

PLANIFICACIÓN
ANUAL 2022

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA Y DIGITAL- 3ER. AÑO
PROFESORADO DE ARTES VISUALES



ESCUELA SEC. Y SUP. N° 7 "JOSÉ M. ESTRADA"
PROFESORA: ANALÍA GONZÁLEZ



PRODUCCIÓN MULTIMEDIA Y DIGITAL

AÑO DE CURSADO: 3ER. AÑO

FORMATO: TALLER

CARGA HORARIA: 4 HS. CÁTEDRAS SEMANALES

RÉGIMEN DE CURSADO: ANUAL

FUNDAMENTACIÓN:

Para abordar la Producción Multimedia y Digital se debe recordar que estas abarcan el Arte Visual y Audiovisual, alcanzando los formatos tanto de las artes plásticas (dibujo, grabado, pintura, escultura, etc.), las artes conceptuales (readymade, instalación artística, performance, videoarte, etc.) como las artes multimedia y las que se agreguen en el tiempo; puesto que por los propios hechos de la historia, el arte se expresa en libertad de expresión y manifestación creativa. Una obra de arte es la inseparable conjugación de estética y contenido intelectual en cualquier formato. Además de que el arte en su fundamento no es una ciencia sujeta a fórmulas, principios y leyes comprobadas y consensuadas colegiadamente por entes científicos formales nacionales o internacionales, como sí ocurre con otros ámbitos del conocimiento.

Así entonces también es importante señalar que el término ARTE MULTIMEDIA O ARTE MULTIMEDIOS, no es un concepto plenamente usado en la historia del arte contemporáneo, puesto que es un concepto genérico que cada vez se usa más para agrupar a las manifestaciones artísticas que conjugan ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA. Sin embargo sí existe un término ampliamente utilizado en la historia del arte del siglo pasado para referir a este enfoque y fue “New Media Art” ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS porque los formatos que conjugaban ciencia y tecnología eran nuevos para ese entonces, algunos autores incluso lo englobaron como “Arte Alternativo” ó “Arte Experimental”, pero en la actualidad esto está agotado. Es por esto que hoy se está empleando con mayor frecuencia el término Arte Multimedia, símil a como formal y académicamente en la historia del arte se hace con el Arte Conceptual para encasillar a todas las manifestaciones conceptuales.

Por lo tanto, una definición general de ARTE MULTIMEDIA Y DIGITAL puede ser: “Son las diversas expresiones artísticas que conjugan inseparablemente en su producción y presentación arte, ciencia y tecnología en cualquier temática y medio de representación. Pudiendo ser ello multidisciplinar (conocimiento de diversas disciplinas cada una aportando desde su ámbito al tema en cuestión), interdisciplinar (es la cooperación de varias disciplinas en un aspecto puntual), o transdisciplinar (atravesamos los límites disciplinarios para llegar a un enfoque transversal).”

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el presente taller pretende vincularse con las asignaturas Lenguaje Visual III, Didáctica de las Artes Visuales I y Arte, Cultura y Sociedad III.



PROPÓSITOS FORMATIVOS:

- ✓ Comprenda la lógica de los dispositivos digitales y multimedia en conjunto con sus potencialidades estéticas fundamentales de la formación tanto de artistas como de docentes.
- ✓ Aborde contenidos del arte contemporáneo y su relación con las tecnologías de medios electrónico-digitales, articulando sentido y producción.
- ✓ Aporten una nueva sensibilidad tanto en la representación como en la construcción de imaginarios.
- ✓ Cuestione e interpele las lógicas de las tecnologías, modificando concretamente las conductas de quienes las emplean y los mismos medios artísticos.
- ✓ Reconozca que el arte actual es un campo en constante cambio, donde la incidencia de los desarrollos tecnológicos provocan continuas mutaciones y experiencias.
- ✓ Trabaje junto a la Unidad Curricular Didáctica I para generar espacios propicios para la práctica.
- ✓ Posibilite la indagación conceptual, contextual y práctica orientada a la creación artística
- ✓ Permita la integración de metodologías que formen a los estudiantes en su desempeño docente.

EJES DE CONTENIDOS:

La materialidad de lo digital.

La imagen digital, collage y herramientas de edición de imagen (pixel y vector). Dispositivo. Caja negra. Interfaces. Obra, autor y reproducibilidad técnica. Internet, circulación y apropiacionismo. Hipertexto y narrativas no lineales. Imagen en movimiento. Animación cuadro por cuadro (GIF, Stop-Motion). El contexto y el sujeto en la producción e interpretación de sentido. Net art, poéticas digitales y post-digitales.

-Bibliografía:

BREA, J. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas. Edit. Salamanca.

CASTELLS M. Internet y la sociedad en red. Lección inaugural del programa de Doctorado sobre la sociedad de la información y del conocimiento. Universidad Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona

SCHIANCHI A. (2015). Arte Virtual Locativo. Buenos Aires. Ediciones Arte Arte.

SARLO, B. (2004). Escenas de la vida postmoderna. Intelectuales arte y video. Cultura en la Argentina. Buenos Aires: Seix. Barral

Dimensiones espaciales y temporales



Lo real y lo virtual. Realidad virtual. Ciberespacio. Realidad aumentada. Análisis de los canales de circulación y exhibición. Redes. Recursos y herramientas online. Aplicaciones.

-Bibliografía:

BREA, J. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas. Edit. Salamanca.

CASTELLS M. Internet y la sociedad en red. Lección inaugural del programa de Doctorado sobre la sociedad de la información y del conocimiento. Universidad Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona

SCHIANCHI A. (2015). Arte Virtual Locativo. Buenos Aires. Ediciones Arte Arte.

SARLO, B. (2004). Escenas de la vida postmoderna. Intelectuales arte y video. Cultura en la Argentina. Buenos Aires: Seix. Barral

Praxis audiovisual

La producción audiovisual como lenguaje poético. Herramientas y técnicas específicas de edición audiovisual. Narrativas y micropoéticas audiovisuales. Percepción sonora y cualidades evocativas. Creación de espacio sonoro. Ambientación. Montaje sonoro. Narración sonora y tiempos sonoros.

-Bibliografía:

BREA, J. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas. Edit. Salamanca.

CASTELLS M. Internet y la sociedad en red. Lección inaugural del programa de Doctorado sobre la sociedad de la información y del conocimiento. Universidad Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona

SCHIANCHI A. (2015). Arte Virtual Locativo. Buenos Aires. Ediciones Arte Arte.

SARLO, B. (2004). Escenas de la vida postmoderna. Intelectuales arte y video. Cultura en la Argentina. Buenos Aires: Seix. Barral

Procesos creativos.

Procesos heurísticos en la producción y búsqueda de la imagen. Investigación y proyectos de producción artística. La producción de sentido. Referentes: obra y procesos de distintos artistas en el contexto local, Argentina y Latinoamérica. Los procesos propios de la disciplina como producción visual. Procesos reflexivos acerca de la producción en el espacio de taller, características de los aprendizajes, implicancias de trabajo multimedia y digital en los distintos niveles del sistema educativo.

-Bibliografía:



BREA, J. (2002). La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas. Edit. Salamanca.

CASTELLS M. Internet y la sociedad en red. Lección inaugural del programa de Doctorado sobre la sociedad de la información y del conocimiento. Universidad Oberta de Catalunya (UOC). Barcelona

SCHIANCHI A. (2015). Arte Virtual Locativo. Buenos Aires. Ediciones Arte Arte.

SARLO, B. (2004). Escenas de la vida postmoderna. Intelectuales arte y video. Cultura en la Argentina. Buenos Aires: Seix. Barral

Metodología

- ✓ Lectura de la bibliografía: reflexión y debate.
- ✓ Elaboración de planificaciones, proyectos y actividades teniendo en cuenta la bibliografía trabajada, realizando las adecuaciones curriculares pertinentes y trabajando de manera interdisciplinaria.
- ✓ Realización de trabajos prácticos y exposición oral de los mismos.
- ✓ Actividades de expresión oral, escrita y a través del uso de las TIC
- ✓ Elaboración de materiales didácticos innovadores y acordes a los niveles y clases planificadas.

Actividades:

1. Elaboración de un Stop-Motion (temática a elección)
2. Elaboración de un Audiovisual integrando teatro de Sombras. Temática: semana de mayo vinculado a Didáctica de las Artes Visuales I.
3. Elaboración de Folletería digitalizada, con aplicaciones y programas a elección vinculados al taller de ESI (#3J)
4. Realidad Aumentada y Realidad Virtual. Producción y exposición de un informe sobre el movimiento, analizando características, herramientas y recursos. Presentación mediante material audiovisual.
5. La fotografía: realidad aumentada. Producción y presentación de una serie (mínimo 5) de fotografías con realidad aumentada. Proceso heurístico de producción.
6. Realización de Audiovisual para proyecto de Instalación. Vinculación con Lenguaje Visual III.
7. Elaboración de Producciones Multimedia para promocionar Muestra Artística "Recreate". Para circulación masiva en internet por diferentes dispositivos.



Evaluación (criterios e instrumentos):

Criterios de evaluación

- ✓ Propiedad en el manejo de textos.
- ✓ Adecuación en el uso de lenguaje específico.
- ✓ Participación efectiva en clases.
- ✓ Reconceptualización de saberes.
- ✓ Pertinencia y riqueza en los aportes personales.
- ✓ Adecuación a las propuestas.
- ✓ Originalidad en las producciones.
- ✓ Entrega en tiempo y forma de trabajos prácticos.
- ✓ Presentación oral.
- ✓ Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal.
- ✓ Producción de textos escritos.
- ✓ Lectura de la totalidad de la bibliografía obligatoria

Instrumentos de evaluación

- ✓ Informe de trabajo.
- ✓ Fichas de lectura.
- ✓ Textos escritos.
- ✓ Exposiciones orales.
- ✓ Ficha de observación.
- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Organizadores gráficos.
- ✓ Coloquio.

Acreditación: Promoción con coloquio final, integrador con la Asignatura Lengua Visual III y Arte, Cultura y Sociedad III

1. Será considerado/a ESTUDIANTE PROMOCIONAL en una unidad curricular quien:
 - a) Se encuentre inscripto/a al año académico y a la unidad curricular correspondiente.
 - b) Participe activamente en las propuestas presenciales establecidas en el proyecto de cátedra.
 - c) Mantiene comunicación sostenida con docentes de la unidad curricular, a través de los medios definidos institucionalmente (trabajo presencial, nodos tecnológicos, plataformas, materiales impresos, cuadernillos, entre otros).
 - d) Cuento con el 100% de actividades presentadas y aprobadas con nota 8 (ocho) o más, todos los trabajos prácticos.
 - e) Cuenta con un mínimo de 80% de asistencia a los encuentros presenciales, planificados y desarrollados en cada unidad curricular. Se considerará el 70% de asistencia presencial a estudiantes que trabajen y/o presenten situaciones particulares.

2. NO SERÁ CONSIDERADO/A ESTUDIANTE LIBRE/REGULAR EN UNA UNIDAD CURRICULAR YA QUE SU FORMATO ES TALLER.



Características del Coloquio Final:

- ✓ Elaboración de una Producción Multimedia y Digital que permita la articulación con contenidos desarrollados durante el cursado en con la Asignatura Lenguaje Visual III y Arte, Cultura y Sociedad III.
- ✓ Revisión y exposición teórica en articulación con los demás espacios, para la defensa del material producido durante la cursada.
- ✓ Exposición teórica sobre el temario propuesto por el alumno
- ✓ Presentación y argumentación/defensa del trabajo solicitado para la instancia de final.

Prof. Analía González