



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

En tiempo real

Visuales y corporalidad en vivo
como proyecto de DCV

LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL



Carrera:

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual

Plan:

2007

Ciclo:

Formación

Área:

Proyectual

Nombre de la unidad curricular:

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

Tipo de unidad curricular:

Taller

Carácter de la unidad curricular:

Optativa

Organización temporal:

Semestral

Docente responsable:

Beatriz Fernández Cordano (G3)

Equipo docente:

Fernanda Piñeirúa (G1), Vera Garat (G2), Carolina Barranguet (G1),
Beatriz Fernández Cordano (G3)

Personas invitadas:

Sofí Córdoba (vj y productora audiovisual)

Sebastián Alíes (vj, mapping)

Irene AV (vj)



Lucas Butler (vj, ilustrador, muralista)

Leticia Martinez (iluminadora)

Régimen de cursado:

Presencial

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

Horario:

martes de 18.30 a 21.30 hs

Fecha de comienzo:

22 de agosto

Fecha de finalización:

10 de octubre

Año de edición del programa:

2023

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.
- 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.

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. 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 identidades para la espacialidad y experiencia escénica.

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 re-legislar 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 corporalidades al aprendizaje y pensamiento en Diseño y vincular áreas de 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 exhibición del resultado.

El proyecto

La escena: espacio, sonoridad, cuerpo y luz.

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

Guión, temporalidad y ritmo.

Diálogos escénicos.

Performatividad en la imagen y en los cuerpos

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

Diseño de material

Posibilidades técnicas, formatos, resoluciones, materialidad.

Contenido digital: Softwares Resolume y Tagtool y edición de video.

Contenido analógico: retroproyectors, ilustración.

La práctica: improvisación y ejecución del material generado

Posibilidades técnicas en vivo.

Hardware, dispositivos y controladoras MIDI.

La práctica: fusión y construcción de sentido.

Metodología de enseñanza:

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 ejercicios de análisis, reflexión y creación a lo largo de los encuentros. Estas tres áreas se construirán de manera complementaria, por lo que no suponen tramos en el tiempo sino que se trabajarán orgánicamente hacia la construcción de un proyecto final.

Dicho proyecto de cierre se diseñará en función de los emergentes del taller, buscando un formato de exposición pública que contemple la diversidad de propuestas y a su vez implique el desafío de realizar visuales en vivo para quienes participen del curso.

Formas de evaluación:

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

“En tiempo real”



Imágenes



+ * >

+

Fernanda Piñeirúa

Diseñadora, artista visual y docente. En 2014 comienza su experiencia escénica en visuales de manera intuitiva y experimental. Realiza en 2015 el curso de “Dibujo en escena” con Marcela Rapallo en Centro Cultural Matienzo, BsAs. En 2016 obtiene la Beca Fefca en Audiovisual para estudiar con Fefo Laguarda, Lucas DM en Buenos Aires; realizar una residencia con Vj Suave en San Pablo y el taller creativo en visuales “Veamos qué pasa” en el Espacio de Arte Contemporáneo. Ha trabajado como vj en presentaciones de Cuatro Pesos de Propina, Fede Blois, Bande Música Corporal, Seba Prada, Coralinas, Pibas, Isla de Flores, La imbaible, Camila Sapin, SAK ;en festivales como Candombre Vivo, Acá estamos, Más Músicas, MoJo, Prendixs Fuego; fiestas como Senderos y FloreSmil, y eventos como Polo Cultural, proyectando a distancia en San Pablo —con la herramienta de dibujo animado Tagtool— junto a VjMozart, VjSuave y OcularDelusion. Licenciada en Diseño Gráfico, U.Ort (2008). Profesora Adjunta G1 del DPCV de la LDCV, Udelar.

+

Beatriz Fernandez Cordano

Candidata a magíster en Enseñanza Universitaria, Udelar (cohorte 2018-20). Licenciada en Diseño Gráfico, U.Ort (2008). Docente universitaria desde 2007. Profesora Adjunta G3 del DPCV de la LDCV, Udelar. Responsable de Proyecto Final de Carrera y del Taller de Diseño de Comunicación Visual I y II. Trabajo como diseñadora de Comunicaciones Visuales desde 2001 y como profesional independiente desde 2009. Desarrollé proyectos para: Institut Pasteur de Montevideo, BID, Programa Iberoamericano de Innovación, OIJ, INDDHH, PIT-CNT, MIDES, INJU, Compromiso

Educativo, El Abrojo, Efecto Cine. Fui consultora y coordiné la Unidad de Comunicación del INJU (MIDES) (2013-18) y directora de arte en los estudios Syntesis y Cruce Design Group (2004-12).

+

Vera Garat

Artista, investigadora, coreógrafa y docente. Licenciada en Artes Plásticas y Visuales, IENBA, Udelar. Maestría en Arte y Cultura Visual, IENBA, Udelar (cohorte 2019, tesis en curso). Especialista en Educación Artística Cultura y Ciudadanía, Centro de Altos Estudios Universitarios, CAEU, OEI (2015). Su investigación y trabajo artístico se ha presentado en numerosos contextos de Uruguay y el exterior. Docente de la Unidad Académica Creación en Danza de la Licenciatura en Danza Contemporánea, IENBA, Udelar. Responsable de los cursos: Laboratorio final de egreso, Danza 5: Investigación coreográfica, Performance, Improvisación: Cuerpo, espacio, tiempo. Becada por el Fondo de Estímulo a la Formación y Creación Artística FEFCA del Ministerio de Educación y Cultura (2012-2014). Recibe la Beca de la Comisión Académica de Posgrados CAP para finalización de Tesis de Maestría en 2022. Co - Directora del Programa Artistas en Residencia PAR. Co-Directora y curadora del Festival Internacional de Danza Contemporánea del Uruguay FIDCU.

+

Carolina Barranguet

Egresada de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación (Lic.Com), actual Facultad de Información y Comunicación (FIC), Udelar. Cursa su último año en la Lic. en Artes Plásticas y Visuales en la Facultad de Artes (Fartes); a su vez, realiza la Lic. en Arte Digital y Electrónico en la misma facultad. Es maestranda en Educación Audiovisual (FLACSO), en proceso de escritura de tesis. Ha trabajado en publicidad y cine al desempeñarse como asistente de dirección y productora en el sector audiovisual nacional e internacional desde 1999. Fue coordinadora del programa Cineduca en los Institutos Normales de Montevideo (IINN) y profesora de apoyo en la Coordinación de Artes Escénicas y Audiovisuales en el Consejo de Educación Secundaria (CES). Desde el año 2016, trabaja en la asignatura Comunicación, Lenguaje y Medios Audiovisuales de los Bachilleratos Artísticos del CES y se desempeña como G1 en la Facultad de Artes de la Udelar en el Taller de Producción Audiovisual de la Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales del Centro Universitario Regional Este (CURE). Desde 2021 se incorpora como G1 al equipo docente del Área de los Lenguajes Computarizados de Fartes.

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 *Iconica - 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>