

**Universidad Nacional de Quilmes  
Escuela Universitaria de Artes  
Programa Regular**

<b>CARRERA/S:</b>	Licenciatura en Artes y Tecnología
<b>AÑO:</b>	2019
<b>ASIGNATURA:</b>	Imagen y representación digital
<b>DOCENTE:</b>	Gastón Rodríguez
<b>CRÉDITOS:</b>	10 créditos
<b>TIPO DE ASIGNATURA:</b>	Teórico- Práctica

**PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS:**

*Los cambios en la tecnología en los últimos años han modificado muchos de nuestros hábitos y formas de ver y consumir productos. De manera particular podemos reconocer que en el tratamiento de las imágenes estos cambios han sido sustanciales y a una velocidad elocuente en las tres últimas décadas, por caso.*

*El manejo que hoy se puede hacer de las imágenes digitales, con diversos dispositivos profesionales, semiprofesionales y para aficionados es francamente amplio y diversificado. El equipamiento para edición digital está instalado como un estándar de uso para gran parte de quienes acceden a bienes de consumo tecnológico y por sobre todos los cambios, los consumidores producen sus imágenes y las ponen en circulación masiva en cuestión de segundos.*

*Pero, pese a estas facilidades en la producción y circulación de las imágenes y al mayor acceso a la tecnología, los procesos de construcción de mensajes y de la comunicación en sí misma, continúan siendo complejos, comprenden un sinfín de especificidades y merecen su análisis y estudio.*


*Es por eso que la imagen y la representación digital nos ocupan en esta carpeta para comprender las maneras en que se crean imágenes, los distintos usos que les podemos dar a ellas y contextualizar las condiciones en que estos procesos son ejecutados. La comunicación implica procesos simples y complejos, el uso de herramientas que tenemos naturalizadas y otras a las cuales nos acercamos por primera vez. Sobre estos elementos es que se propone reflexionar para acercarnos al campo.*

*Si bien no podemos saber lo que sucederá en los próximos años, tenemos la certeza de que los cambios continuarán, de que la producción de imágenes será mayor y que tendremos más desarrollo tecnológico para trabajar con ellas. Tener una mirada amplia e integradora será necesaria para nuestro desempeño como profesionales en las disciplinas afines.*

**Objetivos generales de la asignatura**

- Analizar los contextos en los que se generan y manipulan imágenes digitales.

**RES Nº 092 / 19**



- Comprender las características propias de la producción de imágenes
- Relacionar conceptos básicos de la fotografía, el video, el arte y el proceso de la comunicación.
- Advertir los diversos campos disciplinares en los que se desarrollan proyectos que comprenden a las imágenes digitales.
- Reconocer los métodos propios de la era digital en la producción y circulación de imágenes.

#### **Objetivos específicos de la asignatura**

Que el alumno sea capaz de:

- Distinguir las particularidades de lo digital, lo multimedia y las imágenes.
- Reconocer los distintos tipos de narraciones con imágenes.
- Realizar sus propias producciones con imágenes digitales.
- Analizar producciones de narraciones con imágenes y comprender el contexto en el que estas fueron realizadas.
- Lograr un manejo inicial de herramientas de producción, edición y publicación de imágenes digitales.

#### **CONTENIDOS MÍNIMOS:**

Tecnologías de la imagen. Color, geometría, gráfica, dibujo, pintura. Imagen-movimiento: Cámaras de baja definición. Webcams, celulares. Cámara digital fotográfica. Cámara de video digital. Cámaras deportivas. Formatos. Economía del LED. Introducción a herramientas de software de diseño y manipulación o edición de la imagen. Animación y Stop Motion. Representación visual de la información. Videogame. El juego y la interactividad visual. Cruce con otros lenguajes. "El cocoliche". Diseño Gráfico. Diseño de títulos. Objetos densos a nivel semántico y procesos formalmente complejos. Híbridos. Tecnologías de la imagen en movimiento. Estallido de los sistemas de representación monoculares. Hibridación de técnicas y lenguajes: video y fotografía digital, gráfica animada, collage. Imagen capturada, imagen generada. El gesto, la huella de las herramientas: analógicas y digitales. El ocultamiento de las costuras digitales. El videojuego y la interactividad visual.

#### **CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:**

##### **Unidad 1. Las imágenes digitales.**

**Lo digital, lo multimedia, las imágenes.** Generalidades, panorama inicial. Entorno informático multimedia. Los medios digitales. Principios básicos sobre la creación y manipulación de imágenes. La imagen digital. Las imágenes digitales en movimiento. Conceptos y nomenclaturas de las imágenes digitales. Captura, creación y manipulación de la imagen digital. Dispositivos y técnicas de registro. Dispositivos y técnicas para la captura de video. Clasificación de software más utilizados para la manipulación de imágenes digitales. Programas de captura. Programas de edición. Programas reproductores. Programas de animación.

**Elementos de la imagen.** ¿Cómo vemos las imágenes? ¿Qué vemos en las imágenes? El punto. La línea. La forma. El espacio. La luz y el color. Imagen y texto. Lectura de imágenes. Lo denotativo. Lo connotativo.

**Imagen capturada, imagen generada.** Manipulación y transformación de imágenes. La iconicidad. Referente.

**Técnicas de registro.** Cámaras de baja definición. Webcams, celulares. Cámara digital fotográfica.  
Cámara de video digital. Cámaras deportivas.

**Unidad 2. Formatos.**

**El soporte digital.** Formatos y extensiones de los archivos de imagen fija y de video. Codificación y decodificación.

**Calidad de imagen.** Distintas definiciones. Tamaño. Brillo. Contraste. Nitidez. Ganancia. Resolución. Resolución vertical. Resolución horizontal.

**Introducción al uso de herramientas de software.** Programas de diseño. Manipulación de imágenes fotográficas. Programas de edición de video.

**Unidad 3. En pantalla(s)**

**Pantallas.** El cine. La televisión. La pantalla de la computadora. Pantallas en dispositivos móviles. Teléfono celulares. Tabletas (tablets). Consolas.

**Otros tipos de videonarraciones.** Animación. Stop Motion. Time lapse.

**Representación visual de la información.** Partes de una pantalla. Recursos de apoyo narrativos. Infografías.

**Diseño Gráfico. Diseño de títulos.** La identidad visual. Logos. Isologos. Isotipos.

**Unidad 4.**

**Otros lenguajes. La complementariedad. Los cruces.** Transmedia. Crossmedia. Los soportes. Plataformas de comunicación digital.

**Híbridos.** Fotomontaje. Collage. El trabajo con capas en la edición.

**Transmisión de imágenes digitales.** El espacio ocupado por los archivos digitales. El almacenamiento. Los problemas. Ruido. Ancho de banda.

**Conservación de las imágenes.** La memoria de las imágenes. Cómo, dónde y para qué guardar imágenes. El valor del archivo.

**MODALIDAD DE EVALUACIÓN:**

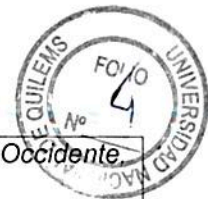
El sistema de aprobación de la asignatura se rige por la normativa detallada en la Resolución del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Quilmes (**RSC 201/18**), en el Capítulo II "Evaluación y acreditación / "Título I. Modalidad Virtual" y sus artículos correspondientes donde constan tanto las condiciones para alcanzar la regularidad de la asignatura como el régimen de exámenes finales.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

**BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:**

**Bibliografía Obligatoria:**

**Unidad 1**



Debray, R. (1994), "Capítulo 8", en: *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Editorial Paidós Comunicación, pp. 175-202.

Brea, J. L. (2007), "Mutaciones de la Cultura en la Era de la Distribución de la Imagen. Las tres eras de la imagen: la era de la imagen electrónica". Conferencia apertura Laboratorio de Investigaciones en Prácticas Artísticas Contemporáneas. Centro Cultural Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Catalá Doménech, J. M. (2008), "Capítulo III. Una breve historia de las imágenes", en: *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*, UOC Editor, Barcelona.

Deleuze, G. (1983), "Capítulo 1. Tesis sobre el movimiento. Primer comentario de Bergson", en: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación, Barcelona, pp. 13-26.

Villafañe, J. (2006), "Capítulo 2", en: *Introducción a la teoría de la imagen*, pp. 39-43. Ediciones Pirámide, Madrid.

### Unidad 2

Levis, D. (2006), "Tecno-arte digital" [En línea]. En *Revista La Puerta FBA N° 2*, Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata, La Plata. Disponible en: <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/20039>>. [Consulta: 4 febrero 2015].

Renobell, V. (2005) "Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital", [en línea]. En *UOC papers N°1*. Editorial UOC. Catalunya. Disponible en <<http://www.uoc.edu/uocpapers/dt/esp/renobell.html>> [Consulta: 4 febrero 2015].

### Unidad 3

Murolo, L. "Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual", [en línea]. En: *Razón y Palabra*. México. 2012. Disponible en: <[http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/V80/24\\_Murolo\\_V80.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/V80/24_Murolo_V80.pdf)> [Consulta: 4 febrero 2015].

### Unidad 4

Díaz Barrado, M. (2004), "Imágenes para la memoria, la fotografía en soporte digital", en: *Pasado y memoria: Revista de historia contemporánea No 3*, Área de Historia Contemporánea de la Universidad de Alicante, Alicante, pp. 57-72.

Doménech Fabregat, H. (2013), "La manipulación de la imagen informativa. Retos y oportunidades para el fotoperiodismo en el contexto digital". [En línea]. En: *Sphera Publica*, (2), 13, 106-123. Disponible en: <<http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/181/161>>. [Consulta: 5 diciembre 2014].

Ródenas, G. (2013), "Capturar es compartir. Filosofía, redes sociales y fotografía 2.0", [En línea], en: *Enrahonar: quaderns de filosofia N° 50*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/view/266928>> [Consulta: 05 febrero 2015].

## BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

### Bibliografía de consulta:


- AUMONT, Jacques. "El ojo interminable". Cine y pintura. Paidós Comunicación Cine. 1997.
- BIRNIOS, Baltazar y BIRNIOS, Mariano. "Creación de Aplicaciones Multimedia con Visual Basic". MP Ediciones. 1998.

RES N° 092 / 19

- BREA, José Luis. "Mutaciones de la Cultura en la Era de la Distribución de la Imagen. Las tres eras de la imagen: la era de la imagen electrónica". Conferencia apertura Laboratorio de Investigaciones en Prácticas Artísticas Contemporáneas. Centro Cultural Rojas, Universidad de Buenos Aires. 2007.
- BRITISH KINEMATOGRAPH SOUND & TELEVISION SOCIETY, "Diccionario de las tecnologías de la imagen". Gedisa editorial. 1998.
- BUSH, Vannevar. "Cómo podríamos pensar". Disponible en <http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html>. Consultado en julio de 2014.
- CALDER, Julian y GARERT, John. "35 mm. El manual de fotografía". Editorial La isla. 2000.
- CARLÓN, Mario. "De lo cinematográfico a lo televisivo". Metatelevisión, lenguaje y temporalidad". La Crujía Ediciones. 2006.
- CATALÁ DOMÉNECH, Josep M. "La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales". UOC Editor.
- CIPRIANI, Ivano. "La televisión". Ediciones del Sebal. 1982.
- CRICHTLEY, Simon. "Un Dios o una marioneta –sobre Zidane, de Philippe Parreno". Estudios Visuales. Disponible en [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/critchley\\_EV6.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/critchley_EV6.pdf)
- DEBRAY, Régis. "Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente". Paidós Comunicación. 1994.
- DELEUZE, Gilles. "La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1". Paidós Comunicación. 1983.
- LIZARAZO, Fernando Enrique Franco. "Composición y performance audiovisual con medios digitales" en Arte y tecnología. El Astrolabio Revista de Investigación y Ciencia. Colombia. Disponible en <http://astrolabio.phipages.com/>
- LO DUCA, Giuseppe. "Historia del cine". Editorial Universitaria de Buenos Aires. 1975.
- MANOVICH, Lev. "La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime". En Estudios Visuales. Disponible en [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/manovich\\_visualizacion.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/manovich_visualizacion.pdf)
- MARTÍNEZ ABADÍA, José. "Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos". Paidós Papeles de Comunicación. 2004.
- POLVERINO, Leonardo. "Manual del director de cine". Ediciones Libertador. 2007.
- RENOBELL, V. (2005) "Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital", [en línea]. En UOC papers N°1. Editorial UOC. Catalunya. Disponible en <http://www.uoc.edu/uocpapers/dt/esp/renobell.html> [Consulta: 4 febrero 2015].
- RODRÍGUEZ MARTÍN, Jesús. "Curso de fotografía digital". <http://www.thewebfoto.com>. 2008.
- SÉGUIN, J. C. (2011). "La desaparición del referente en el arte digital y sus implicaciones". En: adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, no 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 81-92. Disponible en: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/28>. [Consulta: 5 diciembre 2014].

- VIRILIO, Paul. "Todas las imágenes son consanguíneas". Disponible <http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/virilio.htm>. Consultado en julio de 2014.
- WILLIAMS, Raymond. "Televisión, tecnología y forma cultural". Paidós Estudios de Comunicación. 2011.

**Firma y Aclaración:**  
Director de carrera

  
**Firma y Aclaración:**  
Docente