

**UNICEN - FACULTAD DE ARTE  
CARRERA DE REALIZACIÓN INTEGRAL EN ARTES AUDIOVISUALES.  
PENSAMIENTO PROYECTUAL 2019**

**PROPUESTA PEDAGOGICA**

La propuesta de PENSAMIENTO PROYECTUAL es cruzar la actividad audiovisual con el proyecto, entendiendo como tal el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada. La propuesta alienta tres funciones que consideramos fundamentales: el aprendizaje, la experimentación e investigación y una clara conciencia de la tarea que debe desempeñar el realizador en su contexto social. El trabajo proyectual está encaminado hacia problemáticas próximas a la realidad y de complejidad creciente según los niveles del curso. La expresión audiovisual dejó la exhibición en salas para irrumpir en el medio ambiente, desde el ámbito urbano al hogareño, de su equilibrio depende también el equilibrio ecológico del sistema.

Se trata de desarrollar en los estudiantes una modalidad de pensamiento que le permita abordar multiplicidad de problemas audiovisuales.

Consideramos el espacio de formación proyectual, donde debe realizarse la síntesis del conocimiento disciplinario.

Apuntamos a vincular en la materia, los conocimientos generados en las distintas asignaturas en una tarea integradora que contribuya a la reflexión totalizadora de la información.

**UBICACIÓN DE LA MATERIA DENTRO DEL PLAN DE ESTUDIOS**

*Dentro del plan de estudios de la carrera la estructura curricular está conformada por cuatro áreas:*

ÁREA DE FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA:

ÁREA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA-

PROFESIONAL: ÁREA DE FORMACIÓN

CONTEXTUAL:

AREA DE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

Nuestra asignatura está ubicada dentro del ÁREA DE FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA donde están las asignaturas destinadas a brindar a los alumnos un marco a la vez

epistemológico y práctico, adecuado para su formación profesional y que les permita acceder a elementos de conceptualización de su formación artístico-profesional.

Se divide en dos cuatrimestres, ambos en primer año.

La misma está ubicada en primer lugar en el plan de estudio de la carrera por lo cual se articula horizontalmente con las materias que conviven en el primer año, como Semiótica, Guión, Realización I e Iluminación y Cámara I.

Como así también aporta contenidos en forma vertical a asignaturas como Producción y Comercialización, Realización II y III y Iluminación y Cámara II.

### **EXPECTATIVAS DE LOGROS**

- Dotar al alumno de la metodología que provee el Pensamiento Proyectuales para el logro de metas en la que convergen distintas disciplinas mediante la planificación, análisis, pensamiento creativo y medios de producción.
- Aprender a diseñar, ordenar sistematizar y evaluar sus producciones.
- Evaluar la posibilidad de implementación de proyectos de diversos tipos y finalidades en función a la producción personal y/o grupal.

### **FUNDAMENTACION**

La complejidad que adquirió el espacio audiovisual requiere de estrategias que respondan a ella en forma creativa, tanto en lo expresivo, lo narrativo, lo tecnológico y en los procesos de producción y distribución.

El proyectar, como una forma de hacer existir algo que aún no está en el mundo, ofrece un marco metodológico capaz de responder a la innovación permanente, la diversidad y la incertidumbre que la actividad audiovisual exige.

La capacidad anticipatoria del ser humano es la materia base de esta propuesta en la que se generarán procedimientos para la realización y producción audiovisual.

Desde la Cátedra se reflexiona e incentiva a pensar que todo proceso creativo exige compromiso ideológico, riesgo expresivo, capacidad productiva y actitud lúdica, articulados por una rigurosa metodología.

## **Objetivos Generales**

- Introducir los temas y problemas de la actividad proyectual.
- Reconocer los procesos específicos de la actividad proyectual.
- Incentivar el desarrollo y el discurso personal en el marco disciplinario específico.
- Fomentar los procesos de creatividad libre en equilibrio con el reconocimiento de códigos y procesos propios del medio social.
- Alentar la comprensión y el manejo de nuevos lenguajes específicos de lo proyectual, articulados con conocimientos ya adquiridos.
- Iniciar al estudiante, en procesos y metodologías de abordaje tendientes al aprendizaje permanente, que permitan el abordaje autónomo de problemáticas futuras.
- Favorecer las miradas integradas y transdisciplinarias de conocimientos, en oposición de los conocimientos fragmentados propios de la enseñanza tradicional.
- Incentivar el equilibrio entre lo práctico operativo y la actitud crítico reflexiva, propio del quehacer proyectual
- Operar en procesos proyectuales, como aproximación a la práctica proyectual y, consecuentemente, al fortalecimiento de la decisión vocacional del estudiante.
- Reflexionar respecto del compromiso social del profesional en el campo proyectual.

## **Objetivos Específicos. Se espera que los estudiantes sean capaces de:**

- Iniciarse en la comprensión de los marcos teóricos específicos del quehacer proyectual.
- Reconocer los alcances de la articulación entre idea, intención y objeto proyectual
- Introducirse en las problemáticas básicas de lo proyectual: sentido y significado, la cuestión dimensional, y el concepto de sistema.
- Iniciarse en el manejo de los lenguajes propios del campo proyectual.
- Introducirse en el manejo paulatino del pensamiento sistémico aplicado al quehacer proyectual.
- Utilizar para la presentación de sus proyectos, técnicas de expresión innovadora y alternativas.
- Adoptar la actitud investigativa y de búsqueda frente al objeto de estudio.
- Consolidar su posición como estudiante universitario en un campo de conocimiento específico.

## **Objetivo didáctico**

El objetivo didáctico es el de orientar respecto a estructuras de conocimiento, procesos, metodologías y producción de diseño, la solución de problemáticas comunicacionales dentro de un espacio pedagógico libre en el que normalmente el proceso de aprendizaje se considera más importante que el resultado, lo que contradice con la realidad de la praxis profesional.

Se espera que los estudiantes desarrollen habilidades para encontrar soluciones insospechadas para problemas existentes o desconocidos, que reconozcan sus capacidades creativas, descubran los métodos para estimular su creatividad y la puedan relacionar con el mundo audiovisual.

Estas habilidades del realizador en artes audiovisuales deberán surgir de una inteligencia artística, amplia y flexible, que permita analizar cada problema desde una multitud de puntos de vista y que responda, con ética y honestidad, a cambios sociales e individuales.

## **ORIENTACION METODOLOGICA DE LOS TRABAJOS PRACTICOS**

La metodología propuesta se sustenta en la lógica procesual, entendiéndola desde la idea y la construcción mental, donde están presentes todos los elementos del lenguaje (espacio, tiempo, forma, color, sonido, texturas, objetos) hasta la realización final de la actividad. Las propuestas de las actividades se sustentan en los lineamientos teóricos de las cuatro unidades presentadas en el programa.

En las tres primeras unidades se incentiva al conocimiento y aplicación de los elementos del lenguaje visual y a la comunicación visual como constructores de sentido.

Las Actividades Prácticas y Trabajos Prácticos de estas tres unidades son de realización y entrega individual para abordar recién en la cuarta unidad y último Trabajo Práctico, el trabajo en grupo y la separación en roles, para abordar la propuesta de Video instalación de carácter integral. (ver apartado Propuesta Extensión Cultural)

Dentro del Plan de Trabajos Prácticos, se incentiva el espacio de Aula Taller dentro y fuera de la Facultad y de esta forma vincular al estudiante con diferentes eventos y visitas relacionadas al arte y el audiovisual, como por ejemplo: Visitas a museos y galerías de arte, Festival de cortos, Festival de cine, Ciclos de cine, Festivales y Jornadas dentro de la agenda cultural de la ciudad de Tandil. Todo esto en función de ofrecer diferentes miradas y herramientas para una formación integral del futuro realizador.

## **PROGRAMA ANALÍTICO.**

### **PRIMER CUATRIMESTRE**

#### **Unidad Nº 1**

##### **Diagnóstico y formas de cognición**

##### **Fundamentación:**

En esta primera unidad se realiza la introducción a la materia donde el alumno comienza a experimentar y a analizar piezas gráficas y audiovisuales desde un punto crítico.

##### **Objetivos:**

Desarrollar la capacidad de análisis, la asociación de ideas y la observación crítica.

Lograr integrar conceptos teóricos como relato y discurso, y la relación existente entre el plano del contenido y el plano de la expresión.

##### **Temario:**

¿Por qué diseño? El proyecto como una sucesión de acciones tendientes a lograr un fin con objetivos predeterminados. Realidad y audiovisual. Representación. Mimesis. Legitimar en pantalla. La cuestión de la mirada. Mirada inteligente. Mirar con preguntas.

Revisión de conceptos teóricos: semiótica, paradigma, signo, lengua, habla, discurso, texto, etc. La gramática visiva, dominios y estructuras. Procesos de significación. Relaciones entre el plano del contenido y el plano de la expresión. El proyecto como lenguaje: definición y elementos. Búsqueda crítica de ejemplificaciones. No hay que aprender a filmar, hay que aprender ver. El ojo no es inocente. Troquelar la realidad. Multiplicidad de miradas. La libertad como condición de la creatividad.

---

#### **Unidad Nº 2**

##### **Elementos del lenguaje visual**

Morfología de la imagen. Percepción visual. El punto. La línea. El plano. El volumen. La dimensión. El color. La mezcla de colores. El valor. La textura. Elementos de formación

y relación. El equilibrio. La escala. La posición. La dirección. El espacio. Fuerzas espaciales. Líneas de fuerza. Marcadores de espacio. El story board.

**Fundamentación:** Ser continua con el análisis de piezas gráficas con una observación más crítica. Se observan y analizan varios tipos de piezas audiovisuales dentro del cine, cortos, animación gráfica, stop motion, gif animados, motion text, animación web, etc. Todos para enriquecer la biblioteca mental del realizador.

**Objetivos:**

Desarrollar la capacidad de análisis, la asociación de ideas y la observación crítica.

Lograr integrar conceptos teóricos como relato y discurso, y la relación existente entre el plano del contenido y el plano de la expresión.

Reconocer e interpretar como interactúan los lenguajes en la construcción del discurso audiovisual.

**Temario:**

El concepto de creatividad. Distintas ideas y corrientes acerca de la generación de ideas creativas. Percepción visual. Leyes Gestalt. Figuras retóricas.

Técnicas para el trabajo con ideas. La tormenta de cerebros y otras técnicas colectivas para la generación y transformación de ideas.

Tipos de pensamiento. Distintas formas de cognición. Pensamiento Algorítmico. Pensamiento Heurístico. Las estructuras semio-narrativas: producción, operaciones, reglas y proposiciones. Paradigmas representacionales: la actividad artística y la lógico matemática. La incidencia crono-tópica como factor determinante.

---

## SEGUNDO CUATRIMESTRE

### Unidad 3.

#### Razón - emoción. Arte objeto. «El arte es la idea» Marcel Duchamp

**Fundamentación:** En esta tercer unidad se intenta romper con los parámetros establecidos de la creación audiovisual y crear un quiebre en las estructuras de pensamiento de los estudiantes, para de esta forma, desarrollar otro tipo de pensamiento. La actividad de arte-objeto valora fundamentalmente la presencia material de los objetos con sus significados y significantes. Describe el arte mediante objetos que normalmente no se consideran artísticos y cumplen otra función.

**Objetivos:** Experimentar y crear nuevas expresiones, ideas y emociones, a través de la utilización de otros lenguajes artísticos y comunicativos diferentes al audiovisual.

#### Temario:

El audiovisual y su función logo pática. Razón y emoción. Concepto – imagen. El audiovisual como forma de conocimiento. El pensamiento contemporáneo en el arte. El lugar del creador. El lugar del espectador. El intervalo entre la interpretación del creador y la del espectador. Desbordes de las manifestaciones artísticas. El arte de lo estético y lo emotivo.

### Unidad 4.

#### Video instalación

Etapas del proyecto audiovisual. Reconsideraciones en torno a la noción de proyecto. Performance discursiva o enunciativa. Los procesos proyectuales. Gestión de proyectos. Fundamentos y fases.

Desarrollo del proyecto, locaciones, arte, planificación, aspectos económicos. Puesta en escena, puesta en cuadro. Exhibición. Conservación. Roles en la actividad audiovisual.

#### Objetivos:

Lograr que el alumno incorpore capacidades para la formulación de concepto e idea rectora, partido conceptual y pueda formular objetivos generales y particulares para armar un programa de intervención artística.

**Temario:** Relato y discurso. Acción proyectual y acontecimiento. Textualidad e intertextualidad en el proceso de producción del proyecto. Dirección de proyectos. La

video instalación. Relaciones entre espectador e imagen electrónica. Relación espacio, tecnología, espectador. Creación de experiencias. El plan de operaciones. Gestión del equipo de proyecto. Plan de viabilidad. Elementos y aproximación.

### **Pautas para la Evaluación y Acreditación**

La aprobación de la materia queda sujeta a la elaboración del docente de las siguientes pautas:

- 1) Aprobación en término del 100% de los trabajos prácticos y entregas.
- 2) Promoción de los 2 exámenes teórico-prácticos parciales, uno en cada cuatrimestre.
- 3) Una nota de concepto elaborada por el docente responsable a partir de su actitud, dedicación y participación en el curso.

El promedio de estas tres notas conformara la nota de aprobación de cursada con un mínimo de 6 puntos, lo que permite rendir el examen final en las fechas correspondientes.

### **EXÁMEN LIBRE**

El estudiante que rinda en forma LIBRE, deberá comunicarlo al inicio de cursada al equipo docente y presentarse a rendir el examen en los llamados del segundo cuatrimestre.

Los exámenes libres tienen tres instancias, una escrita, una oral y la presentación el día del examen de una videoinstalación.

El proyecto de videoinstalación se debe ajustar al eje temático anual, elegido por la catedra. (Consultarlo con antelación a fin del 1º cuatrimestre)

Los requisitos de aprobación de la instancia LIBRE son los siguientes: entregar la totalidad de Trabajos Prácticos (Entrega física) y Actividades Prácticas (Entrega

digital) 15 días antes de la fecha del examen, para su corrección. Esta instancia es eliminatoria, su aprobación es un requisito para rendir el examen oral.

Los exámenes libres se aprueban con cuatro (4)

Los Trabajos Prácticos para rendir libre son los enunciados en el programa del año vigente. Para acceder a la bibliografía obligatoria de la cátedra, los alumnos deberán dirigirse a los docentes de la cátedra para obtenerlos en formato digital.

## **BIBLIOGRAFIA**

Apuntes y separatas creadas por la cátedra. En formatos digitales y sistemas óptimos para su utilización. Publicados en redes sociales, educativas y web institucional.

**Barthes, Roland**, *La cámara lúcida*, Editorial Paidós.

**Barthes, Roland**, *Lo obvio y lo obtuso*, Editorial Paidós.

**Aumont, Jacques**. *La imagen*. Barcelona, Paidós Iberica 2002

**Bohigas, Oriol**. *Proceso y erótica del diseño*. Editorial La Gaya, Barcelona, 1972.

**Campos, Carlos**. *Antes de la idea*. Bismán Ediciones, Buenos Aires, 2008.

**Fischbein, Silvio**. *El proyecto de la proyección de la imagen*. Investigación desarrollada con la acreditación del Centro de Estudios Argentino – Canadienses, 1997.

**González Ruiz, Guillermo**. *Estudio de Diseño*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1994.

**Nachmanovitch, Stephen**. *Free Play. Prólogo*. Paidós, Buenos Aires, 2006.

**Ricard, André**. *Diseño. ¿Por qué?* Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1982.

**De Bono, Edward**. *Pensamiento lateral: Manual de creatividad* / Edward De Bono. Buenos Aires : Paidós, 1990

**De Bono, Edward**. *Aprender a pensar* / Edward De Bono.

Barcelona: Plaza & Janés, 1990

**De Bono, Edward**. *Seis sombreros para pensar* / Edward de Bono. —

Barcelona: Granica, 1988.

**Arnheim, Rudolf**. *Pensamiento visual* / Rudolf Arnheim. — Buenos Aires: Eudeba, 1971

**Jesús G. Maestro.** La interpretación de la lectura teatral: el fenómeno de la transducción. Universidad de Vigo, España, 1982

**Santos Zunzunegui.** Pensar la imagen. Ediciones Cátedra. Universidad Pais Vasco. Madrid 1995

**Casetti, Francesco y Di Chio, Federico.** Como analizar un film. Paidós. Barcelona 2007

**Susan Sontag.** Contra la interpretación. Seix Barral. Barcelona 1984

**Cabrera, Julio.** *Cine: 100 años de Filosofía. Capítulo 1.* Gedisa, Barcelona, 2006.