

PROVINCIA DE BUENOS AIRES
DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN
DIRECCION DE EDUCACION SUPERIOR
ESCUELA SUPERIOR DE BELLAS ARTES "REGINA PACIS" (DIEGEP 4689)
Profesorado de Artes Visuales
Espacio curricular: Medios audiovisuales e imagen digital
Ciclo Lectivo: 2026
Cantidad de horas semanales: 3 horas reloj, 4 1/2 hs cátedra.
Profesor Titular: Fernando Llistosella

1. Funciones de la cátedra

La presente unidad curricular es un acercamiento general al campo referido, constituyéndose como un espacio de tratamiento, comprensión, resignificación y producción de conocimiento a través de la puesta en práctica de contenidos técnicos y teóricos compartidos durante el ciclo. Desde la cátedra se promoverá la investigación, la importancia de los procesos de trabajo y se propiciará una cultura participativa entre docentes y alumnos de la institución, tanto hacia el interior de la cátedra como en relación a otros espacios disciplinares de la institución.

2. Fundamentación

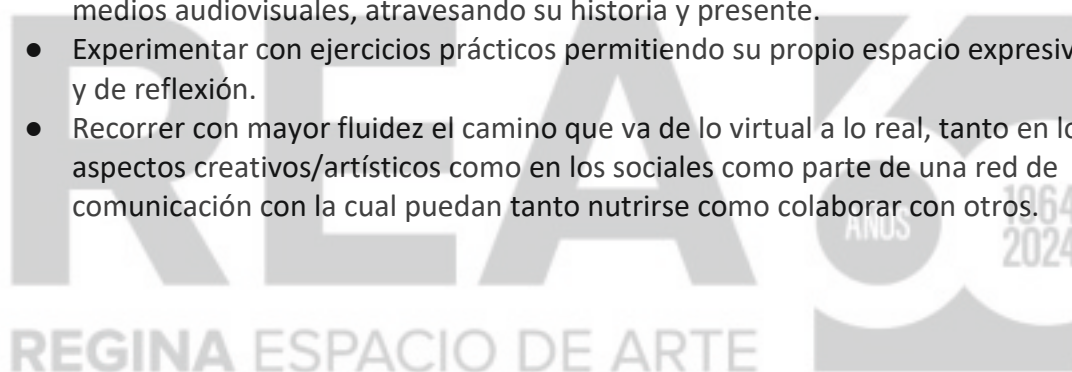
Las nuevas formas de representación y de producción de sentido hacen necesario ahondar en los sistemas de construcción y circulación de imágenes. Los avances tecnológicos provocaron que los medios de comunicación masivos se conviertan en un universo de construcción de sentido en los que la imagen y el sonido adquieren dimensiones impensadas años atrás, evolucionando muy velozmente.

La manipulación de la imagen no sólo construye un espacio estético sino que se involucra en todos los aspectos de la cotidianidad de cada uno de los individuos. Esto es potenciado aún más en la actualidad mediante la masividad que permiten las nuevas tecnologías dentro del universo digital, con Internet como espacio de exposición, intercambio y retroalimentación y los dispositivos móviles como poderosas herramientas. Contexto intensificado, además, a partir de la experiencia de 2020 y potenciado en los últimos años con la irrupción de la inteligencia artificial.

3. Expectativas de logro

Al finalizar la cursada se espera que los estudiantes puedan:

- Comprender y ejercitar los principios básicos generadores de los distintos medios audiovisuales, atravesando su historia y presente.
- Experimentar con ejercicios prácticos permitiendo su propio espacio expresivo y de reflexión.
- Recorrer con mayor fluidez el camino que va de lo virtual a lo real, tanto en los aspectos creativos/artísticos como en los sociales como parte de una red de comunicación con la cual puedan tanto nutrirse como colaborar con otros.



4. Propósitos del docente

- Profundizar en los procesos técnicos para que los estudiantes puedan participar, tanto en la construcción de objetos visuales y audiovisuales como de su lectura y análisis, tendiendo a la profundización y conceptualización de los usos que hacen de los mismos.
- Distinguir levemente entre las dos carreras orientando a los estudiantes de Profesorado hacia la preparación de materiales con fines educativos y a los estudiantes de Tecnicatura hacia el desarrollo de su propia obra como manifestación expresiva y estética.
- Encontrar en las herramientas desarrolladas, la posibilidad de crear el tipo de pieza audiovisual que los estudiantes necesiten.

5. Encuadre metodológico

El ciclo se divide en unidades temáticas, con un hilo conductor de lógica temporal-histórica. De los comienzos con la imagen reproducida mecánicamente desde el siglo XIX al universo digital contemporáneo, pasando por la imagen en movimiento y el registro sonoro en el siglo XX. Cada unidad tiene dos partes. En la primera, se comparten clases teóricas y entrevistas virtuales con especialistas, con ejercicios introductorios a cada disciplina desde sus características más básicas y con un tono más lúdico e intuitivo. En la segunda, se realiza un trabajo de cierre de unidad con exigencia creciente, con corrección en preentregas y finalización en la construcción de una obra que, dependiendo de la unidad, puede ser personal o grupal.

6. Recursos

Proyección de material audiovisual en clase como complemento a los contenidos teóricos expuestos verbalmente. Ejemplificación con aparatos y objetos históricos o diseñados de modo casero, ya sea por los estudiantes o el profesor. Sugerencias de material específico a cada estudiante según necesidad, tanto en devoluciones presenciales como en comunicación virtual por e-mail o Classroom dentro de la Plataforma Institucional. Trabajos prácticos de distinto alcance. *(Ver punto anterior, Encuadre metodológico)*

7. Contenidos

Unidad I. La imagen fotográfica.

Dibujar con luz. Orígenes y antecedentes de la fotografía. Reconstrucción de la mirada desde marcos de cartón hasta el uso de cámaras analógicas, digitales y celulares. Encuadre y composición. Elementos básicos de la exposición, puesta de cámara, lentes e iluminación. Lo fotográfico: connotación en el mensaje fotográfico. Lo fotografiado: las huellas de lo real. Recepción e interpretación de las imágenes fotográficas. Géneros. Trabajo de producción, selección, edición y muestra de una serie personal.

Unidad II. Imagen en movimiento y universo sonoro.

Cuadro a cuadro. De los juguetes ópticos y la animación tradicional a la edición digital y gráfica en movimiento, pasando por cine, tv y video (siglo XX). Tecnologías y procesos históricos y actuales. Conceptos de espacio y tiempo en la imagen y el sonido por separado, llegando a la síntesis de lo audiovisual. Repetición, velocidad y fragmentación. De la pre-producción a la realización, post-producción y montaje. El video como medio de expresión y aprendizaje en la educación artística. Elementos y organización del discurso audiovisual.

Unidad III. El mundo digital.

Almacenamiento, procesos y cálculos. La lógica de las computadoras aplicada al mundo audiovisual. Experimentación y reflexión sobre los modos de obtener una imagen digital. Posibilidades de manipulación. Construcción y modelado 3D. Animación.

Concepto de interfase. Interactividad e inmersividad. Los juegos. Realidad virtual. Narrativa del ciberespacio. Transmedia. Lógica y funciones básicas de los distintos tipos de programas de edición: de imagen (mapas de bits y vectoriales), sonido, video, animación, gráfica en movimiento, presentaciones.

Nuevos espacios en expansión: mercado de arte digital propiciado por el blockchain; la inteligencia artificial integrada a la creación y manipulación de imágenes, sonidos e ideas.

Unidad IV. Multimedia.

Trabajo de cierre de la materia. Todo lo recorrido, condensado en un trabajo grupal o individual en el que los estudiantes eligen las técnicas para exponer sus propios contenidos. Reflexiones y conclusiones finales sobre las distintas técnicas y sus efectos, aplicadas a la realización de una obra. Discurso artístico/educativo y modos actuales de representación y comunicación.

8. Bibliografía

- Berger, J. (2001). *Mirar*. Barcelona: Editorial GG, SL.
- Aumont, J. (2002). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. (2003). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Benavídez (1996). *Medios masivos de comunicación: Imagen y texto*. Buenos Aires: Dirección de Formación Docente Continua.
- Benjamin, W. [1936]. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Taurus.
- Chion, M. (2008). *La audiovisión*. Buenos Aires: Paidós.
- Levis, D. (2009). *Arte y computadoras*. Buenos Aires: Norma.
- López Chuhurra, O. (1996). *Estética de los elementos plásticos*. Buenos Aires: Publikar.
- Oliveras, E. (2008). *Cuestiones de arte contemporáneo*. Buenos Aires: Emecé.

Romano, E. (2000). *La cultura digital*. Buenos Aires: Lugar.

Rainwater, J. (1971). *La visión*. México: Novaro.

9. Presupuesto de tiempo

Cada unidad tiene una duración aproximada de 8-10 clases para responder a los requerimientos del cronograma de evaluación.

Distribuidos sus contenidos por mes, el cronograma general queda de la siguiente manera:

- Marzo: presentación de la materia, introducción a la fotografía e imagen fotográfica.
- Abril: fotografía básica, ejercitación, concepto y desarrollo de serie fotográfica.
- Mayo: finalización de la serie fotográfica. Comienzo de la Unidad II con Animación. Conceptos básicos de la imagen en movimiento, su historia. Principios del Cine.
- Junio: realización de diversos ejercicios de animación básica, técnica Stop-motion. Conceptos básicos de la narrativa audiovisual y edición de video y sonido.
- Julio: culminación del primer cuatrimestre con un ejercicio de grabación y edición de video de 1 minuto y/o escena adaptada desde un guión provisto. Planteamos grupos e ideas posibles para el trabajo final.
- Agosto: imagen digital, tanto su procesamiento, composición como su creación. Tipos de imagen digital: ejercitamos dentro del universo de los bit-maps y el de las imágenes vectoriales.
- Septiembre: continuamos con ejercitación sobre la imagen digital, viendo y aprendiendo el uso básico de programas como Photoshop, Illustrator, Premiere y After Effects. Los grupos ya están conformados y están trabajando en el diseño de sus propuestas para el trabajo final.
- Octubre: el trabajo final en marcha. Producción y encuentros para corrección.
- Noviembre: últimas semanas de producción del trabajo final, encuentros para correcciones. Entrega del trabajo final y cierre.

10. Articulación con el espacio de la práctica docente o con la práctica instrumental y experiencia laboral

La asignatura se propone como un espacio de acercamiento al mundo de los medios audiovisuales, imprescindible en el contexto social de la actualidad donde a través de los formatos digitales se comparte tanto información como contenidos culturales y se promueven nuevas formas de interacción utilizando alternadamente espacios virtuales y físicos/presenciales. Esto es aplicable tanto en el terreno de la práctica docente, donde los contenidos pedagógicos pueden ser desarrollados, producidos, compendiados y presentados de manera dinámica, como en el de la práctica instrumental acompañando además nuevos procesos creativos y la posibilidad de exhibición de la propia obra o del artista como actor laboral a través de los nuevos medios disponibles cada vez más abiertamente (internet, redes sociales).

11. Evaluación

La evaluación conjunta y constante del trabajo, procesos, participación en clases, y puntualidad en entregas de cada estudiante confluye en una nota cuatrimestral para julio, al cierre del primer cuatrimestre. Se reitera la modalidad para la segunda mitad del año. La evaluación final surge de promediar ambos cuatrimestres, considerando el proceso personal a lo largo de toda la cursada, ya como un arco tendido de principio a fin de año. Puede ser requerida la entrega de un trabajo faltante, posteriormente, a modo de recuperatorio ante un caso de promedio inferior al estipulado como aprobatorio.

La instancia última de evaluación es el final obligatorio, al que acceden todos los alumnos que hayan promediado 4/10 o más. Allí se presentará en su forma final el trabajo de cierre de la materia, se hará una defensa grupal del proceso y personalizada del aporte de cada alumno, en lo posible con el grupo completo de estudiantes presente para poder hacer ese cierre de manera conjunta y lo más enriquecedora posible individual y colectivamente.

12. Acciones de extensión y/o investigación

En cuanto a los Ejes de definición institucional, más allá de que la materia está directamente relacionada con el propuesto para Formación básica (Arte, imagen y nuevos medios de producción), se buscará que el correspondiente a 3er año (Arte y promoción de la diversidad socio-cultural) esté presente, se dialogue y trabaje en los intercambios, producciones y muestras a lo largo del año.

Se buscará articular los espacios disponibles para la exhibición de los trabajos resultantes de cada unidad con el fin de compartirlos con la comunidad de la Escuela. También serán invitados a compartirlos en la página web y las redes sociales en las que la Escuela está presente.

Otro espacio en el que pueden exhibirse los trabajos de la cursada es en el de la muestra de fin de año, a realizarse en la Escuela en diciembre.