

CATEDRA CAMPOS-TRILNICK

Programa académico asignatura Proyecto Audiovisual 1, 2, 3 y 4, año 2018

OBJETIVOS GENERALES:

- Desarrollar en el estudiante un pensamiento crítico e independiente con respecto a la lectura, interpretación, análisis y producción de discursos comunicacionales en el territorio específico del diseño de dispositivos o aparatos cuya materia sean las imágenes y sonidos, así como en el control de eventos que medien comunicación, arte y entretenimiento. La Cátedra despliega una producción teórica propia y sinérgica con el estudiantado en un recorrido investigativo a través de sus múltiples expresiones técnicas, narrativas, estéticas e ideológicas.
- Capacitar al estudiante para que pueda manejar con fluidez los elementos que hacen al diseño, proyecto y producción de productos y sistemas visuales, audiovisuales y control de eventos comunicacionales.
- Capacitar al estudiante para que desde la práctica proyectual, pueda interactuar con los conocimientos teóricos y tecnológicos recibidos en el resto de las materias de la currícula.
- Formar profesionales en el campo del diseño visual y audiovisual que entiendan los actuales procesos de transformación social, cultural y tecnológico y, en este contexto, el rol social y cultural del diseñador audiovisual.
- Comprender el rol del Diseñador de Imagen y Sonido en un contexto caracterizado por la utilización de la imagen, sonido y texto en un universo objetual de pantallas y aparatos de recuperación de información en la mayoría de las actividades humanas.
- Formar al estudiante en la práctica de observación crítica y científica, estudio e incorporación del desarrollo de las tecnologías existentes y emergentes vinculadas al diseño de imagen y sonido, tanto en lo relativo a sus aspectos tecnológicos, de lenguaje, estéticos e ideológicos.

PROYECTOS

De acuerdo a los objetivos, contenidos y metodología de cada nivel se realizarán distintos Proyectos y se investigará sobre los siguientes sistemas de representación visual y audiovisual:

- El diseño como productor de sentido. Ejercicios de reflexión proyectual.
- Imagen única e imagen múltiple. Fotografía fija, secuencial y video.
- Imagen expandida. Cine y video documental. Dramaturgia y ficción. Cine experimental y video arte. Animación analógica y digital. Control de pantalla y de eventos comunicacionales que se valen de la imagen y el sonido como materia.
- Diseño de sistemas de producción y de exhibición. Sistemas de almacenamiento y dispositivos de recuperación de imágenes y sonidos. Instalaciones audiovisuales en el espacio privado, público y en aparatos de consumo individual de imágenes y sonidos . Interacción entre DIS y otras disciplinas proyectuales.
- Medios digitales, hipermedios e instalaciones inmersivas e interactivas.

METODOLOGÍA GENERAL

La sociedad en general y las disciplinas audiovisuales en particular, están inmersas en una etapa de veloz transformación social y tecnológica. El trabajo del Taller está centrado en crear un ámbito de transferencia horizontal de conocimientos, de experiencias y de reflexión sobre diseño y medios audiovisuales; en incentivar la investigación y el desarrollo de las capacidades de visión crítica de los estudiantes y potenciar su capacidad de producir marcos teóricos dinámicos.

Como complemento a la producción de los diferentes proyectos se revisará una parte significativa de la multiplicidad de tipologías lingüísticas, comunicacionales y estéticas que conviven en el campo del diseño audiovisual.

En este sentido pensamos que hoy es imposible, en la era de los aparatos, articular el diseño de imagen y sonido desde un solo soporte tecnológico o desde un único punto de vista conceptual y proyectual, debiéndose entenderlo como un concepto integral y en permanente reinterpretación.

En general se trabajará complementando la transferencia de conocimientos teóricos y técnicos con la práctica de ejercicios de diseño y producción, que capacitarán al estudiante para cursar el nivel posterior de taller y, al finalizar la carrera, insertarse en el campo del diseño y la producción de proyectos visuales, audiovisuales, de recuperación de la información y de control de eventos.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

De acuerdo a los objetivos y contenidos, generales y particulares de cada nivel, se realizarán una serie de ejercicios y de proyectos de diseño visual, audiovisual y mediales.

Al finalizar cada cuatrimestre se entregará un proyecto.

Es obligatoria la entrega de todos los ejercicios y proyectos audiovisuales y reflexivos, así como la asistencia a las pre-entregas y entregas para defender el trabajo y al 75% de asistencia a las clases.

La calificación final surge del promedio de todas estas evaluaciones.

Los criterios de evaluación que se establecen son:

- Aplicación de los recursos técnicos y expresivos de los medios audiovisuales en función de un mensaje o discurso determinado. La pertinencia del diseño.
- Cumplimiento de roles específicos en el diseño de producción grupal y/o comunitaria.
- Concreción de objetivos específicos por proyecto.
- Capacidad analítica para el uso del repertorio de nociones presentes en las clases teóricas, las correcciones y la bibliografía.
- Descripción de los objetivos a estudiar.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTICULADA POR NIVEL

PAV1 – TALLER DE PROYECTO AUDIOVISUAL 1

Prof Adjunto: Gabriel RUD

JTP: Juan Emilio ODRIOZOLA

Docentes: Jimena CANTERO, Tatiana CUOCCO, Leandro AGUADO

Objetivos generales

- Introducir el concepto de diseño y de proyecto audiovisual como una situación de convergencia, complejidad y síntesis.
- Desplegar, en esta instancia iniciática de la carrera, el universo completa de dispositivos competentes a un/a diseñador/a de imagen y sonido: fotografía, videojuegos, cine, cortometraje, modelos de representación institucional, prácticas documentales y ficcionales, video, interactividad, monocal, multicanal, multipantalla, contenido en vivo, instalación, web, maquinas cinéticas, escultura sonora, realidad virtual-aumentada, video inmersivo en 360°, publicidad, luminotecnia, VJ, animación.
- Promover la mirada crítica e indagadora, la experimentación, las prácticas y emprendimientos empíricos y la certidumbre de teorías consolidadas, la incertidumbre en el cambio constante de la disciplina, las metodologías, la investigación, la responsabilidad social, la ética, el compromiso con la carrera, el campo profesional, el rol de la facultad y la injerencia sobre el país que habitan.
- Colaborar en la formación de agentes de transformación del campo profesional, capacitados para ocupar los roles específicos de la industria y el arte contemporáneos, con visión y entendimiento profundo del cambio como disciplina.

Contenidos generales

Fundamentos y teoría del Diseño. Sintaxis y prácticas proyectuales audiovisuales. Introducción al diseño comunicacional y al diseño de productos visuales y audiovisuales. Introducción a las tareas de transposición y adaptación de ideas y conceptos abstractos a mensajes visuales y audiovisuales. Percepción audiovisual y musical. Imagen, cultura, percepción y significación. Imagen y reproducción técnica. Diseño de producción según los diversos medios y tipos de productos.

- Composición y lenguaje de la imagen.
- Estudio de técnicas proyectuales de diseño visual, sonoro y audiovisual.
- Aplicación de las técnicas conceptuales y tecnológicas que dan forma y contenido al mensaje audiovisual.
- Plantear la relación que las imágenes establecen con el mundo real, como lo representan y cómo interactúan con la sociedad.
- Entender los mecanismos de enunciación visual.
- Reconocer en el desarrollo de proyectos una relación que involucra al diseñador y sus destinatarios.

- Comprender el mecanismo de dar forma y contenido a la expresión visual y audiovisual contemporánea y a sus aplicaciones en programas de inclusión social.

Metodología

Se realizan cinco proyectos articulados con clases teóricas relacionadas al tema y la praxis.

Comisiones

- Las comisiones no son estrictas, ante algún requerimiento justificado pueden migrar los estudiantes.
- Hay clases especiales de cambio de profesores de comisiones para incorporar otra mirada.
- Los trabajos grupales pueden variar en cantidad de integrantes, pueden hacerlo de manera individual mientras haya un pedido acompañado con justificación aceptable.
- Entender el diseño como una disciplina en la cual no solo se valora el resultado final en sí mismo, sino que cobra sentido en los procesos y los recorridos. La bitácora del estudiante constituye un testigo de su proceso creativo.

Bibliografía obligatoria

- Maldonado, Tomás. Lo real y lo virtual. Ed. Gedisa. Buenos Aires, 1988.

Bibliografía de consulta

- Aumont, Jacques. MARIE, Michel. Análisis del film. Ed. Paidós. 1988.
- Barthes, Roland. El Mensaje fotográfico. Ed. Paidós. Barcelona, 1995.
- Benjamin, Walter. Discursos interrumpidos. Ed. Taurus, 1989.
- Burch, Noël. El tragaluz del infinito. Ed. Cátedra. Madrid. 1987
- Freund, Giselle, La fotografía como documento social. Ed. G. Gilli. Barcelona, 1974.
- Giannetti, Claudia, Muntadas, Antoni y otros autores. Arte en la era electrónica. Ed. ACC L'Angelot y Goethe-Institut. Barcelona, 1997
- Godard, Jean-Luc. Historia(s) del cine. Ed. Caja Negra. Buenos Aires, 2007
- Le Parc, Julio. Le Parc Lumiere. Ed. Daros. Zurich, 2005
- Sontag, Susan. Sobre la fotografía. Ed. Edhesa. Buenos Aires, 1996.
- Talens, Jenaro. Escritura y Simulacro. Colección Eutopías. Universitat de Valencia, 1992.
- Virilio, Paul. La máquina de visión. Ed. Cátedra. Madrid, 1989.

PAV2 – TALLER DE PROYECTO AUDIOVISUAL 2

Prof Adjunto: Gabriel VALANSI

JTP: Juan Ignacio ACEVEDO

Docentes: Santiago NUÑEZ VILLAMIL – Andrés GATTO – Bruno GRUPALLI – Pavel TAVARES

Lo real no requiere verosímil. Lo real organizado en un dispositivo lo hace operar como productor de sentido.

Objetivos generales:

- Introducir al estudiante en el proceso de diseño, producción de FORMATOS DOCUMENTALES
- Reflexionar, desde el universo audiovisual, sobre la realidad social que vive la Argentina en el contexto de un mundo atravesado por las pautas del mercado como valores dominantes.
- Observar la propia realidad desde parámetros de investigación con el fin de narrarla audiovisual y estéticamente.
- En un universo de 30000 años de producción de imágenes y sonidos, pensar la organización lineal o no lineal de recuperación de las mismas es un objetivo primordial en el diseño comunicacional – documental.

Objetivos operacionales:

- Identificar las diferentes corrientes estéticas y conceptuales del género documental y de la información transferida por medios audiovisuales en general.
- Abordar la problemática específica concerniente al campo del diseño sonoro.
- Conocer y ejercitar la dinámica de un equipo de diseño y producción audiovisual, delimitando responsabilidades de roles específicos en función de un objetivo grupal.
- Proyectar, investigar, diseñar, guionar y producir piezas documentales en diversos formatos de producción y múltiples dispositivos de distribución y guarda.

Implementación:

La cátedra ejecuta los objetivos anteriormente formulados a través de la realización de proyectos en función de los cuales serán diseñados los contenidos teóricos de la especificidad en el marco de la visión de la materia “lo real” para constituirlo – en la mirada y pensamiento del estudiante – realizador – en material de estudio y elemento metafórico de su pensamiento para desplegar en el tiempo de la cursada diversas materialidades proyectuales. Para eso la Cátedra provee ad hoc determinados textos de lectura que conforman la bibliografía específica de los proyectos a desarrollar en el año. Toda entrega de los Proyectos se acompaña con una bitácora individual en formato blog donde se describe el proceso y se conceptualiza la propuesta de diseño.

PROYECTOS

Descripción:

Realización de piezas de género documental en al menos dos formulaciones de distribución y aparatos de recuperación y almacenaje.

Objetivos:

- Desarrollar las capacidades técnico-expresivas según las características individuales del estudiante insertadas en un colectivo sinérgico, tanto en las tareas de conceptualización de objetivos, diseño de obra o producto, así como en la estrategia y táctica de producción y la definición de espectador o usuario.

- Comprender los pasos del proceso de proyecto, investigación, guión y producción y realización de trabajos documentales monocanales, expandidos, web o aplicaciones participativas.
- Conocer las principales corrientes históricas y actuales en el campo del Documental y abordar la problemática de la interacción entre lo estético y lo ideológico en el documental.
- Reflexionar acerca de la relación entre diseñador y usuario en el contexto social y cultural contemporáneo.

Contenidos teóricos:

Conceptos generales de:

- Etapas de la creación de un documental: Diseño, investigación, proyecto, guión, pre producción, producción, grabación o rodaje, post producción y distribución.
- El cine y el video documental. Documental de autor, de sistema industrial y aplicaciones institucionales, científicas, educativas y publicitarias.
- Distintas corrientes del documentalismo en la actualidad y, en particular en América Latina.
- El documental híbrido. Neorrealismo, docudrama y documental experimental.
- Las formas documentales expandidas y desplegadas en diversos formatos y aparatos.
- Las aplicaciones participativas: en red, en circuito, en modalidades públicas de carácter monumental.
- La intervención digital de “lo real” y la constitución de nuevos paradigmas de verosimilitud.
- Retórica de la imagen documental.
- La banda sonora documental: Relaciones verticales y horizontales entre banda e imagen y banda de sonido en la cadena audiovisual. Descripción y análisis de las distintas etapas de producción de una banda de sonido.

Actividades:

- Diseño, investigación, proyecto, pre producción y realización de piezas documentales de formatos y duraciones pertinentes a las temáticas, públicos y aparatos.
- Exhibición y análisis crítico de los trabajos producidos.
- Clases teóricas. Proyección y análisis de formatos documentales históricos, contemporáneos y de vanguardia.
- Las escuelas documentales foto cinematográficas: videograficas, y performanticas.
- Lectura, análisis y debate de textos relacionados con el tema.
- Encuentros con documentalistas y video artistas.

Condiciones de entrega:

- Entrega para la distribución acorde a la propuesta de la pieza.
- Carpeta con proyecto, guión, story board, ficha técnica, e informe por roles.
- Diseño y producción de títulos, etiquetas y carátula.
- Blog con la bitácora actualizada.

Bibliografía obligatoria

- Atlas Mnemosyne. Aby Warburg. Editorial Akal. 2010.
- El vértigo de las Listas. Humberto Eco. Editorial Lumen. 2008.
- Nichols, Bill. La representación de la realidad.
- Cap. 1. El dominio del documental. Cap. 2. Modalidades Documentales de representación. Ed. Paidós. Barcelona, 1997
- Weinrichter, Antonio. Desvíos de lo real, el cine de no ficción.
- Cap.11 Del documental poético al experimental. Cap. 12 La reinención del documental. Ed. T&B. Madrid, 2005

PAV3 – TALLER DE PROYECTO AUDIOVISUAL 3

Prof. Carlos Trilnick; Prof. Luis Campos; Prof. Gabriel Valansi; Prof. Gabriel Rud; Prof. Damián Zantleifer.

Profesor a cargo: Juan Ignacio Acevedo

Objetivos:

Comprender los pasos del proceso de proyecto, diseño, guión, pre producción, realización y distribución de piezas ficcionales: video arte, video danza, video poesía, performance interactiva, relatos inmersivos, aparatos de sentido y control de eventos y desarrollo del relato. .

Aplicar al proyecto y al diseño los conocimientos sobre las corrientes históricas y contemporáneas más importantes en el campo de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica y de los juegos de pantalla.

Conocer y comprender el concepto de “arte de los medios”, aplicado para señalar el universo audiovisual en su totalidad.

- El estudiante debe estar en condiciones de proyectar y diseñar piezas audiovisuales de duración pertinente al dispositivo de recuperación de información para el cual fue diseñado. La cátedra se refiere al amplio universo de piezas ficcionales de micro relato, de ficciones que requieren un desarrollo teórico práctico por parte del estudiante para producir un verosímil producto de la sinergia relato- aparato.
- Abordar las distintas modalidades narrativas que caracterizan la obra de los realizadores audiovisuales más destacados del campo de la ficción en sus distintos géneros, del cine experimental, el video arte y la video danza, los entornos inmersivos y de expansión de lo real.
- Lo real como productor de sentido ficcional al constituir relato susceptible a paradigmas de verosimilitud pertinentes a los distintos modelos de distribución y consumo de ficción.

Descripción:

Realización de piezas audiovisuales, interactivas, inmersivas, multipantalla y multicanal de tipo ficcional.

Contenidos teóricos:

Rasgos y estructuras característicos de la ficción cinematográfica, televisiva, del video arte, la instalación audiovisual y aplicaciones para diversos aparatos de expectación de productos ficcionales o realidades virtuales.

Los géneros ficcionales: modelos narrativos y no narrativos y estructura dramática propios de cada género y soporte.

Distintas instancias para transformar un proyecto en una pieza audiovisual.

Actividades:

Determinación del tema, proyecto, investigación, diseño y escritura del guión, pre producción y realización de una pieza audiovisual de duración acorde al dispositivo de distribución y recuperación. Elaboración teórica de género propuesto y formato e producción a elección de acuerdo al tema tratado.

Correcciones y pre-entregas por proyecto y grupales

Exhibición y análisis crítico colectivo de las piezas audiovisuales producidas por los estudiantes.

Clases teóricas. Proyección y análisis de fragmentos u obras completas de los realizadores estudiados.

Encuentros con artistas y profesionales acordes a las temáticas planteadas.

Condiciones de entrega:

De acuerdo al soporte de distribución propuesto por el estudiante.

Carpeta con proyecto, guión, story board, ficha técnica, presupuesto e informe por roles.

Blog con la bitácora actualizada.

Bibliografía obligatoria

- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción.
- Cap. 9 La narración clásica. Cap. 10 La narración de arte y ensayo. Ed. Paidós. Barcelona, 1996
- Zunzunegi, Santos. La mirada cercana. Cap. 3. Tamaños, distancias, posiciones. Ed. Paidós. Barcelona, 1996

Bibliografía de consulta:

- Augé, Marc. Los no lugares – Espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa, 1994.
- Baigorri, Laura. Video en Latinoamérica, una historia crítica. Ed. Brumaria. Madrid, 2008
- Barbero, Jesús Martín y otros autores. Tecnocultura y comunicación. Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Bogotá, 2004
- Barnouw, Erik. El documental. Ed. Gedisa. Barcelona, 1996
- Barthes, Roland. Lo Obvio y lo obtuso. Ed. Paidós. Barcelona. 1986.
- Bordwell, PAVid. La narración en el cine de ficción. Ed. Paidós. Barcelona, 1996
- Company, J. M. y otros autores. Los años que conmovieron al Cinema, Las rupturas de los 60. Filmoteca Valenciana. Valencia, 1988
- Comolli, Jean-Louis. Ver y Poder. La inocencia perdida: cine, television, ficción, documental. Ed. Nueva Librería, Buenos Aires, 2007
- Chion, Michel. El cine y sus oficios. Ed. Cátedra, Madrid, 1989
- Darley, Andrew. Cultura visual digital. Ed. Paidós. Barcelona, 2002
- Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. Valencia, Pre-textos, 2000.

- Glusberg, Jorge. El arte de la performance. Ed. Gaglianone. Buenos Aires, 1986
- Foucault, Michel. El discurso del poder. Ed. Siglo XIX, México. 1985
- García Canclini, Néstor. Culturas híbridas. Ed. Grijalbo, México, 1989
- Goldfard, Brian. Visual Pedagogy. Duke University Press. 2002
- Halperin, Jorge. La entrevista periodística. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1995
- La Ferla, Jorge. Historia crítica del video argentino. MALBA, Fundación Telefónica. Buenos Aires, 2008
- Ledo, Margarita. Del cine ojo a Dogma 95. Ed. Paidós. Barcelona 2004
- Nichols, Bill. La representación de la realidad. Ed. Paidós. Barcelona, 1997
- Machado, Arlindo. El paisaje mediático. Libros del Rojas. Buenos Aires, 2000
- McLuhan, Marchal. La comprensión de los medios. Ed. Paidós, BA, 1990
- Sartor, Giovanni. Homo Videns, La sociedad teledirigida. Ed. Taurus, España 1998.
- Rincón, Omar. Narrativas mediáticas. Ed. Gedisa. Barcelona, 2006
- Romaguera I Ramio, Joaquim. Textos y manifiestos del cine. Ed. Cátedra. Madrid, 1989
- Vilches, Lorenzo. manipulación de la información televisiva. Ed. Paidós. Barcelona, 1989
- Weinrichter, Antonio. Desvíos de lo real, el cine de no ficción Ed. T&B. Madrid, 2005

PAV4 – TALLER DE DISEÑO AUDIOVISUAL 4

Prof Adjunto: Damián ZANTLEIFER

JTP: Mariano RAMIS

Docente: Mariana GRASSO – Lu MALAVOLTA

Objetivos Generales

En el modelo de construcción de la cultura del siglo XXI los textos visuales y audiovisuales han pasado de ser “portadores” a ser “actuales y actores”, generando, en el espacio virtual que comparten con los medios de producción económica, una nueva realidad de fuerza y valor que ya se han incorporado a la práctica social con gravitación y significados propios.

El Taller PAV IV articula el conocimiento del estudiante sobre las herramientas y códigos de estas tendencias con la elaboración de proyectos, diseños y producciones visuales y audiovisuales.

Incorpora a las practicas audiovisuales ya recorridas en PAV I, PAV II Y PAVIII el diseño multi e hipermediatico como sistema de expresión del Diseñador de Imagen y Sonido.

El estudiante de PAV IV procesara una experiencia socio-profesional completa de acuerdo a la implementación de los saberes adquiridos durante la currícula general. La labor anual se inscribe entonces como una práctica completa regida por las reglas que luego se reproducirán en la tarea del futuro graduado.

La tarea del taller del último ciclo se plantea también como generador de propuestas alternativas a la producción audiovisual industrial, más acordes con la realidad del estudiante de la Universidad de Buenos Aires.

Objetivos:

- Plantear la tarea audiovisual como un trabajo colectivo basado en la investigación multicultural, multidisciplinar y pluritecnológica.
- Realizar proyectos que funcionen como obra y producto para incorporar al portfolio del estudiante en forma de piezas visuales y audiovisuales de difusión generalizada.
- Producir desde el desarrollo de los objetivos proyectuales una retroalimentación hacia la reflexión teórica de los conceptos que surjan de cada proceso de diseño.
- Incorporar el concepto de diseño del espacio audiovisual.
- Evidenciar las relaciones existentes, en el marco de distintas problemáticas contemporáneas, entre globalización cultural y el desarrollo de identidades culturales.
- Fortalecer la inquietud individual del estudiante como artista o articulador del discurso audiovisual, y a la vez, su función como miembro de un equipo de proyecto, diseño y producción de piezas audiovisuales.

Implementación:

Para desarrollar cada propuesta de diseño anual, los estudiantes deben proponer si lo harán de forma individual o colectiva y elegir entre alguno de los siguientes soportes y sistemas:

- Diseño, proyecto y realización de un film de corto, medio o largometraje de ficción, documental, docudrama o experimental. El proyecto contempla almacenaje, recupero y distribución.
- Diseño y realización de una pieza de arte Instalación.
- Diseño y producción de un video arte, de animación o video danza.
- Diseño y producción de una pieza de multi o hipermedia.

Toda entrega de Proyectos se acompaña con una bitácora individual en formato blog donde se describe el proceso y se conceptualiza la propuesta de diseño.

El trabajo es anual, planteándose la entrega de diseño, proyecto, guión, presupuesto y plan de producción al cierre del primer cuatrimestre, y la entrega del story board y del trabajo terminado en video formato profesional como proyecto final.

Para los trabajos que operan desde sistemas de multi o hiper media, instalativos o nuevos formatos se exigen el proyecto, el análisis de su viabilidad, el diseño y una simulación en dos y tres dimensiones. La modalidad de taller horizontal simplifica la ejecución de este tipo de propuestas por la diversidad de expertises que coexisten en el taller.

Objetivos:

Desarrollar un modelo productivo propio e independiente en la realización de piezas de corto, medio y largometraje; aparatos de expansión, mapping, sensado e inmersión, así como el desarrollo de aplicaciones para diversos aparatos.

Reflexionar acerca de la tarea del Diseñador de Imagen y Sonido dentro de la estructura productiva de los medios cinematográficos y televisivos y de la industria mediática en general.

Introducir al estudiante en el conocimiento y en el diseño de medios interactivos, inmersivos, de control de eventos y multi mediáticos.

Reflexionar acerca de la tarea del diseñador audiovisual en el medio digital.

Analizar la situación actual en los medios de producción industriales de piezas audiovisuales de ficción mediante intérpretes reales o animados.

Aplicar los conocimientos adquiridos en PAVI, PAV II y PAVIII

Contenidos teóricos:

Características de la industria audiovisual actual. Formas de producción y distribución. Modelos industriales, de autor e independientes.

Análisis de elementos estéticos y expresivos característicos de cada formato.

Crisis y creación de paradigmas.

Estética de los nuevos medios.

El arte cinematográfico, videográfico y de animación digital.

Características de los medios interactivos. Formas de producción y distribución.

Animación y arte electrónico.

Características técnicas y utilidades de cada uno de los elementos del mundo digital / virtual.

Estructura de producción de largometraje.

Arte instalación, inmersión, expansión y mapping. Nuevas tendencias en la comunicación y en el arte.

Modelos de producción para piezas cinematográficas, videográficas, televisivas, digitales, instalarias e hipermediáticas.

Actividades:

Diseño, proyecto, producción y realización de una obra audiovisual de autor en los géneros film ficcional de corto, medio y largo metraje, de video arte o video danza, de animación o de multi – hipermedia.

Exposición y análisis crítico colectivo de las diferentes etapas de diseño y producción.

Clases teóricas.

Difusión y exhibición pública de las piezas producidas.

Evaluación grupal de la experiencia.

Entregas por cuatrimestre:

Primer cuatrimestre: Reel de bienvenida: Presentación del porfolio de todos y cada uno de los estudiantes

Statement, memoria descriptiva, estructura, guión y plan de producción.

Avances en la producción del trabajo a modo de reel de cierre del cuatrimestre.

Segundo cuatrimestre:

Proyecto realizado.

Condiciones de entrega:

- En el formato de distribución y recuperación planteado en el proyecto.
- Blog con la bitácora actualizada.
- Carpeta incluyendo memoria descriptiva del proyecto, Statement o síntesis argumental, ficha técnica, guión,

- Exhibición Pública de las obras.

Bibliografía obligatoria:

- Deleuze, Giles. La Imagen Tiempo. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005.
- Deleuze, Giles. La Imagen Movimiento. Ed. Paidós, Buenos Aires 2005.
- Roland Barthes, "La Cámara Lúcida. Ed. Paidós Comunicación, Barcelona, 1990. Caps. 4, 10 y 11.
- Foucault, M., Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Ed. Planeta, Buenos Aires, 1988. Capítulos: Prefacio, Cap I y Cap III
- Deleuze, Giles. Logica del sentido. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2005. Capítulos: Quinta Serie: del sentido, Sexta Serie: sobre la serialización y Octava Serie: de la estructura.
- La Ferla, Jorge (Compilador), "Del videoarte al multimedia". Libros del Rojas, Buenos Aires, 1997.

Bibliografía de consulta:

- Badiou, Alain. El Ser y el Acontecimiento. Ed. Bordes Manantial, Buenos Aires 2003.
- Bellour, Raymond. Entre- imágenes. Ed. Colihue. Buenos Aires, 2008
- Cartwright, Lisa y Sturken, Marita. Practices of looking. Oxford University Press. 2001
- Diederichsen, Diedrich. Personas en loop. Ed. Interzona, Buenos Aires 2005.
- González Requena, Jesús. El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- Guber, Román, Mercader A., Fargier J.P., Bellour R., Youngblood G. Telos, Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. FUNDESCO. Madrid, 1987
- Hanhardt, John. Video Culture, a critical investigation. Visual Studies Workshop Press, New York, 1990
- Huffman, Kathy Rae y Mignot, Dorine. The Arts for Television. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles y Stedelijk Museum, Amsterdam. 1987
- La Ferla, Jorge. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas. Ed. MEACVAD 08, Buenos Aires, 2008
- Manovich, Lev. Software takes command. Center for Research in Computing and the Arts (CRCA), University of California San Diego (UCSD), 2009
- Martín-Barbero, Jesús. De los medios de mediaciones. Ed. G. Gili. Barcelona, 1987
- Negroponte, Nicholas. Ser digital. Ed. Atlántida. Buenos Aires, 1995
- Palacio, Manuel y Zunzunegui, Santos. Historia general del Cine. Volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Ed. Cátedra. Madrid, 1995
- Papert, Seymour. La familia conectada, padres, hijos y computadoras. Ed. Emecé. Buenos Aires, 1997
- Perry, Lynellen D.S.; Smith, Christopher M. y Yang, Steven. Una investigación sobre Interfaces Actuales de Realidad Virtual, Ed. ACM Inc., USA, 2001
- Rheingold, Howard. Multitudes inteligentes, Gedisa, Barcelona, 1996.

- Stooss, Toni y Kellein, Thomas. Nam June Paik: Video Time – Video Space. Harry N. Abrams Publishers, 1991
- Tisselli, Eugenio. Interactividad e Interfases Físicas. Ed. Mecad/ UNESCO, España, 2004
- Virilio, Paul. El arte del motor. Ed. Manantial. Buenos Aires, 1996
- VV.AA. Arte en la era electrónica. Goethe-Institut, Barcelona, 1997
- Youngblood, Gene. Expanded Cinema. Ed. E P Dutton. New York, 1970

