



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



Programa de Posgrado Online en Artes Mediales

Curso de Posgrado

“Nuevas Tendencias en el Audiovisual Interactivo”

Profesor Responsable
Lic. Rodrigo Alonso

FUNDAMENTACION

Con la aparición de las tecnologías informáticas, el universo audiovisual ha expandido sus fronteras formales, estéticas y conceptuales. Las nociones de cine expandido, hipertextualidad, narrativa no-lineal, participación o inter-medios, encuentran nuevas vías de manifestación en los terrenos de la interactividad, la telepresencia, las propuestas multi-usuarios y la realidad virtual.

Los modelos narrativos clásicos estallan en expresiones post-narrativas, que potencian la simultaneidad, las asociaciones libres, la fragmentación, el mero flujo audiovisual o la creación colectiva. En este ámbito se construyen los senderos más recientes del audiovisual.

OBJETIVOS

Brindar las herramientas fundamentales al estudiante para que pueda abordar la problemática del audiovisual interactivo, a partir de la aplicación que se están llevando a cabo desde la utilización de las tecnologías informáticas

Capacitar al alumno de los nuevos modelos narrativos para poder así abordar las nuevas tendencias del audiovisual

CONTENIDOS

1. La producción audiovisual entre la narratividad, la sensorialidad y la inmersión.
2. La deconstrucción de la experiencia cinematográfica. El Cine Expandido. Los sistemas multi-pantallas, las narrativas participativas, las instalaciones interactivas. Cuerpo, espacio y tiempo como ejes de la construcción audiovisual. El montaje performático.
3. La navegación como paradigma narrativo. Niveles de determinación, redundancia y aleatoriedad. Modelos de narratividad multimedia: loops, hiper-narrativas, bases de datos. Exploración personal, propuestas participativas, creación colectiva.
4. El audiovisual en el universo de las redes informáticas. Los sistemas inmersivos, telemáticos y de realidad virtual.

Detalle de los Contenidos por Clase

1. El Audiovisual entre la Narratividad, la Sensorialidad y la Inmersión

Con la invención y el desarrollo del cine, la narrativa audiovisual se perfeccionó en la dirección del relato de historias, la construcción de situaciones y personajes, y la elaboración de un sistema representativo espacio-temporal con voluntad de verosimilitud. En este sentido, gran parte de su producción siguió las normativas de la narrativa aristotélica y sus variaciones teatrales y literarias. Por otra parte, el dispositivo cinematográfico establecido por la tradición, consistente en la proyección de imágenes sucesivas sobre una pantalla única, para un espectador sentado en un lugar fijo y en la oscuridad, favoreció las lecturas lineales dirigidas con exclusividad a la vista y el oído. Sin embargo, desde los orígenes mismos del cine existen excepciones a este modelo; las más importantes se producen en el período de las vanguardias artísticas, en el terreno del cine experimental de la década de 1960, y particularmente, en lo que se conoce como “cine expandido”, una vertiente que experimentó con la multiplicación de pantallas y la movilidad de los espectadores, entre otras innovaciones. Con estas variantes se propició la experiencia sensorial del flujo audiovisual y la creación de

ambientes inmersivos. Todas estas experiencias se prolongan en las vídeo instalaciones y las instalaciones interactivas actuales.

2. La Ampliación de la Experiencia Fílmica. El Cine Expandido

La estabilización del dispositivo cinematográfico en la proyección monopantalla no se produce sin ciertas resistencias. En 1928, Abel Gance realiza la película *Napoléon* para exhibir en tres pantallas simultáneas, mientras diferentes artistas ligados a las vanguardias diseñan dispositivos complejos donde la experiencia fílmica se amplía aún más; así se recuperan ciertas investigaciones pre-cinematográficas y proto-inmersivas basadas en múltiples proyecciones, imágenes envolventes y puestas ambientales. En 1967, Stan van der Beek acuña el término “Cine Expandido” para caracterizar este tipo de producciones. Su concepción de tal cinematografía incluía la multiplicación de pantallas, la distorsión de las superficies de proyección, la integración del cine con otras artes, la transformación del espacio expositivo, la desestructuración del lenguaje fílmico, y fundamentalmente, la exaltación de la sensorialidad y la experiencia corporal de los espectadores, que no disponían de sitios fijos para la contemplación sino que debían desplazarse en el interior de las imágenes proyectadas, formando parte de ellas. Por las mismas fechas, Dick Higgins acuña el término “*inter-media*” para calificar a las obras artísticas que no se acomodan a las disciplinas existentes sino que generan sus propios medios de acuerdo a su necesidad. En 1970, Gene Youngblood publica el libro *Cine Expandido*, donde todos estos conceptos se asocian a la producción de video y digital que comienza a florecer por entonces.

3. La Deconstrucción de la Experiencia Fílmica

Las vídeo instalaciones contemporáneas continúan hoy, en alguna medida, las investigaciones iniciadas en tiempos del cine expandido. Las grandes proyecciones inducen una espacialización de las imágenes mientras las proyecciones simultáneas múltiples invitan a un recorrido personal en el seno del flujo audiovisual. En muchos casos, este funcionamiento se asemeja al de la recepción musical. Antes que unidades narrativas o secuencias de acontecimientos, se perciben ritmos, repeticiones, cánones, resonancias, contrapuntos. Muchos artistas exploran esta vía con el fin de recuperar la sensorialidad de la experiencia artística o en el deseo de explorar nuevos senderos para

desarrollar historias y conceptos. El uso de proyecciones simultáneas y la coexistencia de éstas con objetos u otros elementos espaciales plantean una construcción de la experiencia audiovisual basada en lo que podríamos denominar un *montaje performático*: el recorrido del espectador va estableciendo conexiones allí donde sólo existen flujos lineales y reiterativos, trayectorias posibles y objetos mudos. La interacción conjunta con elementos reales y virtuales exhorta a una redefinición de los límites entre realidad y ficción, o nos invita a pensar en formas renovadas para la ficción artística. El diálogo con otros medios como la fotografía y el teatro incorpora elementos como las puestas en escena, la materialidad de la imagen o su textura.

4. Dispositivos de la Narrativa Audiovisual Multimedia

Las producciones multimediales contemporáneas han desarrollado una serie de dispositivos que permiten una cierta tipología provisional. Por ejemplo, gran parte de las realizaciones audiovisuales numéricas recurren a pequeños *loops* que se repiten constantemente. La repetición no implica necesariamente redundancia; muchas veces puede contribuir a una progresión dramática o a otros tipos de efectos de sentido. Por otra parte, los continuos retornos a menús en ciertas creaciones digitales como las páginas web posicionan a la estructura de *loop* como una de las formas más efectivas de organizar información. Otro dispositivo frecuente consiste en estructurar el flujo audiovisual mediante la actualización de información contenida en una base de datos. Muchas de estas creaciones son netamente narrativas, si bien su estructura favorece los recorridos no lineales. Estas producciones se relacionan con las formas hiper-narrativas no lineales generadas por el sistema de hiper-vínculos, que es otro de los formatos comunes en el universo de las realizaciones numéricas.

5. Las Instalaciones Interactivas

En las instalaciones interactivas, el cuerpo del usuario, el espacio que contiene la pieza y el tiempo destinado a la experiencia estética son los ejes de la construcción audiovisual. La particular combinación de estos elementos produce una novedosa concepción de la habitabilidad espacial, donde el cuerpo no se relaciona ya exclusivamente con la tridimensión arquitectónica sino también con la misma estructura de los datos que generan la obra. La coexistencia de elementos físicos con las imágenes

induce la reconsideración de los límites entre realidad y ficción, materialidad y virtualidad: en este movimiento se hace necesario también repensar cuestiones como la narratividad, la enunciación y el lugar del sujeto de la experiencia. Este último punto requiere un análisis de las interfases que permiten la interrelación del usuario con el sistema y de las formas en que el interactor es representado y/o incorporado por aquel. Estas van desde las traducciones visuales del usuario al universo numérico a través de avatares, hasta formas menos figurativas como efectos lumínicos y sonoros, palabras, cifras o algoritmos.

6. La Navegación como Paradigma Narrativo

El desarrollo de los ordenadores, las interfases y los softwares en el sentido de favorecer la interacción promueve la construcción de narrativas basadas en la exploración audiovisual y la itinerancia por estructuras de datos. Estas experiencias, que se conocen como navegación o surfteo, permiten organizar el recorrido a través de la información construyendo una trayectoria personal a partir de las múltiples opciones de un sistema descentrado. El trayecto se elabora conjugando diferentes niveles de determinación, redundancia y aleatoriedad, en función de las posibilidades que se presentan a cada paso. De esta forma, se va construyendo un flujo audiovisual marcado fuertemente por decisiones individuales que hacen que la pieza sea diferente para cada usuario. Este singular procedimiento constructivo pone en entredicho el estatuto de la obra artística como producto terminado y el sujeto centrado de la modernidad que era su correlato. Al mismo tiempo radicaliza la experiencia efímera que está en la base de las producciones artísticas procesuales desde su generalización a partir de la década de 1960.

7. Propuestas Participativas

En un sentido amplio, toda obra interactiva es participativa, en tanto su manifestación surge de la colaboración entre un autor y un usuario. Pero existen piezas diseñadas para ser utilizadas por múltiples interactores que llevan esa participación a zonas de mayor amplitud e incertidumbre, piezas en las que puede hablarse con propiedad de una creación colectiva. La creación colectiva es un objetivo que persiguieron muchas artes, pero que encuentra en este tipo de propuestas su realización más efectiva. Esta colaboración puede darse tanto en presencia como a distancia –es decir, en

telepresencia— cuando existe además la mediación de un sistema de telecomunicación como una red informática. En estos casos es fundamental la existencia de un sistema de retroalimentación que permita obtener información sobre el accionar distante, que muchas veces implica también la mediación de otros tipos de dispositivos como las prótesis robóticas. Al mismo tiempo se abre todo un campo de preguntas sobre la realidad o efectividad de tal accionar, cuestiones abordadas por la telepistemología.

8. El Audiovisual en la Cultura Electrónica

Las producciones audiovisuales interactivas no son patrimonio exclusivo del arte. Por el contrario, su máximo desarrollo se da en los ámbitos del entretenimiento, los medios de comunicación masiva y la cultura popular. Una de las áreas con mayor investigación es la de los juegos electrónicos. De los primeros prototipos puramente reactivos a los juegos en red actuales, la tendencia a incentivar la intervención emocional y colectiva ensancha los límites de la participación y la interactividad. Las prácticas de DJs y VJs proponen una nueva forma de producción audiovisual efímera y espontánea, en contacto fluido con los usuarios. Su trabajo se enrola en lo que se ha dado en llamar *postproducción*, es decir, una forma de creación que no parte de materiales u objetos primarios sino de elementos ya elaborados, de productos culturales disponibles adecuados para el reciclaje. Estas creaciones se basan en el consumo de materiales informados y en el desvío de sus destinos originales. Aparece así una concepción del consumo como práctica de producción significativa.

9. El Audiovisual en las Redes Informáticas

La optimización de las redes informáticas y la permanente ampliación de los anchos de banda permitieron la aparición de formas audiovisuales innovadoras. Las incipientes animaciones en formatos *.gif* o las más elaboradas en *flash*, propias de toda una corriente del *net.art*, dan paso hoy a verdaderas propuestas de cine, video y televisión *hipermedia*, principalmente a través de la tecnología del *streaming video*. La combinación de estas tecnologías con las bases de datos y las estructuras hiperconectadas no lineales abren el horizonte a un nuevo tipo de narrativas participativas. Éstas incorporan todo un arsenal de imágenes electrónicas y digitales, que van desde registros de cámaras de vigilancia a vídeos realizados con teléfonos móviles.

Paralelamente, el mundo del net.art se hace más dinámico al incluir gran parte de estas herramientas y propuestas.

10. Sistemas Inmersivos y de Realidad Virtual

Muchas instalaciones interactivas contemporáneas logran lo que hace más de cuarenta años buscaron los promotores del cine expandido: la creación de ambientes inmersivos donde el usuario forma parte del flujo audiovisual, dispositivos que descartan la mera contemplación dando preferencia a la recepción de la obra artística como experiencia viva. Los intentos por llevar al máximo el realismo de tal experiencia incentivaron el desarrollo de sistemas de realidad virtual, pero éstos no tuvieron el éxito previsto debido a su carácter fuertemente artificial. En cambio, los dispositivos de Realidad Aumentada, que conjugan espacios reales con construcciones visuales virtuales, parecen proponer un camino más adecuado al propiciar la convivencia de lo real con lo virtual. En estas manifestaciones, el usuario posee el control sobre el mundo construido artificialmente, a diferencia de lo que sucedía en los sistemas de Realidad Virtual donde en general sucedía lo contrario. Mediante ese control, el usuario puede ejercitar su capacidad para modelar universos electrónicos, estableciendo un diálogo productivo con el entorno tecnológico.

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.

MODALIDAD DE TRABAJO

Cursado a distancia a través de plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFÍA

DARLEY, Andrew. *Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.

DRUCKREY, Timothy (ed). *Ars Electronica. Facing the Future*. Cambridge: The MIT Press, 1999.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital*. Barcelona: L'Angelot, 2002.

HAYWARD, Philip; WOLLEN, Tana (eds). *Future Visions. New Technologies of the Screen*. London: British Films Institute, 1993.

HERNÁNDEZ GARCÍA, Iliana. *Mundos Virtuales Habitados. Espacios Electrónicos Interactivos*. Bogotá: CEJA, 2002.

HERSHMAN LEESON, Lynn (ed). *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 1996.

LUNENFELD, Peter (ed). *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MOSER, Mary Anne (ed). *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Cambridge: The MIT Press, 1996.

PENNY, Simon (ed). *Critical Issues in Electronic Media*. New York: State University of New York Press, 1995.

RIESER, Martin; ZAPP, Andrea (eds). *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute, 2002.

SCHOLDER, Amy; CRANDALL, Jordan (eds). *Interaction. Artistic Practice in the Network*. New York: DAP, 2001.

SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter (eds). *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Karlsruhe; Cambridge: ZKM; The MIT Press, 2002.