**CONVOCATORIA**

**3º CONGRESO VIRTUAL:** “LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN Y PRODUCCIÓN DISCIPLINAR”

**Res. Nº 197/15**

La Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán convoca a participar en este tercer encuentro virtual a investigadores, docentes, profesionales y estudiantes a los fines de compartir opiniones y experiencias en relación al tema convocante.

La “revolución tecnológica”, como algunos autores la definen ha incidido en mayor o menor medida en la concepción de nuestro universo. Numerosos aspectos de la sociedad tuvieron que afrontar y asimilar este vertiginoso avance tecnológico. Ya inmersos en el proceso resulta imperioso detenernos a mirar, analizar y extraer algunas conclusiones, muchas de ellas positivas, otras no tanto acerca de lo que se generó a partir de las tecnologías aplicadas.

Desde una posición académica y profesional se hace necesario debatir sobre todos estos aspectos a los fines de poder encauzar interrogantes, experiencias y anhelos en relación al mismo.

**Objetivos**

En este encuentro nos proponemos:

-Ofrecer un marco adecuado para la participación activa de investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de aquellas disciplinas donde la incidencia de las nuevas tecnologías hayan marcado cambios significativos.

-Valorar los avances y cambios que las nuevas tecnologías aportan a la construcción del conocimiento desde la docencia y/o la investigación.

-Promover el intercambio de experiencias y metodologías acerca de las prácticas experiencias individuales y/o compartidas en relación a las tecnologías

-Dar a conocer al mundo la producción de egresados, profesionales e investigadores de instituciones públicas o privadas, como un medio de contribuir al acrecentamiento del conocimiento.

-Divulgar trabajos originales e inéditos de quienes participen en este evento.

**Áreas temáticas**

Se proponen las siguientes áreas temáticas:

1. **Las nuevas tecnologías en las Artes Plásticas y Artes Visuales**
2. **Las nuevas tecnologías en las Artes Escénicas: Teatro - Danza – Cine**
3. **Las nuevas tecnologías en las Artes Sonoras**
4. **Las nuevas tecnologías en Arquitectura y Diseño**
5. **Las nuevas tecnologías en el pensamiento filosófico**
6. **Las nuevas tecnologías en la Museología**
7. **Las nuevas tecnologías en la Lengua y la Literatura**

**Artes Pláticas y Artes Visuales (fotografía – cine)**

Las nuevas tecnologías ingresan al campo delas artes plásticas hacia la década del 70 creando una vorágine de progreso inimaginable. Ellas determinan unos nuevos modos de creación resultandoinusitado no tener en cuenta la ligazón a los multimedios, no solo en el proceso de creación, sino además en el de visibilización simultáneo e inmediato. La construcción de sentido poético, metafórico y ficcional en el proceso de composición y montaje, y en la definición de los modos de circulación, registro y exhibición de las producciones visuales así como la percepción de los espectadores adquirió, por ende, una nueva dimensión.

Hoy en día, pensar en cine sin incluir la tecnología digital es improbable. Otro tanto sucede con la producción fotográfica. Desde el retoque fotográfico hasta la fotografía 3D y diversos programas para tratamiento de imágenes, la producción fotográfica no se queda a la saga en lo que a innovación tecnológica se refiere en ninguno de los campos que le compete.

**Las Artes Escénicas:** Teatro - Danza

En el campo de la danza las nuevas tecnologías han influenciado en varias y diferentes formas, desde lo coreográfico, la escenografía y puesta en escena, y fundamentalmente en la manera de reponer coreografías y guardar o recopilar obras.

Desde la década de los 90 se comenzaron a crear obras de video ballet o video danza. A partir de entonces, se abren múltiples posibilidades, tantas como el creador de la obra puedaimaginar gracias a los medios tecnológicos de reciente aparición. Para crear haciendo uso de estas nuevas tecnologías será necesario realizar un trabajo interdisciplinario entre coreógrafos, bailarines y especialistas en computación y/o informática.

El auge de las TIC ha cambiado las relaciones entre el intérprete y el público en la creación artística permitiendo el desarrollo de sistemas dinámicos que modifican el desarrollo de los acontecimientos que componen la obra de arte. El tratamiento de imágenes y sonidos pareciera no tener más límites que el de la propia imaginación, involucrando al espectador y al intérprete en una nueva dialéctica interpretativa – escenográfica.

**Las Artes Sonoras**: Música – Sonorización – Composición Musical – Coral – Dirección - instrumental

Para hablar de la relación y evolución de la música y el arte sonoro es necesario referirnos al desarrollo tecnológico, el cual planteó una serie de cuestiones técnicas que modificaron la forma de ejecutar los instrumentos y problemas como la autoría, distribución y comercialización de materiales sonoros. Desde la creación de sistemas de reproducción y grabación del sonido, a finales del siglo XIX, el sonido empezó a ser considerado como un objeto por primera vez en la historia.

La experimentación sonora y su evolución están particularmente relacionadas con el progreso tecnológico y, en especial, con el perfeccionamiento de los equipos de registro y captura; tecnologías que desvincularon el sonido de su fuente, convirtiéndolo en un objeto para su posterior manipulación, lo cual posibilitó la producción de nuevas obras a partir de sonidos, piezas desligadas de la idea tradicional de la armonía. Con esto, un sonido tomado de cualquier fuente o producido sintéticamente, puede ser el material inicial de una pieza sonora y en cada uno de ellos existe un universo de información acústica y expresiva que el artista puede manipular a su antojo.

**Arquitectura y Diseño:** Arquitectura – Diseño de Interiores, Escenográfico, Gráfico, Textil, Moda, Indumentaria, Joyas

Las nuevas tecnologías han abierto un campo inimaginable, que aún se encuentra al inicio de su exploración. Las formas tradicionales de expresar un espacio han cambiado radicalmente, no solo en precisión y velocidad, sino fundamentalmente en la posibilidad de racionalizar espacios altamente complejos. Las nuevas tecnologías fueron modificando el concepto de “hábitat” y por ende todas las diversas formas o maneras de vivir los espacios.

Todos los campos del diseño fueron y continúan siendo afectados por una revolución tecnológica obligándonos a replantear la pertinencia de las metodologías de enseñanza. Los códigos visuales cambiaron; la enseñanza del diseño se hace cada vez interdisciplinar.

El pensamiento creativo se vio altamente favorecido por una constante inyección de estímulos tecnológicos.

La robótica, las impresiones 3D, las NUI (Natural User Interfaces), los dispositivos conectados a “la nube”, entre otros, son factores a tener en cuenta cuando pensamos en el presente y futuro de la arquitectura y el diseño.

**El pensamiento filosófico:**

Los cambios sociales, económicos, culturales, inducidos por las tecnologías han merecido la reflexión filosófica desde mediados del s. XIX. A finales del mismo, el ingeniero *EmstKapp* (1808 – 1896) acuñó la frase “filosofía de la tecnología”. A partir de ese momento, el pensamiento filosófico sobre tecnología podrá ser abordado desde sub disciplinas según lo expresa *Mario Bunge* (1997) como la tecno-epistemología, la tecno-metafísica, la tecno-axiología, la tecno–ética, la tecno- praxiología.

Sin lugar a dudas, de momento que la evolución tecnológica pareciera no tener límites, los especialistas del pensamiento filosófico, conjuntamente con los hacedores de esta revolución tendrán mucho que decir sobre el camino andado y el futuro que se avisora.

**La Museología**

“Las posibilidades de difusión, forman parte del progreso que las TIC han supuesto en la sociedad para los museos, ya que las nuevas tecnologías han contribuido a crear y mejorar competencias sobre el patrimonio y ampliar sus propuestas educativas. El mundo de las TIC ofrece, facilita y acerca al usuario la posibilidad de recibir según sus conocimientos y capacidad de percepción diversos modelos de aprendizaje… por este motivo el empleo de las TIC puede generar cuantiosos discursos, lecturas, procesos de aprendizaje y enriquecer las propuestas museísticas, las nuevas tecnologías modifican el patrón de comportamiento de los visitantes de museos, dejan de contemplar para volverse visitantes activos y participativos”.

**Lengua y literatura** (materna y extranjera)

A partir de la aparición de las TIC, docentes, investigadores y pedagogos no han dejado de reflexionar acerca del lugar que éstas ocupan en la enseñanza/aprendizaje de la lengua y la literatura.

Desde una perspectiva pedagógica, este Congreso plantea la necesidad de responder a una serie de interrogantes vinculados a la problemática de su inserción en el contexto educativo. Ya sea desde la lógica de la enseñanza o desde la del aprendizaje, las preocupaciones giran en torno a la necesidad de ayudar a aprender. Teniendo en cuenta esa premisa, las comunicaciones que serán presentadas podrán responder a preguntas de orden general, tales como: ¿Qué lugar ocupan/deben ocupar las TIC? ¿Cómo articularlas en el marco de un proceso didáctico particular? ¿Qué lógica se debería seguir o construir en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje de la lengua y/o de la literatura? ¿Qué tipo de “ayudas al aprendizaje” se pueden desarrollar? ¿Qué soportes puntuales utilizar? Y en tal caso, ¿Cuáles son los más apropiados para el abordaje de enfoques literarios y/o lingüísticos? Qué saberes y competencias del estudiante demandan? ¿Qué modos de aprender son requeridos?

**Sub ejes Temáticos**

1. Influencia de las tecnologías en la producción
2. Influencia de las tecnologías en la enseñanza y la difusión/distribución del conocimiento
3. Nuevas tecnologías: aplicación de nuevos materiales
4. Nuevas tecnologías: nuevos lenguajes
5. Revolución tecnológica: la interdisciplinaridad. Nuevos abordajes en la enseñanza y la producción
6. Nuevas tecnologías: expectativas y logros; alcances, límites y proyecciones
7. Las nuevas tecnologías: su influencia en el pensar y hacer latinoamericano

**Funcionamiento del congreso**

**Modalidad de participación**

Se podrá participar en calidad de autor (Ponente) o como visitante.

Los Autores o Ponentes son aquellos que envían al menos un trabajo al Congreso. Los visitantes no envían ningún trabajo, pero pueden participar –a través de la comunicación virtual-en la lectura o en los debates sobre los trabajos presentados.

**Fase Pre-congreso**

El **1 de Junio** se abre el sitio web del congreso con las principales informaciones sobre el desarrollo del mismo. A partir de esa fecha se realizarán las inscripciones de los autores. La página principal del congreso se actualizará periódicamente. En ella constará toda la información relacionada con el evento: instrucciones para la inscripción, y envío de resúmenes y ponencias, modalidades de participación, funcionamiento del evento.

**Fase Activa**

El **24 de agosto** del 2015 se abre la fase activa del congreso, en la que podrán ser consultados los resúmenes que fueran aceptados para el evento; éstos estarán disponibles para que todos los inscriptos (o interesados) puedan acceder a su lectura. Los trabajos completos se subirán a la página web a partir del 30 de septiembre. También encontrarán noticias de actualización. La forma de interacción entre los congresistas se llevará a cabo a través del Foro de discusión.

**Foro de discusión**

Los participantes podrán intervenir a través de comentarios o de preguntas sobre las ponencias durante todo el desarrollo del congreso. Los expositores podrán responder a las mismas a través de la página. En el caso de los invitados especiales, la interacción con los mismos solo se realizará el día convenido oportunamente para su presentación. La finalidad del foro es la de generar un espacio de discusión, de esclarecer dudas, de plantear interrogantes e inquietudes con el afán principal de brindar aportes sobre cada área temática. Tanto las preguntas como las respuestas de los autores quedarán registradas en la página del evento, de manera que puedan ser compartidas por todos aquellos que accedan a la misma.

**Área de descanso**

Aparte del programa preestablecido, los participantes del congreso podrán acceder a información adicional sobre otros eventos culturales, páginas web, bibliografía, etc. que pudieran resultar de interés general.

**Idioma oficial**

El idioma oficial es el español. Igualmente se podrán enviar los resúmenes en portugués, francés o inglés. Las ponencias completas podrán ser enviadas en otra lengua, adjuntando paralelamente la respectiva traducción.

**Plazos**

Presentación de resúmenes hasta el **10** de **agosto**.

El **24** de **agosto** se darán a conocer las propuestas aceptadas.

Los trabajos completos se presentarán hasta el **18 de septiembre**.

Los participantes que no presenten ponencias podrán inscribirse hasta el **15 de octubre**.

El congreso se realizará entre los días **19 al 23 de octubre**.

**Requisitos resúmenes**

Formato página: A4

Título: en negrita, arial 12

Autor/es: arial 11

Currículum Vitae: breve currículum vitae del/los participantes, máximo 10 líneas en nota al pié de página. Deberá incluir datos personales: Nombre y Apellido, Institución a la que pertenece, correo electrónico, número de teléfono o fax, dirección postal.

Texto: arial 12, interlineado 1,5; máximo 250 palabras

Formato Microsoft Word desde versión 2003

Los resúmenes que no se ajusten a lo solicitado, serán devueltos para su adecuación al formato.

**Requisitos ponencia completa:**

Formato página: A4

Título: en negrita, arial 12

Autor/es: arial 11

Currículum Vitae: breve currículum vitae del/los participantes, máximo 10 líneas en nota al pié de página. Deberá incluir datos personales: Nombre y Apellido, Institución a la que pertenece, correo electrónico, número de teléfono o fax, dirección postal.

Texto: arial 12, interlineado 1,5, máximo 10 páginas

Formato Microsoft Word desde versión 2003, el documento podrá tener imágenes embebidas en el cuerpo del texto o al final del mismo.

Bibliografía: al final del texto.

Imágenes: resolución mínima 800 x 600 píxeles, resolución máxima 3072 x 2048 píxeles, profundidad de color mínima 15 bits (32768 colores), formato JPEG, con las referencias correspondientes en documento anexo.

Si se envía audio, el mismo podrá tener una duración máxima de 20 minutos en formato mp3.

En caso de enviar videos, los mismos tendrán una duración máxima de 20 minutos en formato MPEG-4 o flv

Los resúmenes que no se ajusten a lo solicitado, serán devueltos para su adecuación al formato.

**Idea y Coordinación General**

Mg. María ElnaCappelli

**Editor informático:**

Arq. Roberto Jesús Dip

**Equipo colaborador:**

Dec. Luis Lencina

Dis. Ana María Rodríguez

Dec. Julio A. Magli

Por informes comunicarse al siguiente mail: info@congresoartes.com.ar

**Enlace de inscripción:**

<http://goo.gl/forms/L3eSTXW7vX>

PAGINA: [www.congresoartes.com.ar](http://www.congresoartes.com.ar)

El evento no tendrá ningún costo para los participantes.

Al finalizar el evento, las respectivas certificaciones se enviarán a los correos de cada participante o ser retiradas personalmente en la sede de la Facultad de Artes, UNT, Bolívar 700, de la ciudad de San Miguel de Tucumán, Argentina.

Los trabajos enviados serán publicados en la página web del evento. La Facultad de Artes publicará en DVD las ponencias del Congreso