



## INSTITUTO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR

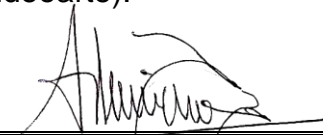
### SEDE CALETA OLIVIA

<b>Carrera: Profesorado de Artes Visuales.</b> <b>Resolución N°: 2888/16</b>	<b>Espacio Curricular: Taller de Producción Audiovisual</b> <b>N° según plan: 36</b>
<b>Campo de la Formación: Formación Específica</b>	<b>Vigencia del programa: 2024</b>
<b>Curso: 4° año</b>   <b>Comisión: Única</b>	<b>Formato: Taller.</b>
<b>Régimen de cursado: Cuatrimestral.</b>	<b>Horas cátedras semanales: 4 horas cátedra.</b>
<b>Correlatividades precedentes: Ninguna.</b>	<b>Docente/s a cargo: Barrozo, Flavia Ivanna.</b>

### FUNDAMENTACIÓN


Los medios audiovisuales tienen un protagonismo central en la vida cotidiana de nuestra sociedad actual, especialmente entre los niños y jóvenes. Y como el Arte es una manifestación de la cultura, no podemos desconocer que, en su propia evolución, ha recibido también influencias de la fuerte innovación tecnológica que se ha venido desarrollando desde el siglo XX en adelante. Entonces, frente a esta realidad es que consideramos de vital importancia que los estudiantes del Profesorado de Artes Visuales cuenten con la posibilidad de comprender y dominar los mecanismos de creación y comunicación del Lenguaje Audiovisual.

Por su parte, si nos proponemos analizar el acercamiento entre el arte y los medios audiovisuales, podremos identificar en ambos una paulatina búsqueda de interrelación, la cual se presenta como en una propuesta de un arte total, un arte interdisciplinario, el cual involucra conceptos como el tiempo, las repeticiones y los ambientes sonoros en su particular búsqueda. En este sentido, la propuesta del presente taller es iniciar a los estudiantes en el manejo de conceptos técnicos y herramientas que les permitan desarrollar proyectos audiovisuales, ampliando su universo cultural, pudiendo apreciar obras artísticas de su tiempo y enfatizando la importancia del lenguaje artístico-expresivo como medio para mejorar sus habilidades y experiencias perceptuales, acercándolos también a una manifestación propia del arte contemporáneo (el videoarte).

  
**DOCENTE FLAVIA I. BARROZO**  
Prof. de ARTES VISUALES

### OBJETIVOS

  
**COORDINADORA**  
**DE CARRERA**  
Flavia I. Barrozo  
I.P.E.S. - C.O.

  
**Es. Pablo J. Saldaño**  
**AGENTE NORMALIZADOR**  
I.P.E.S. - C.O.  
**RECTORÍA**





## Generales

- Adquirir conocimientos necesarios para iniciarse en la comprensión del lenguaje audiovisual, y de esa manera sentar bases que les posibiliten la producción de discursos audiovisuales en propuestas artísticas creativas.

## Específicos

- Conocer y experimentar los códigos, recursos técnicos y compositivos básicos del lenguaje audiovisual.
- Explorar las posibilidades expresivas y comunicativas que ofrece el lenguaje audiovisual, poniendo en foco las culturas y nuevas realidades narrativas contemporáneas.
- Emplear principios y/o técnicas audiovisuales dentro de proyectos artísticos personales.

## PROGRAMA

### UNIDAD I Breve Historia de los comienzos del cine universal.

La obsesión por la imagen en movimiento. Concepto de cine. Precursores: La cámara oscura. La linterna mágica (Siglo XVII). Contexto acerca del nacimiento del cine. Peter Mark Roget: (1824) La persistencia retiniana o persistencia de la visión. John Ayrton Paris: El taumátropo (1824). El Zoótrofo (1833). El praxinoscopio (1877). Eadweard Muybridge: (1879) zoopraxiscopio. Tomas Alva Edison: el quinetoscopio (1889).

Louis y Auguste Lumiere: (1895) el cinematógrafo. El cine como arte, como desarrollo industrial y tecnológico y como espectáculo. Las primeras proyecciones cinematográficas. La salida de la fábrica Lumiere (1895). La llegada del tren a la estación. Georges Melies: La mansión del diablo (1896). Melies como padre del cine de efectos especiales, cine de terror y cine publicitario (diseño comercial de sus films). Alice Guy Blaché (Primera película que contaba una historia). Orígenes del Cine de ciencia ficción.

Instancias de creación de una producción audiovisual: guión, realización y edición (etapas de preproducción, producción y post producción)

### UNIDAD II Introducción al lenguaje audiovisual.

La producción audiovisual en la actualidad. Concepto de lenguaje audiovisual. Elementos del lenguaje audiovisual. Medios y géneros. La imagen en movimiento. El espacio fílmico. Planos. Angulaciones. Movimientos de cámara. El sonido. Definición de sonido. Banda sonora. El uso de la banda sonora. El tiempo narrativo: el tiempo en la trama. El papel a la pantalla: ¿Qué es el guion? Guion cinematográfico o guion literario. Formato de guion cinematográfico o literario. Otros formatos de guiones.

### UNIDAD III En video y las artes plásticas.



Introducción a la creación artística con tecnología. Arte y máquinas. Panorama histórico y conceptual de la inclusión de la máquina en el arte. Vanguardias históricas. La máquina como tema. Arte con computadoras. La relación entre artistas y máquinas. Tecnologías de producción de imagen. El discurso de la novedad. Fotografía, cine, TV / video e imagen informática. Estética videográfica. Mezcla de imágenes más que montaje de planos. El cine digital. La audiovisión. El sonido en relación con la imagen. La escucha causal, semántica y reducida. Pierre Shaeffer y la música acusmática. La manipulación y creación de sonidos electrónicos. Performance con tecnología. E.A.T Fluxus. Videoperformance. La relación del cuerpo con la cámara y el monitor. Opera con tecnología. Teatro y espectáculos audiovisuales. Manipulación de imagen y sonido en vivo. Performance por medios electrónicos. Cine y video expandido en el espacio. Videoesculturas. Videoinstalaciones. Entornos inmersivos. Instalaciones interactivas en museos, galerías y espacio público. Instalaciones sonoras. Intervenciones artísticas en espacios urbanos y naturales con tecnología. Multiplicidad de formatos de pantalla y de reproducción audiovisual. Postproducción de imágenes. Sampleo de sonidos. Mash-up. Reutilización. Glitch Art. Composición sonora digital. El error de los aparatos audiovisuales como posibilidad estética. Narrativas no lineales. Net Art. Intervenciones virtuales locativas. Condición post media.

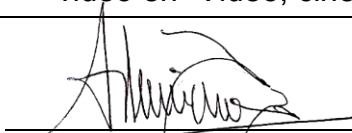
#### **UNIDAD IV Elaboración de Proyecto de cierre + Carpeta Registro.**

El Proyecto Audiovisual como cierre de cursada e integración de los conocimientos adquiridos.

Elaboración de un registro de aprendizajes (físico o digital) en el cual se pueda apreciar el trayecto individual de cada estudiante y sus experiencias y aprendizajes vinculados.

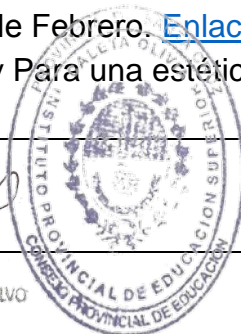
#### **BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

- ALVAREZ GARCÍA, Gabriela (2020) “Manuales Prácticos de creación audiovisual comunitaria” Litográfica Pixel (México) [Enlace](#).
- BAIGORRI, L (2004) Cinta de video y videoinstalación. Definición y caracterización. Video primera etapa. Brumaria, p. 229-239.
- CHION, Michel (2008) “Introducción, Proyecciones del sonido sobre la imagen, y las tres escuchas en La Audiovisión”. Paidós. Buenos Aires.
- CONTARDI, Bianca y otros becarios. (2020) “Videoarte. Propuestas para adolescentes” UNTREF Universidad Nacional Tres de Febrero. [Enlace](#).
- DUBOIS, Philippe. (2001) Máquinas de imágenes, y Para una estética de la imagen video en “Video, cine, Godard” Libros del Rojas.

  
DOCENTE FABIANA I. BARROZO  
Prof. de ARTES VISUALES

  
COORDINADORA/A  
DE CARRERA  
MARIANA MONSALVO  
PROF. ARTES VISUALES  
I.P.E.S. - C.O.

  
DIRECTOR/A Aldo  
AGENTE NORMALIZADOR  
I.P.E.S. - C.O.





- GIANETTI, Claudia (2003) “Arte humano / máquina. Virtualización interactividad y control en Domingo Hernández Sánchez (ed) Arte, Cuerpo y Tecnología. Ediciones Universidad de Salamanca.
- HAILE R. y JAUNARENA J. (2017). “Taller de Producción Audiovisual I. Cuaderno de cátedra” Ediciones EPC Periodismo y Comunicación. Facultad de Periodismo y comunicación social. Universidad Nacional de La Plata. [Enlace](#).
- HIGGINS, Dick. (2019) “Intermedia” en “Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus” Caja negra Editora.
- KRAUSS, Rosalind. (2006) Videoarte: La estética del narcisismo en Berta Sichel (ed) Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983), Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. p. 45
- MANOVICH, Lev (2066). El cine digital y la historia de la imagen en movimiento en “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital” Paidós. Buenos Aires.
- METZGER, C. (2000) Aspectos de una historia no escrita de las instalaciones sonoras.
- PERAZZO, N y SCHIANCHI, A. (2014) “Máquinas representadas, máquinas en acción y máquinas electrónicas. En VV. AA. Temas de la Academia Nacional de Bellas Artes: Cambios y persistencias en tiempos de transición, Academia Nacional de Bellas Artes, p. 119-127.
- PEREZ ORNIA, J. R. (1991) (ed) La imagen se hace escultura en “El arte del video”. RTVE, Madrid.
- ROSSETI RICAPITO, Laura (2011) “Videoarte: herencia histórica. Del cine experimental al arte total.” CLACSO Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. [Enlace](#).
- SCHIANCHI, A. (2022) Neobarroco electrónico. El caso de Rapsodia Inconclusa. En Sarti, G (comp.) El artificio neobarroco. Arte contemporáneo en la Argentina. Ediciones Van Riel. UNTREF.
- SCHIANCHI, Alejandro. (2014) El error en los aparatos como posibilidad estética. Universidad del Cine. Elaleph.com. Buenos Aires.
- SCHIANCHI, Alejandro. (2014) Estado de situación del Net Art. Del net.art al OuterNet Art. En Radiografía del Net Art Latino. Vitalidad creativa en riesgo de extinción, Editorial Dunken, Buenos Aires.
- TARRUELA E, JONAS D y BANFI P. (2019) Programa Las escuelas van al cine. “Cuadernillos: El ABC del Lenguaje Audiovisual” Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.
- WEIBEL, Peter. (2006) La condición Postmedia en la Condición Postmedia. Centro cultural Conde Duque. Madrid.



## METODOLOGÍA

El desarrollo y la planificación de las clases estará organizado en tres ejes de trabajo: creativo, técnico y conceptual. Cada uno de estos ejes contará con metodologías específicas que buscarán la integración de los contenidos tanto a nivel teórico como práctico.

El **eje creativo** se compone sobre todo de actividades prácticas de exploración y experimentación de técnicas y procesos de creación audiovisual y de la incorporación del lenguaje específico. Todas estas actividades estarán orientadas a potenciar la investigación y producción artística personal de los/las estudiantes y acompañar sus procesos creativos. En todo momento se estimulará la reflexión y el diálogo sobre los trabajos producidos. Se propiciará la participación de los alumnos en muestras y eventos vinculados a la producción artística audiovisual (sean estos presenciales o virtuales).

El **eje técnico** se enfocará en la comprensión y puesta en práctica de los conceptos vinculados al manejo de los dispositivos de grabación, sus principios y procedimientos. Se realizarán prácticas y ejercicios que permitan fortalecer los contenidos teóricos abordados.

El **eje conceptual** se basará sobre todo en el análisis y reflexión de textos, así como en el visionado de materiales visuales. Se realizarán exposiciones orales, elaboración de trabajos prácticos de integración de contenidos y puestas en común con los alumnos. De acuerdo con la unidad temática se podrán emplear recursos metodológicos tales como: elaboración de textos, exposiciones orales por parte de los alumnos, así como también propuestas didácticas específicas.

## EVALUACIÓN


La evaluación será formativa, es decir que se evaluará durante todo el cuatrimestre. Se tomará en cuenta la participación del estudiante, la realización de los ejercicios y trabajos prácticos, la exposición, la defensa oral y la aplicación de la teoría en la práctica.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios generales:

- Compromiso personal en la producción de ejercicios y producciones audiovisuales.
- Entrega de trabajos prácticos dentro de los plazos acordados.
- Participación activa y continua durante la cursada.
- Participación en las exposiciones que la institución organice o sea invitada. Esto es con el fin de fomentar en el estudiante la necesidad de exhibir sus producciones hacia la comunidad.
- La participación de la muestra Anual "Mostrarte" tiene carácter de evaluación parcial y su asistencia es obligatoria.

  
DOCENTE FABIANA I. BARROZO  
Prof. de ARTES VISUALES

  
COORDINADORA  
DE CARRERA  
Prof. ARTES VISUALES  
I.P.E.S. - C.O.

  
RECTORÍA Saldaño  
AGENTE NORMALIZADOR  
I.P.E.S. - C.O.





## ACREDITACIÓN

Condiciones para **REGULARIZAR**. El estudiante deberá:

- Asistir al 70% de las clases efectivamente dictadas (presenciales y/o virtuales). El registro de toma de asistencia contempla una tolerancia de 10 minutos respecto de la hora de inicio de la clase. Los estudiantes que asistan con posterioridad al plazo de tolerancia, o que se retiren previamente a la finalización del horario de cursada, obtendrán media falta. Las justificaciones posibles referidas a este ítem serán consideradas particularmente, teniendo en cuenta lo expresado en el artículo 41° del RAM.
- Participar activamente en las clases dictadas.
- Presentar el 100% de los trabajos prácticos propuestos dentro de los plazos estipulados.
- Aprobar el 80% de los Trabajos Prácticos con una nota igual o superior a 4 (cuatro), en primera instancia o en recuperatorio.
- Presentar una producción de videoarte que contemple una combinación de contenidos y conceptos abordados durante el trayecto de este taller. Ese trabajo tiene carácter de evaluación parcial, y deberá ser aprobado con nota igual o superior a 4 (cuatro), en primera instancia o en recuperatorio.
- Elaborar un registro de sus aprendizajes (físico o digital) en el cual se evidencien sus apropiaciones derivadas del trayecto educativo, así como también sus experiencias y trabajos vinculados. Deberá ser aprobado con una nota igual o superior a 4 (cuatro), en primera instancia o en recuperatorio.

Importante: las calificaciones mínimas no se promedian.

Para la aprobación definitiva del espacio, el estudiante deberá cumplir con la instancia de examen final, frente a un tribunal evaluador.

Condiciones para el **EXAMEN FINAL**. El estudiante en condición de **REGULAR** deberá:

- Ponerse en contacto con el docente a cargo del Espacio Curricular para poder contar con las orientaciones necesarias y conocer los criterios de evaluación.
- Rendir el programa completo que se encuentra en vigencia.
- Aprobar una instancia escrita con una calificación igual o superior a 4 (cuatro).
- Aprobar una instancia oral con una calificación igual o superior a 4 (cuatro).
- Ponerse en contacto con el docente a cargo del Espacio Curricular al menos 5 días previos al examen para poder contar con las orientaciones necesarias y conocer los criterios de evaluación.
- Presentarse en la mesa de examen con el registro de sus aprendizajes (físico o digital) que contenga el 100% de los ejercicios y trabajos prácticos propuestos durante el trayecto anual.



- Asimismo, también deberá presentar su producción audiovisual de videoarte, acompañado de un escrito de no más de una carilla en el cual puedan fundamentar su producción desde los contenidos teóricos aprendidos durante la cursada del taller.

Los estudiantes deberán dar cuenta de los contenidos aprendidos, los cuales desarrollarán de manera oral.

Se tomará en cuenta la participación, el proceso y el compromiso de cada estudiante durante su trayecto cuatrimestral.


**El presente espacio no admite la condición de estudiante promocional ni libre.**

  
DOCENTE FABIA I. BARROZO  
Prof. de ARTES VISUALES

  
COORDINADORA/A  
DE CARRERA

PROF. MARCELA MONSALVO  
PROF. ARTES VISUALES  
I.P.E.S. - C.O.



  
Esp. Pablo J. Saldaño  
AGENTE NORMALIZADOR  
I.P.E.S. - C.O.  
RECTORÍA