagen en la escena: historia y concepción de las visuales en vivo.

Metodología de enseñanza:

El curso se transita cronológicamente, a través del recorrido por 7 preguntas estímulo:
1 ¿Qué imagen? 2 ¿Qué cuerpo? 3 ¿Qué escena? 4 ¿Qué materialidades? 5 ¿Qué dice?
6 ¿Cómo se opera? 7 ¿Cómo sigue?

Se proponen tres áreas práctico-teóricas (ver descripción en Contenidos), abordadas desde la observación y la acción, que se vincularán de manera cíclica a partir de las preguntas que proponen ejercicios de análisis, reflexión y creación a lo largo de los encuentros.

Los ejercicios, diseñados a partir de las preguntas, recogen materiales sonoros, corporales, plásticos, de imagen y textuales que se recuperan en el siguiente ejercicio y se vuelcan en la escena del taller.

El cierre se proyecta en función de los emergentes del taller, buscando un formato de exposición pública que contemple la diversidad de propuestas.

Formas de evaluación:

La evaluación será continua y se centrará en la participación, compromiso y realización de los ejercicios del curso, así como en el cumplimiento de la realización y participación en el trabajo final.

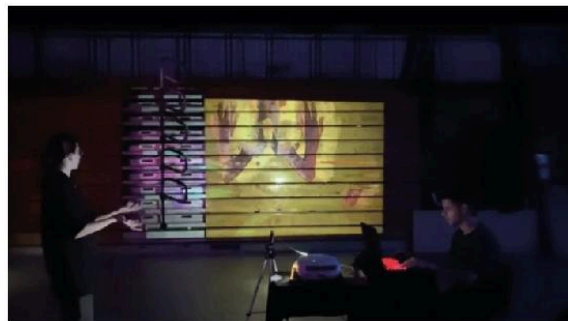
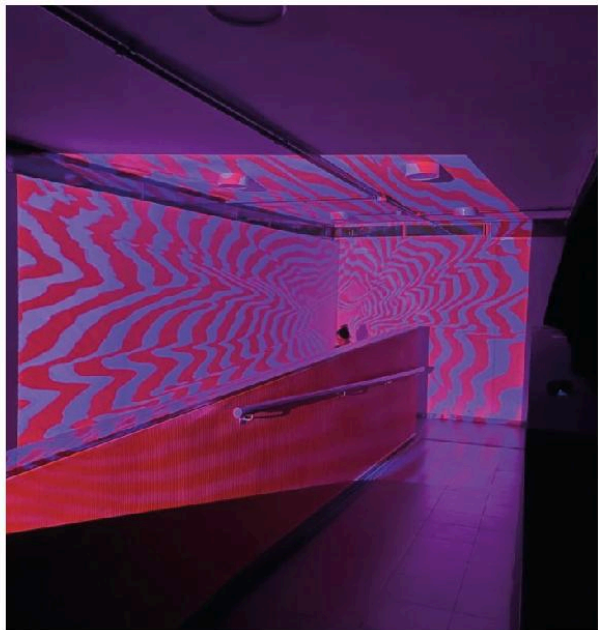
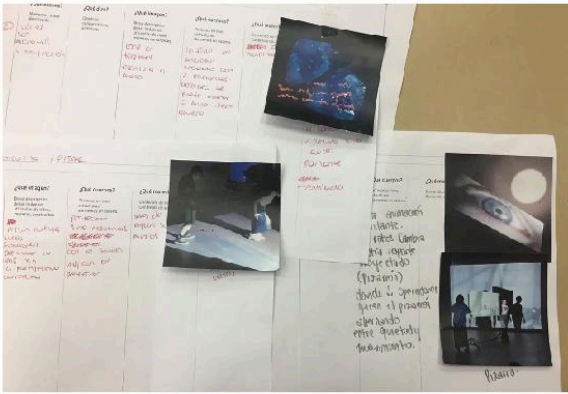
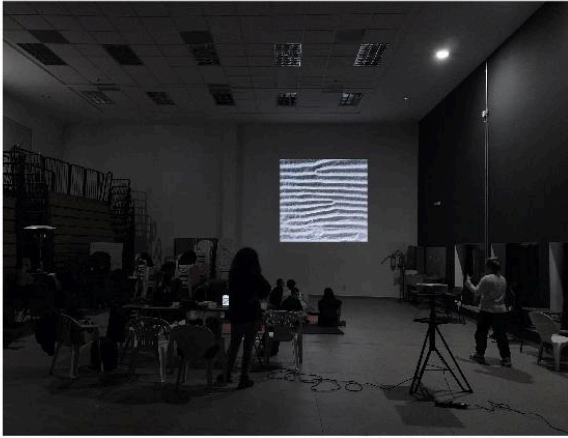
Antecedente:

La primera edición de “En tiempo real” se realizó como optativa en noviembre de 2023. La experiencia contó con una bitácora digital de trabajo realizada junto con los estudiantes a partir de cada pregunta estímulo que constituyó el curso.

Aquí se puede visitar: <https://www.en-tiempo-real.com/>

SECUENCIA del CURSO

| | | | |
|-------------------|----------------------|--------------------|---------------------|
| 1 ¿Qué imagen? | 2 ¿Qué escena? | 3 ¿Qué cuerpos? | 4 ¿Qué materias? |
| 5 ¿Qué dice? | 6 ¿Cómo se opera? | 7 Cierre | 8 ¿Cómo sigue? |



En tiempo real . Experiencia 2023

“En tiempo real”



Bibliografía básica:

Deleuze, G. (1983). *La Imagen Movimiento*. Barcelona: Paidós.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

Otxoteko, M. (2020) Vjing. Estética y política de la imagen-ambiente. *Artnodes*, 2020, Num. 25, pp. 1-9. Recuperado de <http://doi.org/10.7238/a.voi25.3325>

Pérez-Bustamante Yábar, Blanca R. (2010). *El vj y la creación audiovisual performativa: hacia una estética radical de la postmodernidad*. [Tesis doctoral]. Universidad Rey Juan Carlos, España. Recuperado de https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/5325/Libro_tesisBlanca-Final2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra. Recuperado de https://monoskop.org/images/7/72/Steyerl_Hito_Los_condenados_de_la_pantalla.pdf
- Turco, Marina. (2014). *Dancing Images: Text, Technology, and Cultural Participation in the "Communicative Dispositif" of VJing*. [Disertación]. Utrecht University Repository. Recuperado de <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/294621#:~:text=Open%20Access%20version%20via%20Utrecht%20University%20Repository>
- Ustarroz, C. (2015). *VJing & Cine Visionario. La excitación de los sentidos*. Publicado en *Icónica - Revista estudios cinematográficos Cineteca Mexicana* #11.
- Ustarroz, C. (2010). *Teoría del vjing. realización y representación audiovisual a tiempo real: apropiación de retórica y estética de las vanguardias artísticas del s. xx*. Madrid: Ediciones Libertarias.
- Williams, R. (1992). *Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales*. UK: Universidad de Cambridge. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/modernidadescat1/wp-content/uploads/sites/172/2020/08/Tecnologias-de-la-comunicacion-e-instituciones-sociales.pdf>