

# Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios

CARRERA DE POSGRADO

PLAN DE ESTUDIOS

# ESPECIALIZACIÓN EN TEATRO DE OBJETOS, INTERACTIVIDAD Y NUEVOS MEDIOS

## **I. INSERCIÓN INSTITUCIONAL DEL POSGRADO**

### **DENOMINACIÓN DEL POSGRADO**

Carrera de Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios.

### **DENOMINACIÓN DEL TÍTULO QUE OTORGA**

Especialista en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios

### **UNIDAD ACADÉMICA DE LA QUE DEPENDE EL POSGRADO**

Departamento de Artes Dramáticas

Área Transdepartamental de Artes Multimediales

### **SEDE/S DE DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS DEL POSGRADO**

**Departamento de Artes Dramáticas.** French 3614. Ciudad Autónoma de Buenos Aires

**Área Transdepartamental de Artes Multimediales.** Yatay 843. Ciudad Autónoma de Buenos Aires

## **II. FUNDAMENTACIÓN DEL POSGRADO**

Este proyecto de posgrado propone incluir el trabajo teatral con objetos, de extensa presencia en las prácticas de representación espectaculares contemporáneas, como formación especializada y de entrenamiento intensivo.

Su inclusión entre los posgrados del Departamento de Artes Dramáticas aporta una formación de fuerte interdisciplinariedad que se articula pertinentemente con otros departamentos del Instituto Universitario Nacional del Arte.

La Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, tiene un formato novedoso al tomar como eje la noción de objeto. Partiendo de este “territorio” se recorre todo lo que la escena actual tiene para decir en sus diversos campos. El formato del posgrado asume la necesidad de estar permanentemente actualizado y en actitud de “búsqueda y captura de lo nuevo” y de todo lo que permita introducir y debatir la pertinencia de los cambios.

Su estructura curricular permite profundizar la formación interpretativa de los actores, acompaña la conceptualización y el desarrollo de la puesta en escena de los directores y propone una interacción concreta entre las artes visuales, multimediales y la escena. Dicha articulación resulta hoy necesaria para estar a la altura de las nuevas propuestas del teatro contemporáneo en el orden internacional.

En este sentido, el posgrado ofrece un saber técnico, formativo y multifuncional para artistas de diversas disciplinas, en técnicas de manipulación de objetos, en forma manual o mecánica, y en realización y construcción de objetos con diversos criterios: esculpidos, híbridos, analógicos y virtuales, que amplían el campo profesional y técnico artístico de los participantes.

Dialogando con todas las materias de la carrera, y además en forma de seminario obligatorio, se trabaja específicamente la presencia de las Nuevas Tecnologías en las Artes.

La materia Dramaturgia, apunta a detectar y poner en práctica formas de escritura devenidas de la supremacía actual de la imagen visual, y recuperadas para la escritura dramática.

Se lo plantea también como un espacio de reflexión académica sobre las producciones artísticas de los últimos cien años, ligadas a la noción de “objeto” y que, con este disparador, permiten efectuar un recorrido por las inquietantes transformaciones que las artes sufrieron en el siglo pasado y la vertiginosa primera década del actual.

Altamente actualizado, no tiene precedente en Latinoamérica y puede articular con otras instituciones afines. Sin ir más lejos, puede hacerlo con todas las Diplomaturas en Artes de la Escuela de Humanidad de la UNSAM, Argentina. Varias Licenciaturas en Teatro pueden articular con este Posgrado, por ejemplo, la de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires o la Universidad Nacional de Chile – Facultad de Arte, que posee una Licenciatura en Diseño Teatral y varios postítulos y magisters relacionados con la innovación escénica, entre otras.

En la Universidad do Estado de Santa Catarina (UDESC) la materia “Formas Animadas” (equivalente a Teatro de Objetos) recorre toda la carrera. El Posgrado aspira a ser un inicio que nos acerque a las experiencias de posgrados en artes integradas como el Master en Arte, Creación e Investigación de la Universidad Complutense de Madrid o del Department of Contemporary and Alternative Theatre Forms de la New Bulgary University o la Diplomadé en Metier des Arts de la Marionnette de la Ecole Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville Mezières de Francia que, si bien no es universitaria, cuenta con un enorme prestigio.

La Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios. constituye un ámbito de cruce de diversas disciplinas y saberes artísticos por ello los docentes a cargo de las diferentes materias o talleres pertenecen tanto al campo de las Artes Dramáticas y Performáticas como al de las Artes Visuales y Multimediales.

### III. OBJETIVOS DEL POSGRADO

- » Contribuir al entrenamiento intensivo de artistas y docentes que puedan desempeñarse en el ámbito teatral y/o universitario.
- » Generar la interacción entre las artes a través de experiencias interdisciplinarias.
- » Proponer un espacio de reflexión crítica e investigación artística, sobre el lenguaje contemporáneo de las artes performáticas.
- » Formar artistas que puedan acceder con su trabajo a distintos públicos en edad, formación cultural e inserción social, poniendo especial interés en su vinculación con la realidad cultural de Argentina, en el contexto de Latinoamérica.

### IV. PERFIL DEL EGRESADO

Los graduados de la Carrera de Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, adquirirán una formación que los habilitará como artistas, investigadores y docentes para:

- » Ejercer las nuevas capacidades técnicas adquiridas: manipulación de objetos de diversos formatos en forma manual o digital, construcción de objetos escultóricos, híbridos analógicos y virtuales.
- » Entrenar la puesta en palabras del imaginario visual y convertir esa experiencia en escritura dramática.
- » Sumar a su formación como actores o directores, artistas visuales y multimediales, un entrenamiento técnico-expresivo que colaborará en la creación de obras de fuerte impronta contemporánea.
- » Entrenarse en nuevas formas expresivas y ponerlas a dialogar y confrontar críticamente, con su formación inicial.
- » Desarrollar una nueva perspectiva en su reflexión académica, en el campo de la investigación y la docencia.

### V. ORGANIZACIÓN DEL POSGRADO

#### V.I. ÓRGANOS DE GOBIERNO

La Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, tiene un gobierno compuesto por un Director y una Comisión Académica, ambos elegidos por el Consejo Académico Departamental del Departamento de Artes Dramáticas y el Consejo de Carrera del Área Transdepartamental de Artes Multimediales. La Comisión Académica está compuesta por 5 (cinco) miembros, 3 (tres) titulares y 2 (dos) suplentes. Podrán integrar la Comisión Académica, profesores regulares, eméritos, consultos u honorarios del Instituto Universitario Nacional de Arte. En caso de que las circunstancias lo justifiquen, se podrán nombrar miembros que no cumplan con estos requisitos, si se trata de reconocidos artistas, escritores o especialistas en el área y/o que hayan realizado una obra relevante en el campo teatral y en la reflexión sobre su problemática.

Las funciones del director son las siguientes:

- » Coordinar las tareas docentes y administrativas requeridas para el desarrollo del posgrado.
- » Proponer a la Comisión Académica la nómina del personal docente de cada curso o seminario para que tramite su aprobación ante el Consejo Departamental.
- » Evaluar la estructura y la ejecución del programa proponiendo las modificaciones necesarias.
- » Resolver sobre la aceptación o el rechazo de los postulantes.

Las funciones de la Comisión Académica son las siguientes:

- » Emitir opinión fundada sobre:  
Los programas analíticos de las diferentes actividades académicas; los aspectos relacionados con la metodología y la evaluación de las actividades de enseñanza-aprendizaje; y toda otra cuestión que sea sometida a su consideración por el director.
- » Intervenir en el proceso de selección de los postulantes realizando las siguientes tareas:  
Emitiendo opinión fundada sobre los criterios y mecanismos de admisión; estudiando los antecedentes presentados por los aspirantes; entrevistando a los aspirantes, a fin de evaluar su interés y su formación en el área; proponiendo al Director la aceptación o rechazo del aspirante como candidato a la Carrera de Especialización mediante argumentación fundada; determinando, en los casos que considere conveniente, los cursos de nivelación que deberán cursar y aprobar los postulantes admitidos en el programa.
- » Proponer al Consejo Departamental para su aprobación:  
Los proyectos de tesis realizados por los estudiantes; la designación de los miembros de los jurados que determinarán sobre cada Trabajo Final Integrador; la designación del personal docente para cada curso o seminario.

El cuerpo docente es designado por el Consejo Departamental del Departamento de Artes Dramáticas a propuesta de la Comisión Académica. Los tutores de tesis son aprobados por la Comisión.

## **V.II. PERSONAL DOCENTE Y NO DOCENTE**

- A.** Los docentes de la carrera de Especialización pueden ser regulares, contratados o invitados. Para ser docente de la carrera de Especialización es necesario poseer título de posgrado o antecedentes artísticos y profesionales equivalentes.
- B.** El Secretario Académico de la Carrera de Especialización cumple con las tareas de coordinación y seguimiento de todos los aspectos administrativos, académicos y económicos del Posgrado: ordenamiento de los legajos de los ingresantes, atención al público, diseño de programas, seguimiento de la bibliografía, armado de la grilla de cursado del año, confección de las actas de reunión de la Comisión Académica, presentación al Consejo Departamental de los nombramientos y de los expedientes de pago de los Profesores y toda otra cuestión que haga a la organización académico administrativa del posgrado.

## VI. CONDICIONES Y REQUISITOS DE ADMISIÓN

### A. Son condiciones de inscripción:

1. Haber obtenido un título de grado universitario de una universidad nacional o extranjera equivalente del área de conocimiento.
2. Los aspirantes que no posean título universitario deberán consignar y documentar antecedentes relevantes en la producción artística en las áreas afines a efectos de solicitar su equivalencia con la formación universitaria de grado bajo la figura de “especial preparación”. Estas solicitudes serán evaluadas exhaustivamente por la Comisión Académica debiendo emitir dictamen fundado de su decisión.

### B. Son requisitos para solicitar la admisión presentar la siguiente documentación:

1. Solicitud de admisión (incluye la información del *curriculum vitae*).
2. Fotocopia autenticada del/los título/s o de la documentación que fundamente la solicitud de “especial preparación”.
3. En el caso de presentar un título de grado expedido por una universidad extranjera deberá adjuntarse una nota dirigida al Decano solicitando la equivalencia del título extranjero, fotocopia legalizada del título y de la nómina de materias aprobadas por el Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto y el Ministerio de Educación.
4. Los estudiantes extranjeros deberán acreditar el dominio de la lengua española.
5. Dos fotografías de frente tamaño 4X4.
6. Presentar una carta de motivación, explicando su interés en la carrera y la pertinencia de la misma en relación con su formación.

C. Finalizada la inscripción, y dentro de los treinta días posteriores al cierre de la misma, el Departamento entregará la documentación de los aspirantes a la Dirección de la carrera, a fin de que la Comisión evalúe los antecedentes.

La consideración de las solicitudes de admisión de los postulantes se basa en los siguientes elementos:

1. Antecedentes artísticos, profesionales y/o académicos y documentación presentada;
2. Entrevista a cargo de la Comisión Académica y el Director.

La entrevista tendrá como objetivo verificar si, a juicio de la Comisión, el postulante posee los conocimientos básicos indispensables para participar en el programa. En los casos en que lo estime conveniente podrá proponer un plan de estudios complementario para aspirantes que provengan de otras áreas disciplinarias.

Una vez finalizada la evaluación del aspirante, el Director presentará al Consejo Departamental la nómina de los maestrandos admitidos.

**D.** El programa funcionará con un mínimo de doce estudiantes y un máximo a determinar por la Comisión Académica. Al adjudicar las vacantes se dará prioridad a los estudiantes, egresados y docentes del IUNA. En cada llamado a inscripción, la Comisión Académica fijará un cupo de becas.

**E.** El estudiante tiene la obligación de cursar todas las materias de la currícula. En caso de que, por razones debidamente certificadas, deba dejar de cursar una o más materias deberá solicitar autorización para su reincorporación a la Dirección y Comisión Académica. En caso de aceptarse la reincorporación, deberá cumplimentar lo adeudado al cursarse la/las materia/s correspondientes en la siguiente cohorte.

La evaluación de los cursos debe hacerse en un período que tiene como plazo máximo los seis meses siguientes a la finalización del cuatrimestre en el cual se realizó la materia correspondiente. El estudiante puede solicitar una prórroga de seis meses más que será analizada por la Comisión Académica.

Cuando un estudiante desaprobare una materia, taller o seminario tiene un plazo de tres meses para lograr dicha aprobación. En caso de no obtenerla, debe recurrar la materia, taller o seminario no pudiendo continuar cursando en forma regular el Programa de Posgrado. Se puede recurrar hasta una materia correspondiente a la Formación específica, en cuyo caso el estudiante debe solicitar su reincorporación al momento de iniciarse la siguiente cohorte. Es decisión de la Comisión Académica y la Dirección del Programa aceptar o rechazar tal solicitud en función de los méritos académicos del estudiante.

Respecto de la asistencia, la carrera de Especialización dispone para las todas las actividades académicas una exigencia del 80%.

La presentación del Trabajo Final Integrador correspondiente a la evaluación final de la Carrera de Especialización deberá realizarse en un plazo no mayor a un año académico con posibilidad de prórroga a consideración de la Comisión Académica.

## VI. REQUISITOS DE EGRESO

Se otorgará el título de **Especialista en Teatro de Objetos**.

1. **Para obtener** el título de Especialista en Teatro de Objetos los estudiantes deberán:
2. Presentar y aprobar en defensa pública la tesis.
3. Haber cancelado todos sus compromisos con el Programa de Maestría (devolución de libros, pago de aranceles, entrega de la documentación requerida, etc.).

## VII. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN CURRICULAR DEL POSGRADO

### Formación General

En esta área formativa el estudiante se interiorizará del recorrido que la noción de objeto y sus correlatos ha sufrido en los últimos cien años en el campo de las artes, la estética y la filosofía vinculándolas con la producción en las artes teatrales, tomando como núcleo temático la noción de objeto. Las distintas

unidades curriculares se estructurarán confrontando diferentes aproximaciones conceptuales y metodológicas. Se pondrá en diálogo permanente a las nuevas tecnologías y las artes, con la noción de cuerpo y objeto en la escena, según la visión de los distintos autores y artistas investigados .

#### **Formación Específica**

Las asignaturas que comprenden el área de formación específica están orientadas a brindar formación profesional especializada en técnicas de manipulación de objetos, en forma manual o mecánica, y en realización y construcción de objetos con diversos criterios: esculpidos, híbridos analógicos y virtuales, que amplían el campo profesional incluyendo la reflexión crítica en los procesos creativos como uno de los aspectos indisolubles de la práctica artística. En todos los casos tienen el formato de taller, apuntando a una actividad de producción práctica permanente del estudiante y aportándole nuevas pertinencias técnicas.

#### **Taller de Metodología del Trabajo Final Integrador**

Será un espacio de discusión y elaboración de los trabajos finales integradores de los estudiantes. Se cursará simultáneamente con el Taller de Puesta en Escena, asignatura orientada al seguimiento y la orientación de los aspectos creativos y estéticos en el proceso de producción de un material performático original, que constituirá el trabajo final y de la memoria escrita que lo acompañará. Dada la particularidad de la propuesta se procurará detectar qué modalidad de investigación es pertinente para cada caso.

#### **Tutoría de Trabajo Final Integrador**

**El programa establecerá un sistema de tutoría para orientar a los estudiantes en su proceso de producción del Trabajo Final Integrador. Las tareas de tutoría podrán ser realizadas por profesores de la carrera, o por profesores -investigadores de la Universidad.**

#### **Trabajo Final Integrador**

El Trabajo Final Integrador consistirá en una puesta en escena o propuesta performática propia, devenida del trabajo realizado en los tres cuatrimestres de la carrera, que deberá ser acompañada por una memoria en la que se desarrolle la metodología de trabajo, la problemática abordada y los recursos artísticos y técnicos utilizados en su producción. Asimismo, se explicitarán los criterios estéticos en los que se inscribe la obra a la luz de los aspectos investigados en las materias de Formación General. Tanto la puesta en escena como la memoria escrita serán tenidas en cuenta para la validación.



## VIII. PLAN DE ESTUDIOS

### CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN TEATRO DE OBJETOS, INTERACTIVIDAD Y NUEVOS MEDIOS

#### Área de Formación Específica

##### **Taller de Interpretación y Manipulación de Objetos. 64 horas (4 créditos)**

Taller de Dramaturgia en Teatro de Objetos. 48 horas (3 créditos)

Taller de Puesta en Escena en Teatro de Objetos. 64 horas (4 créditos)

Taller de Investigación y Realización de Objetos I. 48 horas (3 créditos)

Taller de Investigación y Realización de Objetos II. 48 horas (3 créditos)

**Total de horas de la formación específica: 272**

#### Área de Formación General

El Objeto en las Artes desde las Vanguardias hasta la Escena Contemporánea. 48 horas (3 créditos)

Las Artes Visuales Interactivas. Instalaciones. 48 horas (3 créditos)

Objeto, Virtualidad e Interactividad 48 horas (3 créditos)

**Total de horas de la formación general: 144**

#### Materia Optativa. 32 horas. (2 créditos)

Taller de investigación lumínica sobre objetos.

Seminario de control de objetos sonoros.

#### Taller de Metodología del Trabajo Final Integrador. 48 horas (3 créditos)

**Total de horas: 496**

#### Horas de investigación

Tutoría de Trabajo Final. 48 horas. (3 créditos)

## IX. ESTRUCTURA CURRICULAR

### PRIMER CUATRIMESTRE

Asignaturas	Carga horaria	Área
Taller de Interpretación y Manipulación de Objetos	64 horas - 4 créditos	Específica
Taller de Dramaturgia en Teatro de Objetos.	48 horas - 3 créditos	Específica
El objeto en las artes desde las vanguardias hasta la escena contemporánea	48 horas - 3 créditos	General

## SEGUNDO CUATRIMESTRE

Asignaturas	Carga horaria	Área
Las Artes Visuales interactivas. Instalaciones	48 horas - 3 créditos	General
Taller de investigación y realización de Objetos I.	48 horas - 3 créditos	Específica
Objeto, virtualidad e interactividad	48 horas - 3 créditos	General
Materia optativa	32 horas- 3 créditos	Optativa

## TERCER CUATRIMESTRE

Asignaturas	Carga horaria	Área
Taller de Metodología del Trabajo Final Integrador	48 horas - 3 créditos	Específica
Taller de Puesta en Escena en Teatro de Objetos	64 horas - 4 créditos	Específica
Taller de investigación y realización de Objetos II.	48 horas-3 créditos	Específica

## X. CONTENIDOS MÍNIMOS

### ÁREA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA

#### Taller de investigación y realización de objetos I

Modalidad: Taller

Carga Horaria: 48

36 hs Práctica / 12 hs Teórica

#### Objetivos

Reconocer las posibilidades dramáticas de los objetos cotidianos.

Realizar ensamblajes sencillos mediante la asociación libre de objetos enteros y/o partes aisladas.

Recolectar y desarmar dispositivos tecnológicos descartados para reconocer en ellos, los elementos con alta potencialidad creativa.

#### Contenidos Mínimos

El objeto encontrado: sus formas y materiales. Sus usos creativos en las vanguardias artísticas del siglo XX. La forma y el color: las cualidades expresivas de la materia (madera, plástico, metal, etc.) Aplicación de motores a objetos. Aproximación lúdica al retroproyector de filmillas. Improvisaciones. Diseño, desarrollo y construcción colaborativa (dúos y trío) de objetos a partir de las herramientas y conocimientos adquiridos.

### Modo de Evaluación

Para aprobar la materia los estudiantes deberán realizar una presentación de sus objetos a través de un montaje breve.

La calificación final surgirá de este montaje y un coloquio con el docente y sus compañeros donde se intercambiarán experiencias.

### Bibliografía

- » COLLINS, Nicolas. *Handmade electronic music*. Nueva York. Ed. Routledge. 2006
- » AAVV. *Homo ludens ludens*. Madrid. Ed. Actar. 2008
- » <http://www.tinguely.ch/en/index.html>
- » <http://www.rubegoldberg.com/>

### Taller de Interpretación y Manipulación de Objetos.

Modalidad: Taller

Carga Horaria: 64

52 hs. Práctica / 12 hs. Teórica

### Objetivos

Explorar las técnicas de manipulación para darle vida a un objeto, a través del entrenamiento y la investigación.

Reconocer las posibilidades de la manipulación directa, indirecta, a distancia, con varillas y sin varillas.

Promover el tránsito por ejercicios de animación o interpretación que permitan descubrir las posibilidades y los límites de los materiales.

### Contenidos Mínimos

Mirada: la mirada del objeto, mirada periférica del manipulador, angulación de la mirada. Desplazamientos: ejes, verticalidad, tensión, preimpulsos, pasajes del peso, punto fijo, péndulos. Movimientos maquinales: repetición, aceleración, retardo, stops, rotura. Rol del manipulador: Neutro, asociado al objeto, disociado del objeto. Interpretación (creación del personaje).

### Modo de Evaluación

A lo largo de la cursada los estudiantes realizarán ejercicios cortos que integren los contenidos correspondientes a cada unidad temática.

Como trabajo final los estudiantes deberán realizar la producción de una pequeña escena que contemple todas las temáticas abordadas en la materia.

### Bibliografía

- » CIRLOT, Juan Eduardo. *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*. Barcelona. Editorial Anthropos. 1990.
- » CURCI, Rafael. *De los objetos y otras manipulaciones titiriteras*. Buenos Aires. Tridente Libros. 2002
- » JURKOWSKY Henryk. Consideraciones sobre el teatro de Títeres. España. Colección Ensayos. Centro de Documentación de Títeres de Bilbao. 1990

### Taller de Puesta en Escena en Teatro de Objetos

Modalidad: Taller

Carga Horaria: 64

44 hs. Práctica / 20 hs. Teórica

#### Objetivos

Profundizar los conocimientos sobre el lenguaje de la puesta en escena y la dirección de manipuladores y actores.

Integrar las técnicas y saberes de las diferentes asignaturas de la carrera, reconociendo la puesta en escena como un lugar de confluencia de las distintas cuestiones.

Abordar la problemática de la relación actor/objeto en la puesta en escena.

Conocer las diversas poéticas escénicas y promover el abordaje de la puesta en escena a través de una mirada personal.

Fomentar una mirada crítica de los estudiantes sobre sus propios trabajos, reconociendo sus potencialidades y dificultades en el trabajo concreto de la puesta en escena.

#### Contenidos Mínimos

El proceso dramático del Primer Texto. Dirección de actores y manipuladores Interacción con otras artes no reconocidas tradicionalmente como artes dramáticas. Selección y montaje. Puesta en espacio.

#### Modo de Evaluación

Durante la cursada se realizarán trabajos prácticos obligatorios. La evaluación de los mismos incluirá la autoevaluación de los estudiantes reconociendo las dificultades y los logros alcanzados.

Como trabajo final se presentará una hipótesis de montaje completo de un espectáculo de teatro objetual. Asimismo se deberá realizar el montaje de un fragmento que permita dar cuenta de la hipótesis propuesta.

#### Bibliografía

- » KANTOR, Tadeusz. *El Teatro de la Muerte*. Buenos Aires. Ediciones de la Flor. 1984
- » SANCHIS SINISTERRA, José. *La escena sin límites - Fragmentos de un Discurso teatral*. Ciudad Real, España. Ñaque Editora. 2002.
- » UBERSFELD, Anne. *Diccionario de Términos claves del Análisis Teatral*. Buenos Aires. Galerna. 2002
- » VALIENTE, Pedro. Robert Wilson. *Arte Escénico Planetario*. Ciudad Real, España. Ñaque Editora. 2005

### Taller de Dramaturgia en Teatro de Objetos

Modalidad: Taller  
Carga Horaria: 48  
18 hs. Teórica / 30 hs. Práctica

### Objetivos

Conocer los sistemas y procedimientos de los diferentes relatos y explorar sus posibilidades expresivas en sus producciones.

Distinguir la especificidad del discurso dramático para una escena de teatro de objetos, investigando el valor potencial de los distintos soportes en su propio proyecto.

Reconocer los elementos que componen un relato escénico-performativo, promoviendo el análisis de esos objetos tanto por separado como en su funcionamiento sistémico.

### Contenidos Mínimos

Relato: Narrativa, dramaturgia teatral y cinematográfica y elementos presentes en las nuevas tecnologías. Performance y relato: el recorte del tiempo y el espacio, el cuerpo, el objeto y el espectador. Fuentes y punto de partida de la escritura para la escena. Organización de los elementos de un texto para la escena.

### Modo de Evaluación

A lo largo de la materia los estudiantes realizarán la escritura de una obra escénico-performativa. Para la evaluación final, los estudiantes deberán presentar una reescritura de esa obra, contemplando las observaciones realizadas durante el curso.

### Bibliografía

- » SURMELIAN, León. *Técnica de la ficción narrativa*. Buenos Aires: Goyanarte, 1976
- » GOUHIER, Henri. *La obra teatral*. Buenos Aires. Eudeba. 1965.
- » ARISTÓTELES. *Poética*. Buenos Aires. Colihue. 2006.
- » PAZ, Octavio. *El arco y la lira*. México. Fondo de Cultura Económica. 1982

### Taller de Investigación y Realización de Objetos II

Modalidad: Taller  
Carga Horaria: 48  
36 hs. Práctica / 12 hs. Teórica

### Objetivos

El presente taller pretende continuar con las tareas de investigación y realización de su antecesor pero ahora con un enfoque en los objetos visuales virtuales. El objetivo principal que se persigue consiste en instruir al alumno en el diseño, generación y proyección de objetos visuales virtuales en 2D que reaccionen a estímulos provocados por un actor en escena utilizando sensores ópticos y medios informáticos.

### Contenidos Mínimos

Tipos de representación de objetos visuales virtuales: vectores, mapas de bit y mallas 3D. Transformaciones paramétricas de objetos virtuales. Captura de movimiento por medios ópticos. Aplicaciones de software especializadas en captura de movimiento óptica mediante análisis y modelado de figuras antropomórficas. Algoritmos de análisis y optimización de datos capturados. Mapeo de datos. Protocolo de comunicación Open Sound Control. Ejercicios y prácticas en contextos escénicos reales.

### Modo de evaluación

Los estudiantes deberán realizar trabajos prácticos parciales y ejercicios de aplicación, centrados en los contenidos desarrollados en el curso y un trabajo práctico final. Las características de los trabajos, así como sus plazos de presentación, serán pautadas por el profesor a cargo del curso.

### Bibliografía

- » ADAMS, Randy; Gibson, Steve y Müller Arisona, Stefan (editores). *Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen*. Berlin, Springer, 2008.
- » GRAU, Oliver. *Virtual Art: from Illusion to Immersion*. Massachusetts, MIT Press, 2003.
- » GREENBERG, Ira. *Processing: Creative Coding and Computational Art*. New York, Springer-Verlag New York, Inc., 2007.
- » KRUEGER, M. *Videoplace - an artificial reality*. En: ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. Abril 1985.
- » KRUEGER, M. *Artificial Reality II*. Reading, MA: Addison-Wesley Inc., 1991.
- » LACABANNE, Raúl. **El palacio de los destinos: pensar una experiencia de RV**. Buenos Aires, IUNA, Revista de Investigación Multimedia, Año 2, Número 2, 2008.
- » REAS, Casey y FRY, Ben. *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. Cambridge, MIT Press, 2007.
- » ROCKEBY, D. *Very Nervous System*. A: Loeffler, C.E.; Anderson, T. (ed.) *The Virtual Reality Casebook*. Nova York, Van Nostrand Reinhold, 1994.
- » SUTHERLAND, I. *SketchPad: A man-Machine Graphical Communication System*. En: AFIPS Spring Joint Computer Conference, Vol. 23, pp. 329-346, 1963.
- » SUTHERLAND, I. *The Ultimate Display*. Proceedings IFIP Congress, pp. 506-508, 1965.
- » SUTHERLAND, I. *A Head-Mounted Three-Dimensional Display*. En: AFIPS Conference Proceedings, Vol. 33, Part I, pp. 757-764, 1968.
- » THALMANN, Nadia Magnenat y THALMANN, Daniel. *Artificial Life and Virtual Reality*. Chichester, John Wiley & Sons, 1994.

### ÁREA DE FORMACIÓN GENERAL

### Artes Visuales interactivas. Instalaciones.

Modalidad: Teórico/práctica

Carga horaria: 48

24 hs. Práctica / 24 hs. Teórica

#### Objetivos

Iniciar a los estudiantes en la producción y la experiencia de creación de obras fundamentadas en la interactividad y la hipermedia.

Explorar el potencial expresivo y comunicacional de las instalaciones y de los objetos digitales, tanto en el plano conceptual como en el plano estético.

Fomentar la actividad artística de los estudiantes, reconociendo el valor de la interactividad, mediante la realización de exposiciones de sus obras.

#### Contenidos Mínimos

La originalidad des construida, la multiplicidad. El observador como participante y autor, la meta-autoría. Continuidad, circularidad, multidireccionalidad. Lo sistémico y procesal. Mecanismos de interacción. La importancia de la interfaz. Recorrido de las tradiciones interactivas.

#### Modo de Evaluación

Durante la cursada los estudiantes realizarán exposiciones y participarán de debates sobre diferentes textos, con el objeto de evaluar la lectura crítica de la bibliografía propuesta.

Antes de finalizar el curso los estudiantes deberán haber entregado y aprobado la totalidad de los trabajos prácticos.

Para la evaluación final los estudiantes deberán realizar un trabajo monográfico.

#### Bibliografía

- » BODENMANN-RITTER Clara. Joseph Beuys: *Cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972*. Madrid. Editorial Visor. 1995.
- » DARLEY, Andrew. *Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación*. Barcelona. Paidós. 2002.
- » LARRAÑAGA, Josu (2001) *Instalaciones*. Madrid. Nerea. 2002.

### El Objeto en las Artes desde las Vanguardias hasta la Escena Contemporánea

Modalidad: Seminario

Carga Horaria: 48  
40 hs. Teóricas / 8 hs. Prácticas

### Objetivos

Conocer las principales líneas de pensamiento sobre las que se fundamentan las diferentes corrientes estéticas de la teoría teatral.

Conocer los fundamentos estéticos de los movimientos artísticos de las vanguardias.

Estudiar las obras teatrales o performáticas que trabajan los límites de los modelos de representación a través de la fusión entre el lenguaje escénico y las imágenes técnicas.

### Contenidos Mínimos

Teoría de la Vanguardia. Modernidad y Vanguardia. La obra de arte orgánica e inorgánica. Fragmentación y montaje en el teatro. Cuerpo y máquina en el teatro de vanguardia: Meyerhold, Piscator, Brecht, Craig. Experimentalismo. Modernidades periféricas. Las vanguardias históricas y las “neovanguardias”. Acciones. Ambientaciones. Performance.

### Modo de evaluación

El proceso de aprendizaje será evaluado en función de los trabajos de lectura de la bibliografía obligatoria, la participación en las clases presenciales y las elaboraciones de problematizaciones de las cuestiones trabajadas. El trabajo final será un trabajo monográfico en el que se lleve a cabo una elaboración crítica.

### Bibliografía

- » BAUDRILLARD, Jean. *El Complot del Arte*, Amorrortu Editores, Madrid, 2006
- » BOURRIAUD, Nicolás. *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006
- » BÜRGER, Peter, “*La historicidad de las categorías estéticas*” y “*Vanguardia como autocrítica del arte en la sociedad burguesa*”, en: *Teoría de la vanguardia*. Barcelona, Península, 1987, pp. 51-70.
- » RANCIÈRE, Jacques “*El Maestro Ignorante*”. Laertes, Barcelona. 2003.
- » LONGONI, Ana. *Vanguardia y Revolución*, en Revista Brumaria N°7, Madrid 2006.
- » MAIER, Corinne, *Lo obsceno. Nueva Visión*. Buenos Aires. 2005
- » MARCUS, Greil. *Rastros de carmín. Una historia secreta del siglo XX*, Anagrama, Barcelona, 1993. (Selección)
- » SARLO, Beatriz. Buenos Aires 1920: *Una modernidad periférica*. Nueva Visión, Buenos Aires. 1989. (Selección)
- » WAJCMAN, Gérard, “*La obra-de-arte*”, en: *El objeto del siglo*, Amorrortu, Madrid, 2001.
- » *El Periférico de Objetos*, diversas publicaciones (se aportarán materiales escritos por docentes del Depto. De Artes Dramáticas del IUNA: Sagaseta, López, Alvarado, entre otros).



## Objeto, virtualidad e interactividad

Modalidad: Seminario

Carga Horaria: 48

48 hs. Teórica

### Objetivos

El objetivo primario de este curso se orienta a introducir al estudiante en los conceptos y las problemáticas relacionadas al objeto dentro del orden de lo virtual, y en reflexionar sobre el concepto de interactividad como red de estrategias vinculares entre el objeto de dominio virtual y actor de dominio real. Como objetivo suplementario se busca que el estudiante identifique las diversas tecnologías de la información y la comunicación que se utilizan actualmente en el campo escénico, sus propiedades y características principales, sus ventajas y desventajas en relación a diversos modelos de puestas de escena.

### Contenidos Mínimos

De lo real a lo virtual. Dimensiones epistemológicas de lo virtual. El continuo realidad-virtualidad: la realidad mixta. La realidad mediada. Equipamientos, medios y soportes de lo virtual. Del objeto real al objeto virtual. Ámbitos de escenificación de lo virtual. Objetos virtuales: visuales y sonoros. Objetos virtuales: autónomos y subordinados. Del actor-manipulador al interactor. Consideraciones comunicacionales sobre la interactividad. Interacción humano-computadora. Estrategias de vinculación entre interactor y objetos virtuales. Operaciones de control mediadas por computadoras. Transformaciones y mapeos.

### Modo de evaluación

Se solicitará al estudiante la realización de trabajos prácticos parciales y ejercicios de aplicación, centrados en los contenidos desarrollados en el curso, y la realización de un trabajo práctico final. Las características de los trabajos, así como sus plazos de presentación, serán pautadas por el profesor a cargo del curso.

### Bibliografía

- » CARROLL, John M. *Making Use: Scenario-Based Design of Human-Computer Interactions*. Massachusetts, The MIT Press, 2000.
- » COSTANZA, Enrico; KUNZ, Andreas y FJELD, Morten. *Mixed Reality: A Survey*. En Lalanne, D. y Kohlas, J. (editores). *Human Machine Interaction*. LNCS 5440. Berlin, Springer, pp. 47–68, 2009.
- » FREEMAN, Russell; STEED, Anthony y ZHOU, Bin. *Rapid Scene Modelling, Registration and Specification for Mixed Reality Systems*. Proceedings of ACM Virtual Reality Software and Technology. Monterey, California, pp. 147-150, Noviembre 2005.
- » MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires, Paidós, 2006.

- » MILGRAM, Paul; TAKEMURA, Haruo; UTSUMI, Akira y KISHINO, Fumio. *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. SPIE Vol. 2351. Telemanipulator and Telepresence Technologies. 1994.
- » MILGRAM, Paul y KISHINO, Fumio. *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. IEICE Transactions on Information Systems. Vol E77-D, No. 12. Diciembre 1994.
- » NIJHOLT, Anton y TRAUM, David. *The Virtuality Continuum Revisited*. Oregon, CHI 2005, Abril 2005.
- » SCHNÄDELBACH, Holger; PENN, Alan; BENFORD, Steve y KOLEVA, Boriana. *Mixed Reality Architecture: Concept, Construction, Use*. Ecuador, Technical Report Equator-03-001, 2003.
- » STEED, Anthony; MCCOLL, Ian y otros. *The Use of Models of Space in Mixed-Reality Systems*. Brockenhurst, Equator Annual Conference, Octubre 2002.
- » VIRILIO, Paul. *La máquina de visión*. Madrid, Cátedra, 1998.
- » VIRILIO, Paul. *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires, Manantial, 2003.

## MATERIAS OPTATIVAS

### Seminario de Control de Objetos Sonoros

Modalidad: Materia Optativa Teórico/Práctica

Carga Horaria: 32

18 hs. Teórica / 14 hs. Práctica

#### Objetivos

Este curso busca fundamentalmente formar al estudiante en la terminología de la práctica acústica, sus principales propuestas de análisis e interpretación de los objetos sonoros y musicales, y sus líneas de vinculación con el campo de la acústica general. Estas competencias sustentan el diseño de un espacio acústico integrado al escénico, y las operaciones y técnicas de control necesarias para que diversos tipos de objetos sonoros virtuales habiten dicho espacio. Este marco teórico y técnico resulta realmente valioso para proyectar una puesta en escena coherente y significativa desde el punto de vista perceptivo.

#### Contenidos Mínimos

Sonido, objeto sonoro y objeto musical. Los cuatro tipos de escucha. Las transformaciones del campo sonoro. Correlaciones entre el fenómeno físico del sonido y el objeto musical. Morfología y tipología de los objetos sonoros y solfeo de los objetos musicales. Aplicaciones de difusión sonora dentro y fuera del espacio escénico. Dimensiones de la espacialización sonora. Técnicas y dispositivos de control de posicionamiento y desplazamiento de objetos sonoros virtuales.

#### Modo de evaluación

Se solicitará al estudiante la realización de trabajos prácticos parciales y ejercicios de aplicación, centrados

en los contenidos desarrollados en el curso, y la realización de un trabajo práctico final. Las características de los trabajos, así como sus plazos de presentación, serán pautadas por el profesor a cargo del curso.

#### **Bibliografía**

- » MIRANDA, Eduardo Reck. *Computer Sound Design*. Synthesis techniques and programming. 2nd Edition. Oxford, Focal Press, 2002.
- » MIRAYA, Federico. *Acústica y Sistemas de Sonido*. Rosario, UNR Editorial, 1999.
- » ROEDERER, Juan G. *Acústica y Psicoacústica de la Música*. Buenos Aires, Ricordi, 1997.
- » SCHAEFFER, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, Editorial Alianza, 1988.
- » SCHAEFFER, Pierre. *Solfeo del objeto sonoro*. París, INA-GRM, 2005.
- » KREIDLER, Johannes. *Loadbang: Programming Electronic Music in Pure Data*. Traducción en español: Raúl Lacabanne. Wolke Verlagsges, 2009.

#### **Taller de Investigación Lumínica sobre Objetos**

Modalidad: Materia Oportiva Teórico/Práctica

Carga Horaria: 32

10 hs. Teórica / 22 hs. Práctica

#### **Objetivos**

Conocer las posibilidades y alcances del uso de los elementos lumínicos en las propuestas escénicas.

Explorar la dimensión plástica y expresiva de la luz.

Estudiar la problemática del “espacio inmaterial”, desde sus antecedentes arquitectónicos hasta los planteos escenográficos de inmaterialidad, puntualizando la diferencia conceptual entre “inmaterialidad” y “virtualidad”.

#### **Contenidos Mínimos**

Recursos lumínicos. La luz como lenguaje. Su esencia prelingüística. La luz como herramienta de expresión plástica. El uso de la sombra y su dimensión plástico-dramática. Objeto iluminado y objeto luminoso. Los artistas de la luz: referencias a sus obras y su tecnología. Los elementos inmateriales y la materialidad del espacio. De Josef Svóboda a Robert Wilson. La desintegración espacial de Découfflé. Fragmentación y multiplicación. Inmaterialidad y virtualidad.

#### **Modo de Evaluación**

El proceso de aprendizaje será evaluado en función de los trabajos de lectura de la bibliografía obligatoria mediante exposiciones en clases y la elaboración de los trabajos escritos. El trabajo final consistirá en un proyecto de obra teniendo en cuenta los contenidos desarrollados en el taller.

#### **Bibliografía**

- » *LIGHT ART FROM ARTIFICIAL LIGHT* -Catálogo de la muestra- Editorial Hatje Cantz –

- » *JAMES TURRELL LIGHT & SPACE* –Catálogo de la muestra– Whitney Museum of American Art
- » BERNÁRDEZ, Carmen - *JOSEPH BEUYS* - Editorial Nerea, Colección Arte Hoy -
- » BROOK, Peter. *El espacio vacío*. Barcelona, Paidós. 1993.
- » BREYER, Gastón A., *Teatro: el ámbito escénico*, Centro Editor de América Latina. Buenos Aires, 1968.
- » CHAVARRÍA, Javier. *Artistas de lo Inmaterial* -Colección Arte hoy Editorial Nerea-
- » KELLER, Max , *Light Fantastic*, Ed. Prestel Verlag, 1999.
- » MOHOLY-NAGY, Laszlo, *La nueva visión*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1997.
- » MOLDOVEANU, Mihail - *Composicion, Luz y Color en el Teatro de Robert Wilson*. Editorial Lunweg. Barcelona. 2003.
- » ROMERO BREST, Jorge, *Arte visual, pasado, presente y futuro*, Rosenberg-Rita Editores, Buenos Aires, 1981.
- » ROSENTHAL, J., and WERTWNBAKER, L., *The Magic of Light*, Little, Brown, and Co. Boston, 1972.
- » SVOBODA, Josef, *The Secret of Theatrical Space*, Applause theater books publisher, New York, 1993.
- » VALENZUELA, José Luis - Robert Bob Wilson, *La locomotora dentro del Fantasma*. Editorial Atuel/ La Avispa
- » WILSON, Robert, *Composición, luz y color en el teatro*, Lunweg Ed., Barcelona, 2001.