INSTITUTO SUPERIOR PORTEÑO A-80

**Programa de Arte**

**1er año – 2024**

Profesora Daniela Catalano

**Fundamentación**

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos destinados a satisfacer las necesidades humanas. La tecnología también puede ser entendida como el lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Por lo tanto la tecnología permite la apertura al conocimiento artístico y cultural**.**Para ello se buscará propiciar situaciones y espacios en el que los alumnos participen activamente en el diseño, desarrollo y gestión de proyectos relacionados con los medios audiovisuales. Nos valdremos de las TICS, para fomentar y compartir diferentes procesos creativos; de manera que la tecnología sea traducida en un resultado colectivo de formato audiovisual. Consideramos a la Animación edición de videos y otras herramientas de inteligencia artificial, como un aporte para la enseñanza. Exploraremos las relaciones entre tecnología, conocimiento científico y técnica al mismo tiempo que reflexionaremos sobre los productos tecnológicos. Entenderemos al Diseño Gráfico como una de las disciplinas que posibilitan la comunicación y la comercialización de los productos tecnológicos que la sociedad elabora. Nos proponemos, a partir de reflexionar sobre los principales elementos que lo componen, generar una educación de la sensibilidad que posibilite la utilización y valoración de las producciones que se crean a través de la acción de diseñar. En el Segundo Ciclo trabajaremos con El documental, para fomentar y compartir diferentes procesos creativos; de manera que la tecnología sea traducida en un resultado colectivo de formato audiovisual. Indagaremos en los orígenes de la imagen en movimiento -el cine-  teniendo en cuenta la relación que existió desde sus inicios con la invención de la fotografía.

**Propósitos y objetivos**

•                  Que los alumnos puedan entender y poner a la tecnología al servicio del arte como una forma de conocimiento, expresión y comunicación de emociones, ideas y sentimientos.

•                  Experimentar, trabajar y desarrollar las capacidades creativas a partir de distintos dispositivos tecnológicos.

•                  Que los alumnos puedan indagar en el lenguaje del diseño gráfico entendiéndolo como una disciplina que tiene como fin  la comunicación.

•                  Que el alumno pueda adquirir elementos formales del lenguaje audiovisual, explorando la técnica de la edición de videos para elaborar una producción grupal.

•                  Que los alumnos  valoren y respeten las producciones propias, ajenas y del entorno cultural.

•                  Que los alumnos logren valorar a la tecnología como parte inherente al hombre desde su origen y en todas las culturas..

•                  Explorar, investigar y desarrollar un vídeo de corte documental sobre un tema elegido

• Investigar y reflexionar sobre los orígenes de la técnica que posibilitaron el lenguaje audiovisual tal como lo conocemos hoy en día.

**Primer Año:**

**Contenidos:**

**Undidad I**

**Ciencia, Tecnología y Técnica:**

Definición de Tecnología. Relaciones entre Conocimiento Científico, Tecnología y Técnica. Productos tecnológicos: bienes y servicios. Aspectos positivos y negativos de la Tecnología. Concepto de necesidad: necesidades vitales y no vitales. Bienes y Servicios. Etapas de la Tecnología.  Tipos de tecnologías. Tecnologías blandas y duras. Tecnololgías de punta. Tecnologías Sustentables .

**Unidad II**

Las Artes y la tecnología. Su evolución a través de las civilizaciones: Prehistoria e Historia. Edad de piedra bronce y hierro. Renacimiento con Leonardo da Vinci como visionario (inventos).

**Unidad III**

**El Diseño Gráfico:**

Clasificación de tipografías. Logotipo, isotipo, isologo, imagotipo y slogan: su función. Relación entre el texto y la imagen. El impacto del color en la imagen publicitaria. Elaboración de **Afiche Publicitario individual en el contexto de Campaña publicitaria a favor de una causa que proteja derechos o temas en las que estén en juego un valor humano, ambiental, religioso etc.**

**Unidad IV**: Antecedentes del Cinematógrafo. El Praxinoscopio y el Phenakitiscopio como antecedentes del cinematógrafo. Juguetes ópticos. Usos. Orígenes. Componentes y funciones. Principio retiniano de conservación de la imagen. Creación de Juguete Óptico a elección del alumno.

**Unidad V. El Documental.**Documental. ¿Qué es? Tipos y características del Documental. Análisis y reflexión. El Género Informativo. Objetividad vs. Subjetividad.  Diferencias con la ficción. Análisis de diversos  Documentales.

**Unidad VI. La Producción Audiovisual.**Las fases de la Producción Audiovisal: preproducción, producción y post-producción. La pre-producción: los alumnos deberán trabajar en forma individuall en la realización de una pieza audiovisual con una temática de su elección. Aplicarán los conceptos trabajados en el año anterior: encuadre, plano, movimientos de cámara, iluminación, tiempo, duración, secuenciación.

**Unidad VII. Orígenes de la Imagen en Movimiento.**Orígenes de la imagen en movimiento.

Pintura rupestre, sombras chinescas, Teatro de Sombras.  Antecedentes: Linterna Mágica. Taumatopo y Zootropo

**Segundo Año:**

**Unidad I,**

**La Contrapublicidad**

La contrapublicidad entendida como una crítica de la publicidad realizada mediante la alteración de los contenidos de sus mensajes. Reflexiones en torno a la imagen y a su edición. Creación de Afiche  Grupal  trabajando con los lineamientos de la E.S.I.

**I. “El Lenguaje Audiovisual.”**El encuadre entendido como marco, una ventana ilusoria que recorta, el plano: definición.   Plano general, plano medio, primer plano, y plano detalle.  La iluminación y la sonorización. La posición y el movimiento de la cámara.

**I. “Etapas de la Producción Audiovisual.”**Creación grupal de un corto de

animación. La Pre-producción: creación del guion, aquello que se quiere contar. Planificación de escenas. Inicio, Nudo, Desenlace. Creación de personajes y escenografías. Ambientación.

**Unidad II. “La Producción: el momento de filmar.”**Utilización de cámaras caseras (el celular). Creación de trípode casero. Pruebas de cámara y aplicación de los contenidos trabajados (plano, encuadre, movimiento de cámara, iluminación, etc.)

**Unidad III “Edición y Montaje.”**La post-producción. la edición a partir del material fílmico realizado o recopilado. Software de edición. El tiempo en el lenguaje audiovisual: el ritmo y la elipsis. La relación sonido-música-movimiento-acción dramática. Barridos, cortinados e incorporación de textos. 

**Unidad IV**. **La Fotografía. Principales Componentes.** Definición, orígenes y usos. Principales componentes: obturador, objetivo, lente, diafragma, visor. Tiempos de exposición. Velocidad de Obturación. Apertura del Diafragma. Ángulo de Cobertura de la Visión. Distancia Focal. La cámara obscura en la antigüedad y sus usos: entender a la fotografía como una forma moderna de cámara oscura que permite fijar las imágenes a partir de soluciones químicas.

**Unidad V**. **Elementos del Lenguaje Fotográfico.** Encuadre y composición fotográfica. Tipos de Encuadre. Elementos del lenguaje visual fotográfico: punto, línea, plano, color, perspectiva, texturas, luz y sombras. Pesos visuales. Armonía Visual. Leyes de Composición fotográfica.

**Unidad VI. La Cámara Oscura.**

Usos de la cámara oscura en la Antigüedad. Funcionamiento. Imagen invertida. Entender a la fotografía como una cámara oscura. Nicephoro Niepce y la primer fotografía.

**Unidad VII. Fotografía estenopeica.** Componentes principales y su funcionamiento. El estenopo. Incidencia de la luz. Distancia focal. Tiempo de exposición. El Negativo y el Positivo de una Imagen Fotográfica. Materiales con que se hace una cámara estenopeica. Fotógrafos estenpeicos: Illan Wolf y Abelardo Morell. La Solarigrafía.

**Unidad VIII: El Rayograma y el Laboratorio Fotográfico.**El Rayograma como alteración de una placa sensible a la luz mediante la aplicación de diversos objetos. Proceso de Revelado y Positivado. El laboratorio fotográfico. El revelador, el fijador y el detenedor. El Rayograma como arte y como forma de comunicar ideas y sentimientos.

**Estrategias**

•                  Explicación y análisis desde el abordaje teórico

•                  Ejemplificación con imágenes (análisis de obra)

•                  Proceso de trabajo  en donde se desarrolle el análisis teórico en el trabajo práctico

•                  Visita a muestras/exposiciones.

**Evaluación y recursos**

La evaluación es un proceso continuo. Se evaluará el proceso de aprendizaje del alumno y su capacidad para crear grupal e individualmente. Se considerarán como mínimo dos evaluaciones por trimestre.

•                Contemplar la evaluación de distintos tipos de aprendizaje (conocimientos, procedimientos, habilidades, actitudes, etcétera).

•                Contemplar la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos.

•                Incluir situaciones de evaluación de inicio, formativa y final.

•                Promover la utilización de diversas propuestas de evaluación (entrega de carpeta completa, pruebas escritas y orales, pruebas de desempeño, producciones, análisis de obras de arte, trabajos prácticos de investigación).

•                Participación en clase

•                Entrega de tareas en tiempo y forma.

•                El compromiso a la hora de traer los materiales correspondientes para cada trabajo.

**Bibliografìa Obligatoria:**

-Selecciòn de textos elaborados por el profesor.

-Apuntes elaborados por el profesor para la asignatura.

**Bibliografía complementaria:** • Arnheim, Rudolf, (1991) “Arte y Percepción Visual” Madrid: Alianza Forma. • Bergueño, E; Calvo, S. ; Diaz, E. (1995) “Educación Plástica y Visual 2.” Madrid. Editorial Mc Graw Hill.

•            Ramírez Burillo. P. ; Cairo, C. (1986) “Educación Plástica I” Buenos Aires. Editorial Santillana.