



**Universidad
Nacional
Villa María**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA

INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA

Taller de Producción y Realización Audiovisual I

DOCENTE RESPONSABLE

Pf. Jorge Daniel Gomez

CUERPO DOCENTE

**Profesora Adjunta
Lic. Cecilia Galasso**

**Profesor Adjunto
Lic. Esteban Lépori**

**Auxiliar docente graduado
Lic. Bruno Milidoni**

**Ciclo Lectivo:
2024**

ÍNDICE

- I- IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA
- II- OBJETIVOS DEL CURSO
- III- CONTENIDOS
- IV- MÉTODOS DE EVALUACIÓN
- V- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
- VI- LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS
- VII- BIBLIOGRAFÍA

I- IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DENOMINACIÓN: Taller de Producción y Realización Audiovisual I

CÓDIGO: 41-01

CICLO: 2024

CARRERA Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

INSTITUTO

- ACADÉMICO PEDAGÓGICO de CIENCIAS HUMANAS

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS

- 1º y 2º Cuatrimestre del Primer Año

CRÉDITO HORARIO SEMANAL: 4 horas

CRÉDITO HORARIO TOTAL: 128

CONDICIONES PARA CURSAR / RENDIR

El Plan de Estudios de la carrera no fija ninguna correlatividad para cursar ni para rendir la asignatura "Taller de Producción y Realización Audiovisual I"

DÍAS Y HORARIOS DE CLASES

Lunes, de 9hs. a 13hs.

Consultas: horarios a convenir con los alumnos

FUNDAMENTACIÓN

La Realización Audiovisual es una gigantesca industria que siempre ha estado a la vanguardia de la innovación tecnológica. Sus avances, han influido en muchos otros campos y han impulsado la creatividad en la narrativa digital. Este medio crea empleos en diversas áreas, como producción, dirección, actuación, diseño de sonido, efectos visuales y mucho más, contribuyendo significativamente a la economía a través de la distribución, comercialización y venta de contenidos. Abarca la concepción y producción de películas, series, videos, documentales y múltiples piezas que juegan un papel crucial en la preservación de la historia de nuestra especie. Permite expresarse y contar historias de manera única y creativa. A través de sus recursos puede transmitir sentimientos, ideas y mensajes de manera más impactante y memorable que otros medios. Puede generar conciencia, inspirar y cambiar percepciones y promover cambios sociales al abordar temas importantes y desafiantes además es la herramienta educativa por excelencia, ya que puede explicar conceptos complejos de manera clara y atractiva, lo que facilita el proceso de aprendizaje para muchas personas...

Estos párrafos pudieron ser producidos por una IA.

Mientras tanto hoy, las palabras se hunden en el pantano y nuestra vida se refleja en fragmentos cada vez más pequeños de reels y tiktoks. Puede ser el resultado de una vida cada vez más pequeña y rota o la muerte súbita de lo que dura más de 2 minutos. Lo incontrovertible de esta nueva situación es el triunfo de la visualidad, de lo que convertido en imagen logra la trascendencia efímera a la que nos acostumbró la condición líquida del momento, todo se escurre sin huellas...

La acumulación obscena de nuestras imágenes en los celulares gritan su precariedad y su abandono, de la eternidad del olvido y la necesidad de la imagen siguiente. No alcanzan los 128 gigas ni alcanzarán los teras ni los petas de memoria, la voracidad de lo líquido consume todos los bits y se vuelve inútil recordar el instante salvado del tsunami del tiempo porque el tsunami volverá una y otra vez, también eternamente. Y así las imágenes pierden substancia, espesor y necesitamos más y más para ocupar el mismo espacio de representación sin que su significado logre instaurarse más que en el instante que nuestra mirada se detiene ante la novedad.

Abandonamos la TV de aire, abandonamos las salas de cine, ahora tenemos nuestras ceremonias de entrecasa, las temporadas completas que se consumen al fragor de la especial de muzzarella. El streaming redefine la televisión o reza su responso y en nuestro bolsillo llevamos una productora y un canal de televisión con el que celebramos la cultura de la brevedad. "Está todo bien o está todo como el ..." nos grita Erika García... Ambas cosas, ambas. YouTube cuenta hasta el momento con más de 870 millones de usuarios. Es, por abultada diferencia, la principal plataforma de video abierto gracias al amplio y diverso contenido que ofrece; de hecho, la gente la prefiere a la TV.

La IA nos promete el cielo y el infierno. Poco valen las palabras de quiénes la desarrollaron advirtiéndolo de un peligro inimaginable si no tomamos el control de su desarrollo. La sociedad ya no está en condiciones técnicas de distinguir lo verdadero de lo falso, una imagen de captura de una sintética, todo puede ser cierto, todo puede ser falso. Esta es la primera generación que se enfrenta a este dilema, el sueño del realismo en las representaciones visuales ha creado su propia pesadilla, la sustitución. ¿Aprovecharemos la IA para potenciar la creatividad humana o hemos abierto definitivamente la caja de Pandora y sobrevendrá la rebelión de las máquinas? (Podríamos hacer una película sobre eso... ¿o ya se hizo?). Estamos atravesando una singularidad y cuando eso ocurre todo lo que podemos imaginar sucederá pero **también ocurrirá todo lo que no pudimos imaginar**.

Esto es lo que decía y aún dice Carl Sagan en su libro "El mundo y sus demonios" de 1995:

"Tengo el presentimiento de una América en la época de mis hijos o nietos, cuando Estados Unidos sea una economía de servicios y de la información; cuando casi todas las industrias manufactureras clave se hayan ido a otros países; cuando los impresionantes poderes tecnológicos estén en manos de unos pocos, y nadie que represente el interés público pueda siquiera entender los problemas; cuando la gente ha perdido la capacidad de establecer sus propias agendas o de cuestionar con conocimiento de causa a los que tienen autoridad; cuando, aferrados a nuestros cristales y consultando nerviosamente nuestros horóscopos, nuestras facultades críticas en declive, incapaces de distinguir entre lo que se siente bien y lo que es verdad, nos deslizamos, casi sin darnos cuenta, de nuevo hacia la superstición y la oscuridad".

Ya estamos allí. Los algoritmos de nuestras (es un decir) plataformas nos enfrentan en modo perpetuo a nuestro punto de vista, nos dejan prisionero de él. Lo alimentan y robustecen de manera de quedar inmunes ante la información, el cambio y sobre todo ante la existencia de alternativas a nuestro pensamiento, a la duda, a la inquietud de lo distinto. Y así nuestro mapa cognitivo se debilita y crecen nuestras creencias y prejuicios, se suspende la incredulidad (gracias Coleridge), y todos los relatos son equivalentes.

Más allá de las predicciones apocalípticas y la imposibilidad de distinguir lo verdadero de lo falso, mientras la humanidad exista, la Realización Audiovisual fue, es y será una poderosa herramienta de comunicación que tiene un impacto significativo en la sociedad, la educación, la cultura y la forma en que nos comunicamos con otras personas a través de nuestra inteligencia natural y emocional.

Este último párrafo también pudo ser escrito por una IA.

Usar a conciencia esta herramienta es algo que se aprende.

Poder emocionar a través de su narrativa es algo que se aprende.

Producir una pieza con imagen y sonido de calidad es algo que se aprende.

La intención del Taller de Producción y Realización Audiovisual I es brindar un espacio pedagógico para poder enseñar y difundir el arte y la técnica

de la Producción y Realización Audiovisual como recurso imprescindible en la actualidad.

La atención decae, el cerebro envejece y los pulgares se deslizan apresurados hasta el próximo meme.

II – OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS GENERALES

Valoración de la dimensión expresiva de la imagen en movimiento y el sonido con vistas a su identificación en términos de procesos de significación.

Reconocimiento y valoración de las tecnologías involucradas en la imagen de captura y las tecnologías concurrentes.

Valoración del trabajo cooperativo, respetando las características individuales y funcionales, las ideas y producciones de sus pares, juzgando la corrección de los procesos y distinguiendo los aportes realizados por cada uno.

Reconocimiento y valoración individual del campo profesional a partir de la indagación y la lectura crítica de distintas fuentes de información.

Construcción de un pensamiento crítico, relacional y jerarquizado propio del nivel universitario que estimule la búsqueda personal y el aprendizaje continuo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer e incorporar la tecnología fundamental de la captura de video y su posproducción básica.
- Comprender y realizar pequeñas piezas audiovisuales que den cuenta de la exploración en el campo audiovisual.
- Conocer la dinámica propia de los equipos de rodaje de la práctica profesional corriente.
- Comprender y realizar pequeñas piezas audiovisuales reconocidas en la ficción argumental corriente.

III – CONTENIDOS

Unidad I: El problema del realismo.

Breve historia de la construcción de lo real visual y audiovisual. Los procesos de significación que involucran.

Los problemas de la tecnología y la significación. De la significación y el sujeto.

Unidad II: La Tecnología involucrada

Obtención de la imagen electrónica. Factores de calidad en el registro de imagen. Resolución, frecuencia, aspecto de cuadro y tasa de bits. Fundamento y puesta en práctica de las variables principales de la señal de video: su identificación y control en el dispositivo de captura en los diferentes formatos. Análisis de la exposición y el foco para la adquisición del material bruto.

Unidad III: El espacio en la imagen en movimiento.

La construcción del espacio. La selección y el recorte en el plano. El trabajo del movimiento de la cámara. Nomenclatura de la puesta de cámara. El trabajo de la iluminación. El trabajo del lente.

El espacio representado y el espacio expresado. El espacio en la imagen en movimiento, dentro de cuadro y fuera de campo, el valor expresivo.

Unidad IV: El tiempo en la imagen en movimiento

Diferentes tiempos en la imagen en movimiento, el tiempo representado, el tiempo percibido, el tiempo de la representación. El tiempo como material plástico. La construcción del tiempo, el valor expresivo del tiempo.

Unidad V: Estructuras productivas.

La necesidad de la organización y la optimización de los recursos. La distribución de las tareas, su incumbencia y responsabilidad.

Unidad VI: Las herramientas del diseño y la realización.

El guión como herramienta del diseño y la realización, lectura crítica e intervenciones sobre la escritura. El guión técnico y la tarea del realizador.

Desglose de guión y plan de producción. La optimización de recursos, relación con otros campos disciplinares. El scouting de locaciones, relevamiento, evaluación dramática, visual y sonora del espacio pro-videográfico. El dibujo de planta. Boceto gráfico o story-board. Citaciones. Las planillas de seguimiento. La realización de materiales audiovisuales integrando las distintas áreas, el enfoque colaborativo.

Unidad VII: Los materiales de la expresión audiovisual.

El sonido en el audiovisual desde la teoría de “La audiovisión”. La banda sonora y su valor expresivo, la materialidad de lo visual. La relevancia del espacio escenográfico, claves constructivas y de selección de decorados como material signifiante. Vestuario y verosimilitud, vestuario y caracterización.

Unidad VIII: el campo de la ficción de cortometraje.

La estructura del cortometraje. Espacio y tiempo diegético en la ficción argumental. El problema de lo real y lo verosímil, la imagen deseada, el propósito y los medios, el texto audiovisual no reconstruido. La curva dramática en las piezas de corta duración. Consistencia y nivel de detalle en la realización de pequeñas piezas.

Unidad IX: La puesta en escena.

Noción de puesta en escena como acción en el rodaje y como estilo en la expectación. Variables de la puesta y funcionamiento. La coreografía cámara-actores. Estructura de corte vs. plano secuencia o toma larga. Estrategias de fragmentación de la escena; sintética, analítica y de integración.

IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN

CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN

Serán evaluados los siguientes objetos:

- a. Escala de tamaños de plano. Alturas y angulaciones de cámara.
- b. Construcción de una idea con una serie de tomas.
- c. Composición, distribución de los objetos visuales en el plano.
Movimientos de cámara.
- d. Descripción de un espacio.
- e. Descripción de un espacio con premisa.
- f. **Presentación de la carpeta de producción del TP final de nivel**
(primer cuatrimestre).
- g. **Trabajo Final de Nivel** (1º cuatrimestre): realización de un video-minuto de carácter no-narrativo.
- h. **Evaluación teórica escrita individual del 1º cuatrimestre.**
- i. Situación de diálogo. Evaluación Grupal.
- j. Diálogo entre varios personajes e incorporación de uno más a la situación.
- k. Secuencia de persecución entre dos personajes.
- l. Descripción de acciones simples.
- m. Combinación de acciones simples.
- n. **Evaluación teórica escrita individual del 2º cuatrimestre.**
- o. **Presentación de la carpeta de producción del TP final de nivel.**
- p. **Trabajo Final de Nivel** (2º cuatrimestre): realización de cortometraje ficcional. Evaluación Grupal e individual por rol.

REQUERIMIENTOS PARA REGULARIZAR LA ASIGNATURA

Para mantener la condición de alumno regular en la asignatura se requerirá un 80% de asistencia, el 100% de los Trabajos Prácticos aprobados, la aprobación de las evaluaciones teóricas escritas individuales, la presentación de las Carpetas de Proyecto de ambos Trabajos Finales de nivel y la realización y aprobación de los TP Final de Nivel correspondientes al 1º y 2º cuatrimestre. Podrán recuperarse hasta un 50% de Trabajos Prácticos y uno de

los dos exámenes parciales teóricos. Los trabajos prácticos se calificarán como aprobados/no aprobados, en tanto los exámenes parciales, las Carpetas de Proyecto y el examen final tendrán calificación numérica con una escala de 1 a 10, siendo 4 (cuatro) la nota mínima para aprobar. Las Carpetas de Proyecto **no** tienen instancia de recuperación, dan cuenta del proceso del trabajo del grupo como unidad de producción.

En caso que el alumno no cumpla con las condiciones prescriptas perderá su condición de regular, debiendo pasar a la situación de alumno libre.

Este espacio curricular no contempla el régimen de promoción.

EXAMEN PARCIAL

Durante el ciclo lectivo los estudiantes deberán rendir dos parciales escritos de carácter teórico para los cuales existirá una única instancia de recuperación, cuya nota mínima será de cuatro (4) y será aplicable sólo para uno de los exámenes parciales. Esta instancia se aplicará para aquellos estudiantes que por causas de fuerza mayor no hayan podido estar presentes en la fecha pautada y para aquellos que hayan sido reprobados en el mismo.

EXAMEN FINAL

Este examen constará de la defensa del Trabajo Final de Nivel correspondiente al 2º cuatrimestre.

EXAMEN LIBRE

Este espacio curricular, al tratarse de un Taller, no podrá aprobarse en condición de libre (RR 128/98).

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Marzo - Abril

Trabajos Prácticos (TP) Unidad I y II

- Registro de escala de planos, alturas y angulaciones.
- Realización de una secuencia que construyan una idea.
- Trabajo de composición sobre espacio dado.

Mayo

Trabajos Prácticos (TP) Unidad III y IV

- Una descripción espacial informativa.
- Una descripción espacial expresiva.

Junio

TP Unidad II, III y IV

- TP Final de Nivel (1º cuatrimestre): realización de un video-minuto de carácter no-narrativo.

Agosto

Unidad V y VI

- Situación de diálogo.
- Diálogo entre varios personajes e incorporación de uno más a la situación.

Septiembre a Noviembre

TP Unidad VII, VIII y IX

- Secuencia de persecución entre dos personajes.
- Descripción de acciones simples.
- Combinación de acciones simples.
- TP Final de Nivel (2º cuatrimestre). Sobre guión literario o cuento dado: evaluar críticamente dicho material, realizar un guión literario a dos columnas u otro formato estándar, distribuir roles y evaluar desde el rol

la complejidad realizativa, establecer una solución dramática del mismo, determinar un plan de rodaje, y realizar y posproducir el cortometraje.

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

El Taller de Producción y Realización Audiovisual I es una asignatura correspondiente al primer año de cursada de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual.

Considerando los objetivos y recortes de los campos epistemológicos que se abordan en el área de Taller, la tarea de introducir a la praxis del diseño parece implicar al menos dos dimensiones principalísimas. Una, la que corresponde a las adquisiciones instrumentales vinculadas a la práctica profesional corriente y sus tecnologías involucradas y otra, la de la reflexión crítica acerca de dicha práctica y que se corresponde con el nivel terciario universitario. Ambas dimensiones requieren de una exploración intensa y sostenida en el tiempo que provoque en los alumnos una nueva actitud, diferente a la adquirida como espectadores ingenuos y que favorezcan los procesos de autoaprendizaje.

Las adquisiciones relacionadas con el campo profesional no afectarán a aquello que la imagen en movimiento tiene de lúdico y experimental, y que es el origen de las actualizaciones en el lenguaje.

Por otra parte suele ocurrir que las preguntas usuales del campo de la Dirección nunca se explicitan lo suficiente, quedando reducido el conocimiento a una suma de fórmulas o soluciones corrientes a los problemas típicos, sin que se produzcan indagaciones más profundas.

Así entonces se considera pertinente producir una configuración didáctica de la asignatura que contemple esta situación para lo cual proponemos lo siguiente:

- Dividir a la asignatura en dos cuatrimestres con objetos distinguidos por género (experimental y ficción argumental).
- Dotar a ambos cuatrimestres de una autonomía relativa en términos de objetivos y prácticas.

La clase estará dividida en una etapa de visionado y debate colectivo de materiales a fin de dar visibilidad a los conceptos involucrados, y una segunda de exposición teórica docente. También habrá en días separados clases de

praxis, en donde se llevarán a cabo los Trabajos Prácticos conducentes a la fijación de conocimientos y a la adquisición de las competencias realizativas, con vistas a la realización del Trabajo Final de Nivel, así como al control tecnológico de los procedimientos.

VII – BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Contar con imágenes, Ximena Triquell (coord.), Editorial Brujas.
- La Imagen, Jacques Aumont, Paidós Comunicación.
- La Audiovisión, Michel Chion, Paidós Comunicación.
- El cine según Hitchcock, François Truffaut, Alianza Editorial
- Plano a plano, Steven Katz, Plot Ediciones.
- Apuntes de Cátedra.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- El lenguaje del cine, Marcel Martin, Gedisa Editorial.
- La dirección de producción para cine y televisión, Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía, Paidós Papeles de Comunicación.

La bibliografía está sujeta a revisión.

FILMOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA OBLIGATORIA

El Regreso, Andrey Zvyagintsev.

Testigo en Peligro, Peter Weir.

El Perro Andaluz, Buñuel/Dalí.

Seven, David Fincher.

El Arca Rusa, Alexander Sokurov.

Corazón Satánico, Alan Parker.

El Silencio de los Inocentes, Jonathan Demme.

Maratón de la Muerte, John Schlesinger.

Cuentos Asombrosos, VVAA.

Ripper Street, VVAA.

Wallander, VVAA (versión BBC)

La Filmografía y Videografía está sujeta a revisión.