

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:**  
 Historia de los Medios Audiovisuales (0255)

**CÓDIGO:** 0255  
**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**  
 3 año  
**FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:**  
 2019-02-14  
**CARRERA/S:** Licenciatura en Medios  
 Audiovisuales,

**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (1ro)  
**TIPO:** OBLIGATORIA  
**NIVEL:** GRADO  
**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL  
**MODALIDAD PROMOCION DIRECTA:** NO  
**CARGA HORARIA SEMANAL:** 4 HS  
**CARGA HORARIA TOTAL:** 68 HS

### EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Marcelo Dematei	profesor adjunto	madematei@untdf.edu.ar
Franco Zacobich	asistente principal	fzacobich@untdf.edu.ar
Lucas Makuc	asistente principal	lmakuc@untdf.edu.ar

## 1. FUNDAMENTACION

“El cine nace como máquina social, y no tanto a partir de la invención de su equipamiento sino más bien de las suposiciones y verificaciones experimentales, de la anticipación y confirmación de su rentabilidad: económica, ideológica y simbólica. Se podría incluso proponer que son los espectadores quienes inventan el 66 cine; la cadena que anuda entre sí a los que hacen la fila de espera, el dinero que se paga y las miradas de los espectadores llenas de admiración. ‘Un agenciamiento -dicen Gilles Deleuze y Claire Parnet- nunca es tecnológico, sino que es precisamente lo contrario. Las herramientas presumen siempre una máquina, y la máquina, antes de ser técnica, siempre es una máquina social. Siempre hay una máquina social que selecciona o asigna los elementos técnicos empleados. Una herramienta seguirá siendo marginal o poco empleada mientras no exista la máquina social o el agenciamiento colectivo capaz de incluirla en su phylum’. Los cientos de pequeñas máquinas destinadas en el siglo XIX a la reproducción más o menos torpe de la imagen y del movimiento de la vida están integradas en este ‘phylum’ de la gran máquina representativa, en esa zona de atracción, linaje e influencias que es creada por el desplazamiento de las coordenadas sociales de la representación analógica.” (Comolli, 1980, Maquinas de lo visible, Revista Artefacto Nro 1, Oficina de Publicaciones del CBC, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 1996 Orig.- Machines of the visible, en Teresa de Lauretis, Stephen Heath The Cinematic Apparatus, The Macmillan Press Ltd., Houndmills, Basingstoke and London, 1980)

Vemos expuesta aquí, una línea de pensamiento que propone que cada sociedad histórica produce sus propias imágenes y, por ende, dispone los medios necesarios para esa producción. Esa representación asociada a la máquina social que la genera, justifica un análisis histórico y social para la descripción tanto del desarrollo técnico asociado a la representación como a los

lineamientos estéticos que esta posea.

Partiendo de esta idea nuestro trabajo en la asignatura será proveer al estudiante de las herramientas de análisis para que pueda relacionar los contextos sociales, económicos e ideológicos con las representaciones audiovisuales, los dispositivos técnicos y los lenguajes resultantes de cada época.

Hablamos de tecnología atendiendo a la genealogía del término: la tekhné griega que se refiere al arte del hacer humano, lo que presupone a toda representación una forma determinada de hacer y de configurar las herramientas en este sentido.

“Todas esas ‘máquinas de imágenes’, presuponen, por lo menos un dispositivo que instituya una esfera ‘tecnológica’ necesaria a la constitución de la imagen: un arte del hacer que precisa a la vez de útiles (reglas, procedimientos, materiales, construcciones, piezas) y de un funcionamiento (proceso, dinámica, acción, organización, juego).” En Dubois, Philippe;1999 : 9. - Maquinas de imágenes: una cuestión de linea general (1999) en Video, cine, Godard, Libros del Rojas – Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2001

Hasta hace unos años la historia del audiovisual desde un punto de vista comunicacional, estético y semiótico, era la historia del cine o mejor dicho, del dispositivo cinematográfico, porque además solía circunscribirse al cine narrativo ficcional y por ejemplo la obra de Norman McLaren, por nombrar a uno de los grandes artistas del audiovisual, no era apenas nombrada, mucho menos incluida en algún tipo de análisis. Con el tiempo se incluyó la TV, mejor dicho nuevamente el dispositivo TV, que de la misma manera se centraba sobretodo en los géneros y los hitos históricos y no incluía generalmente un dispositivo hermano, o hijo, como el videoarte, crecido de la misma matriz técnica electrónica y que vehiculizaba un discurso diferente.

Hoy por hoy que el audiovisual ha estallado en múltiples pantallas y otros soportes. Con la aparición del digital, su base técnica se ha igualado. Hoy múltiples soportes diferentes, como la TV, el cine, el video, poseen una naturaleza discreta, tiene un código binario en su origen. Máxime si a estos soportes o dispositivos sumamos aquellos de naturaleza puramente digital como los videojuegos o todo el audiovisual contenido en internet y en aplicaciones móviles. La base técnica común facilita los trasvases, sin embargo decíamos que toda tecnología es producto de un determinado contexto social. De ahí lo interesante de analizar el audiovisual contemporáneo en sus múltiples dimensiones, con sus diversos dispositivos y “ventanas” y hacerlo, como todo análisis social, desde una perspectiva histórica, para poder entender el porqué de los lenguajes, de las estéticas dominantes, de las estructuras discursivas y de los usos tecnológicos.

Nuestro marco teórico parte entonces de varios a priori:

que el audiovisual es siempre una máquina representacional asociada a una tecnología determinada.

que esa máquina y esa tecnología define unos usos, lenguajes y una forma de hacer específica de ese medio o dispositivo.(1)

que esa máquina responde a una necesidad social, por ende es una máquina social.

Que el contexto artístico y estético ideológico actúa como determinante de la creación audiovisual por acción o reacción.

Por esto propondremos un recorrido por algunos de los principales movimientos y escuelas artísticas dentro de la historia del audiovisual, aquellos que establecieron pautas definitorias en cuanto al lenguaje y la estética de los medios. En todos los casos el análisis parte de la premisa que el audiovisual son disciplinas intermediadas siempre por un elemento tecnológico y que involucra y responde a una determinada ideología y una necesidad dictada por el momento

histórico y social que lo contiene. Lo tecnológico y la evolución que conlleva resultan fundamentales a la hora de analizar el hito artístico y comunicacional.

El audiovisual actual es un híbrido formado por imágenes y sonidos de orígenes diversos, ópticos, informáticos, gráficos, etc, y se los trabaja y manipula recombinandolos como collages tradicionales pero desde la pantalla de una computadora, empezar a desentrañarlo para aprender a manejarlo requiere conocer su historia.

Por otro lado la historia no es en ningún caso un correlato fáctico de hechos, sino las formas de vida de las gentes y también utilizaremos la historia del arte y del pensamiento y la literatura como marco para explicar los dispositivos representacionales audiovisuales.

(1)“ ...un conjunto de determinaciones que engloban e influyen en toda relación individual con las imágenes. Entre esas determinaciones sociales figuran, en especial, los medios y las técnicas de producción de imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en los que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas. El conjunto de esos datos, materiales y organizacionales, es lo que entendemos por dispositivo”. (Aumont, Jacques (1992), pág. 143. La imagen. Buenos Aires: Ediciones Paidós)

## **2. OBJETIVOS**

### **a) OBJETIVOS GENERALES**

Entender la relación existente entre contexto histórico, ideología, tecnología y dispositivos representacionales.

Aprender de qué manera las estructuras de lenguaje de un determinado dispositivo, la particular forma de decir de ese medio, dependen de la pauta ideológica y a los determinismos técnicos.

Aprender la relaciones de influencias y reacciones estéticas y sintácticas entre dispositivos, tendencias y escuelas diversas a través de la historia.

Proveer al alumno de un background audiovisual, sobretodo de aquellas obras que por ser distantes en el tiempo o por ser raras y no convencionales no son de fácil acceso hoy en día.

### **b) OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Aprender de los realizadores y artistas que nos precedieron la utilización de los recursos expresivos en situaciones determinadas y trasladarlo a la problemática actual

Iniciarse en el conocimiento de los principales lineamientos teóricos sobre el audiovisual del siglo XIX, XX y XXI

Aprender a desarrollar un análisis crítico de la pieza audiovisual y su contexto.

Proveer al estudiantes de herramientas y recursos para el análisis teórico y crítico.

Iniciarse en la practica del ensayo escrito e individual que el abordaje del análisis desde una perspectiva personal y artística.

## **3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA**

Se trata de una asignatura eminentemente teórica, donde la práctica pasará por el visionado y análisis de obras. La cursada alternará exposiciones teóricas y visionado de obras ilustrativas. Utilizando la dinámica propia del cineclub y a partir de guías de trabajo y después de la teórica correspondiente, se motivará a la discusión y análisis publica de la obra expuesta.

Tendremos tres recursos básicos que constituyen la dinámica de la asignatura: la presencia en clase, el análisis del visionado, y la lectura sugerida.

Habrá dos trabajos prácticos que aportarán una nota cada uno para la evaluación de la cursada:  
1 - TP CineForum - Se trata de visualización y análisis crítico de obras y sus periodos y escuelas artísticas asociadas.El ejercicio se trata de realizar fichas de análisis por cada visionado de

Unidad. Son 7 visionados y por ende 7 fichas. Cada una tendrá una evaluación y el promedio de las mismas nos dará una nota final del TP.

2 - TP VideoEnsayo -Presentación final audiovisual sobre una de las escuelas o líneas estéticas y dispositivo asociado. Este TP tendrá una nota.

Para aprobar la cursada y mantener la regularidad y poder presentarse a final el alumno deberá tener:

:

tener una asistencia a clase mínima de 70%

entregar los trabajos prácticos en las fechas estipuladas

haber aprobado con 4 mínimo los TP 1 y 2

Una vez aprobada la cursada deberá presentarse a un examen final donde se preguntará sobre los contenidos en la bibliografía y aquellos dados en clase. Se aprueba con 4.

## **4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

UNIDAD I - El comienzo de la representación de movimiento, el espectáculo mecanizado y la creación del dispositivo.

Fines del siglo XVIII a principios del siglo XX

1- El espectáculo audiovisual y la maravilla técnica. 2- Espectáculos de linterna mágica.

Fantasmagorie de Robertson. Relación tecnológica - uso, dispositivo. 3- El siglo XIX, nacimiento de la fotografía, tecnología y verdad, los juguetes ópticos, nacimiento de los dibujos animados. 4-

EL Teatro Óptico de Emile Reynaud y El cinematógrafo de Los Lumiere 5- George Melies el mago 6- Los comienzos de la animación. Cohl, Starevich y McCay.

7- Contexto histórico. La revolución industrial, primera y segunda. El siglo XIX. Napoleón, expansión de la revolución, derrota y restauración. La independencia de las colonias americanas. Formación de los imperios coloniales, la época de los grandes estados. El mundo se ensancha y expolio. La industrialización tardía de Alemania.

8- Contexto artístico y pensamiento. El academicismo del siglo XVIII y a revolución romántica.

Escenas de la vida cotidiana, la fealdad, el otro, la alteridad. El realismo como subversión. La belleza de la máquina y reacción a la máquina. Novela policial y literatura gótica. La ruptura de la realidad en el arte, impresionismo, simbolismo, etc. La novela del siglo XIX.

Videografía:

Alrededor de una cabina (1894) E. Reynaud

Viaje a la luna (1902) G. Melies

Viaje a través de lo imposible (1904) G. Melies

Películas de los Lumiere

La venganza del cameraman (1912) L. Starevich

El hundimiento del Lusitania (1918) W. McCay

UNIDAD II - La representación audiovisual en el contexto de las vanguardias artísticas del siglo XX. Experimentación y teoría de un lenguaje.

Principios del siglo XX hasta la década del 30.

1- URSS. La revolución y el cine como una herramienta de educación de las masas. Influencia del constructivismo. Lev Kuleshov, Nacimiento del montaje y de la primera escuela de cine. 2- Serguei Einsestein. Las primeras obras. Las teorías del montaje. Cine como medio masivo de

educación.3- El cine-Ojo. Vertov. 4 - El expresionismo alemán y sus derivados. Murneau, Lang y la introducción del sonoro. 5- Investigación y experimentación, Viking Eggelin, Hans Richter, Walter Ruttmann. 6- Cristiani, la Argentina y el primer largometraje animado y sonoro de la historia.

7- Contexto histórico. La crisis de los imperios. Tensión y primera guerra mundial. Industrialización salvaje. Confianza en la tecnificación. Revolución rusa y estado pre-revolucionario en Alemania.

8- Contexto artístico y de pensamiento. El estallido del arte. Las vanguardias artísticas. El nacimiento del diseño como disciplina. Berlín y París los centros del arte. Dadá, futurismo italiano, cubismo, Bauhaus, Suprematismo, constructivismo, abstracción, expresionismo, surrealismo.

#### OBRAS:

EL acorazado Potemkin (1925) S. Eisenstein

Octubre (1928) S. Eisenstein

El hombre de la cámara (1929) D. Vertov

La pasión de Juana de Arco (1928) C. T. Dreyer

Nosferatu (1922) F. W. Murneau

Metropolis (1927) F. Lang

Ruttmann, Richter, Fishinger, Eggelin Cortometrajes

Berlín. Sinfonía de una gran ciudad (1927) W. Ruttmann

Quirino Cristiani, el misterio de la primera película de animación de la historia (2009) Gabriele Zucchelli

El perro andaluz (1929) L. Buñuel y S. Dalí

#### UNIDAD III - La animación en EEUU, Industria e ideología.

Desde 1920 a 1960

1- El Cartoon en NY, la mala calidad y la tira cómica, Felix the Cat. 2- Fleischer. Betty Boop y Popeye 3- Walter Disney, de Kansas a California. El modelo industrial norteamericano 4- The Illusion of Life, la escuela de Disney Studios. Características. 5. Mickey Mouse, el Start System. 6. Series y largometrajes. 7. MGM, Tex Avery y la comedia americana 8. WB, la república de iguales y Chuck Jones. 9. UPA la ruptura. 10 - El modelo clásico norteamericano como un estilo colectivo sentó las bases de una industria y construyó un relato a su alrededor. El estilo más exitoso de todos los tiempos.

11- Contexto histórico.La gran depresión.El new Deal. La amenaza de la guerra. La segunda guerra mundial. El fin del antiguo régimen y el surgimiento de las dos nuevas potencias que dominan el mundo: EEUU y URSS. El comienzo de la guerra fría. EEUU el líder industrial.

12- Contexto artístico y de pensamiento, los últimos coletazos de las vanguardias, La capital artística después de la guerra se traslada a NY. La novela social durante la gran depresión.Surgimiento del action painting, el beboop, la revista MAD, el humor neoyorquino, la estética de la fuente de soda, James Dean y Brando modelos de belleza y rebeldía.

#### OBRAS:

Betty Boop. Boop-Oop-a- Doop (1932) M. Fleischer

Silly Simphonies. Los tres cerditos (1933) W. Disney

Blancanieves y los siete enanitos (1937) W. Disney

Fantasia (1940) W. Disney

Bambi (1942) W. Disney

Red Hot Riding Hood (1943) T. Avery  
Merry Melodies  
Road Runner C. Jones  
Feed the Kitty (1952) C. Jones  
One Froggy Evening (1955) C. Jones  
Gerald McBoing Boing (1950) R. Cannon  
EL unicornio en el jardín (1953) J. Thurber  
El corazón delator (1953) T. Parmelee

UNIDAD IV - TV y el anime japones.  
Desde 1960 a 2000

1 - Dispositivo TV. Tecnología y uso social que varía según la época (TV mueble dentro de casa, 1er dispositivo). Nacimiento (Alemania 1936 - BBC 1936 - NY 1939)- Años 50 expansión universal de la TV. Tecnología, composición de la imagen. El vivo y el directo  
2- EL gigantismo de la TV japonesa, Nacimiento del anime. Seriales de Anime. Aportes al lenguaje audiovisual. La animación limitada y el lenguaje gráfico. 3. Ozamu Tezuka 4. Los géneros del anime. Expansión. 4. Anime de calidad. Akira y Estudio Ghibli. 5. La renovación del anime. 6. Los últimos años

7- Contexto histórico- Guerra arabe-israeli - Guerra fría. En URSS deshielo, etapa Jurushev - Gandel Movimiento sociales y políticos: Kennedy, Apertura del bloque soviético, Juan XXIII y el Concilio Vaticano II, Lumumba y la revolución africana, Mao y la revolución cultural china, Revolución cubana y latinoamericana, Vietnam, el Che, Primavera de Praga. Neoconservadurismo. EL fin de la guerra fría, triunfo del capitalismo  
8- Contexto artístico y pensamiento: Marshall McLuhan y la iconosfera, arte Pop, vanguardia, en el cine Marilyn Monroe como imagen, Nouvelle Vague y Pasolini, Glauber Rocha y Cinema Verite. Godard y La Chinoise. Nacimiento y expansión del anime televisivo primero en Japón y luego en occidente. El comic underground en EEUU. Hippie. Underground. Beatles. Rock sinfónico (Purple, Floyd, Zeppelin, etc). Arte contemporáneo. Arte digital y bioart.

OBRAS:

Astroboy (1963) Tezuka  
Meteoro (1967)  
Mazinger Z (1972)  
Yamato (1978)  
Heidi (1975) I. Takahata  
Dragon Ball (1985)  
Neon Genesis Evangelion (1996) H. Anno  
Serial Experiments Lain (1999)

UNIDAD V - Videoarte como subversión de la TV, causas y consecuencias y su precedente en el cine experimental.  
Desde 1950 a 1990

1. Influencias artísticas del videoarte, comienzos y relaciones con las vanguardias, Duchamp y el

cine experimental. Cine experimental McLaren, Fishinger, Ed Emshwiller, Chris Marker, Stan Brakhage, Robert Breer. 2. Nacimiento de la tecnología. Posibilidad del registro de la imagen electrónica. Portapak de Sony 1964. EL análisis y la experimentación tecnológica. 3 Nam June Paik y Fluxus. Instalaciones, performances, happenings, Permeabilidad entre soportes, influencia mutua, fronteras confusas entre las artes. 4. Stan VanDerBek, la multipantalla y el inmersivo, lo simultáneo. 5 Los pioneros miran al video desde el arte. Rechazo de los géneros y formas narrativas hasta su paulatina integración. Los generos (video y cuerpo, video y tv, video documental, etc) 9- Bill Viola, nuevos puntos de vista 10- Videoarte en cine y TV - TV Dante de Peter Greenaway. 11. Audiovisual digital

11- Contexto histórico- Guerra fría. En URSS deshielo, etapa Jurushev - Gandes Movimiento sociales sociales y políticos: Kennedy, Apertura del bloque soviético, Juan XXIII y el Concilio Vaticano II, Lumumba y la revolución africana, Mao y la revolución cultural china, Revolución cubana y latinoamericana, Vietnam, el Che, Primavera de Praga, en Arg. gob de Illia y Frondizi y golpes respectivos.

12- Contexto artístico y pensamiento: Marshall McLuhan y la iconosfera, arte Pop, vanguardia, en el cine Marilyn Monroe como imagen, Nouvelle Vague y Pasolini, Glauber Rocha y Cinema Verite. Godard y La Chinoise. Nacimiento y expansión del anime televisivo primero en Japón y luego en occidente. El comic underground en EEUU. Hippie. Underground. Beatles. Rock sinfónico (Purple, Floyd, Zeppelin, etc). EN Arg, Instituto Di Tella, nueva figuración pictórica.

#### OBRAS:

Begone Dull Care (1948) N. McLaren  
Pas de Deux (1966) N. McLaren  
cortos Fishinger  
cortos Brakhage  
Thanatopsis (1962) E. Emshwiller  
Sunstone (1979) E. Emshwiller  
La jeteé (1962) C. Marker  
Magnet TV (1965) (instalación) N. J. Paik  
Variations V (1967) S. VanDerBek, N. J. Paik, Cage, M. Cunningham  
Global Groove (1973) N. J. Paik  
La regione centrale (1971) Michael Snow  
TV Cello (1976) (instalación) N. J. Paik  
He weeps for you (1976) B. Viola  
Reflecting Pool (1981) B. Viola  
All Star Video (1984) N. J. Paik y R. Sakamoto  
Art of Memory (1987) Woody y Steina Vasulka  
4 dimensiones (1988) Z. Rybczynski  
Pipilotti Rist  
Reconstruyen crimen de la modelo (1990) A. Di Tella y F. Hoffman  
10 hombres solos (1990) Ar Detroy  
The Passing (1992) B. Viola

UNIDAD VI - El digital y los nuevos medios. Tecnología, nuevo realismo y trasvases.  
Desde 1980 hasta actualidad

1 - Surgimiento del CGI, - Principios de la tecnología digital aplicada a la creación y manipulación

de imágenes -Sketchpad de Ivan Sutherland- John Whitney primeras animaciones digitales- Sunstone de Ed Emshwiller - Apple , surgimiento del computador personal - 2 - Los primeros algoritmos de simulación fotorrealística, surgimiento de la imagen tridimensional , imagen sintética (el 3D) (phong, blim, bump, etc) - Pacific Image Dates LucasFilm y ILM - Disney Tron. 3- ILM, Pixar y el joven Sherlock Holmes - Abismo, Robocop, Terminator 2. 4. Toy Story, el primer largo sintético de la historia - Pixar, primeros cortometrajes - Disney Dinosaur - Jurassic Park. 5. Caminando con Dinosaurios BBC el documental también usa imagen sintética 6. Años 2000 el cine ya es digital.

#### Post TV

0. 80's, canales de cable, nueva tv norteamericana.zapping - La explosión del videoclip y de la animación en forma de comedia para adultos. 00. La ruptura de las viejas formas de la TV - Neo TV - La autorreferencia - Umberto Eco.

7. Época: Fin de la guerra fría, triunfo de EEUU - Reagan , Thatcher, triunfo del neocapitalismo - Momento conservador y nihilista a las vez- El fin de la historia- globalización - liberalismo - multilateralismo - países emergentes - agotamiento de recursos naturales - estallidos frente al poder dominante-

8. Contexto artístico y pensamiento: Arte contemporáneo alejado de la gente común - espectáculo tecnológico - Punk, Neo-romántico, gótico las expresiones del hastío, rebelión y nihilismo - Internet , conectividad -

#### OBRAS:

Caminando con Dinosaurios (1999) BBC  
Primeroscortometrajes Pixar (1989 - 1993)  
Jurassic Park (1992) S. Spielberg  
Toy Story (1995) J. Lasseter  
Beowulf (2007) R. Zemeckys  
Avatar (2009) J. Cameron  
Histoire du cinema (1988) J. L. Godard  
Perón, sinfonía del sentimiento (1993-2000) L. Favio  
A TV Dante (1993-1996) P. Greenaway  
M for man, for music, for Mozart (1992) P. Greenaway

#### UNIDAD VII - Interacción, transmedia, inmersión

Desde 1990 a la actualidad

1. Breve historia de los videojuegos - Arcade - Mejoras en la calidad de las imágenes y en los motores de juego. 2. COncceptos nuevos en la narrativa incorporados por los videojuegos: la exploración como narrativa , Myst - El caso del FPS , Doom y Quake - Videojuegos de estrategia - Videojuegos de servidor y sociales (Massive multiplayer online) - RPG ( role-playing game) - Videojuegos de plataforma - Videojuegos de estrategia RTS - de Realidad aumentada y de realidad virtual - Deportivos - Lucha 3. modo multijugador y online 4. Narrativa de exploración - narrativa de base de datos - nuevas pautas culturales generadas por el audiovisual 5. Computación ubicua - Apps y audiovisual 6. narrativas interactivas 2: CD ROM, interactividad online (docus web), Web 2.0

6. Agotamiento de los recursos naturales - terrorismo islámico - pérdida de derechos individuales -

reconquista de las clases dominantes - pérdida de derechos adquiridos durante el siglo XX - asesinatos y represión de activistas medioambientales - el planeta en alerta roja.

7. Contexto artístico y pensamiento: Arte contemporáneo alejado de la gente común - espectáculo tecnológico - Discusiones sobre el arte contemporáneo - El fin del periodismo y la falacia de la libertad de prensa - Web 2.0

#### OBRAS:

Myst

Doom

Word of Warcraft

Wax Web (1993) D. Blair (<http://www.waxweb.org/>)

Soft Cinema (2002) L. Manovich

El Hablador (2001) L. Piaggio y M. Dematei (<http://www.piaggiodematei.com/proyectos/hablador/>)

The Jhonny Cash Project (2010) C. Milk

<http://www.thejohnnycashproject.com>

The Wilderness Downtown (2010) C. Milk

<http://thewildernessdowntown.com/>

Alma, hija de la violencia (2014) Miquel Dewever-Plana y Isabelle Fougère?

<http://alma.arte.tv/es/>

Cuentos de Viejos (2012) L. Piaggio, M. Dematei, C. Smith

<http://cuentosdeviejos.com/>

## 5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Conexión Internet Pizarra

## 6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	U1	teórica	
2	U1	teórica - practica	
3	U2	teórica - practica	
4	U2	teórica - practica	
5	U3	teórica - practica	
6	U3	teórica - practica	
7	U4	teórica - practica	
8	U4	teórica - practica	
9	U5	teórica - practica	
10	U5	teórica - practica	
11	U5	teórica - practica	
12	U6	teórica - practica	

13	U6	teórica - practica	
14	U7	teórica - practica	
15	U7	teórica - practica	
16	U7	teórica - practica	
17	PT final	cierre	

## 7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

### ESPECIFICA:

#### Unidad I

DEMATEI, M. (2012)

“Faustine y el animador de dinosaurios” en La Ferla, J. comp. “Territorios audiovisuales”. Librería. Buenos Aires.

FRUTOS ESTEBAN, F. J. (2000)

Artulugios para fascinar: coleccion Basilio Martin Patino, Salamanca : Junta de Castilla y Leon, Consejería de Educación y Cultura.

(2010)

La vuelta al mundo de la linterna mágica en ochenta vistas, Fonseca, Journal of Communication, n.1, pp. 1-32

HUHTAMO, E. (2008) “Elementos de pantallalogía” , en Miradas, Revista del audiovisual. Versión digital <http://www.eictv.co.cu/miradas/> Recuperada en agosto 2012

#### Unidad II

EINSESTEIN, S.

Métodos de montaje en Alsina, Homero y Romaguera, Joaquim, Textos y Manifiestos del Cine, Madrid, Cátedra, 1989

GUBERN, R.

Historia del cine. (Archivo 1). Capítulos “El «Sturm und Drang» alemán” pp. 136 - 147 y “Estallido del cine soviético” pp. 147 - 158.

MARINO, I. (2015)

Moldear a la audiencia. Sobre la génesis del efecto en el discurso audiovisual. International Journal of Film and Media Arts vol 2, n.o1

VERTOV, D. (1923)

El Cine-Ojo. Capítulos “Artículos” de pp 9 - 22 y “Cine-ojo” pp 71 - 94 .Fundamentos Editorial. Madrid 1973

### Unidad III

BENDAZZI, G. (2003)

“Disney. Los estudios de animación con más éxito del mundo” en Cartoons. 110 años de cine de animación. Ed. Ocho y medio. Madrid

BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. (1997)

El cine clásico de Hollywood, estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960. Capítulo “Primera parte. EL estilo clásico de Hollywood 1917-1960” pp. 3 - 78 Buenos Aires: Paidós Comunicación,

GUBERN, R. (1969)

Historia del cine. (Archivo 1). Capítulos desde pp. 68 - 127.

GUBERN, R. (1969)

Historia del cine. (Completo). Capítulos “El mito de la prosperidad” desde pp. 891 - 965 y “EL cine americano va a la guerra” pp 1747 - 1181

### Unidad IV

LA FERLA, J. (2006)

“Sobre la Televisión. Aparato y formas culturales” en <http://www.sklunk.net/spip.php?article1448>  
Colección especial 02. Artes Digitales.

HORNO LOPEZ, A. (2014)

El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas en “Con A de Animación, Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria (n 4). Valencia

TEZUKA, OSAMU

Escuela de animación. Nivel 1. Norma Ed.

CON A DE ANIMACIÓN (2011 - 2018) Números 1 al 8. Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Universidad Politécnica de Valencia  
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/issue/archive>

### Unidad V

DUBOIS, P. (2007)

“Para una estética de la imagen de video” en La Ferla, J. El medio es el diseño audiovisual. pp.

297 - 307. Universidad de Caldas. Depto. de Diseño Visual. 2007. Manizalez.

LA FERLA, J. (2007)

“VideoVacio o el diseño de una obra de video” en La Ferla, J. El medio es el diseño audiovisual. pp. 309 - 320. Universidad de Caldas. Depto. de Diseño Visual. 2007. Manizalez.

. (2003)

“EL video y la creación”

PEREZ ORNIA, J. R. (2007)

“El arte del video” en La Ferla, J. El medio es el diseño audiovisual. pp. 283 - 295. Universidad de Caldas. Depto. de Diseño Visual. 2007. Manizalez.

## Unidad VI

ECO, U. (1983)

“Neo TV La transparencia perdida” en La estrategia de la ilusión. Ediciones De Bolsillo

BERENGUER, X. (1991)

“Las imágenes sintéticas”. En Temes de Disseny, 5, 1991

DEMATEI, Marcelo (2012)

“Luz, Camara, Render...El software de imagen sintética 3D: tecnología, ideología y realismo”. En Con A de Animación, Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria (2): 134 - 156

MANOVICH, Lev (2006)

El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, la imagen en la era digital. Capítulos “1 Que son los nuevos medios?” pp 63 - 103 y “4. Las ilusiones” pp 237 -270. Paidós Comunicación.Barcelona.

QUIROGA, Elio (2004)

La materia de los sueños. La desconocida historia de cómo los ordenadores y las nuevas tecnologías revolucionaron el cine y la televisión (y nuestras propias vidas), Barcelona : Ediciones Deusto, Planeta DeAgostini Profesional y Formación S. L

## Unidad VII

BERENGUER, X. (2007)

“Una década de interactivos”. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisua”l. pp. 459 - 463. Universidad de Caldas. Depto. de Diseño Visual. 2007. Manizalez.

MANOVICH, Lev (2006)

El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, la imagen en la era digital. Capítulos "5. Las formas" pp 277 - 353. Paidós Comunicación. Barcelona.

GENERAL:

CON A DE ANIMACIÓN (2011 - 2018) Números 1 al 8. Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Universidad Politécnica de Valencia  
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/issue/archive>

HAUSER, A. (1950-1998) Historia Social De La Literatura Y El Arte- Vol 2, capítulos 9 y 10 . Debate

GOMBRICH, E. H. (1950 - 1995) Historia del arte. Cap. 25 al 28 . Ed.Diana. Conaculta. Mexico

-----  
Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	