

Programa de Asignatura
Taller de Nuevos Medios y Plataformas Digitales

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Cine y Comunicación Audiovisual					
3. Código	CID221					
4. Ubicación en la malla	II año, II semestre					
5. Créditos	UDD	6	SCT	3		
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	x	Electivo		Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	x	Anual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas	--	Clases Prácticas	2	Ayudantía	--
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía		--	
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.

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 global de los procesos creativos para las multiplataformas digitales y proyectos audiovisuales para espacios de arte, profundizando en conocimientos de cultura, arte y estética.

Taller de Nuevos Medios y Plataformas Digitales es parte de la línea formativa práctica. Este curso tributa a las siguientes Competencias Genéricas UDD: Comunicación y Pensamiento Crítico y, a las siguientes Competencias específicas de la carrera: Realización de obras cinematográficas audiovisuales, Creatividad y Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales.

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

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

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
Unidad 1: Plataformas digitales de los Nuevos Medios. - Convergencia de la tecnología informática y mediática en datos numéricos; la revolución digital y el surgimiento de los nuevos medios. Formatos Híbridos. - Contexto histórico y tecnológico en que se genera una obra con Nuevos Medios; Cultura Digital e Hiperconexión. - Game-art y video-juego, E-motion Capture y evolución del de cine 3D. Dispositivos móviles y realidad aumentada. - Plataformas envolventes 360º desde Francis Thompson a la realidad virtual Oculus VR. - Espectáculos multimedia, el teatro-cinematográfico y festivales internacionales de mapping. - Nuevas plataformas de distribución del cine (Streaming, TV satelital online, Netflix, HBO, Amazons, Movistar).	<i>Pensamiento Crítico</i> <i>Comunicación</i> <i>Creatividad</i> <i>Realización de obras cinematográficas audiovisuales</i>	Distingue antecedentes y estudios fundamentales sobre la imagen y los dispositivos tecnológicos en los Nuevos Medios, mediante revisión bibliográfico. Aplica herramientas, a partir del reconocimiento de las diversas plataformas audiovisuales presentadas en clases. Elabora proyecto artístico, mediante la aplicación de conceptos de arte sonoro. Diseña un proyecto medial, escogiendo una línea de trabajo específica.



Unidad 2: Desarrollo del lenguaje cinematográfico en los Nuevos Medios. • Deconstrucción y manipulación de la imagen en movimiento: – Ilusión de movimiento y reproducción de la realidad. – El fotograma como unidad básica del lenguaje contemporáneo. • Cine estructural; vanguardia del cine norteamericano en los años setenta; medio cinemático y kinestesia. • Collage y film footage film. • Plataformas crowfinding como soporte audiovisual y de marketing. • La narrativa transmedia (story telling). • Pensar entre imágenes; Reflexiones sobre el cine desde Harun Farocki a Jean Luc Godard	<i>Comunicación</i> <i>Creatividad</i> <i>Realización de obras cinematográficas audiovisuales</i> <i>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales</i>	Reconoce referentes específicos para un proyecto personal en sus dimensiones conceptuales, creativas y técnicas. Relaciona ideas propias con los contenidos presentados en la unidad, para elaboración de proyectos. Elabora una propuesta de proyecto multimedial, considerando diversos soportes y narrativas pertinentes.
Unidad 3: Vanguardia y apropiación tecnológica; arte sonoro, video-arte y net-art. • Arte sonoro; el sonido como material de creación en el contexto de las artes mediales: • El videoarte; cuestionamiento del medio y performance. • Hipertexto y net-art; el usuario como generador de contenidos; remix y derecho de autor. • Determinación tecnológica; interactividad, ubicuidad y trabajo multidisciplinario. • Arte y máquinas.	<i>Creatividad</i> <i>Realización de obras cinematográficas audiovisuales</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Comunicación</i> <i>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales</i>	Aplica conceptos fundamentales del cine diseñado para espacios del arte, mediante trabajo práctico. Realiza un proyecto audiovisual de Artes Mediales para un espacio de difusión específico.

Unidad 4: Extensiones del lenguaje del cine para espacios de difusión del artística. • Vanguardia artística y el cine experimental. • El cine-instalación. • Alternativas a los paradigmas del cine industrial; cine expandido y extendido. • Proceso creativo de artistas del área medial; aspectos formales, técnicos y conceptualización.	<i>Realización de obras cinematográficas audiovisuales</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales</i>	Caracteriza el cine experimental y las nuevas corrientes vanguardistas, mediante revisión audiovisual. Analiza el proceso creativo de artistas connotados, en base a elementos técnicos, mediante trabajo individual/grupal.
Unidad 5: Proyecto final. • Proceso de correcciones de avances en dinámica taller. • Espacio de difusión e interactividad de la obra. • Nuevas relaciones entre el público y el soporte de la obra audiovisual. • Presentación final y conclusiones.	<i>Realización de obras cinematográficas audiovisuales</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Comunicación</i> <i>Gestión de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales</i> <i>Creatividad</i>	Selecciona soporte y narrativa para la creación de proyecto multimedial. Elabora y presenta propuesta técnica, de proyecto para trabajar en correcciones junto con docente. Expone oralmente el proyecto de manera eficaz, presentando conclusiones y reflexiones. Ejecuta instalación de proyecto multimedial.

E. Estrategias de Enseñanza

La metodología de trabajo se basa en la dinámica de taller, donde se combina la entrega de conceptos con el desarrollo de ejercicios y trabajos prácticos. Se presentarán los contenidos de las distintas unidades utilizando material de apoyo en PPT, PDF y archivos de video. Además, se revisarán enlaces a páginas web de artistas visuales y publicaciones internacionales especializadas en Nuevos Medios.

El curso integrará diversas herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de aprendizaje. Se explorarán Realidades Extendidas, promoviendo el aprendizaje experiencial mediante espacios de realidad virtual, aumentada y mixta. También se hará uso de software específico y de vanguardia en la disciplina para el procesamiento de datos e información.

Asimismo, se incorporarán herramientas de Inteligencia Artificial para generar contenido conceptual, gráfico y/o audiovisual, así como herramientas que fomenten el trabajo colaborativo en red, la comunicación, el intercambio de ideas y la gestión bibliográfica.

Además, se evaluará la posibilidad de realizar una visita a terreno a una galería, museo o centro cultural que esté exhibiendo en la línea temática del curso. Se generarán instancias de corrección de procesos de elaboración de proyectos individuales y colectivos.

El objetivo de este curso es desarrollar la creatividad a través de la realización de obras cinematográficas y audiovisuales, en el marco de las estrategias creativas del arte medial. La visión analítica y las estrategias de comunicación serán competencias fundamentales para la gestión particular de proyectos cinematográficos, audiovisuales y culturales en este taller.

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 clara explicación de los aspectos conceptuales, formales y técnicos en relación al espacio de difusión.

Se fomentarán evaluaciones formativas y/o sumativas que permita evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Es fundamental un mínimo 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.