



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN NIÑEZ Y JUVENTUD

CÁTEDRA: ACCORINTI

EQUIPO DOCENTE:

ACCORINTI VERÓNICA TAMARA. DNI: 25.641.107

DIB EMILSE VERÓNICA. DNI: 25.849.149

RUSSO DIANA. DNI: 26. 965.561

SEGOVIA JULIÁN. DNI: 37.596.500

Plan de estudios: RES. Cs N. 6181/16)

- CARGA HORARIA TOTAL: 60 HS
- CARGA HORARIA SEMANAL : 4 HS
- PRIMER CUATRIMESTRE 2020
- TURNO MAÑANA
- PROMOCION DIRECTA

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)

AÑO: 4 AÑO

2. OBJETIVOS

FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS

Hablar de contenidos audiovisuales para la niñez y juventud implica comprender que ambas nociones son construcciones históricas que se van articulando en el entramado sociocultural a través de varios medios y discursos que interpelan y nombran a las diferentes infancia/s. Teniendo en cuenta el concepto de Michel



Foucault sobre las relaciones que se establecen entre saber y poder, Sandra Carli (2002), sostiene que es en los discursos donde se ponen en juego los diferentes mecanismos de interpelación. Los niños y niñas se constituyen en sujetos a través de una trama de discursos inmersos en las relaciones de poder/saber de una época determinada. Por ello, nos parece central una mirada transdisciplinaria para abordar las especificidades de la audiencia a la que nos dirigimos. En este sentido, proponemos diversas lecturas que abordan tanto los aspectos legislativos, así como también teorías y enfoques provenientes de la pedagogía, la psicología, los medios audiovisuales y la crítica cultural.

Es desde aquí, que se desprende una tríada conceptual fundamental para la estructuración de nuestra materia: **sujeto - tecnología - discurso**. Y su desafío central: **¿cómo diseñamos para las infancias y las adolescencias?**

Producción Audiovisual en Niñez y Juventud, es una materia del tercer año de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, esto supone, en nuestras alumnas y nuestros alumnos, un importante trayecto de formación transitado y saberes del campo del diseño audiovisual ya adquiridos. Esta base nos sirve de andamiaje y nos permite entrar de lleno a la especificidad de nuestra materia: sus audiencias.

El punto de partida para articular la primera unidad de la materia nace del siguiente interrogante: a qué nos referimos cuando hablamos de niñez y juventud. No pensamos en las niñas y niños como meros sujetos en transición hacia la adultez, sino como personas plenas de derechos - entre ellos el comunicacional - con las particularidades devenidas de las etapas de desarrollo psicobiológico, pero siempre dentro de los contextos socioculturales de los cuales emergen subjetividades heterogéneas. Esta visión holística nos permite hablar en plural, y ya no de infancia y adolescencia, sino de infancias, y adolescencias. Desde el punto de vista de la producción audiovisual, comprender la existencia de las múltiples manifestaciones que pueden asumir las niñeces y las juventudes, nos permite diseñar los proyectos audiovisuales en una forma más funcional y respetuosa de los derechos de estos sujetos que constituyen nuestras audiencias. Lo primero que hay que remarcar es que la construcción de la infancia como sujeto de derechos es relativamente reciente ya que, en un principio —en el marco de los estados modernos—, la ley giraba en torno al concepto de minoridad. En nuestro país entre 1994 y 2005 convivieron, a nivel legislativo, dos nociones de la infancia que entraban en contradicción: la infancia como menor y la infancia como sujeto de derecho. Mientras que la Constitución incluía las modificaciones de la Convención de los Derechos del Niño (UNICEF), a nivel legislativo seguía en vigencia la Ley del Patronato de la Infancia¹ (Accorinti, 2019).

¹ En 1919 se dictó la ley 10.903, denominada Ley de Patronato de la Infancia, que establecía la figura de un tutor o estado interventor en casos de criminalidad de menores. Esta ley estuvo vigente hasta el año



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Asimismo, como sostiene Sandra Carli (2002) los discursos educativos son un espacio privilegiado para analizar los enunciados acerca del niño en la medida en que allí es nombrado, clasificado, imaginado, objeto de un proceso de sujetación que, a su vez lo disciplina, lo convierte en miembro de una cultura (33). La autora, historiza el concepto de infancia moderna en Argentina y señala la influencia de la educación *sarmientista* en los proyectos educativos nacionales. Esta se sostiene en la oposición entre *infancia bárbara* e *infancia civilizada* que justifica y da lugar a la construcción de la escuela como ente civilizatorio y como institución mediadora entre padres e hijos (2002, pp. 42-43). A partir de los años sesenta y los inicios de los años setenta los discursos educativos sobre la infancia estuvieron atravesados por: la politización de la educación y de la vida sociocultural, las nuevas prácticas discursivas como el psicoanálisis y, la configuración de un currículo con las fuertes improntas ideológicas de un proyecto de modernización tecnocrático. En el siglo XXI las teorías educativas indagan cada vez en un cruce con los nuevos dispositivos tecnológicos dando cuenta de la necesidad de incursionar en el marco de los contenidos audiovisuales como estrategias fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Conectar Igualdad* (2010) ha sido un proyecto durante la presidencia de Cristina Kirchner que ponía el foco en vincular contenidos audiovisuales digitales como parte fundamental de la currícula escolar. En el campo del entretenimiento, desde mediados del siglo pasado, con el camino iniciado por la aparición de la televisión en los hogares y en su devenir en las nuevas pantallas, los contenidos audiovisuales se han disputado el espacio de ocio con otras maneras de entretenimiento, hasta convertirse en parte de la realidad cotidiana de niñas, niños y adolescentes. En el contexto actual de la revolución de las telecomunicaciones, el carácter ubicuo de la pantalla construye un verdadero ecosistema audiovisual, que los acompaña en su desarrollo desde etapas muy tempranas. Los contenidos audiovisuales trascienden, así, su función de mero entretenimiento y brindan nuevas formas de vivencias narrativas y nuevas experiencias de lo cotidiano. En su interacción con los nuevos entornos tecnológicos, niñas, niños y adolescentes constituyen maneras de relacionarse, de ser y estar en el mundo. Es, entonces, un imperativo para la práctica de un diseño audiovisual responsable y respetuoso de los derechos de estas audiencias particulares, reflexionar sobre el impacto que los contenidos con los que conviven generan en el desarrollo sus subjetividades.

OBJETIVOS/ EXPECTATIVAS DE LOGRO

Que las alumnas y los alumnos:

- Diseñen contenidos audiovisuales en función a las características y particularidades de las audiencias infantiles y juveniles.



- Comprendan las maneras de interacción, vinculación y hábitos de consumo de las infancias y juventudes en relación a las nuevas tecnologías.
- Identifiquen y reflexionen sobre los problemas inherentes y devenidos de la práctica profesional en la producción audiovisual para la niñez y juventud.
- Conozcan, reconozcan e interpelen a las representaciones que se construyen alrededor de las categorías niñas, niños, adolescentes en los contenidos audiovisuales para detectar y evitar la construcción de estereotipos.

Para ello, es fundamental que los estudiantes comprendan e incorporen las herramientas generales y específicas de:

- los conceptos de la subjetividad de la infancia y la adolescencia como construcción histórica, a partir de la psicología, la sociología y las teorías pedagógicas.
- el rol que juegan los contenidos audiovisuales elaborados para cine, televisión, internet y videojuegos para nuestra niñez y jóvenes.
- la elaboración de contenidos destinados a la creación de audiovisuales en el cine, la televisión, internet, videojuegos, aplicaciones y nuevas formas narrativas para la niñez y juventud.
- la deconstrucción de los discursos de las narrativas hegemónicas infantiles y juveniles.
- la comprensión sobre el potencial de los contenidos audiovisuales como herramientas de construcción y articulación de sentido.
- la capacidad de organización, planificación y autonomía en la toma de decisiones, concernientes a la producción de un proyecto audiovisual, así como también el trabajo en equipo y el proceso individual



3. CONTENIDOS

UNIDAD TEMÁTICA 1 – El universo audiovisual en el entorno digital para niñas, niños y jóvenes.

Infancias / etapas evolutivas / contextos / sujetos / dispositivos / cultura e ideología en la producción audiovisual para la niñez.

UNIDAD TEMÁTICA 2: Análisis, Producción y Desarrollo de proyecto.

Análisis del abanico de los contenidos audiovisuales para niñez y juventud / Guión y estructuras narrativas / Propuestas estéticas / Formatos.

UNIDAD TEMÁTICA 3: Realización de trabajos. El trabajo en Set. Imaginar, hacer, difundir y compartir.

Producir y realizar críticamente diseños audiovisuales en cine, televisión, internet y / o videojuegos / Contenidos Transmedia- Realización de proyecto audiovisual- Festivales y mercados de este grupo etario.

ENFOQUE METODOLÓGICO Y MODALIDAD DE ENSEÑANZA:

La metodología de trabajo es teórico - práctica incentivando la lectura crítica del material bibliográfico y audiovisual. Las clases están estructuradas de manera tal que la teoría y la práctica se complementen en cada encuentro. Los contenidos teóricos son expuestos por los docentes en una dinámica de aula taller que contemple la constante participación por parte de los estudiantes. Asimismo, se proponen algunas clases con invitados especiales provenientes del campo de la teoría y de la práctica. Se propicia una dinámica altamente participativa, en búsqueda de una construcción cooperativa. Los trabajos prácticos se integran en las clases en modo de exposición por parte de los grupos y la devolución crítica y respetuosa de parte de compañeros y docentes.

Asimismo, la cátedra propone unos textos de lectura obligatoria provenientes del campo de la pedagogía, la psicología y la sociología, presentando de este modo diversos abordajes sobre las infancias. Esta bibliografía es articulada de manera transversal en los **tres ejes propuestos** en la materia, a saber: la **observación**, la



investigación y la producción. Estos ejes, si bien, se articulan de manera sintagmática en la realización de diferentes trabajos en grupos, mantienen un claro enfoque transversal a la totalidad de la asignatura. Asimismo, sugerimos otras bibliografías que serán utilizadas de manera más libre por parte de los estudiantes en función de las necesidades de cada proyecto.

La procedencia interdisciplinaria del cuerpo docente que forma la cátedra, permite un seguimiento de los proyectos desde una mirada transdisciplinaria, en tanto venimos de diferentes áreas, tales como: la producción, la investigación, la edición, el guión y el sonido.

El primer objeto de trabajo es la **observación**, por lo cual a nivel metodológico nos encuadramos en la necesidad de establecer un trabajo de campo que será luego articulado con el pensamiento reflexivo propuesto a través de la bibliografía sugerida.

El segundo eje es la producción de un **pensamiento crítico investigativo** sobre los audiovisuales. Considerando que la investigación no puede desligarse de las dimensiones del afecto, proponemos que los estudiantes dialoguen con aquellos audiovisuales que veían en sus infancias con el fin de poner en diálogo las dos voces: la del niño/ niña y la de los actuales diseñadores. Metodológicamente presentamos herramientas de análisis audiovisuales tomando los aportes de la semiótica pragmática.

El tercer eje consiste en la **realización de un proyecto audiovisual con perspectiva transmedia destinado a la niñez y juventud.** Se incentiva el riesgo creativo tanto a nivel formal como a nivel de contenidos. Se pondera el trabajo en el set, como un eslabón significativo del proceso de aprendizaje. Esto se materializa en el hecho de que los desarrollos de proyectos son acompañados y tutorados por el equipo docente in situ, lo que permite ver el progreso de las propuestas, observar las dinámicas de grupo e intervenir cuando los grupos lo requieran. A su vez, se estimula a que cada proyecto considere la necesidad de pensar los espacios de distribución posibles de la propuesta, con el fin de que el estudiante termine la cursada con un proyecto factible de ser presentado en el mercado audiovisual.

En función de lo expuesto, los propósitos de la cátedra son:

- Generar un espacio en el cual se fomente la creatividad, la reflexión y el espíritu crítico en el campo audiovisual para la niñez y juventud, y que propicie el desarrollo de proyectos audiovisuales, plurales, heterogéneos, que dinamicen el diálogo cultural entre lo local y lo global.
- Propiciar la incorporación y articulación de los recursos técnicos, formales, discursivos, expresivos y tecnológicos en el desarrollo de contenido audiovisual para la niñez y juventud.



- Brindar herramientas teórico-prácticas que permitan un desarrollo crítico de la práctica profesional en la competencia audiovisual en función del contexto sociocultural y de las especificidades de estas audiencias.
- Profundizar en los conocimientos ya adquiridos de la práctica audiovisual para articularlos en función del diseño de contenidos audiovisuales para la niñez y la adolescencia, considerando la necesidad actual de pensar la producción audiovisual desde las dinámicas de los contenidos transmedia.

En el enfoque valorativo de la propuesta de cátedra pensamos a la niñez y juventud en el marco estético – ético de la subjetividad de la cultura de la infancia, y no como sujetos consumidores. Nuestra propuesta se enfoca en tres ejes que se elaboran a través del trabajo sin prisa ni pausa desde el primer día al último día del cuatrimestre.

La praxis requiere de una mirada crítica, compleja y comprometida, de las prácticas sociales ya adquiridas y por adquirir; en este sentido, la materia se articula sobre la base de tres trabajos prácticos pensados en forma tal que teoría y práctica se entretajan de manera sólida y orgánica, permitiendo desarrollar tres niveles de abordaje de complejidad creciente.

- Observar y Pensar con respeto a la/s subjetividad/es infancia/s.
- Reflexionar y Deconstruir los productos audiovisuales de nuestras infancias.
- Construir proyectos audiovisuales creativos, inteligentes, con responsabilidad y afectos.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

- La dinámica de la materia es la de aula taller por lo cual las nociones teóricas serán articuladas a través de tres trabajos prácticos como se ha desarrollado durante la fundamentación del programa. Los cuales deberán aprobarse con una nota mayor a 4 (cuatro). Habrá una instancia de recuperatorio donde los estudiantes podrán recuperar alguno de los 3 trabajos en el caso de que fuera necesario.
- Régimen de cursado con promoción directa

BIBLIOGRAFÍA



UNIDAD I:

- Aberastury, A. (1968) El niño y sus juegos. Buenos Aires, Paidós (p. 7-86).
- Agamben, G. (2014) ¿Qué es un dispositivo? Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Aries, P. (1992) “Prólogo a la nueva edición francesa” y “El descubrimiento de la infancia” en El niño y la vida familiar en el antiguo régimen. Madrid, Ed. Taurus.
- Richmond, P. G. (1993) Introducción a Jean Piaget. Madrid, Ed. Fundamentos.
- Carli, S. (2012) “Introducción” y “La invención de la infancia moderna. Domingo Faustino Sarmiento y la escuela pública” en Niñez, pedagogía y política. Buenos Aires, Miño y Dávila Editores.

FILMOGRAFÍA:

- Las aventuras de Higitus (Manuel García Ferré - 1967-1974)
- Razón y Emoción (Bill Roberts - 1943)

UNIDAD II:

- Bettelheim, B. (2011) Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Buenos Aires, Paidós (p. 9-41).
- Giroux, H. (2003) La cultura infantil y las películas de dibujos animados de Disney.

FILMOGRAFÍA:

- Aladdín (John Musker y Ron Clements - 1992)
- Alike (Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez - 2015)
- Blancanieves y los siete enanitos (David Hand - 1937)
- El asombroso mundo de Zamba (Sebastián Mignona - 2010-2013 - Pakapaka)
- La bella durmiente por la abuelita O’Grimm (Nicky Phelan - 2008)
- La Cenicienta (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Lusk - 1950)



- La Sirenita (John Musker y Ron Clements - 1989)
- Le retour (Natalia Chernysheva - 2014)

UNIDAD III .BIBLIOGRAFIA PARA TRABAJOS PRÁCTICOS:

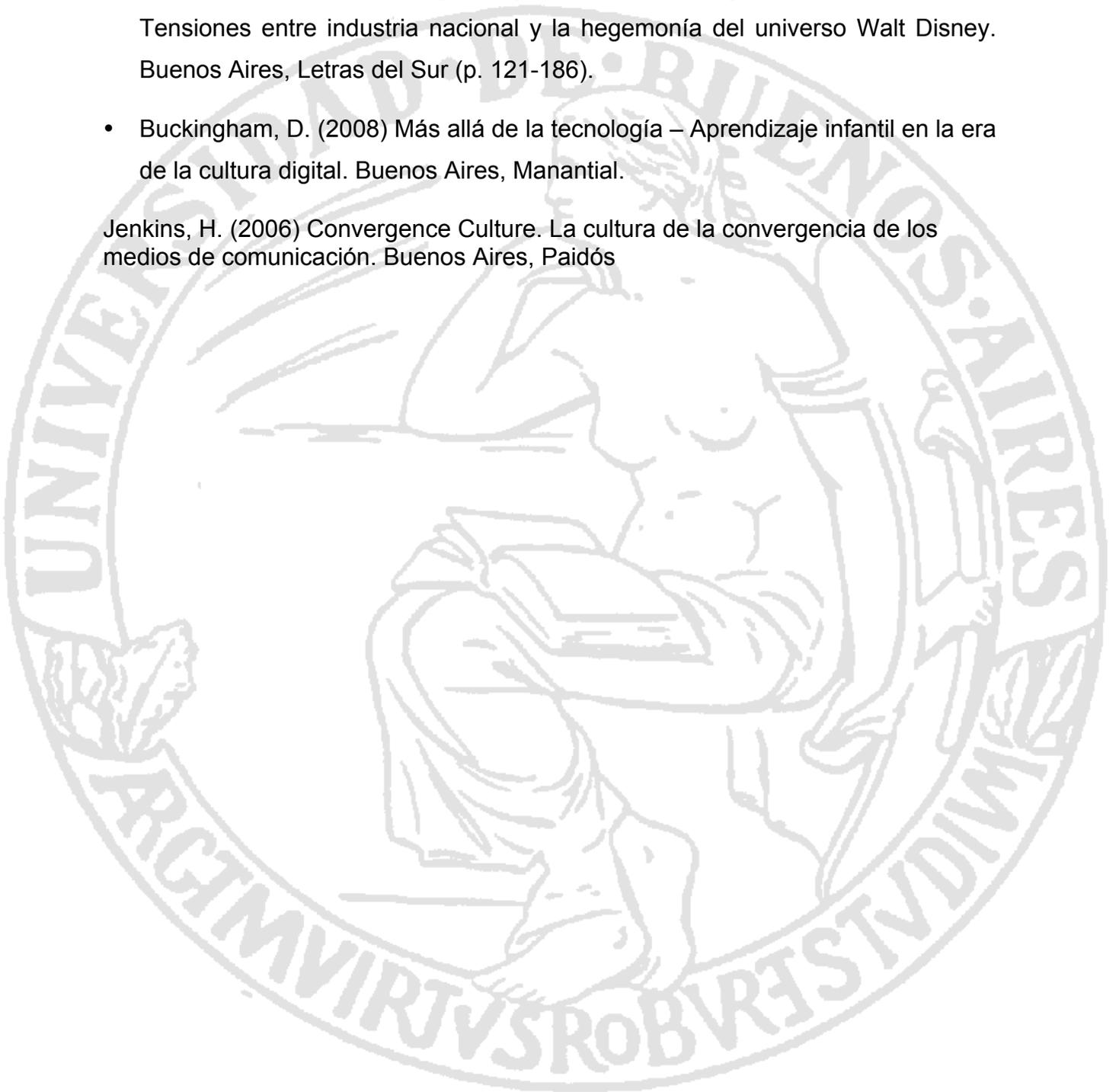
- Carli, S. La cuestión de la infancia. Buenos Aires, Paidós (p. 19-53).
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004) Pedagogía del aburrido. Buenos Aires, Paidós.
- Deleuze, G. (1984) "Montaje" en La imagen movimiento. Buenos Aires, Paidós (p. 51-66).
- Devos, F. Infancia, cultura y comunicación. Madrid, Fundación Autor.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1972) Para leer al Pato Donald. Buenos Aires, SXXI (p. 9-52).
- Dotro, V. (2018) Contenidos Audiovisuales para la infancia. El desafío de la calidad. www.vocesenelfenix.com.
- Fonte, J. y Mataix, O. (2000) Walt Disney, el universo animado de los largometrajes (1937-1967). Barcelona, T&B Editores.
- Fuenzalida, V. (2008) Cambios en la relación de los Niños con la Televisión. Revista Comunicar N° 30, Vol. XV, Andalucía, Audiencias y pantallas en América.
- Gubern, R. (1975) "Teoría del melodrama" en Mensajes icónicos en la cultura de masas. Madrid, Lumen.
- Martel, F. Cultura Mainstream - Cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid, Ed. Taurus (p. 57-101).
- Rincón, O. Narrativas mediáticas. Madrid, Gedisa.
- Scolari, C. (2013) "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas" en Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Barcelona, Universitat Ramon Llull.



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Accorinti, T. (2019) Star System y Animación en Argentina en los años 70. Tensiones entre industria nacional y la hegemonía del universo Walt Disney. Buenos Aires, Letras del Sur (p. 121-186).
- Buckingham, D. (2008) Más allá de la tecnología – Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires, Manantial.

Jenkins, H. (2006) Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Buenos Aires, Paidós





UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

