



**1. Código:** 35006      **Nombre:** Arte Sonoro

**2. Créditos:** 5,00      **--Teoría:** 1,00      **--Prácticas:** 4,00      **Carácter:** Obligatorio

**Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

**Módulo:** 1-Módulo Formación Interdisciplinar      **Materia:** 4-Arte Audiovisual y Multimedia

**Centro:** Unidad de Másteres Universitarios

**3. Coordinador:** Molina Alarcón, Miguel  
**Departamento:** ESCULTURA

**4. Bibliografía**

DAFX : digital audio effects  
Audio digital y MIDI  
Herramientas de audio y música digital  
MIDI sistemas y control  
Sound synthesis and sampling  
Sonido y grabación  
MAX/MSP : guía de programación para artistas  
Sound Art: Origins, development and ambiguities  
Background noise : perspectives on sound art  
El arte de los ruidos  
El paisaje sonoro y la afinación del mundo.  
Sound design : progettare il suono  
¡Chum, chum, pim, pam, pum, olé! : pioneros del arte sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias

Zölzer, Udo | Zölzer, Udo  
Jordà Puig, Sergi  
Collins, Mike  
Rumsey, Francis  
Russ, Martin  
Rumsey, Francis  
Colasanto, Francisco  
Licht, Alan  
LaBelle, Brandon  
Russolo, Luigi  
Schafer, R. Murray  
Morelli, Alberto  
Molina Alarcón, Miguel | Molina Alarcón, Miguel | Universidad Politècnica de Valencia Facultad de Bellas Artes. | Universidad Politècnica de Valencia Facultad de Bellas Artes. | Universidad Politècnica de Valencia. Laboratorio de Creaciones Intermedia..... | Universidad Politècnica de Valencia. Laboratorio de Creaciones Intermedia.....  
Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI)  
LaBelle, Brandon.  
Iges, José  
Barber, Llorenç  
Pardo Salgado, Carmen  
Nyman, Michael

Ruidos y susurros de las vanguardias : reconstrucción de obras pioneras del arte sonoro (1909-1945)  
Acoustic territories [electronic resource] : sound culture and everyday life  
Conferencias sobre arte sonoro  
La mosca tras la oreja : de la música experimental al arte sonoro en España  
En los arenales del arte sonoro  
Música experimental : de John Cage en adelante.

**5. Descripción general de la asignatura**

Desarrollo de la importancia del uso del sonido desde los artistas visuales y la consiguiente conformación del Arte Sonoro como práctica artística específica y transdisciplinar. Se desarrollarán diferentes aspectos técnicos del sonido: su naturaleza, microfonía y grabación, edición y postproducción, así como control de sonido: MIDI e introducción a síntesis de sonido y acercamiento a la improvisación sonora. También se emplearán herramientas básicas del lenguaje de programación Max para crear un proyecto interactivo. Para la aplicación práctica de este proyecto creativo, se trazarán diferentes líneas de investigación del Arte Sonoro: La conjunción de las artes, el cuerpo sónico, el objeto sonoro/visual, espacio y contexto a través del sonido, sound design y finalmente la importancia de sonido en relación a las nuevas tecnologías digitales y de la información. La asignatura será teórico-práctica.

**6. Conocimientos recomendados**

## 7. Competencias

### Competencias generales y específicas

CE07(ES) Capacidad creativa para la resolución de problemas propios del arte multimedia.

CG6(GE) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.

CG2(GE) Capacidad creativa y técnica para la elaboración de sistemas complejos que requieran la manipulación avanzada de imagen/sonido

CG1(GE) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.

### Competencias transversales

(02) Aplicación y pensamiento práctico

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Aplicación de un proyecto práctico personal de arte sonoro donde se describa y justifique la adecuación de la idea desarrollada en relación a la tecnología empleada y su resolución final creativa del trabajado realizado.

- Descripción detallada de las actividades

Presentación oral, apoyada con imagen y sonido, de la actividad propuesta. Esta presentación oral será presencial y excepcionalmente no presencial online (síncrono) dependiendo de la prevención sanitaria.

- Criterios de evaluación

Se evaluará la coherencia y adecuación en la aplicación práctica de un proyecto personal de arte sonoro realizado, atendiendo a 3 elementos: idea, proceso técnico y resultado final logrado. El proyecto realizado podrá ser presencial y excepcionalmente no presencial videoconferencia síncrona por TEAMS.

## 8. Unidades didácticas

- Definición y amplitud del término Arte Sonoro (Sound Art, Audio Art, Klangkunst, Art Sonore) y su vinculación con la tecnología.
- El micrófono como instrumento y arte de la escucha: Fonografías o escrituras de sonido, la oreja de todos, la escucha de uno mismo, del otro y del entorno...
- El espacio como transformador sonoro y el sonido como transformador del espacio: la instalación sonora y otras prácticas que dialogan entre espacio-sonido-lugar.
- Sonido y dispositivos tecnológicos creativos: de la música mecánica y electroacústica al arte sonoro interactivo.
- Aspectos técnicos del sonido: su naturaleza, grabación, edición y postproducción.
- Control de sonido: MIDI e introducción a Síntesis de sonido. Acercamiento a la improvisación sonora.
- Herramientas básicas del lenguaje de programación Max para crear un proyecto interactivo.

## 9. Método de enseñanza-aprendizaje

Las unidades didácticas se realizarán presencialmente. Aunque según la situación sanitaria o similar que lo requiera la Universidad, las TA, PL y EVA se adaptarían a una realización de videoconferencia TEAMS síncrono y asíncrono

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	1,00	--	--	1,00	--	--	6,00	8,00	1,00	<b>9,00</b>
2	1,00	--	--	4,00	--	--	6,00	11,00	1,00	<b>12,00</b>
3	1,00	--	--	3,00	--	--	6,00	10,00	1,00	<b>11,00</b>
4	1,00	--	--	3,00	--	--	7,00	11,00	1,00	<b>12,00</b>
5	2,00	--	--	8,00	--	--	15,00	25,00	2,00	<b>27,00</b>
6	2,00	--	--	8,00	--	--	15,00	25,00	2,00	<b>27,00</b>
7	2,00	--	--	13,00	--	--	30,00	45,00	4,00	<b>49,00</b>
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>10,00</b>	--	--	<b>40,00</b>	--	--	<b>85,00</b>	<b>135,00</b>	<b>12,00</b>	<b>147,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

## 10. Evaluación

### Descripción

- (01) Examen/defensa oral
- (09) Proyecto
- (05) Trabajos académicos

**Nº Actos**      **Peso (%)**

1                      20

1                      40

5                      40

La asignatura se evalúa de forma continua basándose en los resultados de los distintos actos de evaluación y en el registro cotidiano de variables ajustadas a la consecución de las competencias genéricas y específicas. Los actos de evaluación constarán de 5 ejercicios breves de trabajos académicos teórico-prácticos (40 %) , un proyecto personal o en grupo de arte sonoro (40 %).y por último una defensa oral (20%) de este proyecto individual o en grupo, que se realizará en una muestra pública de un espacio cultural de Valencia, a modo de concierto o expositivo, según el caso, que se concretará previamente durante el curso. Las pruebas se realizan y evalúan en modo presencial, excepcionalmente podría hacerse una evaluación alternativa para los casos que algún alumno/a solicite una dispensa de asistencia, o también por causas de prevención sanitaria o similar que determine la UPV. En tales casos se harían las pruebas por videoconferencia síncrona (TEAMS) y también documentadas en la carpeta personal en Poliformat de la asignatura.





11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS
Teoría Seminario	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS
Práctica Aula	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS
Práctica Laboratorio	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS
Práctica Informática	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS
Práctica Campo	15	A excepción si se concede oficialmente dispensa de asistencia y si la situación sanitaria o similar lo requiere . Se sustituiría con asistencia no presencial por TEAMS

