

Programa de Asignatura
Taller de Nuevos Medios y Plataformas Digitales

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Carrera de Cine					
3. Código	CID312					
4. Ubicación en la malla	V Semestre, Tercer Año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	x	Electivo		Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	x	Anual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas	1	Clases Prácticas	1	Ayudantía	1
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía		34	
10. Pre-requisito	No tiene					

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Nuevos Medios y Plataformas digitales plantea un nuevo campo de creación para proyectos audiovisuales y cine, en un circuito que ha ido adquiriendo mayor preponderancia en el ámbito teórico y artístico. Se pretende desarrollar en los estudiantes la creatividad, mediante la realización de obras cinematográficas audiovisuales en el marco de las estrategias creativas del arte medial.

El conocimiento y la reflexión en un área que surge antes de la era digital pero que se funde en uno mediante el uso de datos informáticos, permite ampliar la creación y difusión de obras con un lenguaje contemporáneo que va cambiando continuamente y que plantea nuevas interacciones con el espectador. Así se contribuirá a la formación de una visión general de los procesos creativos para las multiplataformas digitales y proyectos audiovisuales para espacios de arte, profundizando en conocimientos de cultura, arte y estética.

De esta manera la asignatura contribuye a las competencias genéricas UDD Futuro de Visión analítica y Comunicación, y a las competencias específicas de la carrera de Cine de; realización de obras cinematográficas audiovisuales, creatividad y gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales, siendo estas fundamentales para una particular gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales en este curso.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Visión analítica	<p>Aplica conceptos de puesta en escena, a través de la interpretación de referentes de arte contemporáneo</p> <p>Diseña e implementa proyectos de Artes Mediales utilizando lenguaje cinematográfico.</p> <p>Creación de una propuesta de exhibición pública no convencional para sonido e imágenes.</p>
Comunicación	
Competencias Específicas	
Realización de obras cinematográficas audiovisuales.	
Creatividad	
Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>Unidad 1: Plataformas digitales de los Nuevos Medios.</p> <p>Convergencia de la tecnología informática y mediática en datos numéricos; la revolución digital y el surgimiento de los nuevos medios. Formatos Híbridos.</p>	<p>Visión analítica</p> <p>Comunicación</p>	<p>Distingue antecedentes y estudios fundamentales sobre la imagen y los dispositivos tecnológicos en los Nuevos Medios, mediante revisión bibliográfica.</p> <p>Aplica herramientas, a partir del reconocimiento de las diversas plataformas audiovisuales presentadas en clases.</p>

<p>Contexto histórico y tecnológico en que se genera una obra con Nuevos Medios; Cultura Digital e Hiperconexión.</p> <p>Game-art y video-juego, E-motion Capture y evolución del de cine 3D. Dispositivos móviles y realidad aumentada.</p> <p>Plataformas envolventes 360º desde Francis Thompson a la realidad virtual Oculus VR.</p> <p>Espectáculos multimedia, el teatro-cinematográfico y festivales internacionales de mapping.</p> <p>Nuevas plataformas de distribución del cine (Streaming, TV satelital online, Netflix, HBO, Amazons, Movistar).</p>	<p>Creatividad</p> <p>Realización de obras cinematográficas audiovisuales.</p>	<p>Elabora proyecto artístico, mediante la aplicación de conceptos de arte sonoro.</p> <p>Diseña un proyecto medial, escogiendo una línea de trabajo específica.</p>
<p>Unidad 2: Desarrollo del lenguaje cinematográfico en los Nuevos Medios.</p> <p>Deconstrucción y manipulación de la imagen en movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ilusión de movimiento y reproducción de la realidad. -El fotograma como unidad básica del lenguaje contemporáneo. <p>Cine estructural; vanguardia del cine norteamericano en los años setenta; medio cinemático y kinestesia.</p> <p>Collage y film footage film.</p> <p>Plataformas crowfinding como soporte audiovisual y de marketing.</p> <p>La narrativa transmedia (story telling).</p> <p>Pensar entre imágenes; Reflexiones sobre el cine desde Harun Farocki a Jean Luc Godard</p>	<p>Comunicación</p> <p>Creatividad</p> <p>Realización de obras cinematográficas audiovisuales.</p> <p>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.</p>	<p>Reconoce referentes específicos para un proyecto personal en sus dimensiones conceptuales, creativas y técnicas.</p> <p>Relaciona ideas propias con los contenidos presentados en la unidad, para elaboración de proyectos.</p> <p>Elabora una propuesta de proyecto multimedial, considerando diversos soportes y narrativas pertinentes.</p>

<p>Unidad 3: Vanguardia y apropiación tecnológica; arte sonoro, video-arte y net-art.</p> <p>Arte sonoro; el sonido como material de creación en el contexto de las artes mediales:</p> <p>El videoarte; cuestionamiento del medio y performance.</p> <p>Hipertexto y net-art; el usuario como generador de contenidos; remix y derecho de autor.</p> <p>Determinación tecnológica; interactividad, ubicuidad y trabajo multidisciplinario.</p> <p>Arte y máquinas.</p>	<p>Creatividad</p> <p>Realización de obras cinematográficas audiovisuales.</p> <p>Visión analítica</p> <p>Comunicación</p> <p>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.</p>	<p>Aplica conceptos fundamentales del cine diseñado para espacios del arte, mediante trabajo práctico.</p> <p>Realiza un proyecto audiovisual de Artes Mediales para un espacio de difusión específico.</p>
<p>Unidad 4: Extensiones del lenguaje del cine para espacios de difusión del artística.</p> <p>Vanguardia artística y el cine experimental.</p> <p>El cine-instalación.</p> <p>Alternativas a los paradigmas del cine industrial; cine expandido y extendido.</p> <p>Proceso creativo de artistas del área medial; aspectos formales, técnicos y conceptualización.</p>	<p>Realización de obras cinematográficas audiovisuales.</p> <p>Visión analítica</p> <p>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.</p>	<p>Caracteriza el cine experimental y las nuevas corrientes vanguardistas, mediante revisión audiovisual.</p> <p>Analiza el proceso creativo de artistas connotados, en base a elementos técnicos, mediante trabajo individual/grupal.</p>
<p>Unidad 5: Proyecto final</p> <p>Proceso de correcciones de avances en dinámica taller.</p> <p>Espacio de difusión e interactividad de la obra.</p> <p>Nuevas relaciones entre el público y el soporte de la obra audiovisual.</p> <p>Presentación final y conclusiones.</p>	<p>Realización de obras cinematográficas audiovisuales.</p> <p>Visión analítica</p> <p>Comunicación</p> <p>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.</p>	<p>Selecciona soporte y narrativa para la creación de proyecto multimedial.</p> <p>Elabora y presenta propuesta técnica, de proyecto para trabajar en correcciones junto con docente.</p> <p>Expone oralmente el proyecto de manera eficaz, presentando conclusiones y reflexiones.</p> <p>Ejecuta instalación de proyecto multimedial.</p>

	Creatividad	
--	-------------	--

E. Estrategias de Enseñanza

La metodología de trabajo se desarrolla mediante la dinámica de taller, en donde combina la entrega de teoría con el desarrollo de ejercicios y trabajos prácticos.

Se trabajarán colaborativamente los contenidos de las distintas unidades con material de apoyo y archivos de video, revisando páginas web de artistas visuales y publicaciones internacionales especializadas en Nuevos Medios.

Se generarán instancias de corrección de procesos de elaboración de proyectos individuales y colectivos.

F. Estrategias de Evaluación

Todas las evaluaciones serán a partir de trabajos prácticos en que se considerará el proceso, la investigación y las soluciones técnicas del proyecto. En una primera etapa se realizará una propuesta individual escrita, con antecedentes específicos de la línea de trabajo escogida a partir de los conceptos revisados en clases.

Al finalizar el curso, cada estudiante será evaluado a partir de su proyecto final, el que podrá ser grupal o individual. Este deberá ser presentado con una eficaz explicación de los aspectos conceptuales, formales y técnicos en relación al espacio de difusión.

Es fundamental un mínimo de 80% de asistencia para participar del proceso de corrección de cada proyecto en el horario de clases.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria

- Machado, A., & ProQuest. (2009). El sujeto en la pantalla la aventura del espectador, del deseo a la acción. Gedisa.
- Manovich, Lev, 2006, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Barcelona: Paidós.
- Oubiña, D. (2009). Una juguetería filosófica: Cine, cronofotografía y arte digital (1. ed). Buenos Aires: Ed. Manantial.

Bibliografía complementaria

- Alsina, Pau (2011) "Lo más profundo es la piel", en Universos y metaversos: aplicaciones artísticas de los nuevos medios: [conferencias presentadas en las IV Jornadas Internacionales celebradas los días 7 y 14 de abril de 2010. Formato pdf
- Flusser, Vilém, 1990, Hacia una filosofía de la fotografía, México D.F, Editorial Trillas.
- Foucault, M., La Arqueología del saber, Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2002 [versión original: L'archeologie du savoir, 1969].
- Hockney, David. El Conocimiento Secreto. Madrid, Destino, 2001.
- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). Media Archaeology. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.

- McLuhan, Marshall. El medio es el mensaje. Un inventario de efectos. Buenos Aires, Paidós, 1969.
- Tribe, Mark Y Reena, Jana. Arte y Nuevas Tecnologías. 2006. Köln-London - Los Angeles-Madrid-Paris-Tokyo, Taschen.
- Youngblood, G., Bernini, E., & Fuller, R. B. (2012). Cine expandido. Universidad Nacional de Tres de Febrero.