



- 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	Zölzer, Udo - Amatriain, Xavier
Audio digital y MIDI	Jordà Puig, Sergi
Herramientas de audio y música digital	Collins, Mike
MIDI sistemas y control	Rumsey, Francis
Sound synthesis and sampling	Russ, Martin
Sonido y grabación : introducción a las técnicas sonoras	Rumsey, Francis - McCormick, Tim - Instituto Oficial de Radio y Televisión (España)
MAX/MSP : guía de programación para artistas	Colasanto, Francisco
Sound Art: Origins, development and ambiguities	Licht, Alan
Background noise : perspectives on sound art	LaBelle, Brandon
El arte de los ruidos	Russolo, Luigi
El paisaje sonoro y la afinación del mundo.	Schafer, R. Murray
Sound design : progettare il suono	Morelli, Alberto - Scarani, Stefano - Giardina Papa, Elisa
¡Chum, chum, pim, pam, pum, olé ! : pioneros del arte sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias	Molina Alarcón, Miguel - Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes - Universidad Politécnica de Valencia. . . . Laboratorio de Creaciones Intermedia Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI)
Ruidos y susurros de las vanguardias : reconstrucción de obras pioneras del arte sonoro (1909-1945)	LaBelle, Brandon
Acoustic territories : sound culture and everyday life	Iges, José
Conferencias sobre arte sonoro	Barber, Llorenç - Palacios, Montserrat
La mosca tras la oreja : de la música experimental al arte sonoro en España	Pardo Salgado, Carmen
En los arenales del arte sonoro	Nyman, Michael
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. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

##### Competencia

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



## 7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

### Competencias transversales

- 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 podrá ser no presencial online (síncrono o asíncrono) 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 no presencial online vía TEAMS y/o subido a la plataforma Poliformat .

## 8. Unidades didácticas

1. Definición y amplitud del término Arte Sonoro (Sound Art, Audio Art, Klangkunst, Art Sonore) y su vinculación con la tecnología.
2. 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...
3. El espacio como transformador sonoro y el sonido como transformador del espacio: la instalación sonora y otras prácticas que dialogan entre espacio-sonido-lugar.
4. Sonido y dispositivos tecnológicos creativos: de la música mecánica y electroacústica al arte sonoro interactivo.
5. Aspectos técnicos del sonido: su naturaleza, grabación, edición y postproducción.
6. Control de sonido: MIDI e introducción a Síntesis de sonido. Acercamiento a la improvisación sonora.
7. Herramientas básicas del lenguaje de programación Max para crear un proyecto interactivo.

## 9. Método de enseñanza-aprendizaje

Según la situación sanitaria lo requiera, las TA, PL y EVA se adaptarían a una realización on-line o por actividad off-line.

<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

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	5	40
(09) Proyecto	1	40
(08) Portafolio	1	20

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 de arte sonoro (40 %) y un documento portafolio escrito y audio-visual de lo realizado en la asignatura (20%). Las pruebas podrán realizarse y ser evaluadas en modo semipresencial, utilizando de forma alternativa la presentación presencial y la no presencial de los trabajos por vía online sincrónico (TEAMS) y/o asíncrono (Poliformat).

## 11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat)
Teoría Seminario	20	Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat)
Práctica Aula	20	Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat)
Práctica Laboratorio	20	Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat)
Práctica Informática	20	Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por





11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Práctica Campo	20	asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat) Dispensa de asistencia si la situación sanitaria lo reclama. Se sustituiría por asistencia no presencial vía on-line (TEAMS) o por actividad off-line (Poliformat)

