

Medios Audiovisuales e Imagen Digital

Escuela de Arte de Luján José "Pipo" Ferrari

Profesorado en Artes Visuales

Prof. Federico Barabino

2019

Escuela de Arte de Luján José "Pipo" Ferrari

Carrera: Profesorado en Artes Visuales

Espacio Curricular: Medios Audiovisuales e Imagen Digital

Curso: 3º año TM | TN

Ciclo lectivo: 2019

Carga horaria semanal: 2hs. Reloj.

Régimen de la cursada: anual.

Horario: Viernes de 9:30 a 11:30 hs. | Martes de 17:30 a 19:30 hs.

Profesor: Federico Barabino

Plan autorizado por resolución n°: 887/11

FUNCIONES DE LA CÁTEDRA

Integrar los Medios Audiovisuales a la formación artística institucional para formar futuros profesionales del arte y de la práctica docente desde el Profesorado en Artes Visuales. Brindando herramientas que permitan dominar los diferentes sistemas de creación y manipulación de material audiovisual mediante el uso de la imagen estática y cinética en un contexto sonoro. Indagando en la historia de los medios audiovisuales desde sus inicios hasta nuestros días para comprender los aspectos comunicativos, expresivos y estructurales de los distintos soportes.

FUNDAMENTACIÓN

Los Medios Audiovisuales se constituyen por la convergencia de especialidades provenientes del universo visual y auditivo para la constitución de una pieza audiovisual acabada. Es así como la imagen y el sonido se transforman en materia prima para el desarrollo de un lenguaje específico proporcionando una experiencia unificada. Considerados nuevas formas de representación y producción de sentido dado que su discurso presenta características particulares que la constituyen como disciplina.

Aquello que parece ser externo a nosotros mismos, lo que permanece aparentemente afuera, al atravesarnos nos constituye. Por lo cual, analizar la relación que establecemos con los medios audiovisuales es también analizarnos a nosotros mismos. De allí que los conocimientos acerca de la imagen y del sonido resulten vitales a la hora de pensar una formación artística integral. Entendida como expansión del imaginario, como la materialización de lo intangible, como el todo posible en una relación entre arte, ciencia y tecnología que no para de evolucionar.

El enfoque surge de un relevamiento de los géneros, las tipologías discursivas y las prácticas proyectuales en el ámbito disciplinar de las artes audiovisuales. Esta especificidad hace que tanto sus contenidos teórico-prácticos como su metodología se diferencien de otras materias que tratan problemáticas vinculadas con la producción de imágenes visuales. Análisis y síntesis en función de activar mecanismos de producción ligados al uso comunicacional y creativo de la tecnología.

Las posibilidades de vinculación con otros espacios curriculares permitirán expandir su uso tanto en la práctica docente como profesional. De esta manera el estudiante podrá incrementar sus conocimientos acerca de las diversas formas de reproducción, manipulación y grabación según el medio analógico-digital, físico-virtual, obsoleto-contemporáneo, que utilice en su etapa proyectual.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

- Incorporar técnicas de producción audiovisual que puedan ser articuladas con otros espacios curriculares y permitan expandir su uso tanto en la práctica docente como profesional.
- Utilizar diferentes softwares para la manipulación de imagen y sonido.
- Lograr una reflexión crítica sobre la producción artística propia y ajena.
- Comprender las herramientas tecnológicas para su aplicación en la práctica cotidiana.
- Problematizar las ideas para producir obra con un sustento conceptual.
- Formar la creatividad y la metodología proyectual para el desarrollo de proyectos Multimediales.
- Experimentar con materiales, géneros y formatos propios del lenguaje audiovisual.
- Desarrollar la sensibilidad, inventiva e imaginación visual.

PROPÓSITOS DEL DOCENTE

- Instruir en el conocimiento de la teoría, técnica, tecnología y estética de los medios audiovisuales e imagen digital.
- Articular los conocimientos teórico/prácticos específicos de la asignatura con la obra personal de los estudiantes.
- Fomentar el crecimiento colectivo de los estudiantes y el desarrollo de sus capacidades individuales en un grupo de trabajo.
- Problematizar la producción artística contemporánea generando una actitud comprometida en un contexto social e histórico.
- Brindar instancias de participación para la construcción del conocimiento dentro del aula.

ENCUADRE METODOLÓGICO

La asignatura Medios Audiovisuales e Imagen Digital está diseñada como una materia de carácter teórico-práctico con modalidad de taller. Se incorporan prácticas áulicas de experimentación (esquicios), utilización de equipamiento específico orientado por el docente y el desarrollo de trabajos prácticos en la clase. Es por lo tanto fundamental para su desarrollo el trabajo de los alumnos dentro y fuera del aula.

Exposición teórica acompañada de imágenes, sonidos y material audiovisual. Vinculación con referentes del ámbito local e internacional; clásicos y contemporáneos. Análisis de textos y realización de lecturas en clase. Exposiciones grupales de temáticas pertinentes a los autores abordados durante la cursada. Esquicios grupales e individuales fomentando la experiencia vivencial tanto como conceptual. Construcción de un espacio creativo y reflexivo para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Cada unidad temática desarrollada en el curso tendrá asociada uno o dos trabajos prácticos y esquicios. En el aula se mostrarán las técnicas para su realización, cuyo dominio deberá adquirir el alumno mediante su práctica domiciliaria de acuerdo a etapas prefijadas. Presentación de informes de avance previo a la preentrega y entrega final del trabajo práctico individual y/o grupal según corresponda. Devolución en clase de los trabajos entregados, incitando a los alumnos a reflexionar sobre el trabajo propio y ajeno.

RECURSOS

Lectura y exposición de material teórico, análisis de referentes, fotografías, material fílmico, artículos de divulgación sobre nuevos medios, reproducción de video arte sobre diferentes soportes audiovisuales, trabajos prácticos y esquicios en clase. Vinculación a espacios del sector público o privado donde desarrollen muestras afines a los medios audiovisuales o que su enfoque sea pertinente a la disciplina. Desarrollo de una plataforma virtual a modo de apoyo pedagógico para las cursadas presenciales.

Equipamiento

Una PC completa, monitores de audio, micrófonos y placa de audio. Proyector. El uso de la tecnología se adecuará a las posibilidades propias del establecimiento así como la tecnología con la que cuenten los alumnos. Pudiendo extenderse su uso a celulares, netbooks, notebooks, tablets, etc. Trabajando directamente desde el medio como recurso estilístico, expresivo y creativo.

Software

Programas de diseño, edición de imagen, edición de video y edición de audio tanto para la plataforma Windows, Mac OS y/o Linux. A su vez se utilizarán diversos software de código abierto (Open Source) y los ya conocidos programas como el paquete completo de Adobe (Photoshop, AfterFx, Illustrator, Premiere); Nuendo, Audition, Ableton Live o Audacity para el sonido, entre otros.

Espacio físico

Aula taller.

CONTENIDOS

- **Unidad 1: Introducción a los Medios Audiovisuales**

Introducción a los Medios Audiovisuales. Evolución tecnológica. Fotografía, cine, televisión y video. Video digital y analógico. El soporte como carga simbólica en la materia. Formatos de video. Referentes dentro del sistema comercial, artístico y experimental. Funciones de los medios audiovisuales. El Algoritmo, características y funciones. Los 5 principios básicos de los Nuevos Medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación. Fotoperformance.

Operaciones básicas del entorno informático.

Experimentación con dispositivos de almacenamiento y/o reproducción.

Trabajo Práctico 1: Relevamiento de obra propia reflexionando sobre los diferentes soportes.

- **Unidad 2: La imagen estática**

Fundamentos de la práctica fotográfica: luz, color, textura, espacio. La composición y el encuadre de planos básicos desde el dispositivo. Plano en detalle, plano medio, plano americano, plano entero y plano general. Punto de vista de la cámara: normal, picado, contrapicado. Función del relato en términos morfológicos y temporales. Relato formal, teniendo en cuenta las instancias narrativas (presentación, desarrollo y desenlace). Manipulación de la imagen digital.

Integración del material en una web personal, blog o similar.

Informe de lectura Unidades 1 y 2 | Arqueología de los nuevos medios.

Trabajo Práctico 2: Fotonovela (serie de imágenes con sonido).

- **Unidad 3: La imagen en movimiento**

Formas de enlace como yuxtaposición, superposición, interpolación, separación, imbricación o modulación. Factores de enlace. Criterios de enlace como semejanza, diferencia y analogía. Storyboard. Montaje y edición digital. Operaciones básicas del entorno informático. La ilusión de movimiento de un objeto inanimado. Técnicas de animación. Relaciones espacio/temporales. Repetición, velocidad y fragmentación. Conceptos de la puesta en escena. Plano secuencia. Recorrido visual en el espacio. Movimientos de cámara físicos u ópticos. Experimentación con formatos de video y audio para optimizar su uso online.

Vinculación de cuentas en youtube y/o vimeo a una web personal, blog o similar.

Esquicio sobre video-secuencia.

Trabajo Práctico 3: Stop Motion / Rotoscopia.

- **Unidad 4: Performática audiovisual**

Fundamentos técnicos entre imagen y sonido. El sonido como constructor de sentido. Principios teórico-prácticos del software de procesamiento de imagen en tiempo real. Multiplicidad de elementos manipulables dentro de un discurso performático audiovisual. Concepto de interface. Interactividad e inmersividad. La tipografía como imagen, niveles de lectura, ritmos y recorridos visuales. Forma de articular texto e imagen en el tiempo. Relación entre texto – imagen – sonido.

Esquicio: Performática audiovisual grupal en clase.

Informe de lectura Unidades 3 y 4 | Cine expandido.

Trabajo Práctico 4: Técnicas cinéticas mixtas. Informes de avance para la presentación final.

BIBLIOGRAFÍA

Unidad 1

Bibliografía obligatoria

- Kozak, C. (2011): *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludión-Paragraphe*. Bs. As.
- La Ferla, J. (2009): *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Manantial. Bs. As.
- Manovich, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Editorial Paidós, Barcelona. Prólogo y Capítulo 1

Bibliografía complementaria

- Alonso, R. (2016): *Elogio de la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América latina*.
- Barthes, R. (2003): *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós Comunicación. Bs. As.

Unidad 2

Bibliografía obligatoria

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995): *El arte cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona. Capítulo 6.
- Burch, N. (1970): *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos, Madrid. Capítulo 1.
- Delleuze, G. (1994): *La imagen movimiento*. Editorial Paidós, Barcelona.

Bibliografía complementaria

- Oubiña, D. (2014): *Jean-Luc Godard: El Pensamiento del Cine*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Schianchi, A. (2014): *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. El Aleph. Universidad del Cine, Buenos Aires.

Unidad 3

Bibliografía obligatoria

- Landow, G. P. (2009): *Hipertexto 3.0: la teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona. Paidós.
- Tarkovski, A. (1991): *Esculpir en el tiempo*. Ed. Rialp, Madrid.
- Vertov, D. (2011): *Memorias de un cineasta bolchevique*. Ed. Capitan Swing, Madrid.

Bibliografía complementaria

- Delleuze, G. (1994): "La imagen movimiento". Editorial Paidós, Barcelona.
- Einsestein, S. (1982): "Cinematismo". Editorial Quetzal, Buenos Aires.

Unidad 4

Bibliografía obligatoria

- Bourriaud, N. (2004): *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.
- Chion, M. (1990): *La Audiovisión*. Editorial Paidós, Barcelona. Selección de la cátedra.
- Youngblood, G. (2012): *Cine Expandido*. Ed. Untref, Buenos Aires.

Bibliografía complementaria

- Oubiña, D. (2009): *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Manantial, Buenos Aires.
- Toop, D. (2013): *Resonancia siniestra. El oyente como médium*. Caja Negra, Bs. As.

PRESUPUESTO DE TIEMPO

Primer cuatrimestre: 16 clases aprox. de 2hs. reloj donde se abordarán las unidades 1 y 2.

Unidad 1 de Marzo a Mayo y Unidad 2 de Mayo a Julio.

Segundo cuatrimestre: 16 clases aprox. de 2hs. reloj donde se abordarán las unidades 3 y 4.

Unidad 3 de Agosto a Septiembre y Unidad 4 de Septiembre a Noviembre.

Mediante el desarrollo de un espacio virtual los alumnos podrán acceder a tutoriales que les brinden las herramientas para avanzar durante la cursada presencial. Dudas específicas podrán ser consultadas semanalmente por mail expandiendo el espacio áulico.

Los exámenes parciales y recuperatorios serán dentro del cronograma preestablecido por la Institución y comunicados con antelación a los estudiantes.

El presente presupuesto de tiempo podrá sufrir modificaciones debido a feriados, paro u otra situación que genere un movimiento en la organización y desarrollo de la propuesta pedagógica.

ARTICULACIÓN CON EL ESPACIO DE LA PRÁCTICA DOCENTE / PROFESIONAL

En el marco de los Profesorados de Educación Artística, Medios Audiovisuales e Imagen Digital aporta los marcos conceptuales y los conocimientos técnicos necesarios para la inserción laboral de los futuros graduados tanto en el sector privado como público educativo. El recorrido de la materia tanto en los trabajos de investigación como en el uso tecnológico de las herramientas específicas resultará pertinente para una transposición didáctica.

Dado el carácter individual y/o grupal de los trabajos prácticos desarrollados durante la cursada, los estudiantes estarán en condiciones de incorporarse a grupos de trabajo interdisciplinarios tanto como para manejar sus propios espacios de producción audiovisual. Presentación de trabajos en la muestra de fin de año, en el museo y en el Teatro Municipal articulando con alumnos de DG, PAV y PMP.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Por ser una unidad curricular de carácter proyectual, la evaluación será procesual y permanente a lo largo de todo el año. A su vez, en cada clase, se observará la comprensión y el tránsito por los contenidos de la asignatura, tanto a nivel individual como grupal.

- Compromiso de aprendizaje (verificado mediante su evolución y participación en clase).
- Adquisición de contenidos mínimos de la materia.
- Capacidad de trabajo proyectual, crítico e interpretativo (verificada por las entregas de trabajos prácticos en cada unidad). En estas entregas se tendrá en cuenta:
 - La capacidad para resolver los problemas planteados en tiempo y forma.
 - La comprensión de los contenidos.
 - El proceso proyectual del estudiante y las modificaciones producidas en relación a sus logros y dificultades.
 - Las decisiones conceptuales del partido estético.

ACREDITACIÓN Y PROMOCIÓN

- Asistencia del estudiante a las clases mayor al 80%.
- Aprobación de 4 Trabajos Prácticos y dos Informes de lectura presentados en tiempo y forma. Cada uno de estos trabajos se calificará en una escala de 1 a 10, considerándose los que reciban una calificación mayor o igual a 4 como aprobados. Tanto los no aprobados, como los ausentes, como aquellos que deseen mejorar su entrega, tendrán una instancia (única) de recuperación, con fecha fijada en cada cuatrimestre.
- La aprobación de la cursada habilita para rendir un examen final teórico/práctico cuya calificación se promediará con la obtenida previamente. Examen final que constará de una presentación audiovisual utilizando los contenidos trabajados durante el año. Incluyendo una reflexión personal sobre el eje conceptual del mismo. Se asistirá al examen final con la presentación de la totalidad de los trabajos realizados.