

NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR	
En español:	Interfaz I
En inglés:	Interface I
Profesora/profesor a cargo	Mónica Bate
Código U-Cursos:	TAIB122-203-5
Unidad académica/organismo que lo desarrolla	Departamento de Artes Visuales
Horas de trabajo presencial y no presencial	6:30h / 1h
Número de créditos SCT-Chile	

Propósito general del curso

Taller que aborda conocimientos teórico-prácticos desde una visión introductoria y experimental de los procesos materiales y soportes de la construcción del objeto medial digital y electrónico.

Este primer nivel se enfocará en la experimentación con soportes tecnológicos que exploran las posibilidades expresivas, reflexivas y estéticas de la relación entre el mundo físico y el virtual, a través de ejercicios que permiten abordar de manera explorativa la programación y la electrónica.

Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso

Competencias

1. Creación y Producción Artística

- 1.1 Generar y producir una obra artística que dé cuenta de una poética visual abierta a un análisis crítico de la realidad.
- 1.3 Explorar diversos recursos materiales, procedimentales y de operaciones, buscando establecer un discurso visual consistente que establezca relaciones significativas entre la técnica, los procedimientos y el lenguaje
- 1.4 Aplicar las habilidades, técnicas y tecnologías propias tanto de distintas disciplinas artísticas, como de campos adyacentes.

3. Autogestión y Circulación de la obra artística

- 3.2 Definir y estructurar un cuerpo de obra con el fin de ser exhibido en relación a espacios tradicionales y/o experimentales, tanto en muestras individuales como colectivas.

Subcompetencias

- 1.1.4. Incorporar la observación como base del análisis y reflexión artística.
- 1.3.1 Explorar y comprender el territorio material de la producción artística.
- 1.3.2 Establecer relaciones significativas y coherentes entre los recursos materiales y propuestas de sentido.

1.3.3. Experimentar recursos materiales y metodologías que permitan ampliar el lenguaje

1.4.1 Aprender y utilizar distintas tecnologías y técnicas en procesos de creación

3.2.4 Comprender y aplicar técnicas básicas de montaje y edición.

Competencias transversales de la Universidad

- Capacidad de investigación
- Capacidad crítica y autocrítica
- Capacidad de comunicación oral y escrita

Resultados de aprendizaje

- Conoce referentes artísticos y teóricos para adquirir nociones de la amplitud, la complejidad y las especificidades de las artes mediales en el contexto del arte contemporáneo.
- Aplica de manera práctica los contenidos que se refieren a los recursos electrónicos y digitales para la problematización de estos como elementos de construcción artística.
- Desarrolla capacidades de exploración e investigación de los medios y tópicos enseñados en el curso con el objetivo de adquirir autonomía en el reconocimiento y uso de tecnologías complejas e inestables.
- Reflexiona acerca de los procesos prácticos y la adquisición de referentes teórico-artísticos a través del desarrollo de una bitácora personal en línea con el objeto de construir una herramienta de registro y seguimiento permanente.

Saberes/Contenidos

Circuitos electrónicos analógicos

Técnicas de modelado de la electricidad a partir del conocimiento y exploración de componentes electrónicos básicos tales como resistencias, leds, parlantes, circuitos integrados, capacitores, entre otros. Construcción de objetos y circuitería.

Profundización en conocimientos de la simbología esquemática electrónica.

Introducción a las interfaces físicas

Técnicas básicas de control de sonido, luz y movimiento en base al desarme de interfaces (por ejemplo: teclado, mouse) y microcontroladores.

Técnicas de vinculación entre el espacio analógico y el digital a través de la programación y la configuración de circuitos instruidos por microcontroladores.

Producción artística personal

Ejercicio sostenido durante el semestre a través de los medios presentados en el curso, para abordarlos de manera explorativa y evaluativa desde asuntos constructivos y

formales como la luz, el sonido, el movimiento, el tiempo, la instrucción, la operación, el resignificar y lo sistémico.

Contextualización y lenguaje

Referentes de las artes visuales, específicamente de las artes mediales, con foco en los procesos de construcción de lenguaje a partir del desarrollo de obras analógicas y/o digitales que dialoguen con el concepto de interfaz en tanto mediación humano-máquina.

Metodología

- Clases expositivas
- Talleres de exploración y experimentación
- Lecturas de profundización
- Presentaciones de trabajos personales
- Desarrollo y seguimiento de bitácoras
- Exploración y experimentación autónoma

Evaluación

- Evaluaciones acumulativas durante el semestre a través de ejercicios prácticos y desarrollo de bitácora (60%)
- Entrega final de proyecto personal (40%)

* El programa es siempre una planificación "ideal" las condiciones reales hacen que varíe, todo esto puede ser adaptado en la medida en que el contexto lo requiera, manteniendo siempre una coherencia interna entre los medios y fines del programa.

Requisitos de aprobación

Calificación mínima de aprobación: 4,0

Asistencia: 80%

Examen: todo/a estudiante rinde examen.

Conceptos clave

Nuevos Medios; Artes Visuales; Arte y electricidad; Circuitos; Microcontroladores; Programación; Automatismo; Entrada / Salida

Bibliografía obligatoria

Bibliografía complementaria

Autor: Manovich Lev

Título: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación

	Datos de publicación: Buenos Aires, Paidós Comunicación, 2006 Autor: Mumford Lewis Título: Arte y técnica Datos de publicación: La Rioja, Pepitas de Calabaza, 2014
--	--

|

Recursos en línea

<https://arteymedios.org/>

<https://www.arduino.cc/>

<http://clases.etab.cl>