

Programa temático.
Taller de Tecnologías Interactivas Aplicadas a la Escena

IENBA - Udelar
Área de los Lenguajes Computarizados
2023

Nombre del Curso

Taller de Tecnologías Interactivas Aplicadas a la Escena

Tipo de Curso

Optativo Electivo

Precisar si es solo para una licenciatura:

No

Docente Responsable

Marcos Umpierrez

Correo Electrónico

mumpierrez@gmail.com

Equipo Docente:

Marcos Gimenez

Modalidad del curso

Presencial

Carga horaria presencial:

45

Carga horaria no presencial:

30

Créditos por la realización del total del taller:

5

Frecuencia

Una clase por semana

Duración en meses

4 meses

Fecha de Inicio

2 / 4

Fecha de Finalización

9 / 7

Días y horario de las instancias presenciales

Martes de 13:00 a 15:00

Lugar donde se desarrollara:

Facultad de Artes, 18 de Julio 1772

Cupo de estudiantes del IENBA

25 estudiantes de la Lic. en Digital y Electrónico y la Lic. en Danza Contemporánea

Cupo de estudiantes del Área Social y Artística

0

Cupo de estudiantes

0

Criterios de Selección en caso de superar cupos.

Sorteo

Descripción de la propuesta

El taller se presenta como un espacio de experimentación en el uso de tecnologías interactivas para su aplicación en las artes escénicas. Se explorarán herramientas y métodos que aporten posibilidades de creación utilizando tecnologías interactivas en el contexto de las artes vivas.

Contenidos Generales fundamentados y desarrollados:

A continuación se describe un programa de las temáticas a abordar en el curso:

- Introducción a la interactividad:
 - En el contexto del Arte Digital
 - En el contexto de las Artes Escénicas
 - Referencias Históricas y Contemporáneas
- Herramientas: Sensores y dispositivos de captura
 - Captura *Lo-Fi*
 - Sensores de contacto
 - Micrófonos de contacto
 - Sensores de luz
 - Captura *Hi-Fi*
 - Camaras de video
 - Dispositivos avanzados de captura
- Herramientas: Actuadores y dispositivos de salida
 - Sonido y herramientas de procesamiento de audio
 - Visuales, iluminación y herramientas de procesamiento de video

Objetivos:

Generar un espacio de experimentación y exploración en torno a la utilización de dispositivos interactivos aplicados a las artes escénicas. A lo largo del curso las y los estudiantes explorarán tanto las características principales de algunos dispositivos técnicos como construcciones conceptuales que les permitirán proyectar y pensar posibilidades en torno a la práctica.

Por otro lado, el curso establece una instancia de intercambio entre las prácticas abarcadas por la Lic. en Arte Electrónico Digital y la Lic. Danza Contemporánea.

Desarrollo del Curso:

Tomando como eje central el concepto de interactividad y sus diferentes aproximaciones tanto desde el arte electrónico digital como desde las artes escénicas, el curso plantea un recorrido teórico-práctico sobre algunas herramientas de rápida apropiación, con el objetivo de desmitificar el uso de la tecnología en las prácticas artísticas como una herramienta avanzada, el taller hará hincapié en la apropiación de los dispositivos para el desarrollo de propuestas artísticas que incluyan estas posibilidades.

Metodología de Trabajo

La metodología del curso se basa principalmente en la práctica como disparador, pasando luego a la profundización y explicación de los elementos que aparecen en el desarrollo de las propuestas.

Principalmente se trabajará en dinámicas grupales, en equipos integrados por estudiantes de la Lic. en Danza Contemporánea y estudiantes de la Lic. de Arte Electrónico Digital. Durante el desarrollo del curso, se realizarán instancias de prácticas breves y propuestas de rápida resolución, para luego dar paso al desarrollo de un proyecto final.

Destinatarios

Estudiantes de la Lic. en Danza Contemporánea y estudiantes de la Lic. en Arte Electrónico Digital.

Para los estudiantes de la Lic. en Arte Electrónico Digital, se recomienda el 50% o más de la carrera realizada.

Requisitos previos

No tiene

Forma de evaluación y aprobación

Para la aprobación del curso se requiere a los estudiantes un 85% de las asistencias y la realización del proyecto final del curso, así como de todas las actividades intermedias planteadas.

Bibliografía

DIXON, Steve, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation (Leonardo Books)

CAUSA, Emiliano (2007). La Computación Afectiva y el Arte Interactivo, www.biopus.com.ar, noviembre

Birringer, J. (2004). Dance and interactivity. Dance Research Journal, 36(1), 88–111.
<https://doi.org/10.1017/s0149767700007580>

Santana, I. (2006). Dança na cultura digital. SciELO - EDUFBA.