

Artes Visuales 1º medio / Unidad 1 / OA3;4;5 / Actividad 1

Actividad 1: Recreando imágenes digitales (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de lo que piensan sobre medios tecnológicos, como computador, celular y tablet, e indican lo que hacen con ellos y cómo aprendieron a usarlos.

Luego, observan arte digital, como dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, *collages* digitales y GIF, entre otros, y comparan sus propósitos comunicativos o expresivos, y plataformas de difusión. A continuación, los clasifican de acuerdo a sus propios criterios, que anotan en la pizarra o en algún otro medio, para que estén a la vista durante el desarrollo de la actividad. Con la guía de la o el docente, analizan la pertinencia de dichos criterios y, en forma conjunta, construyen el concepto de arte digital, focalizándose en las cualidades que lo distinguen del resto de las manifestaciones artísticas (materialidad, procedimientos y medios de visualización).

El o la docente propone el desafío de recrear una imagen de arte digital, modificando sus elementos de lenguaje visual (por ejemplo: formas, colores y texturas, entre otros). Para esto:

- Seleccionan una imagen de arte digital de acuerdo a sus preferencias y se plantean un propósito expresivo diferente al de la obra original.
- Editan la obra de acuerdo al nuevo propósito expresivo, con un programa de edición de imágenes y utilizando funciones como cortar, pegar, borrar, editar colores, incorporar filtros, aumentar o quitar opacidad, deformar, fragmentar y texturizar, entre otras.

Crean una presentación, donde incluyen la obra digital original y la transformada, y las suben a alguna plataforma de internet u otro medio digital, para que sean comentadas por sus pares, utilizando criterios pertinentes, mediante un foro o comentarios. La presentación también se puede subir a la página web del establecimiento, del curso, o publicar un blog; si esto no es posible, se puede exponer por medio de un proyector digital.

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante tener acceso a computadores (como mínimo uno por cada tres alumnos/as).

Para realizar esta actividad se pueden utilizar programas de edición de imágenes u otros que tengan herramientas para el tratamiento de estas. En internet existen programas gratuitos de edición de imágenes, como Inkscape y Gimp.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Imágenes de arte digital

Digital Art Museum:

- www.dam.org/home

Yoshiyuki Abe:

- www.pli.jp/exhibition.html

Casey Reas:

- www.reas.com/

Diogo Esteves:

- www.homeostasislab.com/PSTR

Lee Fogel:

- www.homeostasislab.com/Lee-Fogel

Alan Mirkovich:

- www.homeostasislab.com/Alan-Mirkovich

Kenneth Jeffrey:

- www.homeostasislab.com/Kenneth-Jeffrey

Yasmina Dwiariani:

- www.homeostasislab.com/Yasmina-Dwiariani

Michael Reisch:

- <http://www.michaelreisch.com/exhibition-views/>

David Em:

- www.davidem.com

Pioneros del arte digital

Georg Nees y Vera Molnar: dibujos con plotter (1975-1976);

- www.dada.compart-bremen.de

Edward Zajec:

- www.edwardzajec.com/

Mark Wilson:

<http://digitalartmuseum.org/wilson/artworks.html>

Charles Csurí:

- www.csurivision.com

Arte digital chileno

Cecilia Avendaño:

- www.isabelcroxattogaleria.cl/home/artists/cecilia-avendano/

Andreas Von Gehr:

- www.artprize.org/andreas-von-gehr