

LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES

con titulación intermedia
Tecnatura Universitaria
en Artes Mediales

2025

**CURSO INTRODUCTORIO A LOS ESTUDIOS
UNIVERSITARIOS**



ESCUELA SUPERIOR
DE BELLAS ARTES
Dr. José Figueroa Alcorta



FACULTAD DE
ARTE Y DISEÑO



UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA

Escuela Superior de
Bellas Artes Dr. José
FIGUEROA ALCORTA



UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA | **UPC**

Licenciada Julia Oliva Cuneo
Rectora Normalizadora

Licenciada Viviana Fernández
Decana

Prof. Marcela Millicay Schipsi
Secretaria Académica

Prof. Flavia Colombo
Directora

Av. Richieri y Concepción Arenal
Córdoba- Argentina

Contenido

HORARIO CIEU 2025.....	4
SERVICIOS Y UBICACIÓN.....	5
EL DIBUJO Y LA MULTIMEDIA.....	6
HISTORIA Y CREACIÓN MULTIMEDIAL.....	11
De la pregunta ¿Qué es arte? a ¿Cuándo hay arte?.....	11
De la unívoca Historia a la pluriversalidad de las historias y la construcción de historicidad.	13
TECNOPOÉTICAS ARGENTINAS.....	18
CONSIDERAICIONES SOBRE ARTE MULTIMEDIA	23
DE LOS CALCOS A LA MULTIMEDIA	33
MULTIMEDIA EN CORDOBA	34
LAS TRES ESCUCHAS	44
RECOMENDACIONES TÉCNICAS	49
ADMINISTRACION.....	50
REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS CARRERAS UNIVERSITARIAS DE PREGRADO Y GRADO	53
CORRELATIVIDADES	55
SOBRE LAS MATERIAS OPTATIVAS DE LA LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES	57
REGLAMENTO UNIVERSITARIO SEGÚN DISPOSICIÓN 000002	59

HORARIO CIEU 2025

Turno único.

MARTES
25/FEBRERO/2025

9 :00 hs
INTRODUCCIÓN A LA CARRERA
10:30 hs a 11:00 hs: recreo
11:00 hs a 13:00 hs: IMAGEN DIGITAL

Coordinación Académica LAM / Prof
Gabriela Barrionuevo Prof. Ma. Laura
Colombo / Prof. Nahuel Sánchez /
Beto Díaz / Prof. Lucas Pereyra
Aula 5 / 4

MIÉRCOLES
26/FEBRERO/2025

9 :00 hs
TALLER DE SONIDO
10:30 hs a 11:00 hs: recreo
11:00 hs a 13:00 hs
RECURSOS TECNOLÓGICOS

Prof. Yamil Burguener / Prof.
Ragessi
Prof. Andrés Belfanti
Aula 5/4

JUEVES 07/03/2024

INTRODUCCION A LA VIDA
UNIVERSITARIA

AREA ADMINISTRATIVA

Coordinación Académica LAM / Prof
Gabriela Barrionuevo
Bedeles / Despacho de alumnos

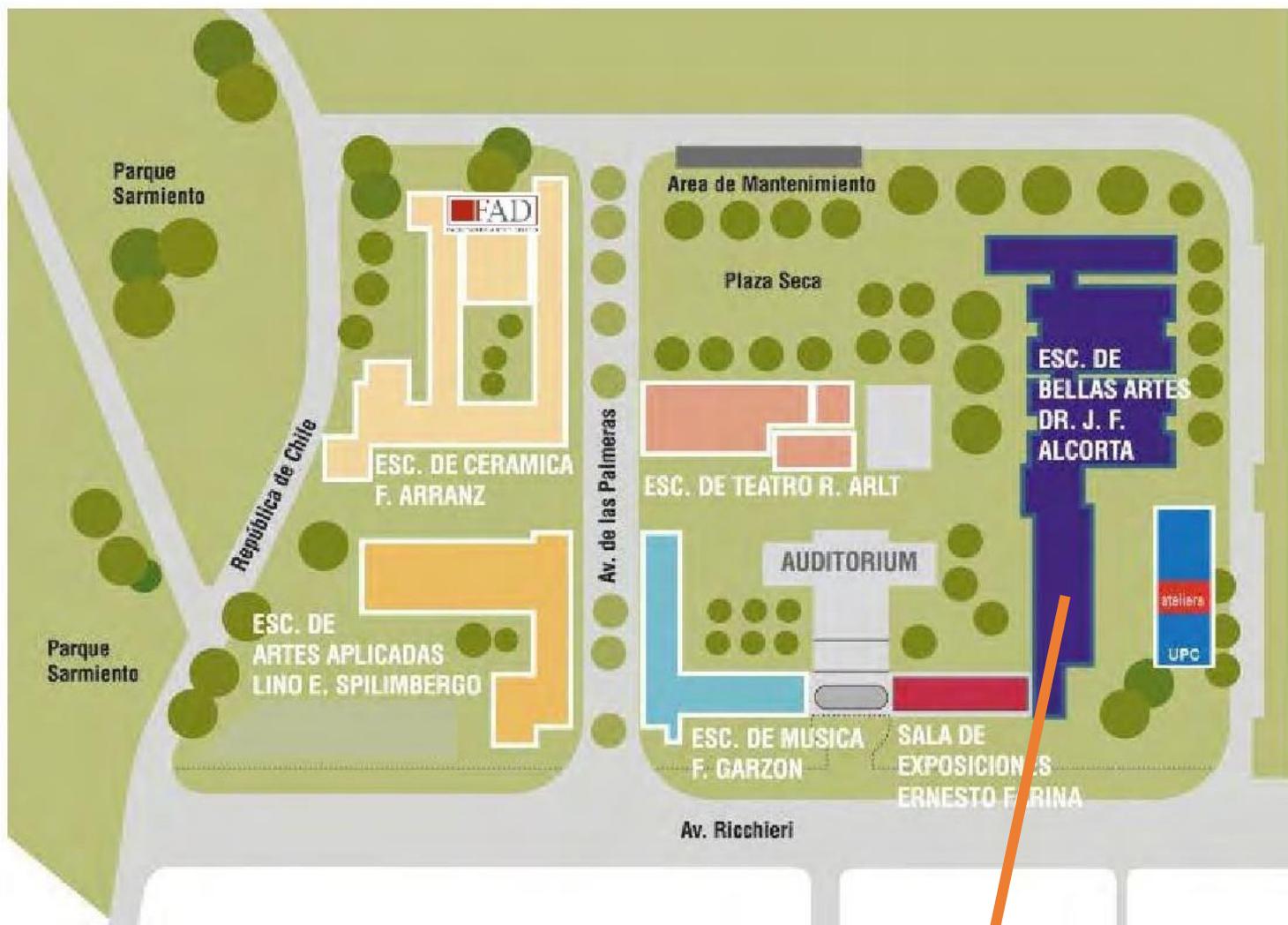
MIÉRCOLES
05 /MARZO/2025

Examen de Idoneidad para
mayores de 25 años sin
Secundario completo

9 hs
AULA (a definir)

JUEVES
06 / MARZO/ 2025

1ª día de matriculación



ESCUELA SUPERIOR DE BELLAS ARTES DR. JOSÉ FIGUEROA ALCORTA

La Escuela pertenece a la Universidad Provincial de Córdoba, es una de las ocho escuelas fundantes de esta Universidad a partir del 9 de Setiembre del 2013; hoy conforman la Facultad de Arte y Diseño de la misma



CANTINA



BIBLIOTECA



ESTACIONAMIENTO



ACCESIBILIDAD



TRANSPORTE PÚBLICO

500, 501, 600, 601, 21, 23, 28

EL DIBUJO Y LA MULTIMEDIA

El dibujo es una herramienta muy valiosa e irremplazable durante el proceso de creación, cualquiera fuera el proyecto de destino.

Las ideas más geniales siempre se han realizado, por primera vez, en forma de boceto o croquis a mano alzada. Sin



embargo, el uso de los programas de diseño y edición ha logrado que, en la actualidad, releguemos a un segundo plano el contacto con el origen de toda creación: el dibujo.

Si somos capaces de trasladar las ideas a un soporte gráfico mediante el dibujo a mano alzada, seremos más autónomos a la hora de crear y no tendremos que limitarnos de manera irremediable a lo que le ofrece internet o los programas de edición de imagen. Pero esto no se trata de no estar a favor o en contra de los adelantos tecnológicos, si no, de poner la mirada sobre el dibujo y sus adaptaciones que traspasan los sucesos históricos. Si el hombre comenzó dibujando sobre roca, usando sus dedos como herramientas, hoy en día seguimos dibujando, así lo hagamos sobre tabletas gráficas y frente a una computadora.

El dibujo puede servirnos como ayuda, en muchas y variadas circunstancias, no sólo en el proceso creativo, sino también como representación técnico - artística.





Sintetizando, aprender las técnicas de vinculadas al dibujo es de gran importancia, pues nos habilita a pensar de diferentes maneras, nos hace ser más perceptivos, acrecienta nuestra creatividad, y nos ayuda a comunicarnos eficientemente.

EL CARÁCTER DEL GESTO

Clase taller de dibujo / Por Nicolás Machado

El dibujo digital ha crecido exponencialmente en los últimos años, convirtiéndose en una herramienta fundamental para las creaciones artísticas actuales.

En relación a esto, hay ciertas cuestiones que debemos tener cuenta, para poder adentrarnos al mundo del dibujo digital y para poder desarrollar con destreza esta práctica. Es por ello, que es necesario saber, desde el comienzo, que las bases primordiales de esta disciplina están en la práctica del dibujo tradicional, debemos comenzar a practicar con los medios y lenguajes tradicionales, desde el principio; esto nos proporcionará una seguridad y creatividad plena, en las producciones futuras, realizadas con medios tecnológicos.

Cuando comencé a planificar la clase taller, lo primero que pensé fue en la definición del dibujo y como hacerles llegar esa definición a cada uno, y para que cada uno, en su proceso, logre su propia definición, ya que considero que todos tenemos una experiencia diferente en el hacer dibujo. También siento que el dibujo es espiritual y por lo tanto gestual, yo lo considero así, y me gustaría demostrarles por qué. No me pasa exactamente lo mismo con la pintura o cualquier



otra expresión plástica artística que realicé.

Así llegué entonces a planificar la idea de nutrirnos en el dibujo, el gesto y la meditación dinámica desde un abordaje personal, íntimo y discreto, todo esto en el desarrollo de una clase.

Para poder ver, debes aprender a ver y llegar a conocer lo que nos

rodea, y así, conociendo, podrás ver o sentir tu propio ser. Es el primer concepto y objetivo de esta clase taller; vivir el dibujo a través de las experiencias de cada uno y enfocarnos en esas experiencias para llegar a sentir el acto de dibujar de una manera placentera e intrigante.

La premisa es encontrar algunas respuestas en las imágenes, tanto las abstractas como las figurativas, para poder entender y disfrutar de las imágenes que crearemos.

Tomar solo conciencia del dibujo como expresión gráfica, simbólica y narrativa de nuestro ser, de lo que somos. Intentar conocernos a través de él. Darle la posibilidad de libertad a nuestra expresión.

En la práctica de la clase taller se intentará encontrar en el dibujo la armonía y seguridad en expresarlo. Dibujar para aprender a meditar y meditar para crear el arte del dibujo.

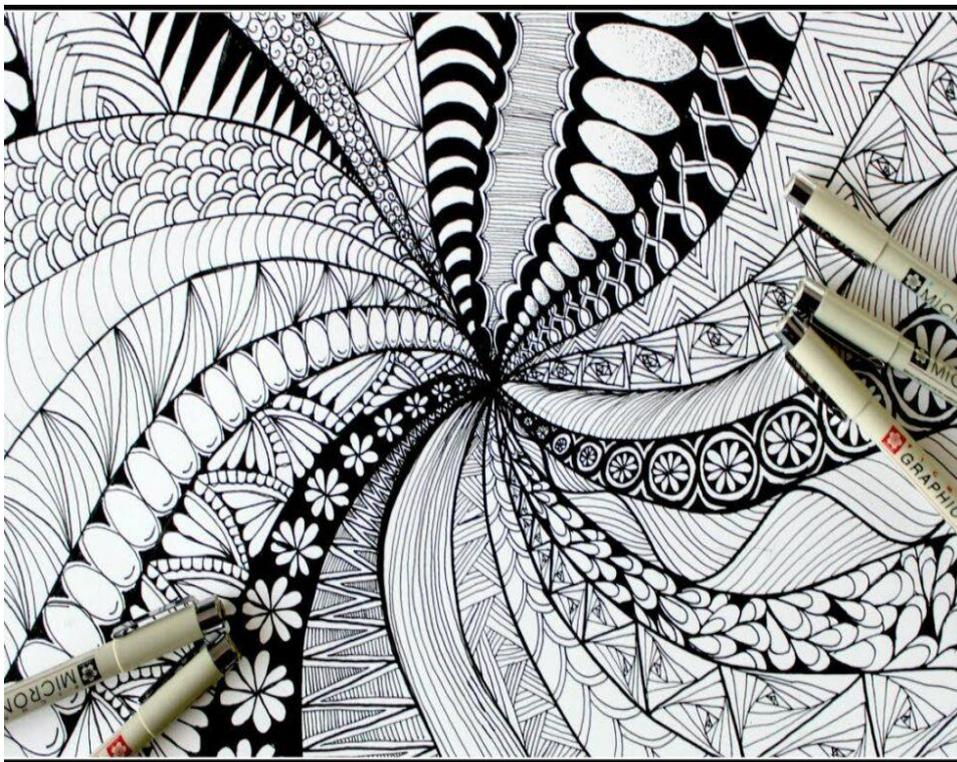
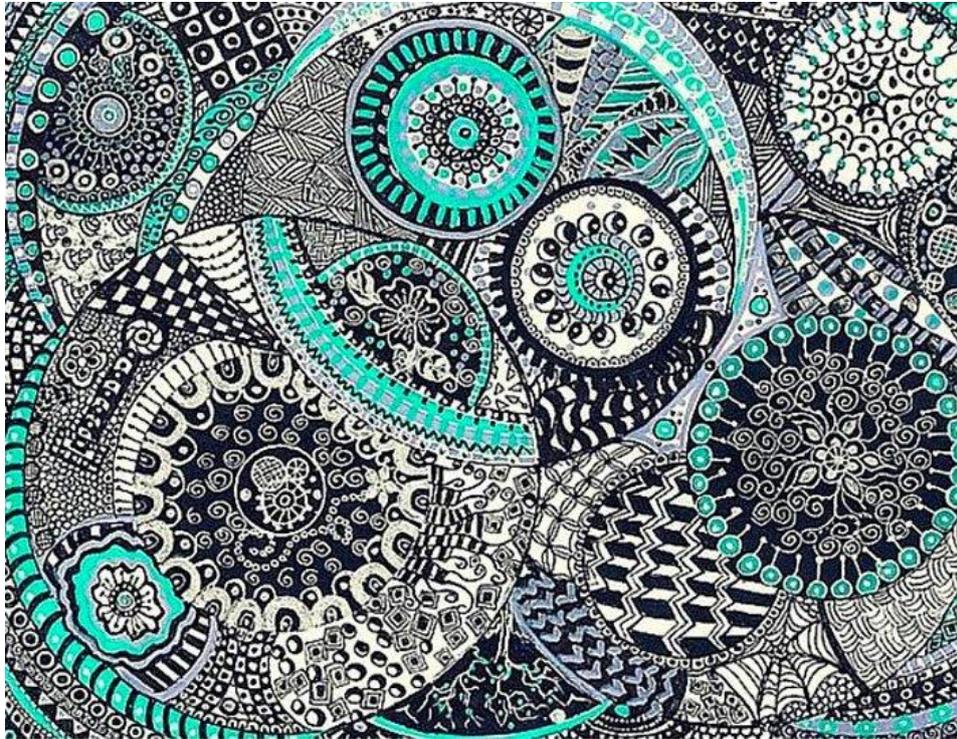


Exploraremos el método Zentangle

El Zentangle es un método de dibujo que utiliza de manera repetitiva todas las formas geométricas y curvilíneas, llamadas patrones o tangles. El objetivo es fomentar la calma y la meditación a través del trazo de patrones estructurados que conforman bellas imágenes.

John Berger dijo:

"Un dibujo es esencialmente una obra privada, que solo guarda relación con las propias necesidades del artista...el espectador, frente a un dibujo, se identifica con el artista, y utiliza las imágenes para adquirir la experiencia consciente de ver como si fuera a través de los ojos de este"



Esta clase taller está dirigida a los estudiantes ingresantes de la carrera Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial, con un fin introductorio para lograr descubrir en el dibujo desde lo gestual hasta esencial, para encarar los contenidos del programa anual de la cátedra Dibujo 1 de una manera más segura, libre y relajada. La clase será teórica y práctica y es una introducción a las temáticas mencionadas más abajo; abordará el dibujo figurativo y abstracto, utilizando métodos de relajación, meditación dinámica, concentración, observación y creación; experimentando con nuevas y propias técnicas del dibujo.

Tanto principiantes como expertos podrán realizar el taller sin distinciones algunas. Los beneficios que te puede brindar este taller y la práctica del dibujo.

- Los beneficios se dan tanto en el plano mental, emocional y espiritual; como en el plano físico motor y visual.
- Te ayuda a conectar y concentrarte en las imágenes de manera más profunda.
- Aumenta la conciencia y la creatividad, lo que te ayudará a sentirte más seguro en tu trazo lineal.
- Reduce el estrés y la ansiedad.
- Otorga calma y confianza en el proceso natural de dibujar permitiendo confianza en nuestras creaciones.
- Incrementa la destreza manual y refuerza la conexión entre tus actividades motoras y tu sistema visual.
- Aumenta las posibilidades técnicas, dando mayor espontaneidad a las creaciones.
- Facilita que nuestro lenguaje expresivo se conecte con nuestro ser, tanto en la práctica del dibujo como en las meditaciones.
- Nos permite concentrarnos en una sola cosa y alejarnos de nuestros propios pensamientos.
- Aprenderás a comunicarte de forma diferente y a mostrar tus sentimientos, gustos y emociones a través del dibujo.

Materiales a utilizar:

Varias hojas para dibujo no mayor a 50 x 50 cm. Pueden ser de aproximadamente 25 x 35 cm. u hojas A4 y/o oficio.

Para dibujar puede ser lápices grises varios, lapiceras BIC de distintos colores, microfibras varias, tinta china, plumines, lápices de colores, etc. Digamos que no hace falta traer todos esos materiales, pero sí con los que me siento cómodo dibujando o los que ya tengas y estés usando a menudo.

Facilita y acompaña:

Nicolás Machado, artista visual, profesor de Dibujo 1 y Lenguaje de la imagen 1 de la carrera Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial, también profesor de Dibujo 2 de la Tecnicatura Universitaria en Producción Artístico Visual, en la Escuela de Bellas Artes Dr. José Figueroa Alcorta, Universidad Provincial de Córdoba; Gestor cultural independiente, Co creador de Casa Taller, espacio de producción y difusión de cultura; Co creador de Plano sutil, yoga, arte y meditación.

HISTORIA Y CREACIÓN MULTIMEDIAL

De la pregunta ¿Qué es arte? a ¿Cuándo hay arte?

La problemática definición de arte

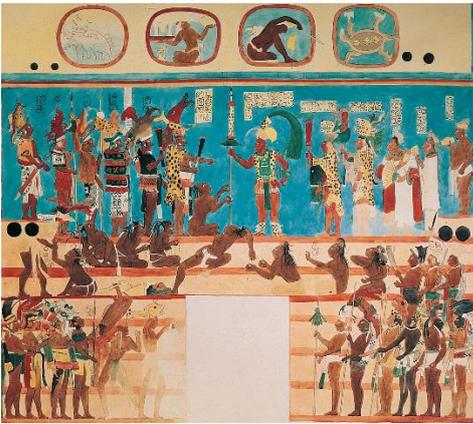
Cuando intentamos definir qué es arte nos topamos con ciertas dificultades para poder expresar bajo una frase sencilla y clara su concepto como una verdad universal y absoluta. En la búsqueda de respuestas podemos encontrar una diversidad de discursos que, a su vez, son complejos cada uno de ellos mismos. Todo lo que se pueda decir respecto a considerar como artístico a un fenómeno- sea objetual o no, material o inmaterial- depende de las concepciones que se tengan en su momento histórico (¿Qué se producía y definía como arte en un momento histórico dentro de una determinada cultura?) y de las revisiones que se realicen posteriores a su propio contexto (¿Qué se dice, desde perspectivas temporalmente posteriores y desde contextos distintos, respecto a dichas producciones?). Es decir, las definiciones sobre lo que es arte, y no es arte, son históricas y situadas. Desde hace más de 50 años las teorías esencialistas sobre el arte han sido refutadas. Las críticas a ellas argumentan que no existen condiciones necesarias y suficientes que puedan determinar y clasificar como artístico a un fenómeno por medio de identificar propiedades intrínsecas al mismo y, por lo tanto, poder formular una definición de arte de una vez y para siempre.

Por otro lado, lo que se pueda decir, teóricamente, respecto a un mismo fenómeno considerado como artístico depende de las perspectivas disciplinares que lo aborden: la filosofía y la teoría del arte, la sociología, la antropología, la historia, la psicología, la lingüística, entre ellas. Aquí cabe preguntarnos, además, sobre quiénes son los sujetos de la enunciación en tanto agentes que determinan la artisticidad de ciertas producciones humanas: ¿artistas?, ¿curadorxs?, ¿críticxs?, ¿teóricxs?, ¿públicos? Se involucran así, en la actualidad, otras cuestiones: ¿Desde qué posición dentro del campo del arte¹ se legitiman y se realizan esas determinaciones? ¿Cómo han ejercido y ejercen poder los discursos hegemónicos de tradición cultural moderna-occidental tanto en las definiciones como en las prácticas?

En consideración de estos asuntos y teniendo en cuenta la diversidad de formas expresivas y producciones humanas, ¿no deberíamos hablar de ‘las artes’ y no de ‘el arte’ e indagar sobre las condiciones, características y síntomas que se nos manifiestan como posibles para poder identificar cuando hay arte?

¹ Campo del arte es uno dentro de los campos sociales. Concepto que, desde una perspectiva relacional, desarrolló el sociólogo Pierre Bourdieu; entendiéndolos como “espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias” (Bourdieu, P. “El interés del sociólogo”, Cosas dichas. Buenos Aires, Gedisa, 1988)

¿Esto es arte?



De la unívoca Historia a la pluriversalidad de las historias y la construcción de historicidad.

De manera similar se nos plantean interrogantes respecto a la denominación Historia del Arte. ¿De qué historia hablamos? Los términos Historia, Arte, y su combinación Historia del Arte suponen UNA historia, UN arte, y UNA historia del arte; mientras esconden, detrás de una concepción universalista, una totalización de la narrativa eurocéntrica y de la cultura occidental que se impone frente a otros datos, hechos, e interpretaciones distintas.

Desde la modernidad, se ha entendido la Historia como una ciencia que estudia hechos, objetos, fenómenos, acontecimientos y prácticas, en tanto datos objetivos y reales del pasado provistos por fuentes primarias o secundarias. Al interpretarlos y relacionarlos, con pretensión de objetividad, se puede construir un relato explicativo que se ubica en una línea de tiempo estructurada en periodos históricos sucesivos (Prehistoria, Edad Antigua, Media, Moderna, Contemporánea) y que, a su vez, se distinguen entre sí por una serie de cambios suficientemente significativos. Todo ello bajo una concepción evolucionista más o menos coincidente con la institución de la Historia como disciplina científica. Sin embargo, en tanto es una forma de conocimiento depende de las perspectivas epistemológicas e historiográficas con las que se hayan tratado o traten esos seleccionados objetos de estudio, y las relaciones que se establezcan entre ellos.

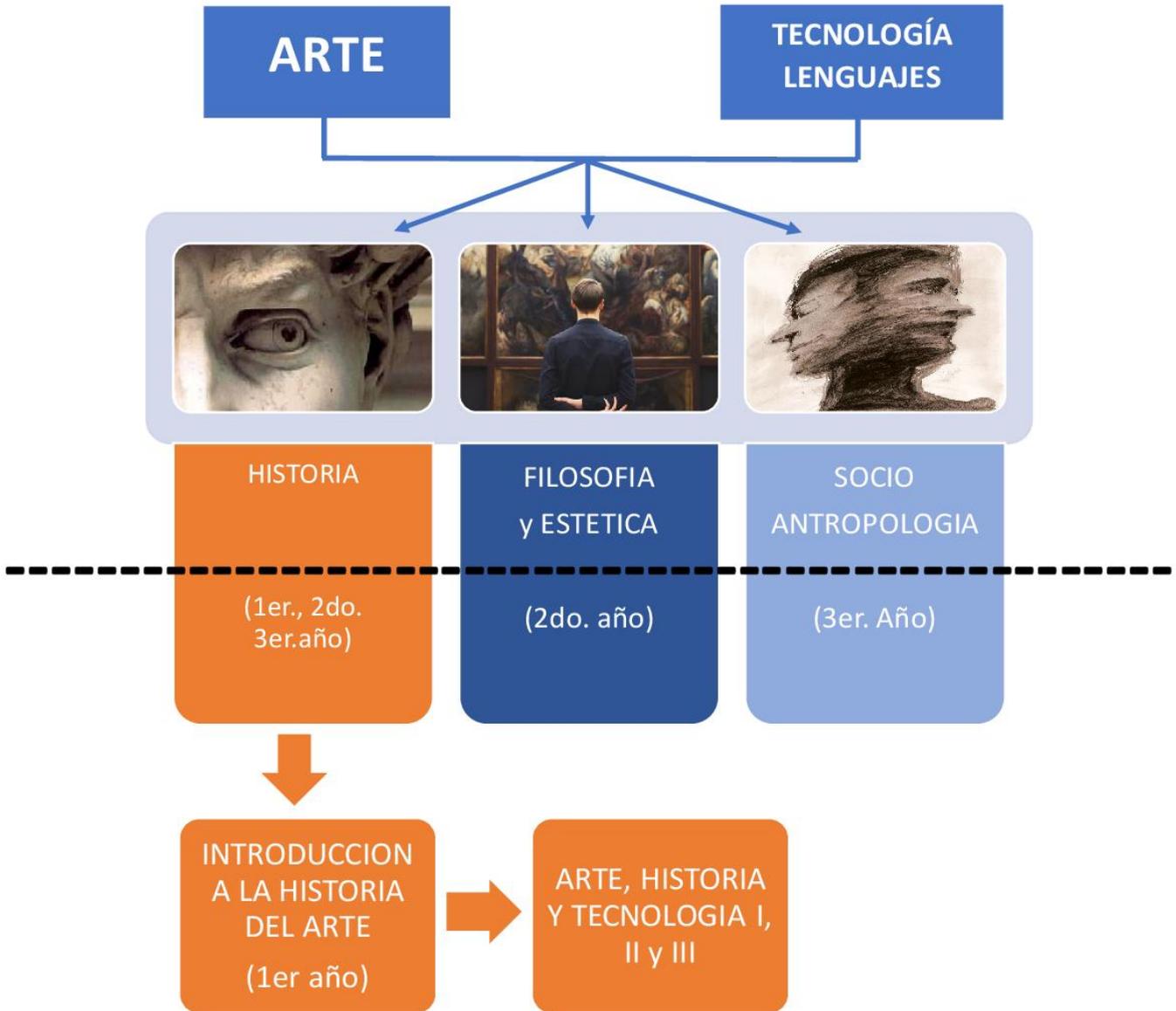
En la actualidad, nuevas concepciones del tiempo, con sus diferentes representaciones gráficas (cíclica, en flujos, en espiral, multidimensional, etc.), incluyen la asunción de la existencia simultánea de temporalidades diferentes (con mediciones, ritmos y experiencias del tiempo distintas) y la atención tanto a continuidades, a discontinuidades como a potencialidades. Además, autores contemporáneos consideran la Historia como la investigación no sólo de hechos de un pasado lejano sino también de un pasado reciente e, incluso, la construcción de una historia del presente; así como la afirmación que para los mismos datos ‘objetivos’ existen o pueden construirse interpretaciones y narrativas distintas. A la cuestión temporal, se articula la de la dimensión espacial y los recortes en los que se enfoquen dichos estudios (locales, nacionales, regionales, globales) así como la de la especificidad del campo al que pertenezcan o se determinen como pertenecientes los objetos con lo que se trate - por ejemplo, del arte o las artes- y las temáticas propuestas (aún en relación con otros campos y en temáticas transversales; que incorporan, además, puntos de vista de otras disciplinas).

En consecuencia, podemos hablar de ‘historias’ y no ya de Historia como un relato unívoco y absoluto y que ha permitido, también, lo que se llama “revisiónismo histórico” y, como se ha dicho anteriormente, dependen del fundamento teórico en el que se basen (teoría crítica, postcolonial o decolonial, queer, etc.).

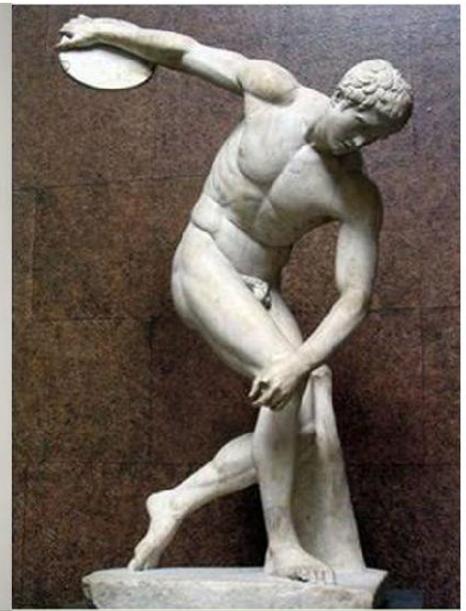
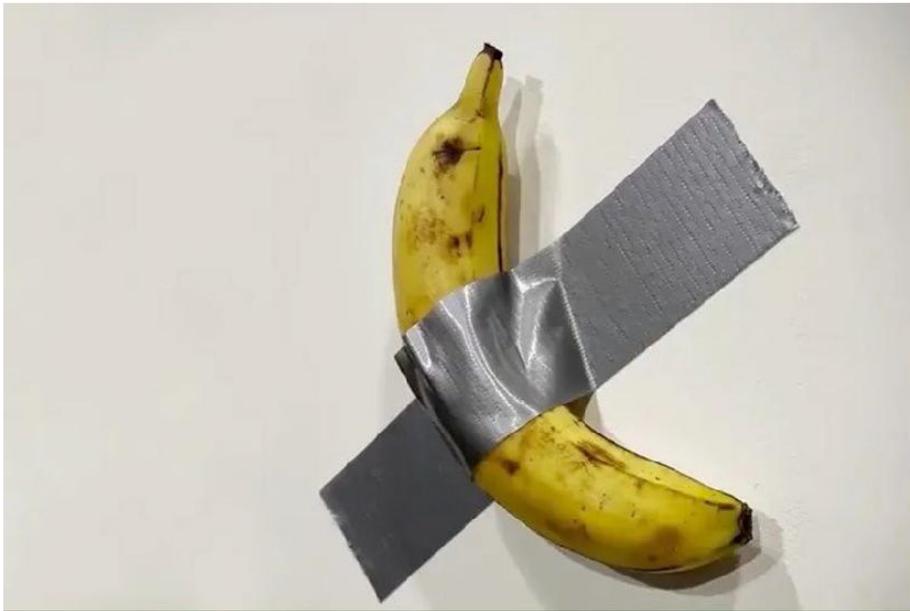
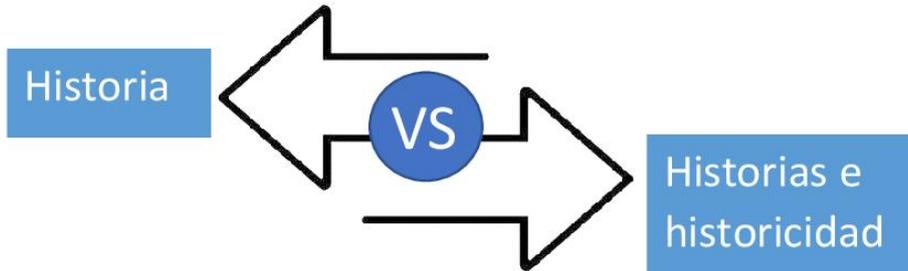
En este sentido, para el caso de las sociedades humanas, podríamos tener en cuenta lo que propone Francois Hartog (2007)² en cuanto a hacer historia. Un régimen de historicidad sería un instrumento heurístico que permitiría “engranar pasado, presente y futuro o de componer una mixtura de tres categorías (...)” y que en tanto régimen es una organización “alrededor de las nociones de más o de menos, de grado, mezcla, compuesto y equilibrio siempre provisional o inestable” (p.15). Con respecto a la palabra ‘historicidad’ pregunta el autor si teniendo esta palabra una larga historia filosófica “¿Hay un uso historiador posible de la noción y es legítimo hablar de historicidad ante la formulación del concepto moderno de historia, entre el fin del siglo XVIII y el principio del XIX?” Y responde “Sí, según yo, si por historicidad se acepta entender esta experiencia primera de extrañamiento de distancia de sí a sí que, justamente, las categorías de pasado, presente y futuro permiten aprehender y decir, ordenando y dándole sentido”. Además, un régimen de historicidad “(...) no es una realidad dada. Ni directamente observable ni consignado en los almanaques de los contemporáneos, es construido por el historiador. No debe ser asimilado más a las instancias de antes: un régimen que viene a suceder mecánicamente a otro, que se le hace descender del cielo o subir de la tierra. No coincide con las épocas (...) y no se calca nunca sobre esas grandes entidades inciertas y vagas que son las civilizaciones” (p.16), agregando que “Como esquema, está en condiciones de volver más inteligibles las experiencias del tiempo, nada lo confina únicamente al mundo europeo u occidental.” (p.17), lo que significa una comprensión de las diversidades culturales.

En resumen, la Historia del Arte puede ser encarada y desplazada hacia una problematización en y desde el presente (o mejor dicho ‘los presentes’) sobre las artes en las historias.

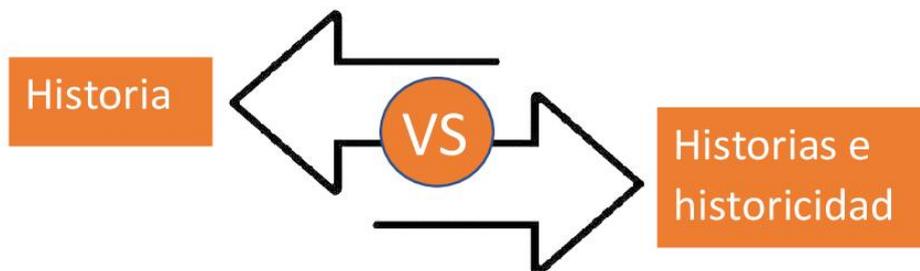
² Hartog, F., *Regímenes de historicidad: Presentismo y experiencias del tiempo*. Mexico DF, Universidad Iberoamericana, 2007



¿Qué HISTORIA?



¿Esto es ARTE?



MULTIMEDIA

Medios y lenguajes.

Artes sonoras, visuales, audiovisuales, de acción, multimediales.

Técnicas y tecnologías.

Tecnopoéticas.

Multimedia, hipermedia, transmedia.

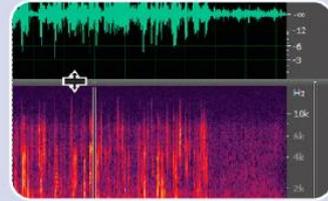
Materialidad/inmaterialidad.



Historia



Lenguaje
de la
imagen



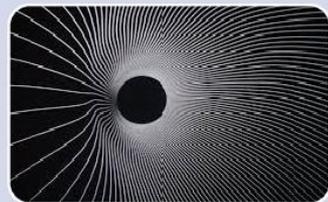
Laboratorio
de sonido



Laboratorio
de imagen
digital



Laboratorio
de recursos
tecnológicos



Proyecto
multimedia

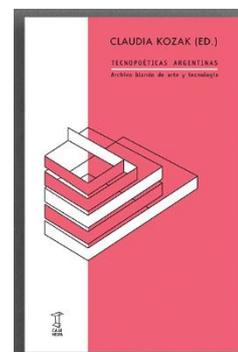
TECNOPOÉTICAS ARGENTINAS

ARCHIVO BLANDO DE ARTE Y TECNOLOGIA



Claudia Kozak (ed.)

Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología
- 1ra ed. - Buenos Aires: Caja Negra, 2012.



<< **MULTIMEDIA**>> Si bien existen múltiples versiones sobre el origen y la historia de este término, todas ellas coinciden en que refiere a la utilización conjunta y simultánea de diversos medios o soportes (como imágenes, sonidos, video o texto), haciendo especial énfasis en la codificación única que posibilita el medio digital. El código binario permite reducir potencialmente todos los soportes (y fenómenos analógicos) a una materia común de ceros y unos, abriendo el campo de la experimentación a cruces antes impensables. Aunque la idea de esta fusión de medios es previa a la era de las computadoras, con lo cual lo multimedial se presenta también en otros contextos, el multimedia (en el sentido de multimedia digital) tuvo que esperar el desarrollo de placas de audio y video sofisticadas, de algoritmos de codificación y compresión de datos, así como el desarrollo de memorias de alta capacidad para materializarse realmente. La llegada del CD-ROM a mediados de los ochenta permitió finalmente su aparición. Para su divulgación y expansión hizo falta normalizar los estándares y adaptar los sistemas operativos, por lo que el multimedia no se desarrolló en el mundo de la PC hasta la llegada de Windows 3.1 en 1992.

En la Argentina las primeras obras de multimedia digital son de los noventa, pero ya en 1986 Ladislao Pablo Györi realizó un poema digital con un programa de diseño y modelización llamado Psion VU-3D con el que armó una secuencia de imágenes 3D de la palabra Madí tomada de un fotomontaje de Grete Stern [fotografía experimental). La computadora usada por Györi era una Timex Sinclair 2068, con 48kb de RAM. La pieza se completaba con la reproducción de una grabación del poema "Golsése y no termina el mundo" de Gyula Kosice, hecha con sintetizador de voz digital. Aunque sonido e imagen no estuvieran codificados en un único archivo, el multimedia digital aparecía ya "en potencia". Hacia 1992 Jorge Castro, artista cordobés iniciado en el campo de la performance, luego reconocido en el del videoarte y en general en el de las artes electrónicas, comienza a realizar obra multimedia. Y en 1994 Fabio Doctorovich realizó su primer poema digital multimedia titulado Rotaciones. Allí se combinaba imagen, movimiento y sonido, utilizando el programa Corel 3D, que permitía generar los cuadros de la animación y acoplarlos -en un único archivo .avi-, al sonido ya grabado. A partir de 1996 se registran ya varios ejemplos de obras de multimedia digital como el CD-ROM El medio es el diseño, realizado por Jorge La Ferla y su equipo de cátedra en 1996/ 1997 utilizando Macro media Director; la pieza animada La Piedra de Fernando Azotegui que el sitio web arte Una -gestionado por la artista

Anahí Cáceres- subió on line en 1996, o la versión animada de Palomas y Juicio Final de León Ferrari y Bastián, disponible en el mismo sitio desde 1997. También desde 1996 se difundieron a través del sitio web Fin del mundo obras multimedia de Gustavo Romano, Jorge Haro, Belén Cache y Carlos Trilnick. 4x0 de Romano y Haro, por ejemplo, una pieza multimedia interactiva en la que al paso del cursor los loops de video e imagen contenidos en cada uno de los cuartos de un círculo se activan y desactivan en diversas combinaciones, está on line desde 1997. Algunas obras de Gustavo Romano circulaban en CDROM incluso antes de ser subidas a la web. Dentro de los pioneros cabe mencionar también a Willi Peloché, actualmente VJLima, su proyecto autito.com, de 1997, está hoy fuera de línea. El artista lo define como "laboratorio de experimentos audiovisuales sobre redes de comunicación". Asimismo, en diciembre de 1998 aparece el número 0 de la revista Observador daltónico, distribuida en CD-ROM en cuyo editorial se sostiene: "Cada espectador decidirá cuanto tiempo se _queda en una .in1agen o como utilizar el sonido, o de navegar por diferentes espacios aprovechando las posibilidades de romper la linealidad de los discursos tradicionales. Estos nuevos medios entonces constituyen un aporte al pensamiento estético y replantean las relaciones entre arte y tecnología". La exhibición de obras multimedia y la reflexión acerca de sus alcances tuvo por esos años interesantes espacios de encuentro, tales como los Ciclos de Arte Electrónico curados por Graciela Taquini los primeros domingos de cada mes en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires entre 1997 y 2003; o las jornadas de Arte y Medios Digitales en el Centro Cultural de España en Córdoba, impulsadas por Lila Pagola y Laura Benech desde el Centro de Medios, Artes y Diseño de la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, cuya primera edición es de 1999.

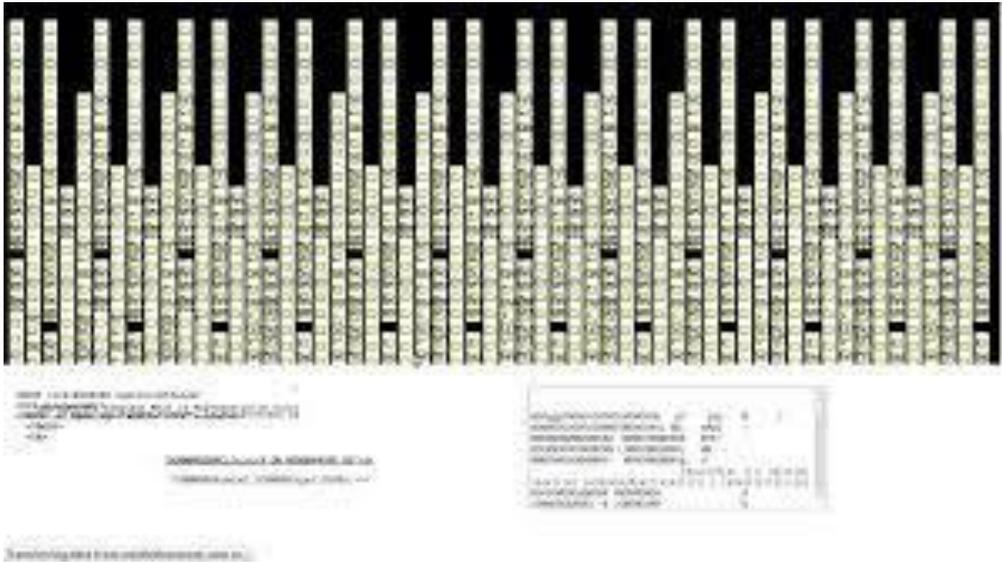
¿Pero qué es lo que define al multimedia digital como un género completamente nuevo y no como un simple cambio de formato de géneros anteriores? En primer lugar, la obra multimedial No tiene las mismas características para su autor que para su lector. El autor, por su lado, escribe un programa y solo puede imaginar el resultado observable de lo que escribe. Si bien obtiene una instancia en su propia máquina, es solo una instancia y no recubre todo el campo de posibilidades virtualmente contenidas en el programa. De la misma manera, el lector, frente al resultado observable, solo puede imaginar el funcionamiento del programa. Por otro lado, si pensamos lo digital como lenguaje, aparece con el multimedia un vocabulario totalmente nuevo cuya sintaxis se articula en la propia interfaz visual. La obra Untitledocument (2005) del argentino Ciro Museres es un ejemplo ilustrativo y a la vez exploratorio de este nuevo vocabulario multimedial. Conjugó de manera no convencional "palabras" del vocabulario como las carpetas amarillas del sistema de gestión de archivos, los botones de maximización, minimización y cierre de ventanas, las pestañas, los popups, los sonidos del sistema operativo, etcétera, para formar una interfaz que invita a clickear, mover, agrandar o cerrar. El lector se encuentra, desde el título, inmerso en una autorreflexión sobre el multimedia digital. CK/IL

(páginas de las 167 a la 169 escrito por Claudia Kozak e Inés Laitano)

<< **TRANSMEDIAL**>> Los desbordes de límites entre lenguajes y medios artísticos, característicos de la desestabilización de la idea misma del arte inaugurada por las vanguardias de comienzos del siglo XX, encuentran en las tecnopoéticas contemporáneas un terreno de exploración potenciada. En él, nociones como "multi", "inter" y transmedialidad funcionan operativamente en relación con ciertas perspectivas tanto de producción como de recepción. La presencia de muchos medios y lenguajes en una misma obra sería así un primer dato básico que se especifica

en relación con el énfasis puesto en algún tipo de relación entre ellos. De esa manera lo multimedial, que en el campo de las tecnologías digitales ha dado lugar al uso corriente del término multimedia, habla de la presencia simultánea de diversos medios sin que se requiera afectación mutua, lo que en la práctica no se daría casi nunca ya que la simple presencia o yuxtaposición de medios, aunque sea en mínima medida, pone en juego alguna relación. De allí que como estrategia de lectura se suele focalizar más en la idea de lo intermedial que permite abrir con gran amplitud el rango de las interacciones entre medios y lenguajes. Como categoría adicional, aparece la noción de transmedialidad que tiene a su vez genealogías y usos diversos. Por una parte, se habla de lo transmedial para hacer alusión a algún tipo de transferencia de elementos entre un medio y otro sin que cada uno de ellos pierda su especificidad; desde esa perspectiva se analiza por ejemplo como un mismo tópico, estética, discurso aparece en medios diversos. Esa perspectiva ha dado lugar a un uso bastante habitual del término asociado a las industrias del entretenimiento en las que el concepto de "transmedia" o de "narrativas transmedia" (transmedia storytelling) designa en particular el diseño de narrativas que se diseminan en diversos "soportes": películas, series de TV, mini relatos para celulares, videojuegos, etcétera. Por fuera de esos usos, sin embargo, existe la posibilidad de recurrir al concepto de lo transmedial para focalizar en modos de afectación recíproca y procesual entre medios, lenguajes y tecnologías que desestabilizan a tal punto sus espacios de origen que darían lugar a una concepción de lo "trans" como transformación y mutación. En tal sentido, para algunos artistas e investigadores -como por ejemplo Valeria Radrigán en Chile, desde la plataforma Translab, Laboratorios Transmediales, Arte y Pensamiento Contemporáneo, el foco estaría puesto más en los procesos de producción que en los productos, algo que ya aparecía en mucho arte conceptual, aunque no se lo caracterizara como "trans". Por otra parte, el uso de términos como "afectación" y "mutación" no es aleatorio, ya que desde esta perspectiva se concibe lo transmedial, políticamente, en relación con la afectación de los cuerpos en un mundo en el que el desarrollo tecnológico nos enfrenta a la incerteza respecto de lo humano. Si bien esta vía ha sido adoptada con frecuencia por quienes se interesan por los cruces entre artes performáticas y tecnología (tecnoescena) también sería aplicable a otras zonas de las tecnopoéticas como el bioarte, el arte relacional, la instalación, entre otros casos. Por último, es posible tomar en cuenta también la tradición de la epistemología de la complejidad que promueve el concepto de transdisciplinariedad con vistas a formular modos de conocimiento que, atravesando las disciplinas, las exceden para operar en el mundo (y transformarlo). En las artes transmediales, entonces, una perspectiva de lectura compleja implicaría que lo "trans" sucede en el atravesamiento continuo, fluido y recíproco entre lenguajes y medios para dar lugar a nuevos conocimientos, sensibilidades y afecciones también transformadores. La dificultad de un abordaje tal radica, con todo, en la inevitable tensión entre formaciones artísticas disciplinares y transdisciplinares no solo relativas a los artistas sino también a los receptores de arte. CK

(páginas 237 y 238 escrito por Claudia Kozak)



Untitled document surge como exploración y conceptualización del mismo medio. Partiendo de la idea “todo en la red significa” y a través de un proceso de apropiación, descomposición y transformación de estos elementos trabajo en torno al espacio de la información, su superposición, interactividad y comunicación. Indagando los códigos que hacen posible estos procesos y la relación de estos contenidos con sus formas. Desarticulando y modificando estos códigos, resignificándolos. Estableciendo una relación con esta tecnología, de modo que la crítica no aparecerá con la ruptura de los códigos, sino de la exploración sistemática del mismo medio.

CONSIDERACIONES SOBRE ARTE MULTIMEDIA

*Texto por Ernesto
Escamilla del estudio
ARSGENERYA sobre arte
contemporáneo.
(febrero 2021)*

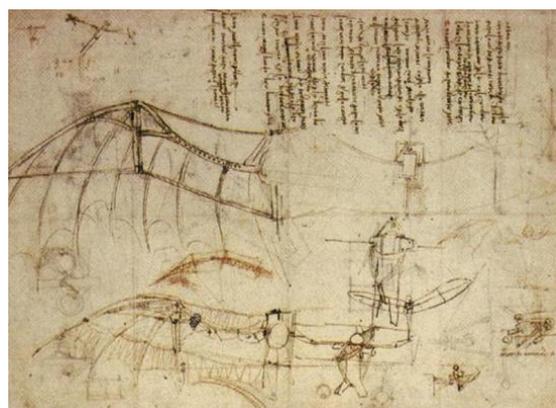
El término ARTE MULTIMEDIA O ARTE MULTIMEDIOS, no es un concepto plenamente usado en la historia del arte contemporáneo, puesto que es un concepto genérico que cada vez se usa más para agrupar a las manifestaciones artísticas que conjugan **ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA**. Sin embargo, sí existe un término ampliamente utilizado en la historia del arte del siglo pasado para referir a este enfoque y fue “New Media Art” ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS porque los formatos que conjugaban ciencia y tecnología eran nuevos para ese entonces, algunos autores incluso lo englobaron como “Arte Alternativo” ó “Arte Experimental”, pero en la actualidad ello está agotado. Es por esto que hoy en la segunda década del Siglo XXI se está empleando con mayor frecuencia el término Arte Multimedia, símil a como formal y académicamente en la historia del arte se hace con el Arte Conceptual para encasillar a todas las manifestaciones conceptuales.

Una definición general de ARTE MULTIMEDIA puede ser: Son las diversas expresiones artísticas que conjugan inseparablemente en su producción y presentación arte, ciencia y tecnología en cualquier temática y medio de representación. Pudiendo ser ello multidisciplinar (conocimiento de diversas disciplinas cada una aportando

desde su ámbito al tema en cuestión), interdisciplinar (es la cooperación de varias disciplinas en un aspecto puntual), o transdisciplinar (atravesando los límites disciplinarios para llegar a un enfoque transversal).

I.- ANTECEDENTES DEL ARTE MULTIMEDIA:

El primer precedente histórico del arte multimedia esta quizás en la época del Renacimiento con los inventos de Leonardo Da Vinci (1452-1519) que si bien no eran considerados por él como obras de arte, sino más bien proyectos de artefactos útiles, tienen el carácter histórico de reflejar la ciencia de la época, sus conocimientos en base al estudio, observación y experimentación; su cualidad estética, intelectual y técnica en su diseño y factura; como lo muestran sus bocetos en códices como el tornillo aéreo, la maquina voladora, la escafandra, el carro blindado, el paracaídas, las alas batientes, la grúa, el alza-columnas, o el odómetro.



Leonardo Da Vinci

Ya en el Siglo XX encontramos los antecedentes directos y un largo desarrollo de las conjugaciones de arte

ciencia y tecnología; en la época del arte moderno con las primeras obras cinéticas que se desarrollaron dentro del Movimiento Constructivista Ruso, como lo hizo Naum Gabo (1890-1977) quien realizó piezas en movimiento o en aparente movimiento (ilusión óptica), utilizando los nuevos materiales industriales de la época, en especial los transparentes como el acetato de celulosa y el plexiglás. Dentro del Movimiento Dadaísta algunas obras ópticas y cinéticas producidas en arte-objeto y arte ensamblado con readymades, como lo hizo Marcel Duchamp (1887-1968) con sus piezas "Rotary Glass Plates" (1920) y "Rotary Demisphere" (1924).

Es en la época del arte posmoderno en la segunda mitad del Siglo XX cuando ocurre un amplio desarrollo de las manifestaciones artísticas multimedia, sin embargo, estas no fueron estilos o movimientos artísticos definidos, sino más bien enfoques, que desarrollaron artistas multidisciplinarios dentro de algunos de los estilos artísticos de la época como *Fluxus*, el arte conceptual de los 60s y 70s, el arte minimalista, así como referentes independientes.

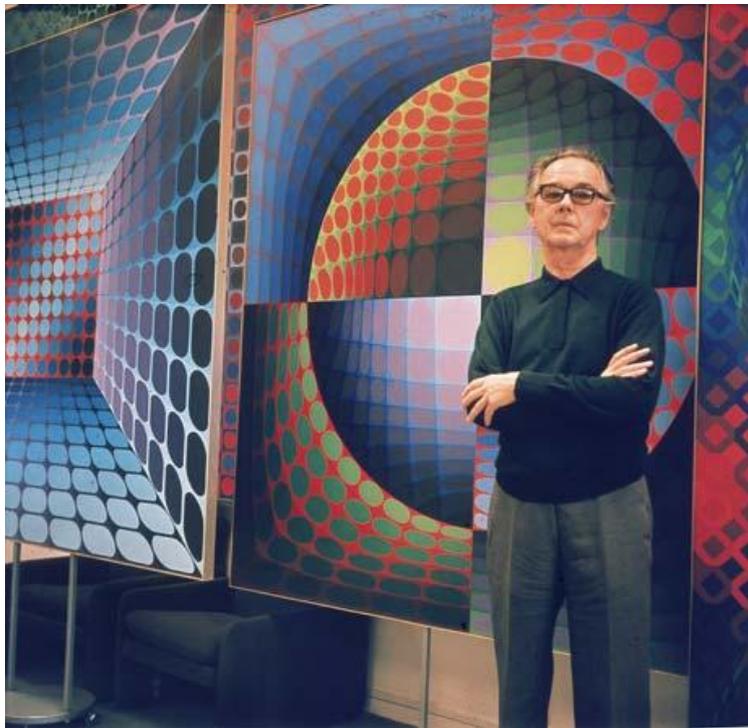
PRINCIPALES ENFOQUES MULTIMEDIA DURANTE LA ÉPOCA POSMODERNA:

ARTE ÓPTICO (Op Art / Optical Art): Es el enfoque artístico donde se aborda el efecto óptico de la imagen como elemento eje, recurriendo a la ilusión óptica que percibe el espectador. El público participa activamente en la percepción de la obra artística al observar, desplazarse y captar efectos estéticos, como la simulación de movimiento de figuras o patrones geométricos. El arte óptico tiene precedentes aislados en la época del arte moderno con algunas obras del dadaísmo, el suprematismo, el futurismo y el constructivismo. Pero es en la época del arte posmoderno en que se desarrolló plenamente, se ha considerado a Víctor Vasarely (1906-1997) como "el padre del Op Art" ya que elaboró estudios y una vasta producción en este enfoque al que llamó "cinétique plastique" (cinética visual). Sin embargo el término "Op Art" se utilizó por primera vez en 1964 en un texto de crítica de arte



Marcel Duchamp

de la Revista Time. Otros artistas referentes de la época posmoderna son: Bridget Riley, Julio Le Parc, Tomasello, Cruz-Díez, Yvaral y Jesús Rafael Soto.



Víctor Vasarely

ARTE CINÉTICO: Refiere a las obras de arte en que se abordan distintas formas del movimiento físico en su formato de representación (esculturas, instalaciones, móviles, etc.). Se ha considerado a Alexander Calder (1898-1976) ingeniero mecánico y artista como el precursor de las manifestaciones cinéticas, que desarrolló tanto en época del arte moderno como del posmoderno, permeando su obra en diferentes estilos como el dadaísmo de Duchamp, el neoplasticismo de Mondrian, el surrealismo de Man Ray y Joan Miró donde incluso conoció a esos referentes. Sus primeras obras cinéticas fueron elaboradas con readymades, figuras alámbricas de pequeño formato y posteriormente esculturas en placa de

acero en gran formato. Fue pionero en abordar el móvil colgante como obras de arte, a las que su amigo Duchamp nombró “móviles”; así mismo elaboró esculturas estáticas pero de aparente movimiento a las que su amigo el artista Jean Arp llamó “stabiles”. Otros referentes con obra cinética son George Warren Rickey, David C. Roy, Martha Boto, Jesús Rafael García Soto, Carlos Cruz Diez y Alejandro Otero.



Alexander Calder

ARTE SONORO: Abarca las obras de arte audiovisual donde el concepto gira entorno al sonido en todas sus modalidades (música, electroacústica, música experimental, etc.) conjugado en distintos formatos como instalaciones sonoras, escultura sonora, o performances sonoras. Entre los artistas referentes destaca el vasto legado de John Cage (1912-1992) compositor musical y artista quien fue pionero de la música experimental y a brindado influencia desde entonces a generaciones de artistas audiovisuales y músicos. Su obra de gran sentido intelectual y filosófico abordó los

distintos fenómenos sonoros en espacio y tiempo, sus fuentes de origen y el silencio mismo (ausencia de sonido); generando tanto composiciones en partituras, grabaciones, intervenciones de instrumentos tradicionales y tecnológicos, así como performances con el público. Artistas referentes del arte sonoro se desarrollaron tanto en los movimientos fluxus, conceptual y minimalista, así como independientemente. Algunos exponentes son La Monte Young, Murray Schafer (quien acuñó el término “soundscapes” paisajes sonoros), el artista y cineasta José Val del Omar (quien desarrolló el concepto PLAT Pictórico-Lumínica-Audio-Táctil), Llorenç Barber, Wolf Vostell, Laurie Anderson, Alvin Lucier, Maurizio Nannucci, Rolf Julius, John Baldessari, Louise Lawler y Max Neuhaus.



John Cage

VIDEO ARTE: Comprende todas las obras de imagen en movimiento, grabadas y reproducidas por cualquier dispositivo tecnológico. Ya sea proyecciones de acetatos, medios de filmación y proyección cinematográfica, televisión, así como sus formatos artísticos en video instalaciones, video esculturas, vídeo-

acción (video performances). Este ámbito tuvo un amplio desarrollo dentro del Movimiento Conceptual y Fluxus; Su principal referente es Nam June Paik (1932-2006) miembro del Movimiento Fluxus, artista multidisciplinario quizás el más sobresaliente de todo el ámbito multimedia durante la época del arte posmoderno. Es considerado “el padre de Video Arte” al ser pionero en utilizar la primera cámara de vídeo portátil para crear arte en video y al haber desarrollado el primer video sintetizador (dispositivo electrónico para la toma y edición de video) junto al ingeniero Shuya Abe. En su vasta obra producida tanto en video arte, video instalaciones, video performances y happenings, abordó la cultura popular, la tecnología de la época (dispositivos electrónicos, TV a color, video grabación, edición y reproducción, etc.), el papel de los medios de comunicación de masas (mass media) y las vanguardias del momento (avant-garde) como el cine expandido (cine experimental de la década de los 70s) y la música experimental junto a John Cage. Entre sus trabajos se encuentran sus “paisajes electrónicos” y sus “anti-films” desprovistos de imágenes. Otros referentes de la época son Wolf Vostell, Dan Graham y Yoko Ono.



Nam June Paik

ARTE LUMÍNICO: No es un movimiento artístico como tal, es el enfoque que comprende diversas manifestaciones donde hay un importante abordaje de la luz como elemento eje, en todos sus formatos, recurriendo principalmente a esculturas e instalaciones lumínicas; así como algunas incipientes instalaciones de arte electrónico; y conjugaciones con videoarte. Diversa obra en este sentido se desarrolló dentro de los movimientos conceptuales y minimalistas de la época. Entre los artistas referentes sobresale James Turrell (1943) miembro del movimiento californiano “Light and Space” en sus obras lumínicas de esculturas, instalaciones e intervención de espacios participa activamente el público en una percepción sensorial del espacio inmersivo creado por el artista. Donde el ojo humano capta el color ante las frecuencias de luz, así como ilusiones ópticas de objetos inexistentes, o profundidad donde no la hay, reflejos, sombras, proyecciones, creados por efectos de la luz y con las percepciones construidas por la mente. Otros artistas lumínicos referentes son Gyula Kosice (cofundador del movimiento Madí), Julio Le Parc (miembro fundador del Groupe de Recherche d’Art Visuel), Dan Flavin (pionero en el uso de luces fluorescentes), Jenny Holzer (pionera en carteles luminosos con leds en gran formato en espacios públicos), Bruce Nauman, Joseph Kosuth, Christian Boltanski, Jenny Holzer.



INCIPIENTE ARTE DIGITAL: En la segunda mitad del siglo XX se desarrollaron las primeras manifestaciones computacionales y su abordaje en el campo artístico, al inventarse y comercializarse las computadoras, los programas computacionales de edición, las cámaras fotográficas y de video digitales. A este enfoque durante la época se le conoció como “arte informático” o “arte computacional” (y posteriormente en sus variantes tanto de programación “software art” como en base al internet “net.art”). Su principal referente es Charles Csuri (1922) considerado “el padre del Arte Digital”, desarrollos gráficos y la primera animación artística en computadora en 1964 con más de 30,000 imágenes con el fin de lograr unas 25 secuencias de movimiento. Otros artistas pioneros de la época fueron: Robert Mallery, Herbert W. Franke David Em, John Landsown, Lawrence Gartel y Friede Nake.

II.- ARTE MULTIMEDIA EN LA ÉPOCA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO:

Como también se ha señalado anteriormente es de recordar que el término ARTE CONTEMPORÁNEO refiere a temporalidad, por lo que comprende la creación artística producida en la actualidad configurada por un concepto

estético e intelectual que refleja rasgos del contexto en que se produce, ya sea en cualquier temática y formato de representación tanto en las artes plásticas, conceptuales, como multimedia.

Actualmente en la época del arte contemporáneo, que comprende desde la década de los 80s del siglo pasado hasta lo que va en la segunda década del Siglo XXI encontramos los siguientes enfoques y referentes del Arte Multimedia:

ARTE MULTIMEDIA MULTIDISCIPLINAR:

Comprende el trabajo de artistas multidisciplinares que conjugan varios formatos multimedia en sus obras (arte electrónico, lumínico, videoarte, digital, bioarte, etc.); presentándose tanto en instalaciones artísticas, performances, intervención de espacios, etc. Se puede ubicar como el principal artista multimedia de la actualidad a Olafur Eliasson (1967) quien produce obra en todos los formatos, enfocando sus temáticas en reflexiones en torno al medio ambiente, sus elementos físicos (agua, aire, luz, color, temperatura), su relación y percepción con el ser humano; así como abordajes de conciencia sobre el cambio climático y la conservación de la naturaleza; como lo son sus diversas obras en torno al derretimiento de glaciares e icebergs. En su trayectoria ha emprendido un destacado activismo social y ambiental por lo que en 2019 fue nombrado Embajador de Buena Voluntad por el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Otros referentes internacionales son Theo Jansen (exponente del arte cinético

contemporáneo, pionero del arte eólico con sus “esculturas caminantes” impulsadas por el viento), Mariko Mori, Pierre Huyghe, Sarah Sze (paisajes multimedia), Cerith Wyn Evans, Jason Rhoades.

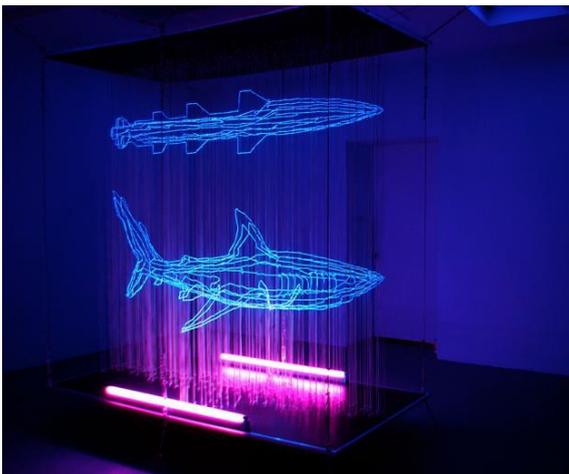


Olafur Eliasson: The weather project, 2003



Pierre Huyghe

ARTE ELECTRÓNICO: Incluye las manifestaciones artísticas basadas en circuitos eléctricos que interactúan entre sí, con el flujo de corriente eléctrica, para lograr una tarea específica diseñada. Y se presenta en múltiples formas, incluidos aparatos y dispositivos electrónicos; así como en variados formatos artísticos como esculturas e instalaciones electrónicas, arte-objeto electrónico, y en donde una especialidad en desarrollo de este enfoque es el Arte Robótico. Entre los referentes del arte electrónico destaca Jim Campbell (1956) ingeniero electrónico por el MIT, es artista pionero en el uso de la tecnología lumínica LED's para desarrollar instalaciones artísticas. En su abordaje reflexiona entorno la información visual que el ser humano procesa y decodifica en su percepción sensorial a través de sus sistemas de circuitos electrónicos, LEDs, píxeles y frames, así como dispositivos analógicos y digitales. Otros referentes del ámbito electrónico son Duvier del Dago Fernández, Rafael Lozano-Hemmer, Amor Muñoz.



Duvier del Dago

VIDEOARTE CONTEMPORÁNEO: En la actualidad el videoarte se ha desarrollado ampliamente a la par de las nuevas tecnologías de producción y reproducción, definidas principalmente en el ámbito digital, conjugaciones con la fotografía conceptual y presentada en video instalaciones artísticas, video performances, realidad virtual, etc. Entre los videoartistas contemporáneos destaca el trabajo de Douglas Gordon (1966) quien fue miembro del movimiento de los “Young British Artists”, ha sido galardonado con diversos premios (Turner, Bienal de Venecia) por sus obras en video arte, donde en sus temáticas aborda aspectos de su biografía, su propio cuerpo y referencias personales haciendo alusiones a la cultura popular, la memoria colectiva y el conocimiento visual compartido; como lo son sus piezas donde se apropia de famosos largometrajes Hollywood que edita o sus propias filmaciones, presentando en los espacios de exhibición video instalaciones que incitan la mente del espectador, despertando la percepción y memoria visual de las personas, configurada por imágenes reales y ficticiales, tramas imaginadas y recolectadas. Otros videoartistas referentes contemporáneos son: Bill Viola, Tony Oursler, Doug Aitken, Pipilotti Rist, Eija-Liisa Ahtila, Kutlug Ataman, Eugènia Balcells, Guy Ben-Ner,

Ursula Biemann, Manon de Boer, Candice Breitz, Chen Chieh-Jen.

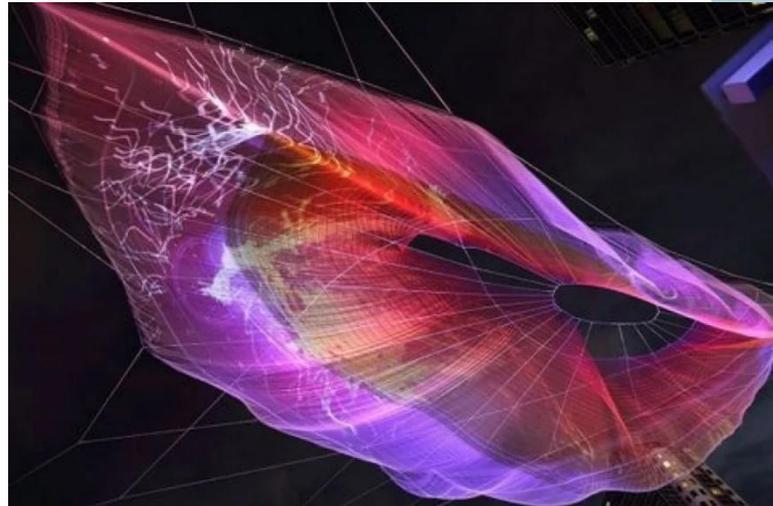
Doug Aitken

ARTE DIGITAL CONTEMPORÁNEO: Hoy es un campo muy vasto que incluye todas las manifestaciones artísticas entorno a la producción de imágenes en el ámbito digital, ya sea en sus programas y aplicaciones, dispositivos tecnológicos, plataformas de reproducción o exhibición; todo ello inmerso en la era del internet. Este enfoque artístico no hay que confundirlo con el diseño gráfico digital (ilustración, publicidad, mapping, etc.) puesto que se trata de obras de arte y no de diseño. El ámbito se encuentra en un acelerado desarrollo a la par del propio avance tecnológico digital y expresado en múltiples formatos, como la realidad



aumentada y la tecnología de vida artificial. Entre los referentes contemporáneos se encuentra la pareja de artistas Eva y Franco Mattes quienes colaboran juntos desde 1995, son considerados entre los pioneros del Net Art. donde las obras están basadas en el mundo del internet; en sus obras materializadas en vídeos e instalaciones abordan cuestiones como los

contenidos, la censura y la privacidad a la que se está expuesto en internet;



como lo son su obra en la que a los inicios de la adquisición de los dominios en internet, crearon un sitio web falso del Vaticano que en un año llegó a tener cuatro millones de visitas. La obra de 1999 en que consiguieron exhibir en la Bienal de Venecia la obra de “Darko Maver” un artista mártir político que nunca existió, y al que le crearon una identidad en internet incluido perfil de Facebook. La pieza en la que entrevistan a moderadores de contenidos en internet, personas anónimas que retiran material ofensivo y los presentan como avatares en una videoinstalación; La retransmisión en directo (live stream) del uso diario del escritorio de la computadora de los artistas. Otros artistas digitales referentes de hoy son Aaron Koblin, Young-Hae Chang Heavy Industries dúo de artistas digitales integrado por Young-Hae Chang (República de Corea) y Marc Voge (Estados Unidos), Rafaël Rozendaal, CAO FEI, Bogosi Sekhukhuni, Kari Altmann.

Aaron Koblin

BIOARTE: Es la conjunción artística basada en enfoques de la biología como

temática eje, donde se abordan aspectos diversos de los seres vivos (flora, fauna) su composición, anatomía, genética, agentes infecciosos, virus, bacterias; las interacciones entre ellos y su entorno. Todo en una conjugación artística, científica y tecnológica. Entre los referentes del Bioarte se encuentran Eduardo Kac (1962) quien ha desarrollado obras usando la biotecnología para intervenir la estructura genética de fauna. En su manifiesto “El Arte Transgénico” (1998) concibe un arte basado en el uso de ingeniería genética para crear organismos vivientes singulares. Entre sus obras desarrolladas: “GFP Bunny” (2000) un conejo vivo fluorescente modificado genéticamente para brillar en la oscuridad; en su obra “Génesis” (1999) inventó un gen artístico aludiendo a la posibilidad actual de programar procesos biológicos y en “Time Capsule” (1997) utilizó su cuerpo como campo de experimentación al implantarse en la piel un microchip digital siendo el primer ser humano portador de un implante de microchip; en 2007 retomó esa obra y activó un webcast y un web scanner para hacer seguimiento telerobótico e interactivo del implante por internet. Su polémica obra a fomentado discursos críticos sobre los aspectos éticos, legales y estéticos del arte, la ciencia y la sociedad en torno al desarrollo de la tecnología genética. Otros referentes del bioarte son Stelarc (abordajes performáticos sobre el cuerpo humano), Joaquín Fargas, Nell Tenhaaf, Suzanne C. Anker, Gilberto Esparza y Edith Medina.



Joaquín Fargas

ARTE ESPACIAL: Refiere a las manifestaciones artísticas entorno al abordaje del espacio exterior, ya sean producidas, exhibidas, o lanzadas. Y comprende cualquier formato y temática relacionada. Es un campo incipiente en el mundo, pero si con algunos precedentes y referentes pioneros como lo son la muestra «La Gravedad de los asuntos» (2014) en el que un grupo de artistas mexicanos entre los que se ubican Nahum, Arcángel Constantini y Gilberto Esparza experimentaron la ingravidez en vuelos de avión de gravedad cero del centro de entrenamiento para cosmonautas ruso, donde generaron diversas obras en la que reflexionaron sobre la gravedad; La obra “Field of the Sky” (2014) de la artista Katie Paterson quien disolvió un meteorito hallado en Argentina, lo volvió a fundir en su forma original en base a un molde y lo envió al espacio en 2015 mediante una nave de carga de la Agencia Espacial Europea, con el fin de que fuera lanzado y encontrado de nuevo a la Tierra. Diversas obras elevadas mediante globos sonda a la estratosfera con documentación fílmica y fotográfica del proceso como “Exbiotánica” (2013) del artista Makoto Azuma quien envió especímenes botánicos y reflexionó sobre su

transformación ante la luz y la temperatura; ó “Soundship” (2016) de la artista Joyce Hinterding quien envió una instalación sonora que fue grabada en el proceso. La obra “Orbital Reflector” (2018) del artista Trevor Paglen una escultura reflectante a los rayos del sol que emularía el nacimiento de una estrella, el artefacto fue enviado en el cohete Falcon 9 de Space X pero no pudo ser desplegado ya en órbita.



Makoto Azuma

Estos son solo algunos enfoques en las primeras décadas del siglo XXI, en un mundo cada vez más tecnologizado, con amplio desarrollo científico en todos los campos del conocimiento, significativos inventos y descubrimientos en todos los rubros; inmenso plenamente en la era digital del internet, donde su avance es acelerado y de repercusión global. Pero el Arte Multimedia es un campo en desarrollo donde todavía falta infinidad de obras, estilos y referentes. En la actualidad del Arte Contemporáneo como es evidente en las principales instituciones museísticas y circuitos comerciales del mundo todavía predominan las manifestaciones neo conceptuales inspiradas, reinterpretativas y referenciales al legado posmoderno del siglo pasado,

¿por qué ocurrirá ello? Hay muchas respuestas, pero eso se abordará en otro momento.



Obra “TV Buddha” (1974) de Nam June

Fuente:
<https://arsgenerya.wordpress.com/2021/02/10/consideraciones-sobre-arte-multimedia/>

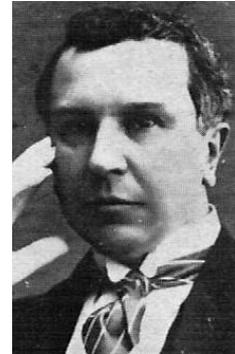
DE LOS CALCOS A LA MULTIMEDIA

En la ESBA Dr. J. Figueroa Alcorta

La Escuela Superior de Bellas Artes Figueroa Alcorta, fue fundada el 3 de junio de 1896 por **Emilio Caraffa**, promotor, primer director y profesor hasta 1915.



El ejercicio de la copia era una práctica recurrente mediante el uso de calcos bidimensionales y tridimensionales. Caraffa le asigna al concepto de "original" un importante peso como parámetro valorativo en la formación del estudiante. Sin dejar de lado la tradición "copista". Con el avance del siglo XX y acompañando lo que ocurría en todo el mundo, el uso de calcos como medio formativo comienza a declinar ante el concepto de "pintura al aire libre", produciendo una tensión entre la copia y la creación. Para ampliar información y conocer la historia de nuestra institución y su importancia, sugerimos leer *"Copiar – Crear". Emilio Caraffa y los procesos en la enseñanza de las Bellas Artes. El caso de la Academia cordobesa*, del profesor Tomás Ezequiel Bondone.



La academia se consolida socio culturalmente y sufre varias transformaciones hasta el actual proceso de normalización a la vida universitaria. Estas transformaciones abren paso a las nuevas necesidades del estudio de las artes y da la oportunidad de creación de nuevas carreras, impulsadas estas, por los docentes de la casa de estudios. Entre estas nuevas carreras, la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial se inicia como oferta en el año 2020 en contexto de pandemia, con el esfuerzo y la dedicación de docentes, alumnos y equipos de gestión involucrados tanto en el desarrollo del plan de estudios como de la puesta en marcha del mismo.

La TUCM es una oferta educativa universitaria única en su tipo, nacida en Córdoba desde el seno de la Escuela Provincial de Bellas Artes de la Facultad de Arte y Diseño de Universidad Provincial de Córdoba y de carácter gratuito y estatal, diferenciándose de ofertas similares en el territorio nacional que son de carácter privado y pago.



MULTIMEDIA EN CORDOBA

En nuestro país y en Córdoba, los referentes del arte multimedial vienen trabajando desde la década del 90, y quizás desde antes. Pensemos por un momento en la época: la red internet tal como la conocemos hoy no existía, pocas personas tenían acceso a la misma, los intereses de estos jóvenes artistas por las nuevas tecnologías y los nuevos lenguajes se configuraban en torno a esfuerzos constantes de búsqueda y experimentación, debieron pasar muchos años para que se formalizara como estudio académico. En nuestra casa de estudio contamos con artistas – docentes que se formaron en este periodo y que dieron forma a esta carrera impulsados por la necesidad de compartir y sistematizar lo que sabían. También se incorporaron nuevos y jóvenes artistas – docentes con ansias de aportar nuevos saberes.

En este apartado les compartimos algunas obras de sus futuros profesores y de alumnos de la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial.

DANZANDO FILMS y IN THE LOOP

25 de noviembre 2022, primera muestra de la Tecnicatura Universitaria en Creación Multimedial.



Integrado por alumnxs de 2 año presentan los trabajos finales de Laboratorio de la Imagen 2 a cargo de la profesora Laura Colombo.

Obra DANZANDO FILMS: Neliana Di toffino / Braian Dupraz / Mariano Sánchez

Video Monocanal en loop.

Rotoscopia y montaje de escenarios múltiples a partir de los films Planeta Salvaje de Rene de Laloux René, Zama Lucrecia Martel, Aquiles y la Tortuga de Takeshi Kitano y Koyaanisqatsi de Godfrey Reggio.

Obra IN THE LOOP: Fabricio Cejas / Yankel Dickerman / Juan Pablo Flores Allende / Nina Romeo / Federico Soto

Video 5 canales en loop en monitores. En esta instalación se utilizaron equipos informáticos obsoletos recuperados.

25 de noviembre 2022, primera muestra de la
Tecnatura Universitaria en Creación Multimedial.

Integrada por jóvenes artistas que conforman nuestra 1ra Cohorte de egresades, lxs estudiantes presentaron de manera individual sus proyectos de finalización de la carrera en un trabajo integrado entre las cátedras de Taller de Producción Artístico Multimedial a cargo de los profesores Andrés Belfanti, Jorge Castro y Curaduría y Arte Multimedial a cargo de Gabriela Barrionuevo.



Obras y artistas

Sonia Heck:

Desbordes / proyección + micro performance. objetos físicos

Jimena Domínguez:

Alfonsina / Video. Cerámica escultórica física + Escultura digital 3D animada

Valentín Gigena:

Sonido, algo se mueve, algo se mueve... / Interfaces

Horacio Alanís:

SPIRITs /Obra Digital Interactiva. Ejecutable (.exe) en 16:9

Augusto Lorenzatto:

Δx / Instalación Audiovisual

Evangelina Estévez:

PARS INTIMA / Performance y sensores de sonido

Para acceder al catálogo y los textos sigue este enlace:

<https://upc.edu.ar/wp-content/uploads/2022/11/Muestra-Multimedial-2022-PuraEspuma.pdf>

ANDRÉS MAXIMILIANO BELFANTI



Nació en 1985 en Villa María, Córdoba. Es docente, artista electrónico y Licenciado en Composición Musical con Orientación en Música Popular (UNVM). Integra el duo “Una Máquina Imposible” junto a la cellista Renata Bonamici, y forma parte de “Colectivo mod~”

Para conocer más sobre este artista

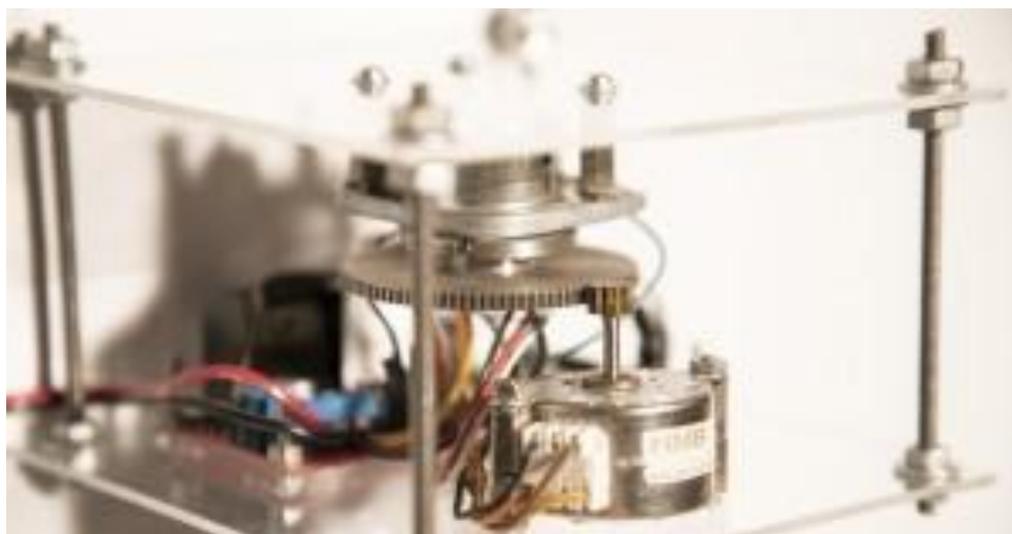
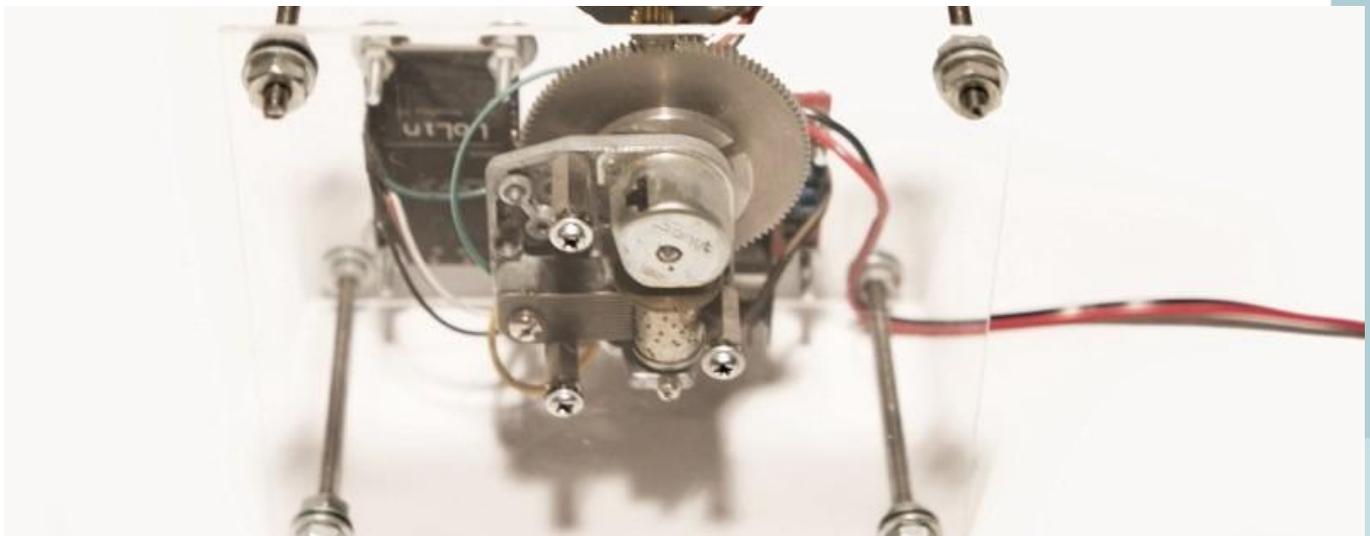
sigue estos enlaces:

<http://andresbelfanti.com/>

<https://colectivomod.com/>

Beacon

Objeto interactivo, compuesto de un sistema electrónico con conexión wifi, que escanea todas las conexiones inalámbricas en las inmediaciones en busca de señales específicas. Cuando el sistema detecta paquetes perdidos o rotos, mueve un paso el engranaje de la caja musical.



FEDERICO RAGESSI

Improvisador, compositor y docente que desde 2009 forma parte de distintos proyectos artísticos relacionados con la creación colectiva vinculando danza, teatro, cine, arte sonoro y artes digitales

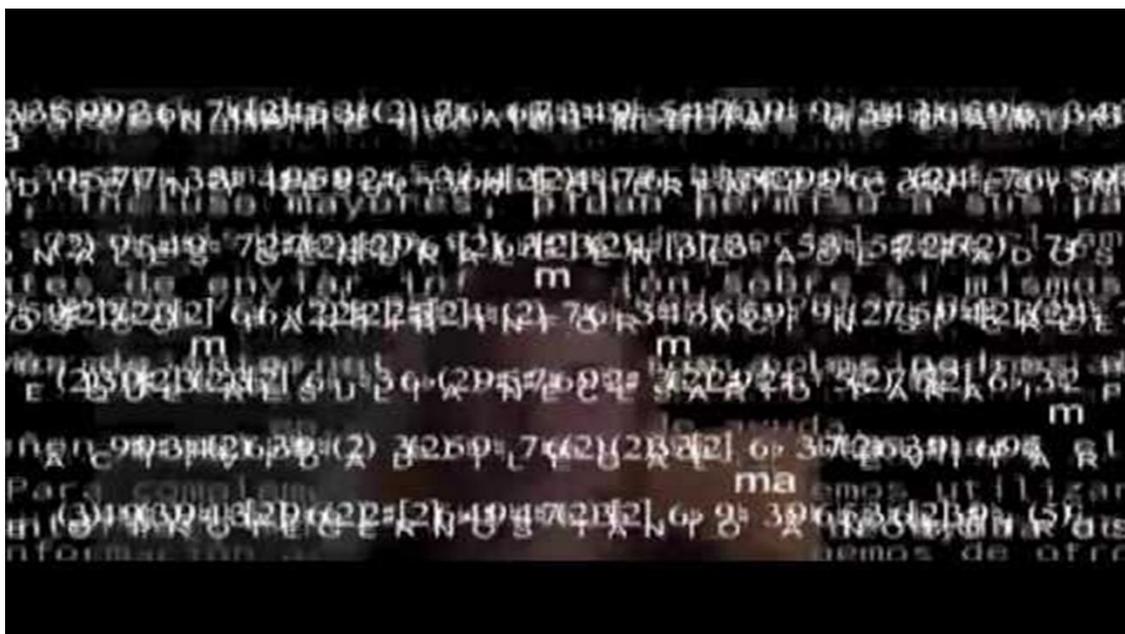
Para conocer más sobre este artista sigue este enlace:

<https://sites.google.com/view/federico-ragessi-ffrm/home>



La frecuencia de lo irrepitable

Obra audiovisual que explora las cotidianidades sonoras y visuales que habitamos en las redes. Compuesta para gran Ensemble, múltiples fuentes de video y coro de habladores y susurradores.



Accede a la obra aquí: <https://youtu.be/fx864V5EWa8>



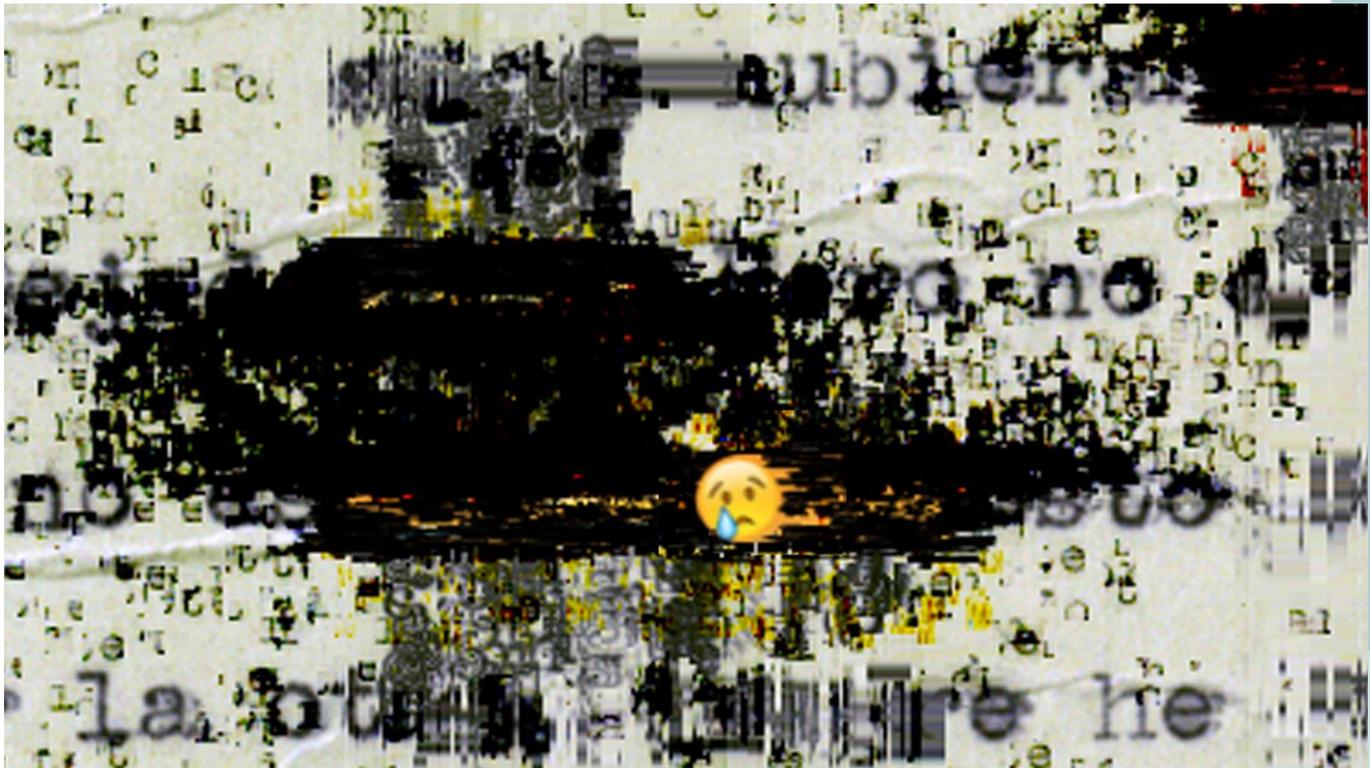
Artista multimedia, compositor, programador y geek. Argentino, radicado en Córdoba. Enfoca su actividad hacia los nuevos medios y la comunicación interactiva, desde la utilización de variadas interfaces físicas y la programación de algoritmos.

Para conocer más sobre este artista sigue este enlace:

<https://yamilburguener.com.ar/category/obras/>

TERMI-TASK - Net Art – 2016

La pieza pone en contrapunto dos maneras de comunicación: los emoticones y la escritura tradicional. Aquí se busca un contraste inevitable entre la estandarización de los sentimientos de los emojis, y las florituras excesivas de textos posiblemente ya de otros tiempos.



Accede a la obra aquí:

<https://yamilburguener.com.ar/termi-task/>



Los trabajos de Jorge Castro funcionan como dispositivos de traducción tecnológica. Conectan naturaleza y espiritualidad, mito e historia, valores plásticos y realidad social, cotidianidad y memoria, con una ductilidad tal, que nos permiten navegar a través de nuestro mundo como si fuéramos los espectadores de una película integral. Desde el punto de vista estético, se basan en múltiples manipulaciones visuales y sonoras, en las falencias de las

tecnologías perimidas, en el ruido electrónico y las posibilidades de lo digital. Algunos son el resultado de exploraciones en vivo; otros, surgen de operaciones sobre espacios físicos, de apropiaciones de objetos, de libros, filmes y pretéritas simbologías.

(fragmento de Rodrigo Alonso)

Para conocer más sobre este artista sigue este enlace: <http://jorgecastro.ar>

Instalación Mapping

Teatro Odeon - Bogota - Colombia – 2011 - Art Bogota - Plataforma Medialab. Artista - Jorge Castro - Productor Ejecutivo - Andrés García La Rota.





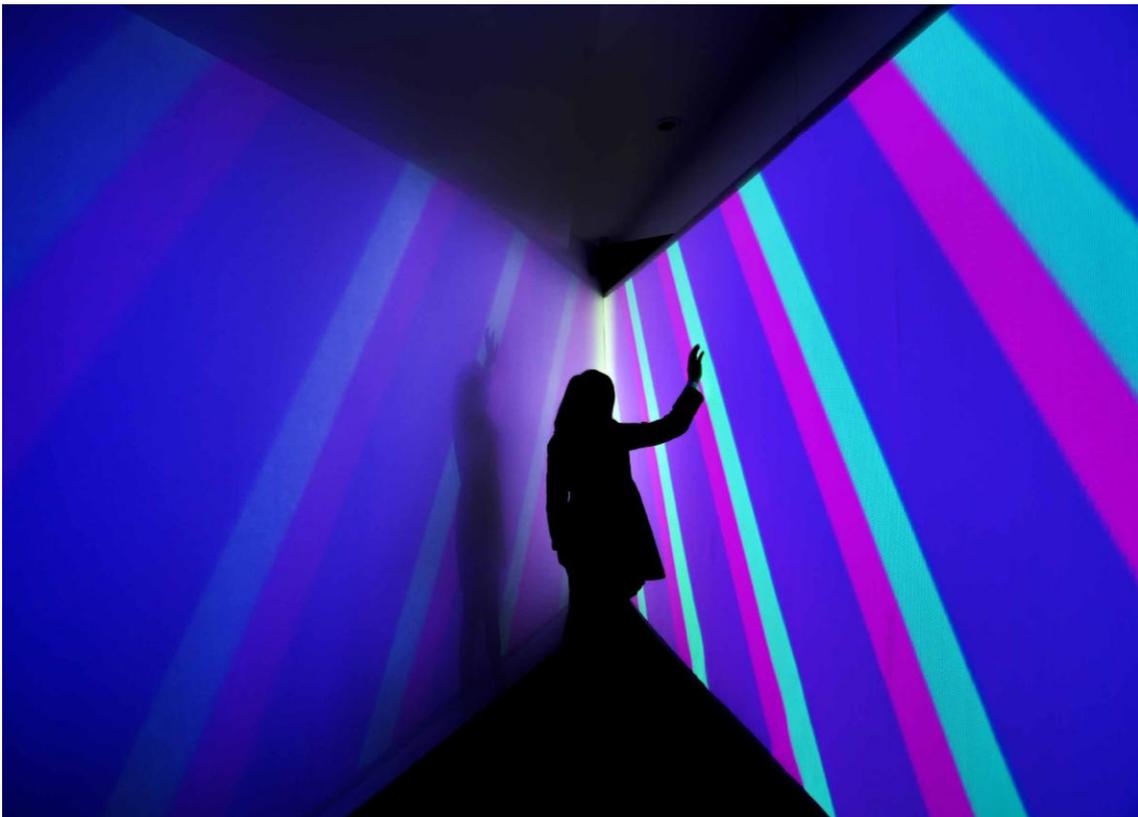
Videoartista, Licenciada en Cine y Tv. y Especialista en Video y Tecnologías Digitales Online/Offline (UNC, UNESCO y Escuela Superior de Diseño, ESDi / Media Centre d'Arti Disseny, MECAD). Actualmente es curadora del proyecto +20 ARTES y TECNOLOGÍAS DIGITALES EN CÓRDOBA de la Secretaría de Políticas Universitarias - Ministerio de Educación de la Nación.

Para conocer más sobre esta artista sigue este enlace:

<https://lauracolombo.ar>

Perspective corner – 2019

Videoinstalación que utiliza el cuerpo como interfaz, una proyección traslúcida de amplias dimensiones que se une a la arquitectura de la habitación.



GABRIELA BARRIONUEVO



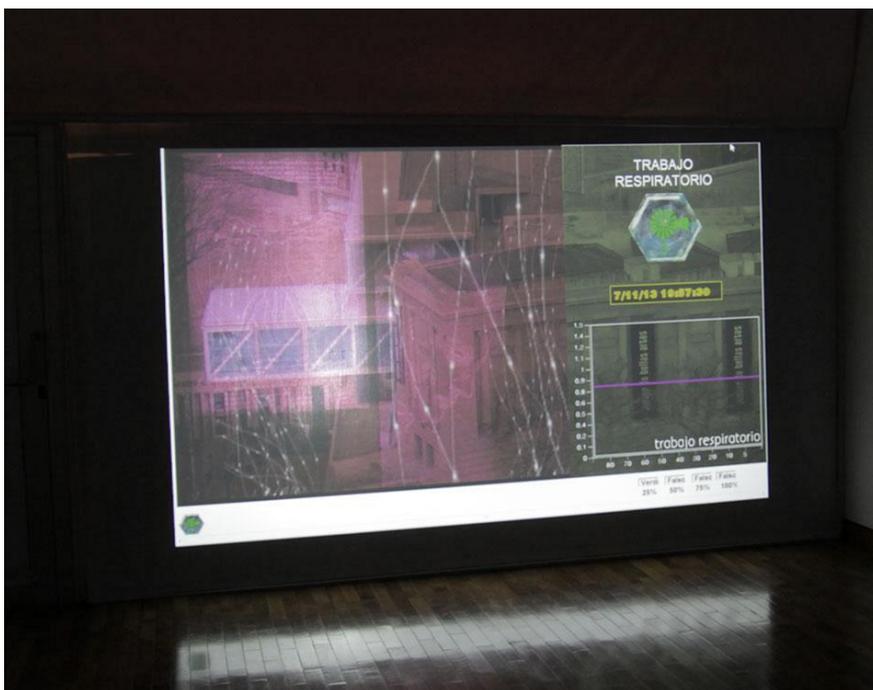
Artista multimedia, dibujante, grabadora y profesora en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. Egresada de la Escuela Superior de Bellas Artes Dr. Figueroa Alcorta. Amplió su formación en diferentes campos como el del video arte, la video documentación, la multimedia, el arte interactivo y el net.art. Fue curadora de la plataforma digital en 2021 de FACba Actualmente

coordina el proyecto N&TDM junto a Fabián Arias abocado a las artes multimediales y la tecnología NFT.

Para conocer más sobre esta artista sigue este enlace: <http://gabrielabarrionuevo.com.ar>

TELE- ESPIO

Máquina de monitoreo en tiempo real de los signos vitales del Museo Caraffa. El proyecto concibe



al Museo como un ser vivo. Mediante una interface humana pensada como un panel de control y sensores distribuidos en todo el edificio.

Artes visuales e interacción: Gabriela Barrionuevo / Betina Polliotto. Soporte técnico: Miguel Ángel Pesce (RETYS) / Gabriel Eligio Domenech (GEDING)

LUCIANA BERTOLONI



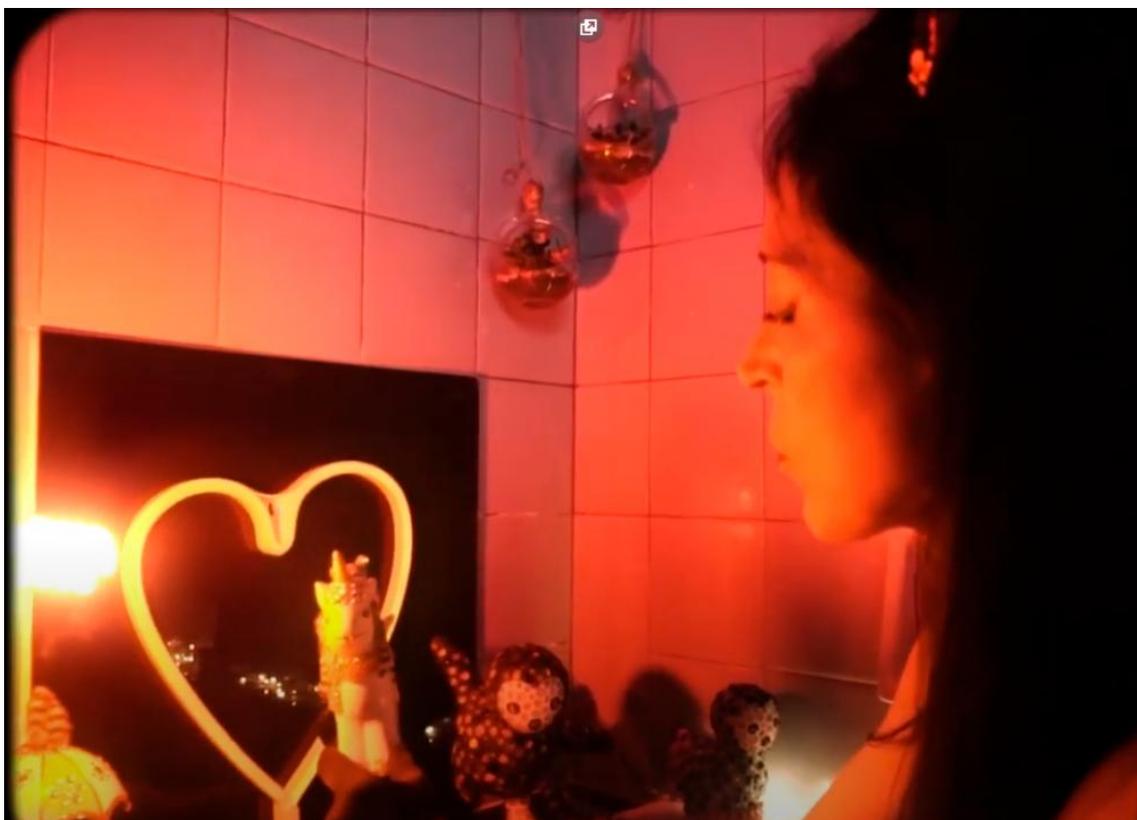
Artista visual, licenciada en artes y gestión cultural, docente de la Universidad Provincial de Córdoba. Posgrado en Estudios Culturales de Performance en la Universidad Nacional de Córdoba. En su proceso de formación como artista fue articulando diversos lenguajes en el campo del arte. Dibujos, esculturas, objetos y fotografías forman parte de su producción. La investigación del vidrio en sus obras le habilitó nuevas posibilidades que dispone para la

proyección de su continua obra. En sus investigaciones de performance, entrenamientos y experiencias corporales, va configurando nuevos escenarios y poéticas, proponiendo un entramado de múltiples sentidos.

Shock Plumario

Trabajo final de Videoperformance del seminario de la Especialización de Estudios culturales de Performance

<https://youtu.be/Flme9dvr1O8>



NICOLÁS MACHADO



Nacido en Córdoba Capital, Argentina en el año 1979. A mediados de la década de los '90 se comienza a interesar por la pintura, el cine, la literatura y por la cultura del Rock. Es profesor y secretario en la Escuela Superior de Bellas Artes "Dr. José Figueroa Alcorta" de Córdoba, Argentina. En el año 2003 recibió el título de Perito y Profesor en Artes Plásticas y en el 2007 recibe el de Técnico y Profesor Superior en Dibujo y Pintura de esta misma institución.

Participó de salones y concurso entre los que se destacan el Segundo Premio Adquisición en Pintura del "II, Premio de Pintura Banco de Córdoba" en el año 2009. Tubo la oportunidad de exponer en el exterior como muestra colectiva e itinerante "Escupido de la panza de la Bestia 2", en New York; Boston y Providence; Estados Unidos de Norteamérica. Realizo exposiciones individuales y colectivas y desde el año 2007 al 2012 formó parte del colectivo de artistas "Dto 6, Arte Autónomo" coordinando y co-curando muestras y exponiendo obra en las exhibiciones producidas por dicho colectivo.



Muestra en "La Cúpula". Córdoba. Argentina. 2022

LAS TRES ESCUCHAS



I. Primera Actitud de Escucha: La Escucha Causal

I.1. Definición

Cuando hacemos hablar a alguien sobre lo que ha oído, sus respuestas suelen impresionarnos por el carácter heteróclito de los niveles en los que se sitúan. Y es que hay - al menos- tres actitudes de escucha diferentes, que apuntan a tres objetos diferentes: la escucha causal, la escucha semántica y la escucha reducida. La escucha más extendida es la primera, la escucha causal, la cual consiste en servirse del sonido para informarse, en lo posible, sobre su causa. Puede que esta causa sea visible y que el sonido pueda aportar sobre ella una información suplementaria, por ejemplo, en el caso de un recipiente cerrado: el sonido que se produce al golpearlo nos dice si está vacío o lleno. O puede, a fortiori, que sea invisible y que el sonido constituya sobre ella nuestra principal fuente de información. La causa puede además ser invisible, pero identificada por un saber o una suputación lógica a: propósito de ella. También aquí, sobre este saber, trabaja la escucha causal, que pocas veces parte de cero. - No habría que ilusionarse, en efecto, acerca de la exactitud y de las posibilidades de la escucha causal, es decir, sobre su capacidad de proporcionarnos informaciones seguras y precisas a partir sólo del análisis del sonido. En realidad, esta escucha causal, que es la más extendida, es también la más susceptible de verse influida... y engañada.

I.2. Naturaleza de la identificación causal

La escucha causal puede realizarse en diferentes niveles. Unas veces reconocemos la causa precisa e individual: la voz de una persona determinada, el sonido de un objeto único entre todos. Pero este reconocimiento se hace pocas veces sólo a partir del sonido, fuera de todo contexto. Apenas hay nada, fuera del individuo humano, que emita,

mediante su voz hablada, un sonido característico suyo y sólo suyo. En cambio, diferentes perros de la misma especie tienen el mismo ladrido. O en todo caso, lo que viene a ser lo mismo, no somos capaces de diferenciar el ladrido de un bulldog del de otro bulldog, o incluso del de un perro de raza semejante. Si se supone que los perros son capaces de identificar entre cientos de voces la de su dueño, es muy dudoso que ese dueño pueda discernir entre todas, con los ojos cerrados y sin informaciones suplementarias, la voz de su perro. Lo que disimula, en este caso, esta deficiencia de nuestra escucha causal es que, cuando estamos en casa y oímos ladrar en la habitación vecina, deducimos lógicamente y naturalmente que se trata de Toby o de Rolf. Al mismo tiempo, una fuente reconocida no siempre puede nombrarse. Podemos muy bien escuchar todos los días a una locutora de radio cuyo físico y nombre ni siquiera conocemos; eso no nos impide en modo alguno abrir en nuestra memoria una ficha descriptiva vocal y personal de esta locutora, ficha en la cual dejamos temporalmente en blanco su nombre y otras características (color del pelo y rasgos de su rostro, que su voz, naturalmente, no delata). Pues hay una gran diferencia entre lo que podría llamarse tomar nota del timbre de voz de un individuo, e identificar a éste, tener una imagen visual suya, memorizarla y darle un nombre. Segundo caso: no reconocemos un ejemplar, un individuo o un ítem único y particular, sino una categoría con causa humana, mecánica o animal: voz de un hombre adulto, motor de una Mobyette, canto de una alondra. De modo más general, en casos aún más ambiguos -y mucho más numerosos de lo que se cree- lo que reconocemos es sólo una naturaleza de causa, la naturaleza misma del agente: «Debe de ser algo mecánico» (identificado por un ritmo, una regularidad justamente llamada mecánica); «Debe de ser algo animal, o algo humano», etc. Se localizan entonces, a falta de algo mejor, ciertos indicios, en especial temporales, de los que intentamos servirnos para deducir esta naturaleza de la causa. También podemos, sin identificar la fuente en el sentido de la naturaleza del objeto causal, seguir con precisión la historia causal del propio sonido. Por ejemplo, conseguimos seguir la historia de un roce (acelerado, precipitado, ralentizado, etc.) y sentir cambios de presión, de velocidad y de amplitud, sin saber en modo alguno lo que roza y cómo lo roza.

I.3. La fuente es un cohete de varios cuerpos

No hay que olvidar, finalmente, que un sonido no siempre tiene una fuente única, sino al menos dos, incluso tres o aún más. Tomemos el rasgueo del rotulador con el que se escribe el borrador de este texto; las dos fuentes del sonido son el rotulador y el papel, pero también el gesto de escribir y, además, nosotros que escribimos; y así sucesivamente. Si este sonido se graba y se escucha en un magnetófono, la fuente del sonido será también el altavoz, la banda magnética en la que se ha fijado el sonido, etc. Observemos que, en el cine, la escucha causal es manipulada constantemente y por completo por el contrato audiovisual, y especialmente por la utilización de la síncreción. Se trata, en efecto, la mayoría de las veces, no de las causas iniciales de los sonidos, sino de causas en las que se nos hace creer.

II. SEGUNDA ACTITUD DE ESCUCHA: LA ESCUCHA SEMÁNTICA

Llamamos escucha semántica a la que se refiere a un código o a un lenguaje para interpretar un mensaje: el lenguaje hablado, por supuesto, y también códigos tales como el morse. Esta escucha, de funcionamiento extremadamente complejo, es la que constituye el objeto de la investigación lingüística y ha sido mejor estudiada. Se ha observado, en particular, que es puramente diferencial. Un fonema no se escucha por su valor acústico absoluto, sino a través de todo un sistema de oposiciones y de diferencias. De suerte que, en esta escucha, podrán pasar desapercibidas diferencias importantes de pronunciación, y por tanto de sonido, si no son pertinentes en el seno de una lengua dada. La escucha lingüística en francés es insensible por ejemplo a ciertas variaciones importantes en la pronunciación del fonema «a». Desde luego, la escucha causal y la escucha semántica pueden ejercitarse paralela e independientemente en una misma cadena sonora. Oímos a la vez lo que alguien nos dice, y cómo lo dice. En cierto modo, la escucha causal de una voz, por otra parte, es a su escucha lingüística lo que la percepción grafológica de un texto escrito es a su lectura. Hay que precisar que la investigación lingüística ha intentado distinguir y articular percepción del sentido y percepción del sonido, estableciendo una diferencia entre fonética, fonología y semántica.

III. TERCERA ACTITUD DE ESCUCHA: LA ESCUCHA REDUCIDA

III.1. Definición



Pierre Schaeffer (1910 - 1995)

Pierre Schaeffer ha bautizado como escucha reducida a la escucha que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido -verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro- como objeto de observación, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él (el calificativo «reducida» se ha tomado de la noción fenomenológica de reducción en Husserl). Una sesión de escucha reducida es una experiencia muy instructiva: los participantes acaban advirtiendo en ella que tenían la costumbre, al hablar de los sonidos, de realizar un vaivén constante de la materia de esos sonidos a su causa ya su sentido. Se dan cuenta de que hablar de los sonidos por sí mismos, limitándose a calificarlos independientemente de toda causa, sentido o efecto, no es empresa menor. Y las palabras analógicas habituales revelan aquí toda su ambigüedad: tal sonido es chirriante, decimos, pero, ¿en qué sentido? Chirriante, ¿es sólo una imagen, o no es sino una remisión a una fuente que chirría? ¿O la evocación de un efecto desagradable? Se ven surgir entonces, ante esta dificultad de interesarse por los sonidos en sí, ciertos tipos de reacción específicos que son otras tantas defensas: sea la burla, la evocación de causas triviales o peregrinas, cacerolas o grifos. En otros, la huida ante la descripción se traduce en la pretensión de objetivar el sonido, recurriendo a máquinas tales como analizadores de espectro o cronómetros, los cuales no captan sino valores físicos y no designan lo que se oye. Una tercera actitud de repliegue consiste en atrincherarse tras un subjetivismo a ultranza: así, cada uno oiría una cosa distinta, y el sonido percibido seguiría siendo siempre irreconocible. Sin embargo, la percepción no es un fenómeno puramente individual, puesto que deriva de una objetividad particular, la de las percepciones compartidas. Y en esta subjetividad, nacida de una «intersubjetividad», es donde pretende situarse la escucha reducida, tal como Schaeffer la ha definido muy bien. El inventario descriptivo de un sonido en la escucha reducida no puede contentarse con sólo una aprehensión. Se necesita reescuchar y, para eso, mantener el sonido fijo en un soporte. Pues un instrumentista o un cantante, interpretando ante nosotros, son incapaces de repetir todas las veces el mismo sonido: no pueden reproducir sino su altura y su perfil general, no las cualidades concretas que particularizan un suceso sonoro y lo hacen único. La escucha reducida implica, pues, la fijación de los sonidos, los cuales acceden así al status de verdaderos objetos.

III.2. Exigencias de la escucha reducida

La escucha reducida es una gestión nueva, fecunda. ..y poco natural. Altera las costumbres y las perezas establecidas, y abre a quien la aborda un mundo de preguntas que antes ni siquiera imaginaba plantearse. Todo el mundo la practica un poco, pero de manera muy elemental: cuando situamos la altura de una nota o los intervalos entre dos sonidos hacemos escucha reducida sin saberlo, pues la altura es desde luego un carácter propio del sonido, independiente de la identificación de su causa o de la comprensión de su sentido. El problema consiste en que un sonido no se define únicamente por una altura precisa, y que, tiene desde luego otros caracteres perceptivos. Y por otra parte, en que muchos sonidos cotidianos no tienen una altura precisa y observable, sin la cual la escucha reducida no sería nada distinto del apacible solfeo tradicional. ¿Puede formularse algo descriptivo sobre los sonidos, haciendo, al mismo tiempo abstracción de su causa? Schaeffer ha

mostrado que era posible, pero sólo pudo abrir el camino, proponiendo un sistema de clasificación en su Tratado de los objetos musicales, sistema que, ciertamente, no está terminado ni al abrigo de toda crítica, pero que tiene el inmenso mérito de existir. Imposible, en efecto, desarrollar una escucha reducida si no se crean conceptos y criterios nuevos, ya que el lenguaje corriente, así como el lenguaje musical especializado, están totalmente desarmados ante algunos de esos rasgos sonoros que la escucha reducida de los sonidos fijados nos hace reconocer. En este volumen no vamos a hacer un curso de escucha reducida y descripción sonora; sobre este tema, remitimos a los libros dedicados a la cuestión y, en especial, a nuestro propio resumen de los trabajos de Pierre Schaffer, publicado bajo el título de *Cuide des Objets Sonores*. III.3. ¿Para qué sirve la escucha reducida? Pero, ¿para qué nos sirve la escucha reducida?, se preguntaban unos estudiantes a quienes habíamos hecho practicar intensamente durante cuatro días, y que aspiraban a una dedicación audiovisual. En efecto, si el cine y el vídeo emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas o a textos, pero pocas veces en cuanto formas y materias en sí. No obstante, la escucha reducida tiene la inmensa ventaja de ampliar la escucha y de afinar el oído del realizador, del investigador y del técnico, que conocerán así el material de que se sirven y lo dominarán mejor. En efecto, el valor afectivo, emocional, físico y estético de un sonido está ligado no sólo a la explicación causal que le superponemos, sino también a sus cualidades propias de timbre y de textura, a su vibración. Paralelamente, en el plano visual, a un realizador o un operador-jefe les interesará muchísimo perfeccionar su conocimiento de la materia y de la textura visuales, incluso aunque nunca hagan películas abstractas. III.4. Acusmática y escucha reducida La escucha reducida y la situación acusmática están en concordancia, pero de una manera más ambigua de lo que dejaba entender Pierre Schaeffer, a quien debemos el haber establecido estas dos nociones. Schaeffer, en efecto, subrayaba hasta qué punto la situación de escucha acusmática, definida más abajo como aquella en la que se oye el sonido sin ver su causa, puede modificar nuestra escucha y atraer nuestra atención hacia caracteres sonoros que la visión simultánea de las causas nos enmascara, al reforzar la percepción de ciertos elementos del sonido y ocultar otros. La acusmática permite revelar realmente el sonido en todas sus dimensiones. Al mismo tiempo, Schaeffer pensaba que la situación acusmática podía alentar por sí misma la escucha reducida, es decir, alejarse de las causas o de los efectos en beneficio de una localización consciente de las texturas, de las masas y de las velocidades r sonoras. Contrariamente, muchas veces, se produce lo inverso al menos en un primer momento, ya que la acusmática empieza por exacerbar la escucha causal privándola del socorro de la vista. Frente a un sonido que pasa por un altavoz y que no se presenta con su tarjeta de visita visual, el oyente es inducido a plantearse con mucha más ansia la pregunta «¿Qué es?» (traducible por «¿Qué causa ese sonido?») y a acechar los menores indicios de identificación de la causa, a menudo interpretados por otra parte en sentido contrario. En cambio, la escucha repetida de un mismo sonido, en la escucha acusmática de los sonidos fijos, es la que nos permite separarnos gradualmente de su causa, y precisar mejor sus caracteres propios. Paralelamente, gracias a sus correlaciones: ¿a partir de qué, en efecto, deducimos una causa sino a partir de la forma característica a la que obedece el sonido? El saber que es «el sonido de...» ya no presenta el riesgo de ocultar la pregunta: ¿qué sucede con el sonido mismo?

Ejercicio/s

- Escuchar lo que nos rodea de un modo más consciente, e ir aplicando los 3 modos de escucha de modo separado: causal, semántico y reducido.
- Luego realizar el ejercicio de ir cambiando de un modo a otro, tratando de entender la información sonora, e intentar escuchar los 3 modos de escucha, a la vez, en un mismo acto perceptivo.

Fuente

Chion, Michel. "La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido". Barcelona: Paidós.

RECOMENDACIONES TÉCNICAS



En este apartado conversarás con lxs docentes sobre recomendaciones técnicas en relación al trabajo en artes mediales

ADMINISTRACION

Tecnicaturas Universitarias E.S.B.A. Dr. José Figueroa Alcorta

Coordinadora Académica Licenciatura en Artes Mediales

Prof. Gabriela Barrionuevo

CONTACTO
multimedia.fad@upc.edu.ar

Despacho de alumnos

BEDELES - TURNO MAÑANA

ATENCIÓN PRESENCIAL de LUNES A JUEVES 9 A 12 HS

Contacto: despachoalumnos.fad.figueroa@upc.edu.ar

T.U. Producción Artístico – Visual
Carolina Flores

COM 1 - COM 3

Licenciatura en Artes Mediales
Sol Bastos

COM 1 – COM 2

BEDELES - TURNO NOCHE

ATENCIÓN PRESENCIAL de LUNES A JUEVES 18 A 21 HS

Contacto: despachoalumnos.fad.figueroa@upc.edu.ar

T.U. Producción Artístico – Visual
Félix Tapia

COM 2 - COM 4

T.U. Gestión del Patrimonio Cultural

COM 1 (comisión única)

Es importante tener presente el N° de comisión al que se pertenece, principalmente al momento de inscribirse a exámenes finales.

PREINSCRIPCIÓN

1) Entrega de documentación.
LA MISMA QUE ENVIASTE POR
MAIL

2) Asistencia al C.I.E.U.

MATRÍCULA

**17 de febrero al 12
de marzo 2025**

INGRESANTES 2025

Período **MATRICULACIÓN** inicial
INSCRIPCIÓN AL CURSADO en todas las
carreras una vez finalizado el curso
introductorio

**Presentación de documentación solicitada en el
formulario de
matrícula inicial en el despacho de alumnos
correspondiente a
cada carrera.**

Inscripción a las
materias de 1er
año - Anuales y
del 1er
cuatrimestre
**A TRAVÉS DE
sistema SIU
GUARANÍ** una vez
completada la
matriculación

IMPORTANTE

Las personas que hayan presentado **solo la Constancia** de Título - Analítico en trámite, quedarán matriculadas de modo **CONDICIONAL**, pudiendo presentar dicha documentación hasta junio 2024, de lo contrario **NO PODRÁN PRESENTARSE A RENDIR EXÁMENES FINALES - JULIO 2024**

COMUNICACIÓN

- Es fundamental que **ante cualquier consulta** al mail de Despacho de Alumnxs, se aporten datos **NOMBRE Y APELLIDO; DNI; CARRERA Y COMISIÓN**.
- **No mandar consultas, ni respuestas desde mails colectivos**, ya que las mismas deben ser archivadas y de esa manera no se pueden guardar las consultas.

- **DE MODO PRESENCIAL:**

TURNO MAÑANA: LUNES A JUEVES 9 A 12 HS

TURNO NOCHE: LUNES A JUEVES DE 18 A 21 HS

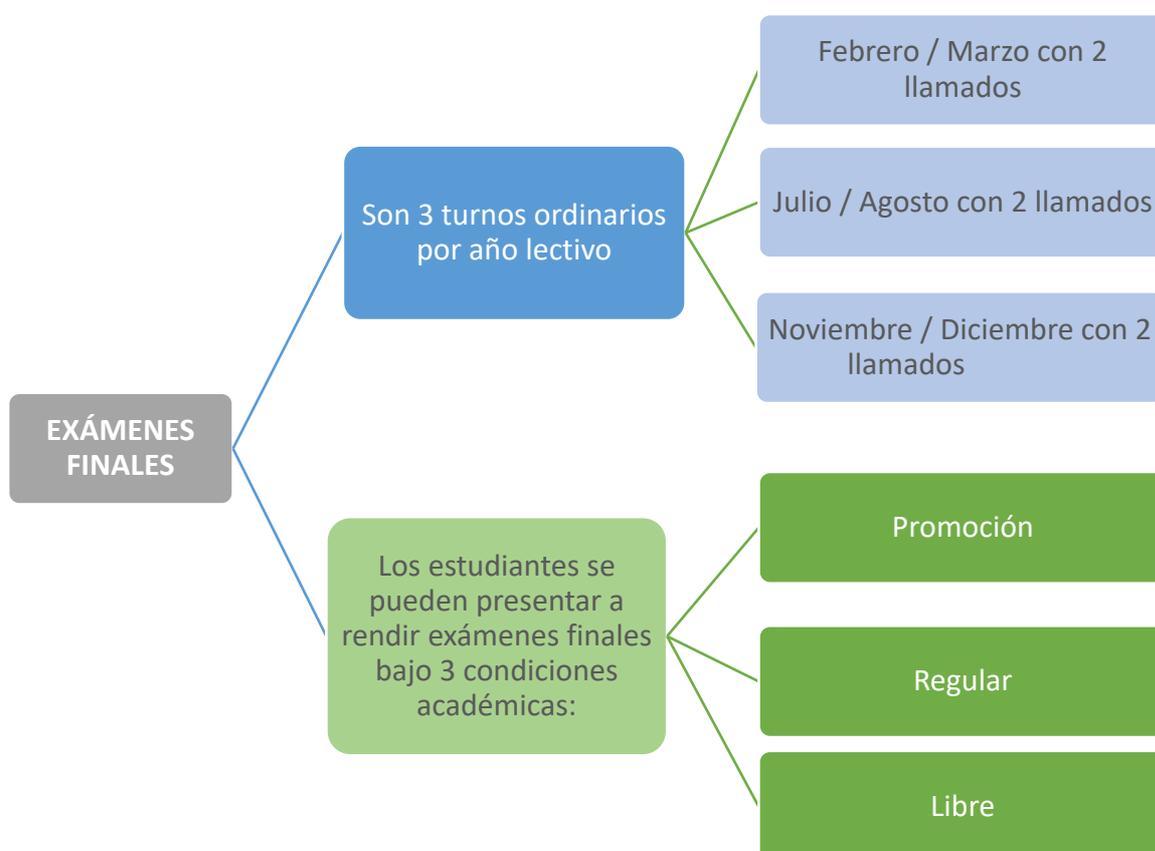
AULA VIRTUAL

El usuario y clave de AULA VIRTUAL les llegara por correo electrónico automático en el momento en que se les habilita el aula.

	<p style="text-align: center;">EQUIVALENCIAS (INSTITUCIÓN EXTERNA - ESBA FIGUEROA ALCORTA)</p>
Fechas a definir. Se informará oportunamente	<p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Solicitud (Al FORMULARIO DE SOLICITUD, deben pedirlo por mail a Despacho de Alumnos)● Analítico total o parcial donde figure la unidad curricular aprobada emitida por la Institución correspondiente.● Programa de estudios de la unidad curricular.
	<p style="text-align: center;">CORRESPONDENCIAS (ESBA FIGUEROA ALCORTA - ESBA FIGUEROA ALCORTA)</p>
	<p style="text-align: center;">EN EL CASO DE CORRESPONDENCIAS ENVIAR SOLO SOLICITUD DE EQUIVALENCIA CON LOS DATOS CORRECTAMENTE EXPUESTOS</p>
Enviar a	equivalenciastu.figueroa@upc.edu.ar

Estudiante regular:

Aquella persona que ha cumplimentado con el proceso de matriculación y esté inscripta en al menos una unidad curricular en el año lectivo vigente.



- La condición académica a la que puede acceder el estudiante en cada unidad curricular estará determinada en el plan de estudios de cada carrera.
- Cada turno ordinario tiene 2 llamados permitiendo que el estudiante se pueda inscribir a rendir unidades curriculares correlativas.
- La inscripción a exámenes finales se realiza de manera personal a través de autogestión.
- Los 7 turnos ordinarios consecutivos para regulares y promocionales establecidos para rendir examen final de una unidad curricular ya sea bajo la condición de Regular o de Promoción, se cuentan *a partir del momento en que el estudiante obtiene la condición*.

PROMOCIÓN

El estudiante deberá tener en las instancias evaluativas de cursado 7 o más de calificación.

Asistencia del 75%

Tiene derecho a una evaluación recuperatoria por ausencia debidamente justificada o por aprobación de la instancia evaluativa con calificación de 4 a 6.

La promoción cuenta con 2 turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre de cursado, pasados los 2 turnos pasará a la condición de regular y tendrá 5 turnos ordinarios consecutivos para aprobar la materia. De no aprobarla después de estos 5 turnos como regular tendrá que recurrar la materia.

REGULAR

El estudiante deberá tener en las instancias evaluativas de cursado 4 o más de calificación.

Asistencia del 65%

Tiene derecho a recuperar el 50% de las instancias evaluativas del cursado.

La condición de regular cuenta con 7 turnos ordinarios consecutivos para aprobar la materia. De no aprobar después de estos 7 turnos tendrá que recurrar la materia o rendirla en condición de libre en los espacios curriculares que así lo permitan.

Para rendir el examen final el estudiante deberá de respetar el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto.

LIBRE

El estudiante podrá rendir como libre los E.C. que así lo permitan.

Deberá estar matriculado en la carrera en el año lectivo que pretenda rendir como libre y no revista la condición de Promoción o Regular.

Cumplir con el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto.

Solo se puede rendir libres hasta el 30% del total de materias curriculares de la carrera en que está inscripto el estudiante.

Los talleres NO se pueden rendir libres, solo como promocional o regular.

El examen tendrá 2 instancias evaluativas: una escrita o técnica y una oral. Solo podrán pasar a la instancia oral quienes hayan aprobado la instancia escrita o técnica. La calificación final será el promedio de ambas instancias siempre y cuando ambas hayan sido aprobadas con 4 o más.

CORRELATIVIDADES

Una materia es correlativa de otra cuando es necesario tenerla aprobada para poder cursar la siguiente. En el caso de los exámenes finales, también hay correlatividad a la hora de rendir.

El cursado y aprobación de un Plan de Estudios está regido por un Régimen de Correlatividades. El Régimen de Correlatividades establece que, para cursar y aprobar una asignatura, deben cumplimentarse los requisitos estipulados en el Régimen.

Al momento de cursar o rendir el examen final de una asignatura, todas las materias que sean correlativas de la misma deben estar cursadas y/o aprobadas (según corresponda).

Es importante que, al momento de ingresar a la Universidad, el alumno se informe sobre el Régimen de Correlatividades para ir planeando cómo y cuándo cursar y rendir las diferentes materias. Los planes de estudios pueden consultarse en el acceso Carreras.

CORRELATIVIDADES DE LA LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES

Unidades Curriculares	Para cursar Regularizadas	Para rendir Aprobadas
13- Laboratorio de Sonido 2	01-Laboratorio de Sonido 1	01-Laboratorio de Sonido 1
24- Laboratorio de Sonido 3	13- Laboratorio de Sonido 2	13- Laboratorio de Sonido 2
15- Laboratorio de la Imagen Digital 2	03- Laboratorio de la Imagen Digital 1	03- Laboratorio de la Imagen Digital 1
26- Laboratorio de la Imagen Digital 3	15- Laboratorio de la Imagen Digital 2	15- Laboratorio de la Imagen Digital 2
27- Lenguaje multimedial 2	16- Lenguaje multimedial 1	16- Lenguaje multimedial 1
17- Laboratorio de recursos tecnológicos 2	05- Laboratorio de recursos tecnológicos 1	05- Laboratorio de recursos tecnológicos 1
18- Animación	01- Laboratorio de Sonido 1 02- Laboratorio de la Imagen Digital 1	01- Laboratorio de Sonido 1 02- Laboratorio de la Imagen Digital 1
19 - Producción Multimedial 2	06 - Producción Multimedial 1	06 - Producción Multimedial 1
29-Producción Multimedial 3	19 - Producción Multimedial 2	19 - Producción Multimedial 2
11- Artes latinoamericanas contemporáneas	08- Introducción a la Historia del Arte	08- Introducción a la Historia del Arte
20- Artes mediales latinoamericanas		
23- Paisajes tecnológicos del arte argentino		
22- Prácticas Territoriales en Artes Mediales 2	21- Prácticas Territoriales en Artes Mediales 1	21- Prácticas Territoriales en Artes Mediales 1
38- Taller de producción artística - TFL	Desde la unidad curricular Nro 1 hasta la unidad curricular Nro 37	Desde la unidad curricular Nro 1 hasta la unidad curricular Nro 37 incluyendo 39,40, 41, 42, 43 y 44

SOBRE LAS MATERIAS OPTATIVAS DE LA LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES

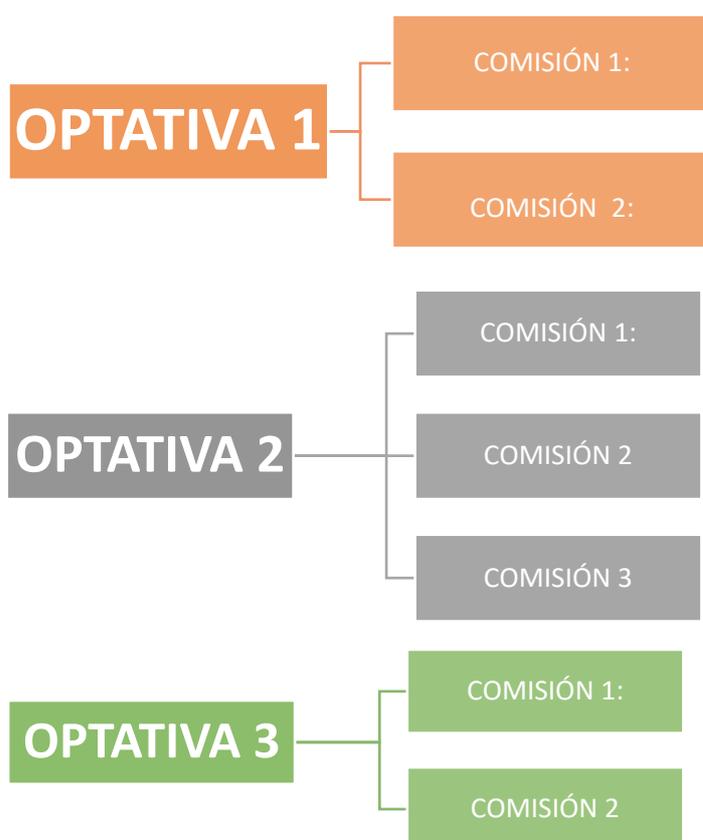
Las materias llamadas OPTATIVAS, poseen ese nombre porque lxs estudiantes pueden elegir cuales de ellas cursar.

La **OBLIGATORIEDAD** es de al menos una (3) A LO LARGO DE LA CARRERA.

Si el/la estudiante se interesa por más de una de ellas puede cursarlas y debe rendirlas para que luego se acrediten con una certificación extra. Para ello debe:

1. INCRIBISE EN AUTOGESTION EN SOLO UNA, CONSIGNANDO LA COMISION (esta es la que figurará en el analítico al terminar la carrera)
2. Si desea cursar otra comisión será necesario informar al docente a cargo y a Despacho de alumnos para que sea incorporado en las listas de asistencias y que se pueda emitir a posterior el certificado correspondiente.

Oferta académica de OPTATIVAS



HORARIOS **2025** Licenciatura en Artes Mediales

NOTA: serán informados en el cursillo de ingreso.

REGLAMENTO UNIVERSITARIO SEGÚN DISPOSICIÓN 000002

CARRERAS UNIVERSITARIAS DE GRADO Y PREGRADO

Artículo N° 1 Se considerarán Estudiantes de la Universidad a todas aquellas personas que hubieran cumplimentado el proceso de la matriculación inicial. Se considerarán Estudiantes Activos de la Universidad en el año lectivo vigente (Febrero/Diciembre), aquellas personas que hubieren realizado la matriculación anual. Se considerarán Estudiantes Regulares de la Universidad, aquellas personas que además de cumplimentar con el proceso de matriculación establecido en la normativa vigente se hayan inscripto a cursar al menos 1 (una) unidad curricular en el año lectivo vigente (febrero a diciembre).

Artículo N° 2 - Los estudiantes para rendir exámenes finales pueden revistar en las siguientes condiciones académicas:

1. Promoción
 - 1.a Directa
 - 1.b Indirecta
2. Regular
3. Libre

La condición académica a las que puede acceder el estudiante en cada unidad curricular estará determinada en el plan de estudios de la carrera. La obtención de una condición implicará criterios de evaluación individuales y/o grupales y asistencia a clases.

Para rendir un examen final de una unidad curricular el estudiante deberá respetar el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto.

En el caso de que el examen final no se lleve a cabo por razones institucionales que no sean responsabilidad del estudiante (paro docente, caso fortuito, fuerza mayor, etc.) la condición del estudiante se prorroga hasta la reprogramación de la mesa examinadora o la cantidad de turnos que dure la imposibilidad de llevar adelante el examen final.

1. PROMOCIÓN

El estudiante podrá obtener la condición de promoción con instancias evaluativas de cursado cuyas calificaciones sean de 7 (siete) puntos o más y con asistencia del 75% a las clases presenciales. Tendrá derecho a 1 (una) evaluación recuperatoria por ausencia debidamente justificada o aprobación de la instancia evaluativa con calificación de 4 (cuatro) a 6 (seis) puntos, siempre y cuando tenga aprobadas las instancias evaluativas de cursado. Se deberán prever durante el cursado de la unidad curricular un mínimo de 2 instancias evaluativas parciales obligatorias

La condición de promoción para un estudiante de una unidad curricular se puede obtener por promoción Directa o por promoción Indirecta. Ambas condiciones cuentan con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, pasados los dos turnos pasarán a condición regular. Serán los equipos de cátedra o docentes a cargo de la unidad curricular, junto con las autoridades de cada carrera, quienes determinarán si se habilita la promoción Directa o Indirecta, debiendo explicitarse en el programa o proyecto de cátedra.

La condición de promoción Directa de una unidad curricular habilita al estudiante para inscribirse y firmar el acta de exámenes finales en el turno ordinario inmediato al cierre de cursado y el ordinario siguiente, en caso contrario el estudiante perderá la condición de promoción y pasará a la condición de regular con 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición.

La condición de promoción Indirecta habilita al estudiante para inscribirse y rendir un coloquio en el turno ordinario inmediato al cierre del cursado o al siguiente, caso contrario el estudiante perderá la condición de promoción y pasará a la condición de regular con 6 (seis) o 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos respectivamente, a partir del momento de obtenida la nueva condición. Aquel estudiante cuya calificación en la instancia de coloquio sea menor a 7 (siete) puntos o pese a estar inscripto en el examen final no se presentare, pasará inmediatamente a la condición de regular.

2. REGULAR

El estudiante podrá obtener la condición de regular con instancias evaluativas de cursado cuyas calificaciones sean de 4 (cuatro) puntos o más y con asistencia del 65⁰ o a las clases presenciales. Tendrá derecho a recuperar el 50⁰ « de las instancias evaluativas de cursado.

Se deberán prever un mínimo de 2 instancias evaluativas parciales obligatorias durante el cursado de la unidad curricular.

La condición de regular en una unidad curricular habilita al estudiante para inscribirse y rendir el examen final durante 7 (siete) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la condición al cierre del cursado. El estudiante que no haya aprobado el examen final dentro de las condiciones precedentes y después de vencido el plazo de duración de la condición de regular, deberá recursar la unidad curricular o rendirla en condición de libre en los próximos turnos de exámenes finales en el caso de aquellas unidades curriculares que así lo permitan. El examen final de una unidad curricular debe ser aprobado con 4 (cuatro) puntos o más.

Para rendir examen final de una unidad curricular, el estudiante deberá respetar el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto

3. LIBRE

El estudiante podrá rendir en esta condición las unidades curriculares que así lo permitan; siempre y cuando:

- a) Haya cumplimentado la matriculación correspondiente a su carrera en el año lectivo (Febrero/Diciembre) que pretenda rendir en condición de libre, y no revista la condición de Promoción o Regular
- b) cumpla con los requisitos de correlatividades contemplados en el plan de estudios.
- c) el total de unidades curriculares rendidas en esta condición no superen el 30⁰ o del total, de las unidades curriculares del plan de estudios correspondiente.

Para los estudiantes en condición de libres, el examen final tendrá dos instancias evaluativas: una escrita o técnica, que permita evaluar destrezas y/o conocimientos prácticos, y una oral. Ambas que garanticen el rendimiento académico teórico y práctico fijado por el trayecto formativo. Sólo podrán pasar a la instancia oral quienes hayan aprobado previamente la instancia escrita / técnica La calificación final será el promedio de las calificaciones de ambas instancias evaluativas, siempre que ambas hayan resultado aprobadas con 4 (cuatro) puntos o más. La evaluación se

realizará sobre todo el contenido del programa de enseñanza.

Artículo N° 3 - Exámenes finales. En la Universidad existen turnos de exámenes finales ordinario o extraordinario los que anualmente quedan establecidos en el calendario académico

Turnos ordinarios:

- 1) Turno ordinario febrero/marzo, con dos (2) llamados.
- 2) Turno ordinario julio/agosto, con dos (2) llamados.
- 3) Turno ordinario noviembre/diciembre, con dos (2)

llamados. Turnos extraordinarios:

- a) Turno extraordinario mayo, con un (1) llamado.
- b) Turno extraordinario septiembre, con un (1) llamado.

Cada turno ordinario de examen final posee dos llamados permitiendo que los/as estudiantes, se inscriban a rendir unidades curriculares correlativas.

Para poder realizar la inscripción a examen final el estudiante deberá completar previamente su Matrícula Anual durante los meses de febrero/marzo de cada año lectivo (Febrero/Diciembre).

La inscripción a exámenes finales se realizará de manera personal a través de los mecanismos establecidos por la Universidad en los plazos y fechas publicados

En el caso que un/a estudiante inscripto/a rendir examen final se ausentare a la mesa examinadora o no cumpla con el requisito de dar de baja la inscripción, o haya desaprobado en el primer llamado, quedará inhabilitado/a para inscribirse en el segundo llamado del mismo turno ordinario en la misma unidad curricular.

Los 7 (siete) **turnos ordinarios consecutivos establecidos para rendir examen final de una unidad curricular ya sea bajo la condición de Regular** o de Promoción, se cuentan a **partir del momento en que el estudiante obtiene la condición.**

La condición de Promoción se obtiene sólo al momento de finalizar el cursado de la unidad curricular. La condición de Promoción Directa cuenta con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, pasados los dos turnos el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular, donde contará con 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición. La condición de Promoción Indirecta cuenta con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado donde el estudiante deberá optar por uno de ellos. Pasados los dos turnos o habiendo el estudiante optado por inscribirse en el segundo turno y no aprobado el coloquio, el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular donde contará con 5 (cinco) turnos ordinarios a partir del momento de obtenida la nueva condición. En caso de que el estudiante hubiese optado por inscribirse en el primer turno inmediato al cierre del cursado y no hubiere aprobado el coloquio el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular donde contará con 6 (seis) turnos ordinarios a partir del momento de obtenida la nueva condición. La condición de Regular puede obtenerse en dos instancias: una al momento de finalizar el cursado de la unidad curricular donde el estudiante podrá contar con 7 (siete) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, y otra luego de haberse cumplido los turnos ordinarios de la condición de Promoción, donde contará con 5 (cinco) o 6 (seis) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición según corresponda.

Este criterio se aplica tanto para unidades curriculares anuales como cuatrimestrales.

Turno extraordinario de exámenes finales: Los/as estudiantes tienen derecho a rendir exámenes en mayo y/o septiembre siempre y cuando adeuden hasta 4 (cuatro) unidades curriculares para finalizar su carrera, excluido el trabajo final de corresponder.

Durante los turnos de exámenes extraordinarios no se alterará el normal desarrollo de la actividad académica del cuatrimestre.

Para poder realizar la inscripción a examen final el estudiante deberá completar previamente su matrícula anual durante los meses de Febrero y Marzo de cada año lectivo (Febrero/Diciembre).

Artículo N^o 4 - Calificaciones de cursado y finales: Las calificaciones en las instancias evaluativas de cursado y finales tienen el propósito de Valorar los cambios y resultados que evidencian los estudiantes durante el proceso educativo, cotejando en qué medida el estudiante ha comprendido los objetivos planteados en cada unidad curricular. Las calificaciones serán numéricas y comprendidas en una escala del 1 (uno) al 10 (diez). Bajo este concepto se incluyen todos los formatos curriculares posibles (asignaturas, seminarios, talleres y prácticas) entre otros.

Artículo N^o 5 - La Libreta Universitaria:

La Libreta de Estudiante es un documento que extiende la Universidad para acreditar su situación académica. Le servirá al estudiante para toda su carrera y es indispensable para inscribirse a cursar o rendir exámenes finales de unidades curriculares y/o para cualquier tipo de gestión académica en la Universidad.

La Libreta de Estudiante no representa certificado analítico parcial y su contenido corresponde exclusivamente para control académico del estudiante. La información consignada en la misma, deberá ser convalidada con las Actas de Exámenes Finales. La información oficial será la que el/los docente/s registre/n en las actas de exámenes finales las cuales deberán contener las firmas de todos los estudiantes que estuvieron presentes y de los docentes que evaluaron en la mesa de examen. Por lo tanto la validez oficial se registra en actas de exámenes finales.

La presentación de la Libreta es requisito indispensable e indiscutible para rendir exámenes finales.

Su pérdida deberá ser acreditada mediante denuncia policial. Por otra parte, cualquier alteración deberá comunicarla al Decanato correspondiente con la finalidad de tomar los recaudos legales pertinentes.

Artículo N^o 6 - Certificado de estudiante regular:

Será la Unidad Académica/Facultad a través del área correspondiente, quién otorgará, a solicitud del estudiante, un certificado de estudiante regular de la Carrera Universitaria en la que esté matriculado. Se considerarán Estudiantes Regulares de la Universidad, aquellas personas que además de cumplimentar con el proceso de matriculación

establecido en la normativa vigente se hayan inscripto a cursar al menos 1 (una) unidad curricular en el año lectivo vigente (Febrero a Diciembre).

Artículo N° 7 - Certificado analítico parcial de estudios:

La Unidad Académica/ Facultad a través del área correspondiente otorgará a solicitud del estudiante un certificado de las unidades curriculares aprobadas de la carrera que cursa, previo control de las calificaciones en los libros de actas pertinentes.

Artículo N° 8 - Constancia de Diploma y Certificado Analítico en Trámite:

La Unidad Académica/Facultad a través del área correspondiente, otorgará luego de la presentación de la documentación para tramitar el título universitario y a solicitud del egresado, una Constancia de Título y Certificado Analítico en Trámite (C.D.A.T.). Se considerarán Egresados de la Universidad, aquellos estudiantes que hayan aprobado todas las unidades curriculares y cumplimentado los requisitos reglamentarios de la oferta académica / carrera a la que pertenecen.

Artículo N° 9 - Título y certificado analítico final de estudios:

Cada una de las Unidades Académicas/Facultad confeccionará de manera digital para las personas egresadas los Diplomas y Certificados Analíticos universitarios. Posteriormente deberán ser remitidos a la Secretaría Académica del Rectorado quién será la responsable de emitir el Diploma y Certificado Analítico Universitario en formato papel y de gestionar su certificación ministerial correspondiente, de acuerdo a la normativa vigente.




Patricia Ruth Budde
Secretaría Académica

LICENCIATURA EN ARTES MEDIALES

con titulación intermedia
Tecnatura Universitaria
en Artes Mediales

2025



**CURSO INTRODUCTORIO A LOS ESTUDIOS
UNIVERSITARIOS**



ESCUELA SUPERIOR
DE BELLAS ARTES
Dr. José Figueroa Alcorta



FACULTAD DE
ARTE Y DISEÑO



UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA