INSTITUTO DE CULTURA, SOCIEDAD Y ESTADO
Año: 2021

Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur.

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: 2021-03-05
CARRERA/S: Licenciatura en Medios Audiovisuales,

CARÁCTER: CUATRIMESTRAL (1ro)
TIPO: OBLIGATORIA
NIVEL: GRADO
MODALIDAD DEL DICTADO: PRESENCIAL (EN LÍNEA)
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
Lucas Makuc	asistente principal	lmakuc@untdf.edu.ar
Franco Zacobich	asistente principal	fzacobich@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 Pilles 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 phyllum’. 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 ‘phyllum’ 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, 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 trasvaces, sin embargo decíamos que toda tecnología es producto de una 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 accion o reaccion.
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

Que los estudiantes logren:

Conocer las principales escuelas y lineamientos estéticos en relación a las representaciones audiovisuales desde la revolución industrial hasta nuestros días y entender la relación existente entre contexto histórico, estética, tecnología y dispositivos representacionales y reflexionar sobre el poder de estas representaciones en la configuración de la cultura representacional y la percepción de la realidad.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

Que los estudiantes logren:

Aprender de la experiencia de realizadores y artistas que nos precedieron en la utilización de recursos expresivos en situaciones determinadas, y poder trasladarlo a la problemática actual.

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

Incorporar herramientas y recursos para el análisis teórico y crítico.

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

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 de tipo estéticas y sintácticas entre dispositivos, tendencias y escuelas diversas a través de la historia.

Formar un background audiovisual, sobretodo de aquellas obras que por ser distantes en el tiempo o por ser no convencionales resultan de difícil acceso.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Las condiciones de regularidad y de aprobación se enmarcan en lo que dicta la resolución 350 - 2014 Reglamento Gral. de Estudios de Pregrado y Grado en su Capítulo 3 y la Disposición SA N° 003-2020.

Se trata de una asignatura eminentemente teórica, donde la práctica pasará por el visionado y

análisis ensayístico de obras. La cursada alternará exposiciones teóricas y visionado de obras ilustrativas Se les proveerá de videos que contengan las exposiciones teóricas (4 por unidad) y otros que sirvan de guía para la realización de los trabajos prácticos (1 por unidad), de guías de lectura y de fichas para la realización de los TP- Se promoverá el análisis crítico de la obra y su contextualización estética e histórica, se motivará a la discusión y análisis público de la obra expuesta. Cada semana nos encontraremos para discutir los contenidos de las lectura y los visionados y comentar las conclusiones. Tendremos tres recursos básicos que constituyen la dinámica de la asignatura: 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 - TP1- Ensayos escritos sobre visualización de obras - (individual)
Se trata de visualización y análisis crítico de obras y sus periodos y escuelas artísticas asociadas. El ejercicio se trata de realizar pequeños ensayos sobre el visionado sugerido de cada Unidad. Se proveerá de fichas de análisis y temáticas que guiarán al estudiante en la realización del ensayo. Son 7 visionados y por ende 7 ensayos. Cada uno tendrá una evaluación y el promedio de las mismas nos dará una nota final del TP 1. Cada ensayo tendrá una instancia de recuperación.
2 - TP2- VideoEnsayo y memoria descriptiva. (grupal)
Presentación final audiovisual sobre una de las escuelas o líneas estéticas y dispositivo asociado trabajando con material encontrado (found footage). Este TP tendrá una nota. El TP2 consta de dos entregas parciales que permitirán al equipo de trabajo hacer los cambios necesarios para asegurar la correcta realización del proyecto.
La asistencia será acreditada con la realización del 60 % de las actividades OBLIGATORIAS sincrónicas y asincrónicas que establezca el equipo docente de cada asignatura, ya sean foros, trabajos prácticos, clases en línea, etc..
b) Que las instancias de evaluación cuenten con posibilidad de recuperación.
La asignatura estará aprobada sobre la base de un cubrimiento mínimo del 60% de los contenidos y competencias evaluadas. Es importante aclarar que los docentes tendrán en cuenta el nivel de participación, la calidad de las intervenciones en los diversos foros, la responsabilidad para presentar los trabajos en tiempo y forma.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

UNIDAD I - Orígenes de los dispositivos audiovisuales y la representación del movimiento
Los comienzos de los dispositivos audiovisuales desde la Fantasmagorie y la creación de la animación a los comienzos del cine. (fines del siglo XVIII a principios del siglo XX)

UNIDAD II - Cine y Vanguardias Estéticas
El caso del cine soviético con el constructivismo y el cine expresionista alemán (1915 - 1930 aproximadamente)

UNIDAD III - Hollywood, la escuela de cine clásico y su industria
La escuela clásica norteamericana, sistemas de producción, un estilo colectivo, Disney , lenguaje, estética e ideología (1920 a 1955 aproximadamente)

UNIDAD IV - El nuevo cine realista europeo
Alternativas al modelo norteamericano. Neorrealismo italiano y Nouvelle Vague francesa. Posneorrealismo en Italia. Nuevo cine Japonés. Luis Buñuel.(1945 - 1970 aproximadamente)

UNIDAD V - La TV y la conquista del mundo audiovisual
Nacimiento y consolidación de la TV como nuevo dispositivo. Lenguaje y narrativas. La vieja TV,

el directo y la Neo TV. El caso del ANIME y el gigantismo japonés. (1960 - 1999 aproximadamente)

UNIDAD VI - Videoarte como subversión de la TV, causas, consecuencias y precedentes.
Videoarte, nuevo dispositivo en el contexto de las vanguardia artísticas de los `60. El cine experimental como precedentes. El arte conceptual. Influencias y consecuencias del videoarte: videoclip y TV experimental. (1960 - 1999 aproximadamente)

UNIDAD VII - El digital y los nuevos medios. Tecnología, hiperrealismo y trasvases
La imagen sintética de integración. El audiovisual de Motion Capture y CGI. La unificación de la base técnica. Audiovisual digital (1980 - 2010 aproximadamente)

UNIDAD VIII - Nuevas narrativas. Interacción, transmedia, inmersión
Videojuegos. Narrativas de bases de datos y de exploración. Diversificación de las ventanas. Narrativa en entornos inmersivos. (2000 - 2020 aproximadamente)

5. RECURSOS NECESARIOS

- Parlantes
- Pc
- Para El Dictado Se Necesita Conectividad A Internet, Una Computadora Por Alumno Para Poder Seguir La Materia Y Hacer Los TP, Programas De Edición De Video Y Grabación Para Realizar Los Videos De Clases, Google Drive, Google Meet, Youtube Y La Plataforma Moodle

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	Unidad I	Presentación - Teórico - Lanzamiento TP1 -1	
2	Unidad I y II	Teórico y práctico - Entrega TP1-1	
3	Unidad II	Teórico y práctico - Lanzamiento 2	
4	Unidad II y III	Entrega TP1-2 - Teórico y práctico -	
6	Unidad III	Teórico y práctico - Lanzamiento 3	
7	Unidad III y IV	Entrega TP1-3 - Teórico y práctico	
8	Unidad IV	Teórico y práctico - Lanzamiento 4	
9	Unidad IV y V	Entrega TP1-4 Teórico y práctico -	
10	Unidad V	Teórico y práctico - Lanzamiento 5	
11	Unidad V y VI	Entrega TP1-5 -Teórico y práctico-	
12	Unidad VI	Teórico y práctico - Lanzamiento 6	
13	Unidad VI y VII	Entrega TP1-6 ,Recuperatorios 1- Lanzamiento 7	
14	Unidad VII y TP2	Recuperatorios 2 - TP2 Lanzamiento - Entrega TP1-7	
15	TP2	correcciónTP2 -Practico - preentrega TP2 -	
16	Cierre	Entrega TP2	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Unidad 1:
Obligatoria
ECO Umberto. (2004) Historia de la Belleza. Capítulos XIII “La religión del a belleza” y XIV “El nuevo objeto”. Lumen

DEMATEI, Marcelo (2012) “Faustine y el animador de dinosaurios. Reflexiones sobre la imagen sintética, la animación por computadora y la historia del espectáculo audiovisual” en LA FERLA, J. & REYNAL, S. Territorios Audiovisuales . Buenos Aires: Libraria

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

GUBERN, Roman(1969). Historia del Cine. Archivo 1. Capítulos “George Melies. El mago de Montreuil” pp 24 y “Provechoso asalto y robo de un tren” pp 40. Anagrama

Complementaria
GOMBRICH, E. H. Historia del Arte (1950 - 1995) Capítulo 25 “La revolución permanente. El siglo XIX” pp 499 y Capitulo 26 “En busca de nuevas concepciones. El final del siglo XIX” pp 535. Ed Diana. Mexico

Unidad 2:
Obligatoria
MARINO, Ivan (2018). Moldear a la audiencia. International journal of film and media arts

VERTOV, Dziga.(1973) El cine -ojo, pag. 15 a 19. . Ed. Fundamentos . Caracas

EISENSTEIN,(1986) Serguei. M. ? La forma del cine. pág. 48 a 55. Siglo XXI editores. Mexico

ESTEBAN ALVAREZ,(2014) Manuel. Las vanguardias artísticas históricas
Versión online: https://redhistoria.com/las-vanguardias-artisticas-historicas/

complementaria
GOMBRICH. E. Historia del arte(1950 - 1995). Cap 27. El arte experimental pag 557.Ed Diana. Mexico

EISENSTEIN, Serguei M. ? Métodos de montaje en Alsina, Homero y Romaguera, Joaquim, Textos y Manifiestos del Cine, Madrid, Cátedra, 1989

Unidad 3

BENDAZZI, Giannalberto (2003). Cartoons, 110 años de films de animación. Editorial Ocho y Medio. Madrid
Capítulo 6. Walt Disney, los estudios de animación con más éxito del mundo.

BORDWELL, David. y otros (1997). El cine clásico de Hollywood. Estilos cinematográficos y modos de producción hasta 1960
Primera Parte. El estilo clásico de Hollywood, 1917-1960.
1.Un cine excesivamente obvio. pag 3
3. La narración clásica. pag. 26
4. El tiempo en el cine clásico. pag 46
5. El espacio en el cine clásico. pag 55

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002). Historia del Cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Alianza Editorial. Madrid
Capítulo 13. Producción y estrellato en el cine clásico norteamericano. pag. 210
Capitulo 24. Estados Unidos: del New Deal al maccarthysmo. pag 339

Unidad 4:

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002). Historia del Cine, teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Alianza Editorial. Madrid
Capítulo 25. El neorrealismo y los grandes directores italianos. pag. 349 hasta 364
Capítulo 30. La modernidad cinematográfica y los Nuevos Cines. pag. 414
Capítulo 32. La Nouvelle Vague. pag 421 hasta 437

Unidad 5

LA FERLA, Jorge. ?(2007) Televisión, imagen electrónica y formas culturales. En “El medio es el diseño audiovisual”, La Ferla comp. pp 215 -230. Universidad de Caldas. Manizales

ECO, Umberto, ? (1985) TV: la transparencia perdida. ?En “El medio es el diseño audiovisual”, La Ferla comp. pp 231 -240. Universidad de Caldas. Manizales
La Ferla, J. (2006) Sobre la televisión aparato y formas culturales

DEMATEI, Marcelo. Anime. Ficha de la materia Animación UNTDF 2017

HORNO LOPEZ A. (2014) El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. En Con A de Animación Nro 4. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia

Unidad 6

DUBOIS, Philippe. Para una estética de la imagen video. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 297 - 307
VIOLA, Bill. El tiempo del video. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 295

PAIK, Nam June. Los orígenes. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 291 - 292

DUGUET, Anne-Marie. El video se inspira en las artes plásticas. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 289

YOUNGBLOOD, Gene. El cine se expande en el video. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 288

PÉREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video. En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 283 - 286

RINCÓN, Omar. (Narrativas, accesos y subjetividades televisivas). En La Ferla, J. “El medio es el diseño audiovisual”, pag. 271 - 279

Unidad 7

MANOVICH, Lev (2001) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imágen en la era digital. “Capítulo 1 ¿Qué son los nuevos medios?” Paidós Comunicación. Barcelona

DEMATEI, Marcelo (2012) “Luz, Cámara, 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
UPV. Valencia

MANOVICH, Lev (2001) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imágen en la era

digital. “Parque Jurásico y el realismo socialista” pág. 265 y “Ilusión, Narración e interactividad”, pag. 270 Paidós Comunicación. Barcelona

Unidad 8

MANOVICH, Lev (2001) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós Comunicación. Barcelona

DEMATEI, Marcelo (2016) La Animación Expandida representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia
MONTALVO, Blanca (2003) La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia

Firma del docente-investigador responsable

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

Este programa de estudio tiene una validez de hasta tres años o hasta que otro programa lo reemplace en ese periodo