

PLA DOCENT

Curs: 3r
Especialitat: Coreografia i interpretació
Matèria: Tecnologies aplicades a la dansa
Codi de l'assignatura: 430010
Títol de l'assignatura: Infografia
Subtítol:
Tipus d'assignatura: Obligatòria
Crèdits ECTS de l'assignatura: 3 ECTS
Adscripció de l'assignatura: Departament de Dramatúrgia, Escenificació i Coreografia
Hores totals de l'assignatura: 75 hores 45h presencialitat (60%) - 30h treball autònom alumnat (40%)
Impartició: A determinar segons horaris
Professors/es: A determinar segons POA
Descriptor: L'assignatura és una introducció a la Identificació i experimentació de les eines tecnològiques pròpies de l'escena digital a la dansa. Especulació d'estratègies que possibiliten (audiovisuals, sonores, immersives, interactives), aplicant-les en processos de creació coreogràfica i escènica
Requisits: Cap
Observacions:

COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLARAN A L'ASSIGNATURA:

Competències transversals:

CT4 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

- Capacitat d'imaginar noves narratives, formats i dispositius escènics basats en la no linealitat de les eines digitals.
- Capacitat per generar treballs en xarxa, per incidir en la importància de l'aspecte col·laboratiu en els processos de creació i recerca en escena digital.
- Capacitat de desenvolupar una correcta documentació d'un procés creatiu tecnològic. Importància de la utilització dels diaris de treball com memòria crítica del procés de creació i com a forma de compartir coneixement.
- Capacitat per planificar una nova caixa d'eines tècniques, que sumi als habituals instruments analògics les possibilitats digitals actuals.
- Capacitat per dissenyar, implementar i gestionar adequadament espais escènics de nova construcció basats en els requeriments tècnics habituals en l'àmbit de les noves dramatúrgies.
- Capacitat de lectura y comprensió de softwares i llenguatges bàsics de programació possibles de ser aplicats a escena.

Competències generals:

- CG10 Ser capaç d'elaborar, justificar i explicar un discurs propi, oral escrit o visual, sobre la dansa comunicant-lo en àmbits diversos: professionals, artístics, amateurs siguin o no especialitzats en temes artístics o de dansa.
- CG11 Conèixer i aplicar les tecnologies de la informació i comunicació per a utilitzar-les de forma diversa.

Competències específiques:

- CECI13 Conèixer les tendències i propostes més recents en diferents camps de la creació coreogràfica, tant de l'espectacle en viu com audiovisual.
- CECI17 Conèixer i ser capaç d'usar mitjans tecnològics per a la creació i composició coreogràfica.
- Adquisició de capacitat d'anàlisi dramatúrgic i tècnic necessari per servir de pont entre el coreògraf i (director d'escena, dramaturg, dissenyador...) i els productors i equip tècnic encarregats de posar en marxa la peça.
 - Capacitat per adaptar i fer dialogar els nous discursos coreogràfics, amb les solucions pre-digitals.

Altres competències de l'assignatura:

- Experimentar el moviment a partir de la interacció amb les noves tecnologies.
- Manipular els paràmetres que surten a través del moviment.
- Crear models de fragments coreogràfics basats en les noves tecnologies.
- Desplegar els models coreogràfics segons els objectius proposats durant l'assignatura.

RESULTATS DE L'APRENENTATGE:**Coneixements:**

- C1 Conèixer els recursos de les noves tecnologies aplicades a la creació de moviment.
- C2 Aplicació de les noves tecnologies a la creació coreogràfica.
- C3 Organització de l'espai virtual.

Habilitats, procediments o destreses:

- H1 Domini de les noves tecnologies en l'àmbit del moviment.
- H2 Capacitat de recerca del moviment.
- H3 Reflexió a l'entorn del moviment respecte a les noves tecnologies
- H4 Capacitat per recollir informació i comunicar-la a través de les noves tecnologies.

Actituds:

- A1 Responsabilitat davant el treball.
- A2 Autonomia davant de l'aprenentatge.
- A3 Obertura i curiositat de pensament i acció davant de les noves tecnologies.

CONTINGUTS FORMATIUS (TEMARI):**BLOC 1.** Exploració, experimentació amb les eines dels programes Qlab, Millumin, Modul8...

- Base: pantalles, reproductor, projector, actors, actors interconnectats.
- Combinar diverses pel·lícules a l'escenari.
- Us d'escenes.
- Connectors entre escenes i audio.
- Inputs: vídeo, càmera o ambdós a la vegada, nous dispositius
- Eines bàsiques d'interacció
- Experimentació en un espai escènic.

BLOC 2. Producció audiovisual : ús i funció de l'equip audiovisual

- Resolució i formats digitals
- Trípod
- Càmera: focus, iris, balanç de blancs

BLOC 3. Postproducció audiovisual : Introducció al muntatge amb Adobe Premiere

- El muntatge i el temps
- El muntatge i el ritme
- El tall
- Els efectes

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

L'assignatura està organitzada en una part de presència a l'aula molt important on es desenvolupa la part més gran de l'assignatura com a coneixement i pràctica dels programes; i l'altra de treball autònom. Així si els crèdits són 3 i cada crèdit equival a 25h i les hores totals són 75h, i hi ha una proporció de repartiment de 60/40; la presencialitat de l'assignatura es valora en 45h mentre que el treball autònom es valora en 30h.

AVALUACIÓ (CRITERIS, ESTRATÈGIES O ACTIVITATS I PONDERACIÓ):

Avaluació continuada dels treballs fets l'aula.

Ponderacions:

- Assistència: 50%
- Treballs i projecte: 20%
- Presentacions: 10%
- Participació: 20%

Avaluació única:

La modalitat d'avaluació única es podrà establir en casos excepcionals que, un cop feta la matrícula, justifiquin documentalment una causa imprevista i sobrevinguda de força major que impedeixi l'assistència regular a l'assignatura i en casos de canvi o solapament horari provocats per l'escola amb posterioritat al període de matriculació. Es pot consultar el detall d'aquesta modalitat a la Guia de l'estudiant del CSD.

Assistència:

L'assistència mínima per aprovar l'assignatura és del 70%-80% segons el criteri del docent. Només es consideraran faltes justificades les absències per activitats acadèmiques aprovades per l'escola. Es poden consultar més detalls sobre l'assistència a la Guia de l'estudiant del CSD.

BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

BROADHURST, Susan i MACHON, Josefine (2006) coautores i editores. Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity. Palgrave Macmillan (2006). New York.

Compendi d'escrits a càrrec d'artistes, investigadors i professors que han aprofundit en la vessant de l'art digital i l'espectacle. El nucli central consisteix en l'estudi de la relació entre les noves tecnologies i l'espectacle. Això du al contacte sensual entre la part física i la virtual, de la qual cosa resulta una transformació corpòria, així com una desestabilització de les identitats. Com que les pràctiques digitals potencien tant les estètiques com les creacions, demanen noves estratègies de percepció que juguin amb la presència real i l'"engany" al mateix temps.

Conté:

- WECHSLER, Robert (2006): "Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide".
BIRINGER, Johannes (2006) : "Saira Virous : Game Choreography in Multiplayer Online Performances Spaces".
CONIGLIO, Mark (2006): "Materials vs Content in Digitally Mediated Performance".

DIXON, Steve (2007): Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Dixon du a terme una anàlisi de la petjada que les pràctiques tecnològiques han deixat en el teatre, la dansa i les instal·lacions. Es remunta als precursors de les representacions digitals, i els troba des dels deus ex machina dels drames del teatre clàssic grec. D'altra banda, quan entra en l'anàlisi de l'espectacle d'arrel digital, mostra el canvi a les pràctiques de representació del cos, de l'espai i del temps. Així, els cossos virtuals o els dobles digitals, plegats amb l'obra corpòria d'artistes duen a noves formes d'expressió, o a l'expressió de noves complexitats que generen il·lusions extratemporals.

GRAU, Oliver (2006): MediaArt Histories. Massachusetts Institute of Technology (MIT).

20 autors exposen la pròpia recerca sobre aquest nou món tecnològic imbricat amb l'art. La conclusió ve a dir que el nou Media Art no pot ser definit únicament a través de la tecnologia. S'ha de comprendre a partir de la seva pròpia història evolutiva, i en relació a altres disciplines (cinema, ciències de la imatge, filosofia, computació, etc.). Estableix l'anàlisi de la terminologia de la Media Art (màquina, media, exhibició, etc.), i considera la debil separació entre les línies de productes artístics i productes de consum, o també entre imatges artístiques i imatges científiques.

Conté:

COUCHOT, Edmond (2006: 188): "The Automatisation of Figuratives Techniques: Toward the Autonomous Image".
ARNHEIM, Rudolf (2006: 17): "The coming and Going of Images".

Caroline A. Jones. SENSORIUM. Embodied experience, Technology, and Contemporary Art. JONES EDITOR. Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2006.

D'aquest recull podem diferenciar dues vessants. En la primera s'analitza a través de 36 articles d'escriptors, científics i erudits, el context històric i intel·lectual on apareix la cultura de la corporalització de la nova tecnologia. La segona consisteix en l'anàlisi d'aquesta mateixa cultura des de dins, a través de la vivència i el testimoni de 10 artistes que han experimentat amb la tecnologia corporalitzada i amb el cos tecnificat.

Regards sur l'image. Séminaire Interarts de Paris 2006-2007. Université des Arts, Klinksieck 2009, Paris.

"La civilització de la imatge no ha matat la civilització del text. Les imatges, incloses les de l'art contemporani, fascinants, seductores, o atroces, deixen petjades, i aquestes petjades continuen interpel·lant el reforçament de l'escrit perquè s'estableixi la relació entre l'original i la còpia, la realitat i la ficció, la veritat i la seva il·lusió.." (Introducció, Marc Jimenez).

Conté:

LÉVY, Francine (2009 : 117) : "Superproductions : I prix des images, le tribut des artistes".

CHIRON, Éliane (2009 : 42): "L'image en art comme 'Imago'".

HOFFMAN, Carole (2009 : 82). "L'image comme peau, lieu de perméabilité au monde".

LÉVY, Francine (2009 : 126). "Superproductions : I prix des images, le tribut des artistes".

SOULAGES, François (2009: 202). "Esthétique et philosophie de l'image".

BROADHURST, Susan (2007). Digital Practices. Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology. Palgrave Macmillan. New York.

Dirigit a tothom que tingui un interès pels usos i les influències de la tecnologia contemporània en l'espectacle: estudiants, postgraduats, professionals i acadèmics de les arts de l'espectacle, de la cultura i les media. Aprofondeix en les estratègies que relacionen el físic i el virtual, explora les estètiques d'aquestes pràctiques i en el seu anàlisi inclou altres investigacions com la neuroestètica. Els conceptes i idees que cita (Merleau-Ponty, Lyotard, Derrida, Deleuze, entre d'altres) vol que suggereixin una caixa d'eines per ser emprada en l'articulació de les diferents capes dels espectacles digitals.

WEBGRAFIA

Web de Cesc Gelabert, de la seva companyia GELABERT AZZOPARDI.

<http://gelabertazzopardi.com/ca/>

Web de Traumtext. Dance Opera by Helga Pogatschar (2004) with dancer Cesc Gelabert in an interactive sound environment.

<http://www.frieder-weiss.de/video/projects.htm><http://www.frieder-weiss.de/video/projects.htm>

<http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>

Klaus Obermaier en Apparition

<http://www.youtube.com/watch?v=wVq41Bi2yE>

The Digital Performance Archive. DPA. L'arxiu de la col·lecció DPA: 483 events

http://www.bris.ac.uk/theatrecollecton/liveart/liveart_DPA.html

Web de Palindrome/ Robert Wecchsler, amb força explicacions i filmacions del seu treball, vídeos, tecnologia i explicacions sobre dansa i continguts.

<http://www.palindrome.de/>

<http://www.frieder-weiss.de/><http://www.frieder-weiss.de/>

Web de Frieder Weiss, amb projectes, activitats i moltes filmacions

<http://www.frieder-weiss.de/video/projects.htm>

Frieder Weiss. Exemples de vídeo, especialment amb Cescs Gelabert: Dance Opera by Helga Pogatschar (2004) with dancer Cesc Gelabert in an interactive sound environment:

<http://www.frieder-weiss.de/video/events.htm>

Frieder Weiss. Altres exemples de vídeo

<http://www.frieder-weiss.de/video/installation.htm><http://www.frieder-weiss.de/video/installation.htm>

Falling to Earth (in collaboration with Ellen Bromberg). Video Projection and Performance at the Intelligent Stage at Arizona State University. Featured at the International Dance & Technology Conference 1999.

<http://www.dvpg.net/fallingToEarth.html>

web de Paulo Henrique

http://paulo_henrique.tripod.com/

Una bona crítica del seu espectacle From Now On, escrita per Marie-Christine Vernay.

http://members.tripod.com/paulo_henrique/fno.html

Web del MIT, Massachusetts Institute of Technology

<http://web.mit.edu/>