

Imagen y Nuevos Medios

VERSIÓN PRELIMINAR

Imagen y Nuevos Medios
5to Año Orientación Arte - Artes Visuales

Imagen y Nuevos Medios y su enseñanza en el ciclo superior de la secundaria

Esta materia se propone en el 5° año de la escuela secundaria Orientada en Arte Especializada en Artes Visuales. En años anteriores, los estudiantes han transitado materias de educación en artes visuales que serán imprescindibles para el trabajo que se propone en este espacio curricular. Por otro lado, para su implementación se necesitan los saberes proporcionados por la materia Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad.

Esta materia también hace anclaje en uno de los fundamentos de la escuela secundaria:

“preparar a los jóvenes para el mundo del trabajo, problematizando las prácticas cotidianas construyendo una sociedad más crítica”. Esta propuesta, implica una democratización del uso y el alcance de las nuevas tecnologías ya no como alfabetización digital sino como forma de construcción del conocimiento artístico.

Reflexiona también acerca de las prácticas estéticas y las nuevas formas de representación y de producción de sentido que hacen necesario ahondar en los sistemas de construcción de imágenes.

Los avances tecnológicos provocaron que los medios de comunicación masivos se conviertan en un mundo de construcción de sentido en los que la imagen y el sonido adquieren dimensiones impensadas años atrás. Lo audiovisual atraviesa las experiencias cotidianas de los adolescentes, está en la televisión que miran, los videos que se suben a sitios de internet, los juegos de la computadora, el cine, las puestas en escena de los recitales de música, las interfaces de la telefonía celular. La manipulación de la imagen no sólo construye un espacio estético si no que se involucra en todos los aspectos de la cotidianeidad de cada uno de los jóvenes: cuando visitan sitios en Internet, cuando sacan fotos o filman con sus celulares, editan, les agregan pequeñas animaciones,

mandan mensajes de texto, utilizan blogs, fotologs, chat, etcétera Por lo que resulta fundamental profundizar los procesos técnicos para que los estudiantes puedan participar, tanto en la construcción de imágenes visuales y audiovisuales como de su lectura y análisis.

Esta materia se propone trabajar a partir del conocimiento de los nuevos medios que los estudiantes poseen y transformarlo en un saber escolarizado, sistemático, conceptualizante y artístico.

Todas las operaciones antes mencionadas conllevan, no sólo la manipulación orgánica de la tecnología sino un proceso de combinación de los lenguajes artísticos que, posiblemente, a los estudiantes les es totalmente familiar.

En esta perspectiva, la materia se enfocará en el abordaje de los componentes básicos de los lenguajes artísticos -tanto en sus aspectos comunes como en los distintivos- y su modo de interacción.

Se introducirá a los estudiantes en los pasos necesarios para realizar producciones artísticas valiéndose de los llamados “nuevos medios”.

Las artes siempre han estado condicionadas por las tecnologías que posibilitaban su producción concreta. A lo largo de la historia la aplicación de una nueva tecnología al arte transformó las formas de producción y, en gran medida, su estructura y lenguaje. Actualmente, los nuevos medios están modificando los lenguajes artísticos y a su vez generando nuevas formas de arte así como antes lo hiciera el cine. Cabe aclarar que no entendemos al Cine como “un nuevo medio” de hecho, su historia da cuenta de lo contrario. En este espacio, se introducirán nociones mínimas sobre el lenguaje audiovisual que permitan a los estudiantes construir sentido a través de este lenguaje y ponerlo en diálogo con otros medios y lenguajes, encontrando puntos de contacto en el plano material, teórico y técnico.

En este punto, es oportuno esclarecer el campo de estudio de los nuevos medios. Según las definiciones de Lev Manovich “...Los nuevos medios representan la convergencia de dos recorridos históricamente separados: las tecnologías informáticas y los medios. En un movimiento paralelo, asistimos al auge de las tecnologías mediáticas que permiten guardar imágenes, secuencias de imágenes, sonido y texto, por medio de diferentes formas materiales: placas fotográficas, películas, discos, etc., la traducción de todos los medios actuales en datos numéricos a los que se accede por medio del ordenador da como resultado los nuevos medios: gráficos, imágenes en movimiento,

sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables; es decir, que se componen de otro conjunto de datos informáticos...”¹

Este gran avance tecnológico se basa en la multiplicidad de medios interactuando entre sí, con una diversidad de aplicaciones (comunicación, educación, cultura, arte, comercio, entretenimiento, etc.). Dicha interacción se puede, dar por un lado, dentro del formato digital, como en el caso de los CD ROM’s, Páginas Web, Redes, banco de datos, etc., es decir, dentro de la computadora; y por el otro, fuera de los límites de un monitor, como por ejemplo en instalaciones, teatro, música, cine, etc.

La conjunción de audiovisual e interacción da lugar a un lenguaje emergente que poco a poco va forjándose como lo hiciera antes el cine. Los lenguajes de las disciplinas que se integran en él: artes sonoras, literarias, visuales y corporales se les adiciona el nuevo recurso de la interacción, permitiéndole así al usuario lograr una experiencia virtual interactiva, posibilitando lograr un discurso que se articula fluyendo, tanto en forma sucesiva como simultánea. El desarrollo de este campo requiere de un alto criterio estético, pero es indudable que en su producción también se necesita un gran conocimiento de los aspectos técnicos que componen cada medio.

La tarea será entonces, abordar los conocimientos tanto tecnológicos como propios del arte para poder realizar producciones artísticas digitales y multidisciplinarias.

Esta materia permitirá a los estudiantes sistematizar conocimientos que, posiblemente, ya han adquirido en su cotidianeidad y trabajar con los nuevos medios para la conceptualización de estos saberes previos, la promoción de sus habilidades y criterios de selección estética y de una mirada innovadora que permitan la convergencia de los medios y lenguajes.

Objetivos de Enseñanza y de Aprendizaje

Objetivos de Enseñanza	Objetivos de aprendizaje
<p>* Propiciar la comprensión y apropiación de los distintos lenguajes artísticos, poniendo énfasis en los elementos comunes y distintivos que hay entre ellos.</p> <p>* Posibilitar instancias de análisis que permitan a los estudiantes objetivar sus</p>	<p>* Comprender a las producciones visuales, sonoras y audiovisuales como una totalidad, que articulan componentes del lenguaje y modos de producción en contextos determinados.</p> <p>*Participar en la realización integral de</p>

¹ Manovich, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires, Paidós comunicación, 2006

<p>propias producciones y reelaborarlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Orientar a los estudiantes en el uso de procedimientos operativos en las distintas opciones de software. * Problematizar en la importancia del abordaje instrumental de la tecnología como fin en si mismo. * Favorecer el debate acerca de cuáles son los límites de esta nueva disciplina que se está generando a partir del arte y los nuevos medios. * Preparar al estudiante para el trabajo en grupo, pudiendo articular los diferentes roles que implica la realización audiovisual. 	<p>diferentes producciones visuales y audiovisuales experimentando con recursos tradicionales e innovadores</p> <ul style="list-style-type: none"> * Conocer, en un primer contacto, aquellos componentes básicos del lenguaje audiovisual, tanto en sus aspectos teóricos y prácticos. * Investigar los usos más habituales del lenguaje visual, sonoro y audiovisual. * Manejar opciones de software de edición de imagen, sonido, video. * Experimentar las posibilidades de post-producción de la imagen, sonido y/o video con herramientas digitales. * Aplicar procedimientos operativos de la cadena electroacústica en la producción, grabación, edición, mezcla y reproducción con recursos digitales.
---	--

Mapa curricular de Imagen y Nuevos Medios

La materia Imagen y Nuevos Medios se encuentra en el 5° año de la escuela secundaria. Esta materia retoma los saberes que los estudiantes han construídos en las materias de formación general y específica de arte en la secundaria y los aportes de la asignatura Nuevas tecnologías de la información y la conectividad.

Imagen y Nuevos Medios	Núcleos Temáticos		
	Lenguaje Visual-Audiovisual-Sonoro	Los Nuevos medios	La interactividad y la generación del Nuevo Lenguaje

Carga horaria

Su carga es de 108 horas totales, siendo su frecuencia de tres horas semanales si su duración se implementa como anual.

Contenidos

Núcleos temáticos

- **El Lenguaje Visual-Audiovisual-Sonoro**

Los lenguajes artísticos. Componentes, Materiales y soportes. Criterios de selección. Procedimientos formales. Percepción-cognición-representación-interpretación. Códigos representativos comunes y distintivos en los distintos lenguajes.

El plano. Escala de planos. Puntos de vista: Objetivos y ángulos de toma. Posición y movimientos de cámara.

Encuadre. El espacio: características. La organización espacial. Composición. Campo y figura. Generación de espacio audiovisual. La escena audiovisual. El Campo y Fuera de campo. Elementos Narrativos Audiovisuales. Estructura dramática. Guión. Pasos para elaborarlo. Montajes. Etapas (guión técnico montaje y compaginación). Equipo de Producción. Roles de los integrantes de un equipo de trabajo. Esquema de producción en proyectos audiovisuales y multimedia. Preproducción. Planificación. Plan de trabajo El sonido. Uso del Espacio Off. Verosímil. Sonido con y sin imagen de referencia. El sonido como material portador de sentido. Construcción, edición y compaginación sonora y musical en multipistas. Montaje sonoro. Música incidental. El sonido y la música como parte de la construcción visual y del movimiento.

- **Los Nuevos Medios**

La captura del material. Escáneres. Cámaras fotográficas y de Video digitales.

Interpolación. Resolución. Formatos de Imagen, sonido y audiovisual. La generación del material.

Organización y edición del material sonoro Procesadores de espectro, tiempo, ruido y otros materiales sonoros.

Interfaz. Interfaz cultural, interfaz gráfica de usuario, interactividad. Simulación.

- **La interactividad y la generación del Nuevo Lenguaje**

Aproximaciones al lenguaje multimedial. Materiales y herramientas como generadores Características, semejanzas y diferencias entre los viejos medios y los nuevos medios de comunicación. La construcción del espacio virtual. Espacio generado por el hipertexto. De espectador a usuario.

Orientaciones didácticas

Esta materia supone un abordaje desde la producción. Es decir que, cada uno de los temas que se planteen serán trabajados a partir de la construcción de una producción artística en donde se incluyan los nuevos medios. Es imprescindible que el docente intente no influir estéticamente en las producciones de sus estudiantes sino que construya los recursos didácticos necesarios para que estos transiten este proceso en busca de su propia identidad estética.

En este sentido, es de gran importancia que el docente oriente su práctica superando la estereotipia, desde una mirada crítica y reflexiva con los estudiantes.

El objetivo es que el docente pueda trabajar todos los lenguajes que aquí se proponen y como estos interactúan entre sí.

Para seleccionar estrategias para trabajar los distintos contenidos se propone hacerlo desde una concepción ampliada del arte y que pueda incluir sin prejuicios tanto instalaciones, performances o intervenciones urbanas, largometrajes, video clips; video danza, producciones que funcionen a partir de sensores de movimiento, de captura de gesto, obras de realidad aumentada y todas aquellas manifestaciones artísticas contemporáneas que la formación del docente, el interés de los estudiantes y la disponibilidad de recursos permitan ser abordadas.

Se debe propiciar la comprensión de las producciones artísticas de los estudiantes entendiendo la obra como una totalidad, que articula componentes del lenguaje y modos de producción en contextos determinados. Se pretende que desde la práctica docente se pueda trabajar el discurso en su totalidad y no una ejercitación aditiva de elementos del lenguaje para luego llegar a componer un todo.

Por otra parte, se busca problematizar el uso de la tecnología como fin en sí mismo. Es decir, se debe orientar a los estudiantes en los criterios de selección de los recursos, soportes y medios para que la utilización de los mismos no forme parte de un muestreo arbitrario sino que esté en función de la elaboración de nuevas miradas acerca del tema abordado.

Se presenta a continuación una secuencia didáctica de un proyecto de trabajo realizado por una docente de provincia con sus estudiantes.

Primer momento

Presentación.

Como objetivo se propone encontrar en la imagen y el sonido, nuevas herramientas, que nos permitan, crear, imaginar y explorar caminos diversos para contar una historia.

Actividad: se reparten arquetipos de PERSONAJES (maestra, policía , otros) entre los estudiantes que deberán agruparse utilizando como criterio MISMO PERSONAJE. A continuación se reparten TEMAS (historia de amor, de persecución, etc) y cada grupo deberá construir la idea para una película.

Para la próxima clase: traer recortes de revistas o imágenes digitalizadas donde esté presente la FIGURA HUMANA.

Segundo momento

Actividad: Se armarán grupos y cada uno de ellos deberá clasificar las fotos según cómo se recorta la figura humana.

Contenidos: Definir el concepto de **Encuadre**. Sus límites. Fundamentación.

El concepto de **Plano**. Tipos de Plano. Posición y Angulación de Cámara.

Pegar imágenes que representen cada tipo de plano, especificando el concepto abordado. (plano general, plano entero, plano americano, plano cintura, plano pecho, primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle.)

Tercer momento

Contenidos: El docente introducirá los conceptos de PERSONAJE (caracterización), CONFLICTO (objetivo/impedimento) y CONTEXTO (tiempo & lugar) para la construcción de una IDEA NARRATIVA.

Actividad: Práctica de PLANO con utilización de cámara de video.

Construir un personaje en situación de conflicto y definir UN tamaño de plano, angulación y posición de cámara para mostrarlo. Se pueden incorporar elementos de la puesta en escena en post del conflicto.

Para la próxima clase:

Docente: Llevar planilla de story board

Cuarto momento

Contenidos: El concepto de MONTAJE. Unión de los Planos. Práctica con Cámara de Video. Concepto de STORY BOARD, mediante ejemplos con material didáctico.

Actividad: De acuerdo a la actividad de la clase anterior, armar un story board de 3 planos creando el PLANO ANTERIOR y EL PLANO POSTERIOR. (PRINCIPIO-NUDO Y DESENLACE)

Visionado de lo filmado. Conclusiones.

Momento 5

Contenidos: Visionado de lo filmado en la clase anterior. Conclusiones.

ESTRUCTURA NARRATIVA. MODELO CLÁSICO.

Planteo- Desarrollo-Desenlace.

(Estado de Equilibrio inicial-desequilibrio-regreso al estado de Equilibrio)

Actividad: Ejemplificar mediante una de las historias creada por los estudiantes.

Momento 6

Actividad: Se repartirán TEXTOS en los que se especifiquen las distintas áreas en las que se divide la realización audiovisual, que deberá leer cada grupo.

(PRODUCCIÓN – FOTOGRAFÍA – SONIDO – MONTAJE – ARTE)

En el pizarrón se armará un CUADRO CONCEPTUAL donde se determine cuál es la función principal de cada área.

Contenidos: Funciones concretas de la realización audiovisual y relación entre ellas.

Momento 7

Contenidos: Profundización de Personaje. Características físicas (¿cómo es?) y características psicológicas (¿Qué hace? - ¿cómo piensa y siente? - ¿Cómo se relaciona con el entorno?).

Actividad: Los estudiantes deberán reunirse en grupo y CREAR un personaje. Dibujarlo y escribir debajo la descripción física y psicológica.

Momento 8

Contenidos: Formato de Guión Literario. ¿Cómo se escribe un guión? Explicación mediante ejemplos con material práctico.

Actividad: Se expondrán los personajes creados en la clase anterior. Los estudiantes deberán elegir UNO de los personajes y crear la PRIMERA ESCENA de la historia, eligiendo un ESPACIO de presentación del PERSONAJE, abordando elementos de la PUESTA EN ESCENA para dar indicios de SUS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y PSICOLÓGICAS.

Momento 9

Contenidos: Se leerán las ESCENAS creadas de PRESENTACIÓN DE PERSONAJE.

Actividad: En diferentes grupos deberán:

-armar una idea NARRATIVA, considerando DOS de los personajes (que se elegirán como principales) y EL ENCUENTRO de ellos, donde se deberá producir una situación de CONFLICTO.

-Los otros personajes funcionarán como HISTORIAS SECUNDARIAS, respetando la idea de CHOQUE pero generando un CONFLICTO más corto y de resolución más rápido.

CONSIGNAS GENERALES.

-Debe desarrollarse en el ámbito del colegio (aula, patio, salón de actos, pasillos)

-Debe tratar alguna problemática relacionada con la escuela

-Puede tener la cantidad de personajes que la historia requiera (estudiantes, docentes, no docentes, etc.)

-Debe transmitir un mensaje.

Docente: Darle formato a la historia mediante la escritura del Guión, abordando las ideas creadas por los estudiantes, de modo que funcionen como complementarias.

Momento 10

Actividad: Los estudiantes deberán trabajar sobre las diferentes áreas de la realización audiovisual. (PRODUCCIÓN – FOTOGRAFÍA - MONTAJE – ARTE). A continuación se repartirán copias de la historia elegida entre los diferentes grupos. Y los mismos, deberán realizar las siguientes tareas.

Producción: Confección de una lista de las necesidades de rodaje

Fotografía: Estudiar la mejor forma de iluminar considerando: espacio a utilizar, horario a filmar, etc. (Pueden proponer cualquier modo de iluminación alternativa a las que hay en el colegio)

Montaje: Planificación. Desglose de la historia en Planos (tipo de plano, angulación, posición) y orden de los mismo.

Arte: Diseño de vestuario y maquillaje.

Para la próxima clase:

Docente: Llevar una planilla de plan de rodaje.

Momento 11

Contenidos: PLAN DE RODAJE.

Actividad: Se confeccionará un plan de rodaje, en base a la planilla de rodaje llevada por el docente. De acuerdo a los roles, cada grupo de trabajo se encargará de traer lo necesario para la clase siguiente.

Momento del Rodaje

Durante la última semana se realizará la edición del material.

Cierre

Conclusiones. Expectativas. Informe individual.

Proyección del trabajo final.²

Lectura, escritura y oralidad en el ámbito de Imagen y Nuevos Medios

En la materia Imagen y Nuevos Medios el abordaje de las prácticas del lenguaje será tomado con el mismo enfoque que tiene la materia Prácticas del Lenguaje en toda la escuela Secundaria, esto quiere decir que la escritura, la lectura y la oralidad serán planteadas en el contexto: del ámbito de la literatura, del estudio y de la formación ciudadana.

Cada contenido de la materia propicia el énfasis en uno de los ámbitos antes mencionado.

En el ámbito de la literatura se trabajará con relatos ficticiales, en el que se ponen en juego reglas, formas y contenidos del ámbito de la literatura. Se ponen como ejemplo contenidos desde el Núcleo Temático Lenguaje Visual-Audiovisual –Sonoro.

- Realización de animaciones/ videos con escritura de guiones.
- Realización de pequeños videos o animaciones en las que intervengan el planeamiento de los conflictos, acciones, incremento y disminución de la tensión dramática aspectos imprescindibles en la construcción de todo relato.
- Producción de historietas realizadas por fotomontajes de imágenes en los que intervengan relatos.

Asimismo, cuando se sugieren juegos de rol en el chat o la escritura comunitaria en los blogs se están tomando componentes, recursos y procedimientos que se corresponden con el abordaje de la escritura literaria. Se propone aquí que el docente pueda, por un lado reflexionar con sus estudiantes acerca de sus prácticas escriturales en ficción, cuales son las nuevas formas de escribir, de redactar, de qué manera esto se puede ver

² Proyecto *¿Cómo hacer una película? Talleres de Actividades extraprogramáticas Liceo Víctor Mercante Docente a cargo: C.A. Natalia Soledad González*

reflejado en nuevas producciones artísticas, etcétera. Y por el otro, proponer trabajos de formalización de relatos en guiones. Esto quiere decir, el proponer la escritura en guión de producciones que los estudiantes hayan realizado anteriormente o crear una historia nueva para luego producirla.

Cuando se habla del ámbito de estudio se requiere que el docente incorpore a la práctica cotidiana de los estudiantes en la materia textos teóricos en donde se conceptualicen problemáticas abordadas allí. Este es un eje fundamental para cumplir con el propósito central de este espacio curricular que es el de poder conceptualizar y reflexionar sobre las prácticas juveniles, sus modos de producción, circulación y cómo estas, entre otros factores, construyen la identidad de cada uno de los estudiantes. Desde aquí se propone que el docente guíe a los estudiantes en la lectura de textos académicos a partir de preguntas, interpelaciones, búsqueda de posicionamientos ideológicos, contraposición con otros autores que se puedan encontrar en uno o más textos. En esta línea, se debe trabajar también, la aproximación a la producción de textos académicos mediante el requerimiento de trabajos monográficos, informes, pequeñas investigaciones, etcétera. Para el ámbito de la formación ciudadana esta materia propone -en la concepción misma de la práctica de la enseñanza- una vinculación dialéctica con el objeto de estudio, entre los sujetos estudiantes, con el docente y con las producciones. En este modo de aproximación al conocimiento, tomado éste en sentido amplio, se requiere el trabajo en equipo, la fundamentación de ideas, la práctica crítica y la transformación a partir de ella. Todos los puntos antes mencionados son factores fundamentales para la construcción de una participación ciudadana activa y de un sujeto que se entiende a sí mismo como parte activa, tanto del estado como de la sociedad en la que vive, y capaz de transformarla a partir de una mirada crítica y de la acción transformadora. Para ello, el docente deberá propiciar espacios de discusión y debate, de trabajos colectivos y de evaluación permanente en donde se escuche, respete y se valore el punto de vista de cada sujeto, fundamentando sus ideas y transformando aquellas en las que se acuerde que estaban equivocadas.

Se toma a la **evaluación** como una instancia del aprendizaje. No se debe pensar como un mero acto al final de cada trimestre. Tampoco puede ser un hecho que se trabaje sólo entre el docente y el estudiante. Es fundamental que la evaluación se trabaje en cada instancia y, luego de un tiempo de enseñanza de los lineamientos de la misma, los estudiantes, realicen junto con el docente las devoluciones ya que son parte de la formación de su mirada crítica y de la adquisición de conceptos específicos. Es por eso

que la propuesta de evaluación que se hace para esta materia está vinculada a esos criterios. Para evaluar los aprendizajes en esta materia el docente deberá contemplar la modalidad de trabajo de las clases regulares a fin de que las instancias de evaluación se presenten de una forma similar al tipo de planteo de las clases.

Criterios de Evaluación

La incorporación de nuevos materiales y elementos a sus producciones, su identificación y organización, de la dimensión Visual-Audiovisual y sonora

La capacidad para la utilización de los distintos lenguajes artísticos según las necesidades discursivas.

El cambio en el grado de desarrollo de las propuestas.

La utilización de vocabulario específico y su grado de conceptualización presente en cada realización.

El cambio conceptual producido desde los conocimientos previos en el manejo de los nuevos medios hasta las nuevas conceptualizaciones en el plano artístico, mediando el lenguaje verbal para la puesta en acto de los aprendizajes.

El cumplimiento de las pautas de trabajo y del rol ejercido en el grupo.

Instrumentos de Evaluación

La división de los grupos en roles de producción y la elaboración de una lista de tareas en donde se detallan las acciones y ámbitos de responsabilidad de cada miembro del grupo (rol de producción).

La construcción de cuadros o tablas como guías para la elaboración de las producciones o el análisis de las mismas.

La realización de trabajos escritos en donde se pueda dar cuenta de la adquisición de los conceptos trabajados.

Se puede también considerar, si es conveniente en este proceso, la producción de una prueba escrita u oral para comprobar la adquisición de ciertos conocimientos.

Bibliografía

Adorno Theodor. - Eisler H., El Cine y la Música, Ed Fundamentos, Madrid, 1976

Anaya Multimedia: Adobe Premiere Pro 2.0 - El libro oficial, Ed. Anaya, España, 2006

Arnheim, Rudolf: (1954) Arte y percepción visual, Madrid, Alianza, 1993.

Aumont - Bergala - Marie – Vernet: Estética del Cine, Paidós Comunicación; Bs. As., 1996

Aumont, Jacques: La Imagen; Paidós Comunicación; Bs. As., 1990

Bedoya, Ricardo; León Frías, Isaac: Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento, Perú, Fondo de Desarrollo Editorial de la Universidad de Lima, 2003

Berners – Lee, Tim: Tejiendo la red; Siglo XXI Editores, Madrid, 1999

Chion Michel: El Sonido, Paidós Comunicación, Barcelona, 1999.

Chion Michel: La Música en el Cine, Ed. Paidós, Bs. As. 1997.

Chion, Michel: La Audiovisión, Paidós Comunicación, Barcelona, 1993

Conrado Xalabarder: Enciclopedia de las Bandas Sonoras, Grupo Zeta, Barcelona, 1997.

Díaz, Esther: Posmodernidad, Bs. As., Biblos, 1999.

Eco, Umberto: (1962) Obra abierta, “Introducción a la primera edición” y “La poética de la obra abierta”, Barcelona, Seix Barral, 1963.

Jiménez, José: Imágenes del hombre. Fundamentos de estética, Madrid, Tecnos, 1986.

Lynch– Horton: Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. GG, 2000

Manovich, Lev: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2006.

Murray, Janet H.: Hamlet en la Holocubierta, Editorial Paidós, Barcelona, 1999

Núñez, Adolfo: Informática y Electrónica Musical, Editorial Paraninfo, Madrid, 1993.

Piscitelli, Alejandro: Internet, la imprenta del siglo XXI. Gedisa, 2005.

Schaeffer, P.: Tratado de los objetos musicales, Alianza Editorial, Madrid, 1988.

Bibliografía de consulta en Internet:

[http:// www.manovich.net](http://www.manovich.net)

[http:// www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/portada.htm](http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/portada.htm)

<http://www.mecad.org/e-journal/>

[http:// www.uoc.edu/artnodes/esp](http://www.uoc.edu/artnodes/esp)

<http://aleph-arts.org/>

<http://www.res-qualia.net/>

<http://www.foroalfa.com/>

Sitios de interés en internet:

<http://adaweb.walkerart.org/>

<http://www.rhizome.org/>

<http://www.unosunosyunosceros.com>

<http://surface.yugop.com/>

<http://www.playfield.net/>

<http://www.flyingpuppets.com/>

<http://www.lecielestbleu.com/>

<http://www.levitated.net/>

<http://moebio.com/>

<http://www.complexification.com/>