



CARRERAS: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCION AUDIOVISUAL LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL			
Plan de estudios: Ord. 24/2016 CS Ord. 22/00 CS		Año Académico: 2025	
Programa de: TÉCNICAS Y SOPORTES ARTÍSTICOS		CUATRIMESTRAL	x
		ANUAL	
OPTATIVA/ELECTIVA	CARGA HORARIA TOTAL 60	CARGA HORARIA SEMANAL 4.30 2 Hs presenciales 2.30 Hs. virtuales	APROBADO POR RES. N°:
Responsable de cátedra: Prof. Titular Lic. Ana Lorena Fortes			
Equipo docente: Esp. Marisol Freitas			
Profesora invitada: Mgter. Carou, Marcela.			
CONDICIONES PARA CURSAR			
Asignaturas con cursado regular: ----		Asignaturas aprobadas: ----	
CONDICIONES PARA RENDIR O PARA CURSAR CON EVALUACIÓN CONTINUA			
Asignaturas con cursado regular: ----		Asignaturas aprobadas: ----	

1. FUNDAMENTACIÓN

La importancia de los espacios académicos para la formación audiovisual con sus distintas técnicas, soportes y expresiones vanguardísticas.

En nuestros días tenemos no sólo una proliferación vertiginosa en las producciones audiovisuales, con distintos y variados formatos, sino múltiples pantallas donde se reproducen las mismas. La sociedad entera, y en todo el mundo, está permanentemente consumiendo todo tipo de obras en distintos medios. Considero que esto demanda una forma de pensar, analizar y estudiar a las distintas técnicas y soportes audiovisuales que han ido apareciendo y evolucionando desde el S. XIX hasta nuestros días, donde siguen aconteciendo cambios.

Por otro lado, y en lo que refiere a lo académico, precisamente dentro de la *Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual* y de la *Licenciatura en Comunicación Social*, el sistema académico no sólo debe estimular la adquisición y acumulación de conocimientos teóricos sino también la capacidad del futuro graduado para desempeñarse efectivamente en la praxis.



Así esta materia se ocupa de presentar las diferentes técnicas artísticas propias de la creación audiovisual, pero no las clásicas y comerciales sino las que rompieron la estructura de representación, innovaron en su forma de contar e hicieron vanguardia, cada una en su momento.

Esto se dio en cada soporte: cuando existió el fílmico en el S. XIX, pasando por el analógico luego, hasta la actualidad con el soporte digital y la impregnación actual de la inteligencia artificial. Y con la palabra vanguardia nos referimos a, por ejemplo, la experimentación sobre el fílmico, el videoarte, el inicio del videoclip, las instalaciones, las performances, obras digitales en la Web y en los museos, entre otros ejemplos.

En esta asignatura no sólo haremos un recorrido y muestreo histórico, sino también reflexivo del *sentido* del arte y la función social de la obra, y el rol del artista en sus creaciones a partir de las transformaciones sociales, culturales, científicas, económicas, tecnológicas del lugar donde vive y o época que refleja.

Además, en el proceso educativo se harán trabajos prácticos donde se puedan plasmar los recursos vistos de cada etapa con sus soportes, y en particular hacer hincapié en la búsqueda del artista, desde un lugar de autor para que cada obra tenga un mensaje con su impronta.

Sumado a esto, también buscamos dar a conocer de esta manera las nuevas formas de comunicación, producción, circulación y equipos de trabajo que existen, y se están estableciendo en estos tiempos, donde hay radicales cambios, porque las obras artísticas están siendo pensadas y construidas con determinada tecnología. Prevalece más la intervención de una máquina, de un programa, de una aplicación, que la humana. Precisamente, en estos días, se está usando la inteligencia artificial para realizar partes o la totalidad de una obra.

2. OBJETIVOS

2.1 GENERALES

- Comprender a la imagen y su soporte a lo largo de la historia como un elemento representativo de una cultura y de una sociedad.
- Comprender la dinámica de la construcción visual y sonora de soportes pasados y emergentes.
- Reconocer el potencial de los nuevos medios y formatos que la tecnología digital y las redes ofrecen a los artistas.
- Obtener las herramientas conceptuales y prácticas para que pueda desarrollar por sí mismo proyectos audiovisuales, ya sea una obra propia como participar de un equipo interdisciplinario.

2.2 -OBJETIVOS PARTICULARES

- ✓ Comprender e identificar las distintas técnicas usadas desde el fílmico hasta las emergentes.
- ✓ Producir un recorrido analítico sobre las posibilidades expresivas del cine, video y digital.



- ✓ Complementar y ampliar el estudio la producción audiovisual con otros esquemas de representación.
- ✓ Conocer los atributos de cada soporte y sus posibilidades expresivas, estéticas, narrativas.
- ✓ Adquirir herramientas para proyectar, elaborar y realizar una obra propia.
- ✓ Analizar de forma pertinente las obras dadas y elegidas.
- ✓ Conocer y manejar el vocabulario específico.

3. CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Módulo I: Soportes y discursos

- A- Las imágenes en distintos soportes como discursos.
- B- La especificidad de la imagen fotoquímica, electrónica y digital.
- C- Historia y característica de los soportes.
- D- Noción de autor y de obra. Y el concepto de historia, relato y experimentación.

Módulo II: El fílmico

- A- Su representación argumental y las relaciones espaciales y temporales.
- B- La ruptura de los esquemas de representación.
- C- Manipulación en los soportes fotoquímicos.
- D- Lo argumental y lo documental.

Módulo III: TV y video

- A- Una nueva forma de expresión.
- B- Propuestas expresivas, plásticas, estéticas y narrativas.
- C- Lo autorreferencial desde el autorretrato.
- D- Las relaciones entre el sonido y la imagen, y la post producción.

Módulo IV: La revolución digital

- A- La obra digital y sus atributos.
- B- La relación entre el arte y la tecnología: nuevas prácticas derivadas de la tecnología y de las redes.
- C- Universo transmedia: el advenimiento de los videojuegos. Narrativa lúdica.
- D- El arte digital en vinculación con el uso de la IA (Inteligencia Artificial).

4. BIBLIOGRAFÍA

4.1 Bibliografía general obligatoria y sitios web

Baricco, Alessandro (2019). *The Game*. Bs.As. Ed. Anagrama.

Bellour, Raymond (2009). *Entre imágenes*. Ed. Colihue.

Cangi Adrián (2013). *Ver construirse el mundo, notas sobre cine experimental argentino*. Sitio web: Hambre.

Comolli, Jean Louis (2002). *Filmar para ver*. Ed. Simurg.

Comolli, Jean Louis (2016). *Cine: modo de empleo, de lo fotoquímico a lo digital*. Ed. Manantial.

Compilación (2001). *Cine, video, multimedia: la ruptura de lo audiovisual*. Libros del Rojas, Bs. As.

Elgammal, A., Liu, X., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2022). *AI Generated Art: From Neural Networks to Image Creation*. Springer.

Fischer, Hervé (2003) *El choque digital*. Ed. UNTREF.

Flusser, Vilem (2001) *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ed. Síntesis.

González, Daniel (2011) *Diseño de videojuegos*. Ed. Ra-Ma.

La Ferla, Jorge (2009) *Cine (y) digital*. Ed. Universidad Nacional de Buenos Aires.

Machado, Arlindo (2009) *El sujeto en la pantalla*. Ed. Gedisa.



Machado, Arlindo (2015) *Pre cine y post cine, en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ed. La marca.

Manovich, Lev (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. Ed. Paidós.

Mariano Sigman. Santiago Bilinkis (2023). *Artificial. La nueva inteligencia y el contorno de lo humano*.

Martel, Frederic (2010). *Cultura mainstream*. Bs.As. Ed. Taurus.

McLeod Jorge Eduardo Núñez y Selva Soledad Rivera (EDIUNC 2021). *¡Eureka! La creatividad desde el Homo Sapiens a la Inteligencia Artificial*.

Nallar, Durgan Alberto (2015). *Diseño de juegos en América Latina. Estructura Lúdica*. Ed. Gamedesignla.com.

Scolari Carlos (2012). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Ed. Deusto.

Yuval Noah Harari (2024). *Nexus. Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*.

Sitios Web

BA Film Commission <https://www.youtube.com/@BuenosAiresFilmCommission>

Hambre, espacio cine experimental <https://hambrecine.com/>

Hipermediaciones <https://hipermediaciones.com/>

Mundo diners <https://revistamundodiners.com>

Señal News <https://senalnews.com/>

Solaris, ensayos sonoros <https://www.podiumpodcast.com/podcasts/solaris-podium-os/3/capitulo-dieciseis-agujeros-negros/>

Universidad del cine <https://www.youtube.com/@universidaddelcine9403>

4.2 Bibliografía especial por unidad obligatoria

Módulo I: Soportes y discursos

Comolli Jean Louis (2002). *Filmar para ver*. Ed. Simurg. Pág. 43 a 61.

Comolli Jean Louis (2016). *Cine: modo de empleo, de lo fotoquímico a lo digital*. Ed. Manantial. Pág. 17 a 23.

Machado Arlindo (2009) *El sujeto en la pantalla*. Ed. Gedisa. Pág. 23 a 31.

Machado Arlindo (2015) *Pre cine y post cine, en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ed. La marca. Pág. 191 a 210.

Módulo II: El fílmico

Cangi Adrián (2013). *Ver construirse el mundo, notas sobre cine experimental argentino*. Sitio web: Hambre. Lectura del texto completo.

Comolli Jean Louis (2002). *Filmar para ver*. Ed. Simurg. Pág. 267 a 271.

La Ferla Jorge (2009) *Cine (y) digital*. Ed. Universidad Nacional de Buenos Aires. Pág. 56 a 60.

Flusser Vilem (2001) *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ed. Síntesis. Pág. 11 a 75.

Machado Arlindo (2009) *El sujeto en la pantalla*. Ed. Gedisa. Pág. 33 a 115.

Machado Arlindo (2015) *Pre cine y post cine, en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ed. La marca. Pág. 210 a 231.

Módulo III: TV y video

Bellour Raymond (2009). *Entre imágenes*. Ed. Colihue. Pág. 277 a 344.

Comolli Jean Louis (2016). *Cine: modo de empleo, de lo fotoquímico a lo digital*. Ed. Manantial. Pág. 24 a 32.

Compilación (2001). *Cine, video, multimedia: la ruptura de lo audiovisual*. Libros del Rojas, Bs. As.

La Ferla Jorge (2009) *Cine (y) digital*. Ed. Universidad Nacional de Buenos Aires. Pág. 56 a 60.



Machado Arlindo (2015) *Pre cine y post cine, en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ed. La marca. Pág. 233 a 242.

Martel, Frederic (2010). *Cultura mainstream*. Bs.As. Ed. Taurus. Pág. 415 a 443.

Módulo IV: La revolución digital

Baricco, Alessandro (2019). *The Game*. Bs.As. Ed. Anagrama. Pág. 42 a 61, 317 a 327.

Carlos Scolari: "Estamos formateados por la narrativa de ciencia ficción, donde la inteligencia artificial es mala" □ <https://www.lacapital.com.ar/educacion/carlos-scolari-estamos-formateados-la-narrativa-ciencia-ficcion-donde-la-inteligencia-artificial-es-mala-n10154649.html>

Carlos Scolari: "La IA y las fake news pueden ser una dupla imparable" □

<https://www.youtube.com/watch?v=gqNYCTyjMw4>

Carlos Scolari: 10 tesis sobre la IA □ <https://hipermediaciones.com/2023/05/14/10-tesis-sobre-la-ia/>

Comolli Jean Louis (2016). *Cine: modo de empleo, de lo fotoquímico a lo digital*. Ed. Manantial. Pág. 52 a 55.

Elgammal, A., Liu, X., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2022). *AI Generated Art: From Neural Networks to Image Creation*. Springer.

González, Daniel (2011) *Diseño de videojuegos*. Ed. Ra-Ma. Pág. 1 a 46.

Hervé Fischer (2003) *El choque digital*. Ed. UNTREF. Pág. 19 a 30.

Machado Arlindo (2009) *El sujeto en la pantalla*. Ed. Gedisa. Pág. 123 a 219.

Machado Arlindo (2015) *Pre cine y post cine, en diálogo con los nuevos medios digitales*. Ed. La marca. Pág. 242 a 256.

Manovich Lev (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. Ed. Paidós. Pág. 3 a 27.

Mariano Sigman. Santiago Bilinkis (2023). *Artificial. La nueva inteligencia y el contorno de lo humano*.

McLeod Jorge Eduardo Núñez y Selva Soledad Rivera (EDIUNC 2021). *¡Eureka! La creatividad desde el Homo Sapiens a la Inteligencia Artificial*.

Nallar, Durgan Alberto (2015). *Diseño de juegos en América Latina. Estructura Lúdica*. Ed. Gamedesignla.com. Pág. 1 a 31.

Scolari Carlos (2012). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Ed. Deusto. Pág. 1 a 38.

Yuval Noah Harari (2024). *Nexus. Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*.

4.2 Filmografía obligatoria

A color box (1932) de Len Lye

A place without fear (2023) de Susanne Deeken

Arnulf Rainer (1960) de Peter Kubelka

Ballet mécanique (1924) de Fernand Léger

Baraka (1992) de Ron Fricke

Boogie-Doodle (1940) de Norman McLaren

Chambre 666 (1982) de Wim Wenders

Electronic (1978) de Hill Gary

Escrito en el cuerpo (1996) de Peter Greenaway

Fireworks (1947) de Anger

Flat is beautiful (1998) de Saddy Benning

Gameplay: la historia de la revolución de los videojuegos (2015) de Richard Goldgewicht

High score (2020) de William Acks, Sam LaCroix, France Costrel y Melissa Wood

La atalante (1934) de J. Vigo

La chinoise (1967) de J. L. Godard

La locura del doctor Tube (1915) de Abel Gance



La pasión de Juana de Arco (1927) de Carl Dreyer
La rueda de Abel Gance (1923)
Las ventanas (2022) de Jorge Carrión.
Los libros de próspero (1991) de Peter Greenaway
L'Univers des Formes (2018) de Yoichiro Kawaguchi
Matrix (1995) de N. June Paik
Meshes of the Afternoon (1944) de Maya Deren
Mothlight (1963) de Stan Brakhage
My Boyfriend Came Back from the War (1996) de Olia Lialina
My Meds (2009) de Natalie Bookchin
O corpo (2000) de Arnaldo Antunes
Robort (2024) de Sebastián Macchia - A.I. Short Film -
Saute MaVille (1968) de Chantal Akerman
Summer (2013) de Olia Lialina
Take five (1972) de Zbigniew Rybczynski
Tango (1981) de Zbigniew Rybczynski
The last nine minutes (1977) de Douglas David
The passing (1991) de Bill Viola
The web as art (2007) de Jonathan Harris
Una página de locura (1926) del director japonés Kinugasa
Video is Television? (1989) de Antonio Muntadas
Window water baby moving (1959) de Stan Brakhage

5. ESTRATEGIAS O MODALIDADES DE TRABAJO PREVISTAS PARA EL DESARROLLO DEL ESPACIO CURRICULAR

5.1 Invitados: artistas que puedan contar sus experiencias en el uso de los distintos soportes audiovisuales y tecnologías. Y o especialistas que compartan sus formas de trabajo y desarrollo de proyectos y estrategias de comunicación en el soporte digital.

5.2 Propuesta de trabajos prácticos grupales y o exámenes individuales (presenciales y o virtuales, realizados en moodle, sincrónicos y o asincrónicos).

▪ Trabajos prácticos, actividades, exámenes y fechas estimativas:

- Evaluación práctica, oral u escrita sobre el módulo I, II, III: 29/09.
- Evaluación práctica, oral u escrita sobre el módulo IV: 03/11.

6. DISTRIBUCIÓN CURRICULAR DEL DICTADO DE CLASES ENTRE LOS INTEGRANTES DE CÁTEDRA (Porcentajes)

80% Titular | Ana Lorena Fortes
20% Equipo docente: Marisol Freitas

7.CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CONDICIONES DE APROBACIÓN

La cátedra tendrá en cuenta si el estudiante:

- ✓ Tiene los conocimientos audiovisuales acordes al cursado de la materia y carrera.



- ✓ Conoce, comprende e implementa de manera pertinente los saberes de cada módulo de la asignatura.
- ✓ Participa de las evaluaciones, trabajos, visualizaciones y lecturas propuestas por la cátedra.
- ✓ Posee la capacidad para resolver los ejercicios prácticos, evaluaciones escritas u orales, y el trabajo final integrador.

8.1. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

- Participación en clases presenciales y/o virtuales.
- Realización de evaluaciones orales o escritas, individuales y/o grupales.
- Elaboración de trabajos prácticos pertenecientes a cada módulo, los cuales pueden ser individuales y/o grupales.

8.2 Sistema de evaluación/Condiciones de aprobación

Es una asignatura con formato curricular de proyecto y el sistema de evaluación es de promoción, con modalidad de evaluación continua.

Por lo tanto, será considerado promocional el estudiante que:

- ❖ Posea la aprobación del 70% de los trabajos prácticos y de las evaluaciones escritas u orales. Ambas instancias pueden ser individuales y/o grupales.
- ❖ Participe y realice los ejercicios/actividades propuestos por la cátedra.

Los estudiantes deben tener aprobado el TP 1 para poder avanzar a la instancia evaluativa del TP 2. La nota final de cada estudiante será la que surja del promedio de todas las calificaciones obtenidas en la materia.

El estudiante que no cumpla con uno o más de los requisitos estipulados anteriormente tendrá que rendir en mesa de examen la materia en su totalidad.

Cada trabajo, evaluación y/o entrega tiene contemplado sólo una instancia de recuperatorio, fecha que será dada por la cátedra. Todos los estudiantes podrán acceder a la misma siempre y cuando hayan rendido y/o tengan una inasistencia justificada, teniendo en cuenta que es la última instancia para entregar y/o realizar lo adeudado o no aprobado anteriormente. Quien no haya entregado y/o rendido en la primera fecha dada y lo haga en la segunda, que será siempre la de recuperatorio, no obtendrá otra instancia para recuperar.

9. CRONOGRAMA TENTATIVO DE ACTIVIDADES DE LA CÁTEDRA

Fecha	Modalidad (teórico/práctica)	Docente	Tema /Actividad/Evaluación
14/08	Teórica	Fortes A. L. Freites M.	Presentación del espacio curricular, del programa, docente y sistema de evaluación. Introducción al módulo I. Las imágenes a partir del soporte pictórico.



21/08	Teórica	Fortes A. L.	El módulo I. Las imágenes en soporte cinematográfico. Cine ruso, americano y vanguardias.
22/08 al 27/08	Actividades virtuales	Fortes A. L	Módulo I. La especificidad de la imagen fotoquímica, electrónica y digital.
28/08	Teórica	Fortes A. L	Módulo II. Escuela rusa. Cine experimental americano.
29/08 al 03/09	Actividades virtuales	Fortes A. L Freites M.	Módulo II. Noción de autor y de obra. Y el concepto de historia, relato y experimentación. Cierre del módulo I.
04/09	Teórica	Fortes A. L	Introducción al módulo III. Las imágenes en soporte videográfico. Ontología del video. Autores relevantes del soporte.
05/09 al 10/09	Actividades virtuales	Fortes A. L Freites M.	Ejemplos del módulo III.
11/09	Teórica	Fortes A. L	Módulo III. La ruptura de los esquemas de representación. Videoclip y TV. Las relaciones entre el sonido y la imagen y la post producción.
12/09 al 17/09	Actividades virtuales	Fortes A. L	Ejemplos del módulo III.
18/09	Teórica	Fortes A. L Freites M.	Clase virtual. Consignas TP 1. Consultas teóricas para su resolución.
19/09 al 24/10	Actividades virtuales	Fortes A. L	Cierre del módulo III.
25/9	Teórica.	Fortes A. L Freites M.	Introducción al módulo IV. Una nueva forma de expresión. La obra digital y sus atributos. Nuevas prácticas derivadas de la tecnología y de las redes.
26/09 al 1/10	Actividades virtuales	Fortes A. L	Módulo IV. Lo autorreferencial desde el autorretrato. Lunes 29/9: Entrega TP 1
2/10	Teórica	Fortes A. L Freites M.	Devoluciones del TP N°1. Categorías Soporte Digital
3/10 al 8/10	Actividades virtuales	Fortes A. L	Módulo IV. Ejemplos del soporte.
9/10	Teórica	Freites M.	Módulo IV. La relación entre el arte y la tecnología. Categoría de Videojuegos. Parte I.



10/10 al 15/10	Actividades virtuales	Fortes A. L	Módulo IV. Ejemplos del soporte.
16/10	Teórica	Freites M.	Módulo IV. Universo transmedia: el advenimiento de los videojuegos. La narrativa lúdica y sus aplicaciones. Parte II. Consigna del TP 2.
17/10 al 22/10	Actividades virtuales	Fortes A. L Freites M.	Módulo IV. Visualización de ejemplos.
23/10	Teórica	Adscripta ad honorem Díaz, J.	Módulo IV. Arte digital y el advenimiento de la IA.
24/10 al 29/10	Actividades virtuales	Fortes A. L Freites M.	Consultas y ejemplos formato digital.
30/10	Teórica	Profesora invitada: Carou, Marcela.	Módulo IV. Las estrategias de comunicación en los nuevos formatos audiovisuales y la influencia de las nuevas tecnologías.
31/10 al 5/11	Actividades virtuales	Fortes A. L Freites M.	Ejemplos nuevos formatos. Entrega TP 2: Lunes 3/11.
6/11	Cierre de notas y proceso.	Fortes A.L Freites M.	Exposición en clase TP 2 y devoluciones. Cierre teórico.
13/11	Cierre de notas y proceso. Recuperatorios.	Fortes A.L Freites M.	Cierre de la materia. Levantamiento de actas.