



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA
Facultad de Filosofía y Humanidades
Secretaría de Posgrado



Programa De Posgrado Online En Artes Mediales

EL AUDIOVISUAL ON-LINE: VÍDEO DIGITAL INTERACTIVO EN INTERNET

Prof. Iván Marino

22 hs. de actividades teóricas y prácticas

FUNDAMENTACIÓN

La continua expansión de la tecnología digital y de los sistemas en red, propicia el surgimiento de nuevas formas de relacionarnos, no solo con nosotros mismos, sino con los nuevos medios de comunicación. A esto, se suma el continuo crecimiento de personas que pueden acceder a estas tecnologías. Estos avances atraviesan nuestros hábitos y los modifican; nos forman, nos transforman y nos dan una nueva visión de la realidad.

El video se sitúa como componente fundamental en el lenguaje de los nuevos medios. El advenimiento de técnicas que permite modificar la relación productor-espectador, nos sitúa en una dimensión en donde esta relación se reconfigura constantemente, resignificando el concepto de tiempo y espacio a nivel del diálogo y producción de material audiovisual.

OBJETIVOS

El curso propone un acercamiento a las nuevas tecnologías empleadas en el diseño de audiovisuales para redes y reflexionar sobre las repercusiones que tienen en el plano del discurso videográfico, al que dotan de una nueva dimensión retórica. A su vez, procura dar una base para la exploración de las nuevas técnicas a partir de la introducción a la programación, que permite una vinculación con el ordenador más directa. De esta forma, se abre un abanico de posibilidades técnicas y expresivas que atraviesan y modifican el lenguaje del audiovisual tradicional.

CONTENIDOS

1. Introducción teórica

Estudio de conceptos primarios: lo interactivo y lo digital en el medio videográfico.

Interacción en el plano conceptual

Interacción en el plano del soporte

Antecedentes de lectura interactiva en soportes analógicos

Definiciones sobre la interfaz

El rol de la Interfaz en los sistemas de lectura no-lineal

Niveles de interacción e intervención.

Navegación espacial y temporal

Obras colaborativas (el concepto de 'tiempo real')

Obras multi-usuario y multi-locales

2. Tecnología

2. a. Diseño de interfaces dinámicas para el control de películas interactivas en Redes

Integración de Medios: texto interactivo, imagen, vídeo y audio Composiciones mixtas: vectores, mapas de bits. Diseño de interfaces gráficas (estáticas) para control de películas

Diseño y programación de interfaces dinámicas para control de películas

Aplicación de algoritmos de vida artificial para la creación de interfaces inteligentes (Denominamos 'integración inteligente' a los sistemas que permiten estructurar el media

de forma dinámica, ordenándolo de acuerdo a patrones que pueden variar según la interacción del usuario, el azar o la ejecución de algoritmos preestablecidos)

2. b. Sistemas de control de películas a través de programación. Integración inteligente de

múltiples pistas de audio y vídeo. Integración inteligente de múltiples pantallas

Comportamientos inteligentes del Media. Navegación lineal y no-lineal. Navegación aleatoria. Algoritmos de navegación

Interfaces con Memoria Individual. Fragmentación del media y construcción de sintagmas

Ordenamientos inteligentes del media a través de programación. Diseño y programación

de la 'Memoria' de la interfaz. Almacenamiento de datos en la memoria RAM

Recuperación de datos de la memoria y ejecución de comportamientos

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y EVALUACIÓN

La metodología de trabajo se realiza mediante la consulta de los contenidos que se encuentran en el campus virtual de la especialización. Los procesos de evaluación del curso se realizan mediante el uso de “Múltiple-choice”. Se confeccionan cuestionarios de opción múltiple para que cada alumno vaya completándolo de manera individual y online. De esta manera, cada clase tiene su cuestionario, el cual alumno deberá responderlo, teniendo una cierta cantidad de intentos para resolver las preguntas solicitadas. Las dudas que el alumno tenga sobre los puntos de la evaluación, como de los mismos contenidos, podrá consultarlas en las horas de tutoría.

Al finalizar el módulo a distancia se realizará una evaluación final integradora por escrito, que consistirá en la redacción de un ensayo sobre temas abordados sobre Los cursos. Se apuntará a que las evaluaciones fomenten la capacidad de síntesis, de reflexión y de comunicación de las ideas.

BIBLIOGRAFÍA

- Martin Rieser & A. Zapp (ed). *“New Screen Media”*, Ed. ZKM, Germany.
- Giannetti, Claudia. *“Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología”*. Barcelona, ACC L’Angelot, 2002.
- Arlindo Machado. *“El paisaje mediático”*. Buenos Aires, Ed. EUDEBA.
- Arlindo Machado. *“Pre-cinema & pós-cinemas”*. SP Brazil, Ed. Papirus 2002.
- Manovich, Lev. *“The Language of New Media”*. Cambridge, The MIT Press, 2001.
- S. Eisenstein. *“Hacia una teoría del montaje”*. Barcelona, Ed. Paidós 2001.
- Colin Moock. *“Actionscript for Flash MX”*. Ed. O’Reilly. USA 2001.