



Escuela Secundaria en Diseño

Especializada en Comunicación Visual

Materiales Curriculares

NÓMINA DE AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de La Pampa

Cdor. Oscar Mario JORGE

Vicegobernadora

Prof. Norma Haydeé DURANGO

Ministro de Cultura y Educación

Lic. Jacqueline Mohair EVANGELISTA

Subsecretaria de Educación

Prof. Mónica DELL'ACQUA

Subsecretario de Coordinación

Dr. Juan Carlos NOGUEIRA

Subsecretaria de Cultura

Prof. Analía CAVALLERO

Subsecretario de Educación Técnico Profesional

a/c Ing. Silvia Cristina DAMELIO

Directora General de Educación Inicial y Primaria

Prof. Elizabet ALBA

Directora General de Educación Secundaria y Superior

Prof. Marcela Claudia FEUERSCHVENGER

Directora General de Planeamiento, Evaluación y Control de Gestión

Lic. Patricia Inés BRUNO

Director General de Administración Escolar

Sr. Rogelio Ceferino SCHANTON

Directora General de Personal Docente

Sra. Silvia Beatriz MORENO

Directora de Educación Inicial

Lic. María del Rosario ASCASO

Directora de Educación Especial

Prof. Mirta Susana VALLE

Director de Educación de Gestión Privada

Prof. Lucas ABRAHAM RODEJA

Director de Educación Superior

Prof. Lisandro David HORMAECHE

Director de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos

Prof. Natalia LARA



Ministerio de
Cultura y Educación

Gobierno de La Pampa

EQUIPO TÉCNICO DESARROLLO CURRICULAR

Coordinación:

Barón, Griselda

Equipo de Trabajo Educación Secundaria en Diseño,
Especializada en Comunicación Visual

Dal Santo, María Araceli

Jaume, Karina María Belén

Quiroga, Gladys

Sape, Andrea

Diseño de Tapa y Aperturas

Dal Santo, María Araceli

PUBLICACIÓN WEB

Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa

- Taller de Experimentación Multimedial -

Educación Secundaria en Diseño, especializada en Comunicación Visual

Escuela Secundaria en Diseño

Especializada en Comunicación Visual



**Taller de
Experimentación Multimedial**

1º Año

TALLER DE EXPERIMENTACIÓN MULTIMEDIAL

FUNDAMENTACIÓN

En los contextos actuales, el lenguaje visual traduce las relaciones del hombre con el mundo, plasmándolo en imágenes que impactan y trascienden los sentidos.

Vivimos rodeados de imágenes, visuales, audiovisuales, entre otras. Los jóvenes están insertos en este mundo y son sensibles a las referencias estéticas y, en particular, a las de las artes visuales y multimediales. A través de ellas, construyen representaciones e ideas sobre la vida y el mundo.

En el futuro, es muy probable que la época iniciada a mediados del siglo XX sea considerada la época de la eclosión de la alta tecnología, durante cuyo transcurso las aplicaciones han revolucionado la instrumentación de la sociedad. Asimismo, dichas tecnologías han modificado profundamente las metodologías de la investigación científica, del diseño de ingeniería y los sistemas de información utilizados en la administración y la economía.

Nada de similar envergadura se ha producido en el campo de las artes visuales, particularmente en la pintura y la escultura. Aunque existe en muchos medios artísticos cierto sentimiento de rechazo a la injerencia de la “máquina” en la producción de obras de arte, no hay razones fundadas para limitar la aplicación de la alta tecnología a la ciencia, la ingeniería, la economía y la administración, y excluir el arte. La historia muestra que los artistas, en el pasado, han incorporado elementos y soportes de expresión extraídos de los recursos tecnológicos de la época.

La discusión sobre arte y tecnología conlleva un cambio de paradigma que siempre dialoga con las concepciones precedentes, para intentar caracterizar, diferenciar y encontrar su especificidad en el presente.

La tecnología aporta una nueva sensibilidad a la hora de representar y pensar las imágenes y otras manifestaciones artísticas. El movimiento, el espacio y el tiempo no son solo una sugerencia sino la base material de estos nuevos formatos artísticos. Además de desarrollarse en el tiempo y el espacio, la

obra tecnológica combina lo real con lo virtual.

Al hablar de artes visuales y multimediales referimos a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión. Los tipos de multimedia pueden ser desde textos e imágenes hasta animaciones, sonido, video.

En este espacio, Taller de experimentación multimedial, se introducirá al alumno a la investigación, exploración, búsqueda y producción, a partir del empleo de recursos tecnológicos para la producción visual. Con el uso de estos recursos construirán conocimientos básicos sobre los elementos de comunicación visual y las distintas herramientas tecnológicas esenciales para el lenguaje visual multimedial.

En esta instancia, la imagen y los soportes digitales son foco de exploración y análisis.

Este nuevo soporte permite la apropiación de las técnicas analógicas, o si se prefiere tradicionales, y las reformula bajo la protección conceptual de distintas perspectivas teóricas que debaten sobre este medio, como un posible lenguaje capaz de transformar y reproducir imágenes que se distancian de la realidad por su sola cualidad de recreación de la misma, básicamente por su posibilidad de reedición.

La técnica digital permite copiar, reproducir, replicar, multiplicar, superponer, yuxtaponer, etc. de un modo inédito en la historia del arte, hecho que obliga a repensar las relaciones sobre la autoría de la obra y el público, en el contexto de este nuevo paradigma estético y cultural.

Se denomina “nuevas tecnologías” de representación y producción de imágenes a aquellos lenguajes que incorporan el recurso tecnológico como intermediario entre el hombre y la realidad, o entre el hombre y la imagen representada, es decir: video, fotografía, entre otros.

En la actualidad estos nuevos lenguajes han habilitado una nueva manera de pensar y hacer obra de arte.

OBJETIVOS

Investigar, analizar y explorar los distintos soportes multimediales y su influencia en las artes visuales.

Conocer y reconocer los aspectos constructivos en los diversos modos de representación visual y multimedial.

Conocer e historizar la evolución del lenguaje multimedial.
Comprender el valor e impacto del lenguaje multimedial en las artes visuales.
Producir con las distintas herramientas que nos brinda el lenguaje multimedial
Favorecer el entrecruzamiento de la utilización del recurso analógico (grabado, pintura, escultura) y el digital.
Analizar y explorar las diferentes formas de resolver problemas de comunicación visual con la utilización de medios digitales.
Conocer distintos software y las herramientas para la manipulación digital de imágenes.

EJES QUE ESTRUCTURAN EL ESPACIO CURRICULAR DE PRIMER AÑO DE LA SECUNDARIA EN DISEÑO ESPECIALIZADA EN COMUNICACIÓN VISUAL

En el espacio curricular de Taller de experimentación multimedial de 1º año de la Escuela Secundaria en Diseño Especializada en Comunicación Visual, se definieron los siguientes ejes:

Eje: La imagen y las nuevas tecnologías

Eje: Lenguaje multimedial

FUNDAMENTACIÓN DE LOS EJES

Eje: La imagen y las nuevas tecnologías

En este eje se introducirá a los alumnos en la investigación, exploración, búsqueda y producción, a partir del empleo de recursos tecnológicos para la producción visual. Y permitirá construir la idea de por qué la utilización de la tecnología favorece la producción de imagen (intervención).

Eje: Lenguaje multimedial

En el eje lenguaje multimedial los alumnos adquirirán conocimientos básicos sobre los elementos de comunicación visual y las distintas herramientas tecnológicas esenciales para el lenguaje visual multimedial.

SABERES SELECCIONADOS PARA EL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA SECUNDARIA EN DISEÑO ESPECIALIZADA EN COMUNICACIÓN VISUAL

Eje: La imagen y las nuevas tecnologías

La exploración, selección y uso creativo de materiales, soportes, herramientas y procedimientos propios del lenguaje digital.

Esto supone:

Indagar y experimentar las distintas posibilidades y usos de los lenguajes en red.

Reconocer y analizar obras realizadas con recursos digitales.

La exploración y manipulación de las distintas técnicas de digitalización de imagen.

Esto supone:

Manipular diferentes soportes digitales (como: escáner, copadoras, lápiz óptico, CD, USB, cámaras digitales, mp3, tablets, otros)

Producir imágenes visuales a partir de la selección adecuada del soporte digital.

Eje: Lenguaje multimedial

El reconocimiento de los elementos compositivos de la imagen visual digital.

Esto supone:

Reconocer los elementos de las formas digitales: la línea, el tamaño pixel, el color, la composición, el ritmo, etc., en el

entorno digital.

Analizar los distintos códigos de la imagen visual multimedial.

Producir imágenes digitales utilizando recursos multimediales.

La lectura e interpretación de imágenes visuales multimediales.

Esto supone:

Analizar y comprender los sentidos de los mensajes visuales multimediales.

Incorporar y analizar imágenes artísticas resultantes de medios tecnológicos: fotografía, cine, otros.

Conocer las herramientas utilizadas en la creación del mensaje.

Conocer el contexto de producción multimedial

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los cambios que las nuevas tecnologías introducen en la sociedad, en los sistemas educativos y, en particular, en las prácticas artísticas visuales, deberán ser parte de las propuestas áulicas.

Las nuevas propuestas pedagógicas deberán evitar la reproducción por sí misma, promoviendo en cambio las instancias de exploración y búsqueda.

La tarea pedagógica se centra en aportar las herramientas que permitan a los estudiantes diferenciar las manifestaciones y las diferentes formas de producción, surgidas del tratamiento de las disciplinas tradicionales y sus proyecciones en nuevas expresiones: el diseño, las artes visuales y multimediales.

Hoy nos encontramos con la posibilidad de producir obras en soporte digital para ser percibidas desde un espacio virtual; esto nos lleva a la necesidad de abordar el proceso mediante el cual el espacio de Internet deviene en un espacio artístico-didáctico y se convierte en el contexto adecuado para la enseñanza de contenidos artísticos.

La red Internet es, entre otros, un ámbito ideal donde proponer una mayor participación al espectador en la construcción de la obra y consecuentemente una experiencia de mayor

democratización en la producción y difusión.

Los estudiantes podrán conocer y diferenciar las distintas técnicas y soportes, de acuerdo con los requisitos definidos de antemano: funcionales, formales y estéticos, para la elección del sistema de impresión pertinente. Asimismo, trabajarán en base a creaciones, tanto espontáneas como intencionales, de comunicación visual-digital. Propuestas relacionadas, en esta primera instancia, con la manipulación de herramientas digitales como: escáneres, tablets, etc. como así los distintos software que permiten abordar cuestiones vinculadas a la identidad visual.

Se recomienda utilizar la imagen fotográfica no solo como registro documental sino también como un hecho artístico. En este sentido, se podrá orientar a los estudiantes en el uso de procedimientos operativos en las distintas opciones de software para que los alumnos puedan, por ejemplo, aproximarse a distintos software de edición para la imagen fija. Entendemos por edición de imagen: iluminar, retocar, encuadrar, contrastar, etc.

Es indispensable que el docente pueda asistir a los estudiantes en este proceso de análisis, utilización de soportes y creación de sus producciones, superando lo estereotipado y aspirando al desarrollo de una mirada crítica y reflexiva, en conjunto con los estudiantes.

Al mismo tiempo que se abordan formas de producción, es posible problematizar el abordaje instrumental de la tecnología como fin en sí mismo y favorecer el debate acerca de cuáles son los límites de esta nueva disciplina que se está generando a partir del arte y los nuevos medios. De la misma manera, será oportuno preparar al estudiante para el trabajo en grupo, pudiendo articular los diferentes roles que implica la realización de la imagen digitalizada.

Se sugiere considerar los intereses y conocimientos previos de los estudiantes, así como sus preferencias individuales en relación con el contexto sociocultural, promoviendo la resignificación del uso de los nuevos medios y las artes visuales.

Actualmente es posible considerar temáticas y aprendizajes en donde intervengan los medios de comunicación (TV, radio, videojuegos, la computadora, manejo de Internet, etc.), el uso

del celular como envío de cuerpo de datos (MP3, imágenes, etc.) instalando otros tiempos y espacios de aprendizaje, otras formas de mediación entre los sujetos y los objetos de nuevos saberes.

Se propone utilizar diferentes recursos, modos de apreciación, metodologías didácticas que construyan otras formas de mirar. Se sugiere incentivar la destreza comunicativa a partir del conocimiento y aplicación de un vocabulario técnico y estético específico.

Con respecto al abordaje de la imagen digital, puede realizarse a través de diversos procedimientos o técnicas. Es posible obtener estas imágenes de distintas maneras, como cámaras digitales y scanner. Otra opción es crear imágenes digitales a través de un software. Con un programa básico como el Paint, es posible hacer un dibujo con ayuda del mouse y crear una imagen digital.

Para abordar las distintas técnicas de digitalización de imagen se debe considerar que todo aquel que se enfrenta a un determinado proyecto multimedia debe conocer los fundamentos básicos del grafismo digital.

Desde un punto de vista comunicativo la atención e interés por los elementos gráficos y visuales también resulta central en la creación multimedia.

Para abordar la imagen y las nuevas tecnologías se sugiere trabajar:

El reconocimiento de la representación formal en distintos contextos: la imagen fija y en movimiento.

Construcción de imágenes visuales: el plano, la luz, el color, el espacio (real y virtual), encuadre, iluminación, efectos visuales. Reconocimiento y actualización de la historia de la fotografía como valor documental.

Empleo de imágenes propias (reales y virtuales) en sus manifestaciones plásticas.

Utilización en diferentes prácticas de diversas técnicas de dibujo, pintura, grabado, escultura y diseño, con y sin soporte de las nuevas tecnologías.

Conocimiento de prácticas de las artes visuales contemporáneas.

Conocimiento de las artes visuales en los diferentes ámbitos de

producción y soportes no convencionales.

Interpretación de las imágenes de las artes visuales.

Interpretación de la dimensión metafórica de las obras.

El recurso tecnológico nos permite no solo el registro (fotográfico, fílmico, etc.) del proceso de producción del arte efímero sino de la obra en sí mismo. En otras oportunidades la tecnología nos permite que la obra se concrete con el soporte digital.

BIBLIOGRAFÍA

Abad Tejerina, María Jesús y otros. *Las Artes Plásticas como fundamentos de la Educación Artística*. Madrid: Colección Aulas de Verano, 2004.

Acaso, María. *La Educación Artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza, las artes y la cultura visual*. Madrid: Los libros de la catarata, 2009.

Akoschky, Judith y otros. *Artes y Escuela*. Buenos Aires: Paidós, 1998.

Alberich Pascual, Jordi. *Grafismo multimedia “Comunicación Diseño y Estética”*. Barcelona: UOC, 2007.

Aparici, Roberto y Agustín García Matilla. *Lectura de imágenes*. Madrid: Ediciones de la Torre, 2004.

Aparici, Roberto. (coord). *La Revolución de los Medios Audiovisuales*. Madrid: Ediciones de la Torre, 1996.

Aparici, Roberto y otros. *Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa, 2006.

Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Buenos Aires: Alianza, 2005.

Castells, Manuel. *Los mitos de internet*. Buenos Aires: La Vanguardia, 2007.

Chatfield, Tom. *50 cosas que hay que saber sobre mundo digital*. Barcelona: Ariel, 2012.

Eco, Humberto. *La definición del arte*. Barcelona: Martínez Roca, 1985.

Eisner, Elliot W. *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós, 2009.

Fontana, Lucía. *La Comunicación Visual y la Escuela*. México DF: Ediciones Gili, 1983.

Gombrich, Ernst. *Arte, percepción y realidad*. Barcelona: Paidós, 1985.

Hurlburt, Allen. *Diseño Fotográfico*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2006.

Montagu, Arturo. *Hacia un Mundo Digitalizado*. Documentos de Trabajo del Centro CAO, FADU, UBA. Buenos Aires: CEADIG, 1997.

Rosch, Winn L. *Manual de fotografía digital*. Barcelona: Ediciones CEAC, 2005.

Scott, Robert Gillam. *Fundamentos del diseño*. México: LIMUSA, 2003.

Torres, Elvira y María José Pou. *Características de la comunicación digital*. Barcelona: Ariel, 2003.

Documentos

Lineamientos Políticos y Estratégicos de la Educación Secundaria Obligatoria. Versión Final. Resolución CFE N° 84/09.

Argentina, Consejo Federal de Educación (2010 a). Resolución CFE N° 104/10.

Argentina, Consejo Federal de Educación (2010 b). Resolución CFE N° 111/2010.

Argentina, Consejo Federal de Educación (2010 c). Resolución CFE N° 120/10

Links de interés:

http://www.dailymotion.com/video/xo7g4c_percepcion-visual-perspectiva-y-profundidad_school

<http://www.youtube.com/watch?v=koWeNRieX2I>

[http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/
periodismoshowtruman.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/periodismoshowtruman.htm)

http://www.youtube.com/watch?v=9WU_s8q2eQo

- Taller de Experimentación Multimedial -

Educación Secundaria en Diseño, especializada en Comunicación Visual