

## La Imagen Líquida

*Nuevos modos de ver asociados a las Tecnologías de la Información y la Comunicación*

### **CLASE I: Sociedad, cultura y espectáculo**

- Introducción y breves antecedentes históricos de la era digital.
- Pantalla global y modernidad líquida.
- Concepto de cultura en el s. XXI.

Ejercicio: Apropiación, fragmentación, reproductibilidad

Modificación de una obra de arte a través de herramientas digitales. Nada es sagrado en la era digital, todo es susceptible de ser modificado.

Objetivos: Hacer entender al alumno que la imagen inunda todos los terrenos de la vida pública y privada y ya no solo se recluye a las salas de explotación comercial. El arte de las imágenes en movimiento ya no es un territorio exclusivo del cine convencional. Vivimos en un mundo gobernado por las pantallas.

### **CLASE II: Interfaces y dispositivos**

- El lugar del cine en el mundo-pantalla
- El formato como mensaje
- El valor de la imagen en un mundo sobresaturado de información

Ejercicio: On-Screen Narrative

Narración de una pequeña historia dentro de la pantalla de nuestro dispositivo.

Objetivos: Observar el hilo narrativo que se establece en nuestras búsquedas y conversaciones cotidianas dentro de nuestros dispositivos. ¿Cómo de íntimo es nuestro mundo dentro de la pantalla del dispositivo? ¿Qué historias suceden dentro?

### **CLASE III: Identidad**

- La búsqueda de identidad en el s. XXI
- La producción de identidad a través de marcas, filiaciones y productos audiovisuales
- Reflexiones entorno a la teoría de autor

Ejercicio: Starter-Pack

Auto-definición a través de un collage de imágenes encontradas en la red. ¿Cómo manifestamos nuestra individualidad? ¿A través de la mimesis? ¿A través del consumo?

Objetivo: La individualidad y la voz única ( también en la producción de imágenes ) es una de las máximas de nuestro siglo pero, ¿es posible ser único? ¿cómo se construye la identidad?

#### **CLASE IV: Realidad**

- ¿Aporta actualmente la imagen más información o la modifica? Simulacro y simulación
- El papel de la imagen a la hora de crear nuevas realidades
- Fragmentación del tiempo lineal de la narración por parte del usuario

Ejercicio: Mentira documentada

Re-montaje de unos fragmentos inconexos de diversas fuentes ofrecidos al alumno para crear una realidad plausible dentro de un aparente caos de información.

Objetivos: Podemos observar cualquier punto del planeta en directo. La información es poder y la realidad se ve muchas veces modificada por cómo nos llega esa información o a través de qué medio.

#### **CLASE V: Memoria**

- Cine y memoria
- El concepto de reminiscencia destruido por la inmediatez de las imágenes
- ¿Destruye la imagen el recuerdo? El concepto de *amnesia digital*

Ejercicio: Recuerdos líquidos

El alumno debe realizar un ejercicio breve de montaje sobre la memoria a través de material casero de su propio pasado.

Objetivos: Todas ( o casi todas ) nuestras experiencias son susceptibles de ser capturadas hoy en día. Consecuencias de este fenómeno en el cine y el individuo ¿Hay algo que permanezca invisible, inefable?

#### **CLASE VI: Pulsión**

- Imagen-exceso
- Tiempo de lectura en el cine contemporáneo
- El papel del espectador como voyeur en las plataformas digitales

Ejercicio: Agent provocateur / Voyeur

- Crear una imagen que provoque.

- Realizar una narración a través del seguimiento de una persona que no sabe que la estamos filmando.

#### **TRABAJO FINAL:**

El alumno deberá entregar una pieza breve ( no más de 3 minutos de duración) donde se analice el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la transformación del cine contemporáneo y el consumo de las imágenes.

Podrá utilizar cualquiera de los ejercicios desarrollados en clase, extendido y justificado como marco para desarrollar su pieza. Todas las piezas vendrán acompañadas de una breve descripción de no más de una página sobre los fundamentos del proyecto.

