



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES-ASAB
PROYECTO CURRICULAR
ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
SYLLABUS

IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Asignatura ☒X

Cátedra _____

Grupo de Trabajo _____

NOMBRE: IMAGEN DINÁMICA

PLAN	CÓDIGO
280	

COMPONENTE: FORMACIÓN EN EL CAMPO DE LA PROFESIÓN

ÁREA: PROFESIONAL

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3

HTD: 3

HTC: 2

HTA: 4

CUPO MÁXIMO DE ESTUDIANTES: 12

CUPO MÍNIMO DE ESTUDIANTES: 5

Obligatorio Básico _____ Obligatorio Complementario ☒X Electivo Intrínseco _____

Electivo Extrínseco _____

CATEGORÍAS METODOLÓGICAS

TEÓRICO _____

PRÁCTICO _____

TEÓRICO-PRÁCTICO: ☒X

Cátedra: _____ Ensamble: _____ Entrenamiento: _____ Magistral: _____ Prácticas: ☒X

Proyecto: _____ Seminario: _____ Taller: ☒X Tutoría: _____

Otra: _____ ¿Cuál? _____

NÚMERO DE DOCENTES PARA EL ESPACIO ACADÉMICO

1

PERFIL(ES) DOCENTE(ES)

El Maestro debe tener los conocimientos en estudio de pregrado, experiencia pedagógica y profesional en el área de digital y nuevos medios.

JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Imagen Dinámica, es un espacio académico el cual busca brindar las herramientas conceptuales y tecnológicas, para la creación y producción de propuestas plásticas, desde los medios informáticos para la edición y producción de materiales dinámicos, que trasciendan las fronteras analógicas y exploren la materialidad desde procesos instalativos en soportes de proyección y reproducción. Así mismo pretende y propende por la conceptualización de propuestas artísticas, donde el tema de la imagen dinámica y el movimiento, sean los recursos gramaticales para su construcción. Desde este sentido, el artista en formación reconocerá en los medios informáticos y digitales, nuevas maneras de interacción entre el espectador y la obra, abriendo el panorama artístico a recursos que sobrepasan el campo bidimensional y tridimensional.
OBJETIVO GENERAL
Explorar los diversos procesos y medios de creación a partir de la comprensión del movimiento y la imagen dinámica en productos plásticos, en soportes de proyección o reproducibles.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
● Reconocer las posibilidades de creación y producción en las tecnologías de representación y captura de imagen fija y dinámica. ● Explorar las posibilidades del tiempo y el espacio en producciones no lineales. ● Analizar algunas de las teorías, autores y artistas que han abordado el tema de los procesos tecnológicos artísticos desde inicios del último siglo. ● Reconocer desde una cronología histórica, cuáles y de qué manera se produjeron las tendencias tecnológicas e informáticas, implementadas en la artes visuales desde inicios del último siglo.
COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y HABILIDADES DE FORMACIÓN
COMPETENCIAS COGNITIVAS Saber-Saber: Conceptualiza pertinentemente las prácticas artísticas tecnológicas y los medios digitales, con conceptos sociales y políticos, como una estrategia de creación axial en el desarrollo de productos culturales. COMPETENCIAS SOCIOAFECTIVAS Saber-ser: Configura propuestas plásticas utilizando una amplia variedad de herramientas y teorías, del campo informático y electrónico, desde conceptos de la gramática visual y del lenguaje de los medios visuales contemporáneos. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Saber-Hacer: Desarrolla productos artísticos y culturales, desde la implementación de medios tecnológicos y digitales, lo cual le permite reconocer su resolución como herramienta para su producción.
SABERES PREVIOS
Prerrequisitos: Para cursar este espacio académico es necesario haber cursado los espacios académicos del área básica, componente de fundamentación y haber cursado los tres Talleres de Exploración Técnica.
CONTENIDOS
Este curso invita al estudiante a la creación de proyectos partir del uso de herramientas digitales específicas para (edición, post producción, manipulación temporal de la imagen, mapping, video en vivo

y otros) con un acercamiento directo a problemas estéticos contemporáneos.

MODULO 1.

- Imagen fija y representación.
- El movimiento y los medios de reproducción dinámicos en el arte.
- Video bucle.
- Time-lapse, fotografías en bajas velocidades.
- Time-lapse, reproducciones en altas velocidades.

MODULO 2.

- Procesos de posproducción y edición en imagen dinámica.
- Videoinstalación.
- Videoperformance.
- Mapping 3d

MODULO 3.

- Procesos de conceptualización y creación en tecnologías dinámicas.
- Propuesta artística, montaje y curaduría.

RECURSOS

Físicos:

Computadores, tableta, proyectores, sistemas de audio y suite de Adobe.

EVALUACIÓN

PRIMERA NOTA (6 semana) 35%

SEGUNDA NOTA (12 semana) 35%

EXAMEN FINAL (18 semana) 30%

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Aron Shaf, La Representación del Movimiento en el Arte. En Arte y Fotografía (Págs. 223 – 247)
- Aron Shaf, Mas allá del arte. En Arte y Fotografía (Págs. 223 – 247)
- Jacques, Derrida. Mal de Archivo, una impresión freudiana. (pdf)
- Arias, Juan Carlos. De la crisis de la acción a la videncia de la imagen. La vida que resiste a la imagen. (págs. 75-79)
- Manovich, Lev (2001). El Lenguaje de los nuevos medios. Cambrigde, MITpress.
- Manovich, Lev (2010). Software Takes Command. Cambrigde, MITpress.
- Tribe, Mark y Jana, Reena. Arte y nuevas tecnologías, Berlín, Tashen.
- Lessig, Laurence (2008). Remix. New York, Organización Creative Commons

Fecha de actualización: 2018