



ORIENTACIÓN: Arte

MATERIA: Imagen y Nuevos Medios

PROFESOR/A: Prof. Lic. María Emilia Romero

CURSO: 5to Arte

CICLO LECTIVO: 2022

EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Que el estudiante:

- Establezca vínculos entre las formas en que se relacionan las producciones artísticas de las últimas décadas con la época actual.
- Reconozca y analice las características específicas del lenguaje cinematográfico.
- Incorpore y utilice el vocabulario específico y pertinente.
- Fundamente sus apreciaciones a partir de los marcos teóricos abordados en clase.
- Realice producciones artísticas a partir de los nuevos medios tecnológicos.
- Desarrolle proyectos audiovisuales atendiendo a las diferentes fases de producción y a la importancia del trabajo colaborativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Presentación en tiempo y forma de los trabajos solicitados
- Cumplimiento ante el pedido de materiales
- Carpetas, teórica y plástica, completas.
- Participación activa en las clases.
- Utilización pertinente del vocabulario y terminología específica.
- Respeto hacia las producciones propias y ajenas.

CONTENIDOS:

Unidad n°1: La imagen y Nuevos Medios

Definición, características y funciones de los Nuevos Medios. Recorrido histórico. Semejanzas y diferencias entre los viejos medios y los nuevos medios. Principios básicos de los Nuevos Medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad,



transcodificación cultural. Cultura de la pantalla. El rol de la imagen en el mundo contemporáneo. La imagen analógica y la imagen digital. Características de la imagen digital. Digitalización y tratamiento digital de imágenes. Conceptos básicos: pixel, mapa de bits, vectores. El lenguaje visual híbrido. El spam y la idea de imagen pobre según Hito Steyerl. Retórica de la imagen: figuras y operaciones retóricas. El arte como forma de conocimiento y metáfora visual de la realidad. Aproximación a la noción de cultura visual. Operaciones de cita, apropiacionismo, versión y re-significación en la producción artística contemporánea. Las imágenes y la cultura de Internet. Tecnologías visuales. La cultura visual *entre-imágenes*: casos del GIF, *time-lapse photography* y los *cinemagraphs*.

Unidad n°2: Lenguaje audio-sonoro-visual (Parte I)

La imagen en movimiento. La persistencia retiniana. Los juguetes ópticos. Orígenes y desarrollo del invento del cine. Precursores de la imagen en movimiento. El plano. Escala de planos. Puntos de vista: Objetivos y ángulos de toma. Posición y movimientos de cámara. Encuadre. El espacio: características. La organización espacial. Composición. Campo y figura. Generación de espacio audiovisual. La escena audiovisual. El Campo y Fuera de campo. Elementos Narrativos Audiovisuales. Estructura dramática. Recursos narrativos vinculados al tiempo. Definición de Guión. Tipos de guión: literario, técnico y gráfico. Pasos para elaborarlo. Diseño de personajes. La noción de montaje: Montaje narrativo y expresivo. Etapas (guión técnico montaje y compaginación). Equipo de Producción. Roles de los integrantes de un equipo de trabajo. Esquema de producción en proyectos audiovisuales y multimedia. Preproducción. Planificación. Plan de trabajo.

Unidad n°3: Lenguaje audio-sonoro-visual (Parte II)

El sonido. Uso del Espacio Off. Verosímil. Sonido con y sin imagen de referencia. El sonido como material portador de sentido. Montaje sonoro. Música incidental. El sonido y la música como parte de la construcción visual y del movimiento. Distintos géneros audiovisuales. Historia del Cine. Los Introducción al cine de animación. Precursores de la imagen en movimiento. Técnicas de animación: Folioscopio ó Cine de pulgar. Dibujo sobre película, *Pixilation*, *Stop Motion* y Rotoscopia. El video. Diseño cinematográfico y nuevas tecnologías.

Unidad n°4: La interactividad y la generación de un nuevo lenguaje

La utilización de la tecnología como medio expresivo. Internet y los nuevos lenguajes artísticos. Formas expresivas de la contemporaneidad. Cruces entre ciencia, tecnología y experiencia estética. Concepto y definición de *Tecnopoéticas*. La categoría de arte electrónico. Antecedentes y consolidación del arte electrónico en Argentina. Aproximaciones al lenguaje multimedial. Arte interactivo. Conceptos de hipermedia, hipervínculo, espacios virtuales, hipertextualidad. El nuevo rol del espectador-usuario. Diferencias entre obras de arte participativas, reactivas e interactivas. Arte digital, *Net Art*, *Software Art*, Bioarte, Videoarte. *Videomapping*. Cultura Remix. Videojuegos y Arte. Manifestaciones de *Game Art* en Argentina. La instalación multimedia. Narrativas transmediales. Realidad virtual. Impresión 3D.

INSTITUTO SAGRADA FAMILIA
ESCUELA SECUNDARIA
PUEYRREDÓN 1549 (1828) BANFIELD
TEL 4202-9908 4202-9737



SECRETARÍA Y ADMINISTRACIÓN
TALCAHUANO 451 (1828) BANFIELD
DIEGEP 4403
email isagradafamilia@yahoo.com.ar