

Audiovisual y Fotografía Música y Actuación

Coordinación

Gabriel Los Santos | Andrea Pontoriero

Del 23 al 27 de Septiembre 2024



Facultad de Diseño
y Comunicación

Los profesores de las diferentes áreas y carreras se reúnen periódicamente en Plenarios para profundizar el vínculo y la integración entre las cátedras, para compartir experiencias pedagógicas entre asignaturas similares, para trabajar en la actualización, integración y secuencia de contenidos en los planes de estudio de cada carrera.

Cada área y/o carrera determina la organización, temática, dinámica y modalidad de los Plenarios Docentes de sus profesores en cada ciclo, de acuerdo a las necesidades y prioridades que observe el coordinador respectivo.

La **Facultad de Diseño y Comunicación**, a través del Equipo Académico conformado por las autoridades y los coordinadores de las áreas, establece una agenda anual de actividades de todos sus docentes más allá del dictado de clases para reconocerles su generoso aporte en la formación de las nuevas generaciones y consolidarlos como una comunidad pedagógica innovadora y líder en el país y la región.

La agenda anual comienza en febrero de cada año con las **Jornadas de Reflexión Académica**, continua en julio con el **Foro de Cátedras y Experiencias Innovadoras**, que se realiza en el marco de la Semana Internacional de Diseño y se completa con los **Plenarios Docentes** que se realizan en abril-junio y en septiembre-noviembre.

En cada edición de los Plenarios se arma una agenda, como la presente, que incluye la introducción del Coordinador, el detalle de la organización con sus participantes, y un breve resumen del aporte, propuesta o reflexión de cada docente (se incluyen solo los textos significativos).

AUDIOVISUAL Y FOTOGRAFÍA MÚSICA Y ACTUACIÓN

En el marco del trabajo en la actualización de contenidos que encara la Facultad de Diseño y Comunicación en el 2024, se organizaron en las Áreas Audiovisual, Música y Actuación una serie de Foros Docentes poniendo el foco en dicha temática.

Dado que en las Áreas Audiovisual, Música y Actuación se comparten contenidos y estudiantes en varias asignaturas, desde la coordinación de ambas áreas se decidió realizar Foros compartidos con el objetivo de que pueda haber un intercambio entre docentes de las áreas y un acercamiento a la proyección de los planes de estudio y al lugar que las asignaturas ocupan en dicho plan.

Se organizaron temáticamente cinco encuentros de dos horas, en modalidades presencial y remoto agrupando carreras afines. La idea general es construir un espacio de intercambio, y escuchar las propuestas de los docentes para poder ir articulando la incorporación de contenidos que son necesarios de acuerdo a las nuevas prácticas profesionales y a la incorporación de tecnologías que cambian la configuración de los campos profesionales y están quedando fuera de las planificaciones o las documentaciones de la Facultad.

TEMARIO

La pregunta que convocó la participación de los docentes fue:

- ¿Qué nuevos contenidos se pueden incorporar al dictado de las asignaturas en cuanto a temáticas e impacto de nuevas tecnologías?

AUDIOVISUAL Y FOTOGRAFÍA MÚSICA Y ACTUACIÓN

Lunes 23 de Septiembre

12 a 14hs | Remoto

Docentes Participantes:

Adrián Bursset Páez | Fiorella Chagnier | Gonzalo Fernández | Margarita Fractman | Vanesa Hojenberg | Marcelo Lo Pinto | Andrea Mardikian | Andrea Marrazzi | Constanza Martínez | Maitena Minella | Matías Riccardi | Micaela Sleigh | Sebastián Yablón

Martes 24 de Septiembre

12 a 14hs | Remoto

Docentes Participantes:

Martín Aratta | Emiliano Basile | Esteban Cavanna | Carla Gatica | Dafne Jourdan | Rony Keselman | Eric Kuschevatzky | Ezequiel Lodeiro | Mariano Nieto | Gabriel Ostertag | Augusto Paccini | Gabriel Zayat

Miércoles 25 de Septiembre

11:45 a 13:45hs | Presencial

Docentes Participantes:

Mauricio Britos | Marcelo Follari | Gustavo González | Mónica Incorvaia | Fabián Kesler

Jueves 26 de Septiembre

11:45 a 13:45hs | Presencial

Docentes Participantes:

Florencia Cima | Rodrigo González | Marcelo Lalli | Darío Levy | Ara Muller | Diego Olmos | Marcelo Vidal

Viernes 27 de Septiembre

12 a 14hs | Remoto

Docentes Participantes:

Samuel Abadi | Natalia Abert | Gustavo Ameri | Facundo Andicoechea | Gabriela Aparici | Alejandro Cohen Arazi | Carla Argañaraz | Yamila Aveiro | Ernesto Bechara | Elsa Bettendorff | Gabriela Bustos | José Luis Cancio | Silvana Laura Capli | Matías Corno | Alberto Fernández | Gonzalo Ilutovich | Lorenzo Juster | Sofía Karpiuk | Facundo López | Juan Mako | Julián Midón | Pablo David Orellano | Jorge Palomera | Fabio Pastrello | Carlos Sidoni | Sofía Solari | Paula Spinacci | Paula Trucchi | Daniel Tubío | Eleonora Vallazza | Giuliana Vaninetti

REFLEXIONES | IDEAS | PROPUESTAS

SAMUEL ABADI MÚSICA IV

En las clases propongo un trabajo en tres modalidades: La primera es explicativa donde se presentan los temas de la materia, la segunda es de taller donde trabajamos sobre los proyectos integradores de los estudiantes, en el caso de Música 4 es la composición de una obra de 20 minutos y la tercera es de ensamble donde tocamos música juntos. El eje de las partes expositiva y de taller es poder darle lugar al pensamiento musical, es decir interrogar ese concepto. Se trata de un pensamiento compositivo particular y exclusivo de la disciplina y lo interrogamos desde una perspectiva hipotética dado que en el arte no hay verdades.

CARLA ARGANÁRAZ

TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL VI | GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DE ESPECTÁCULOS II

Propuesta de Incorporación de Nuevas Tecnologías a Taller de Creación VI

El Taller de Creación 6 busca adaptar a los estudiantes a las nuevas demandas de la industria audiovisual mediante la incorporación de tecnologías emergentes. La Inteligencia Artificial (IA) se utilizará para el análisis de guiones, impacto emocional y optimización visual. El uso de Big Data ayudará a personalizar contenido y a distribuir cortometrajes estratégicamente. La producción colaborativa en entornos virtuales, como Canva o Google Drive, permitirá simular trabajos globales en tiempo real. Además, se fomentará la creación de contenidos adaptados a formatos digitales como Instagram y YouTube Shorts.

EMILIANO BASILE DISCURSO AUDIOVISUAL I

Las plataformas audiovisuales: un cambio de paradigma

El cine ha experimentado una evolución significativa desde sus inicios a finales del siglo XIX hasta nuestros días. Uno de los aspectos más interesantes, y a menudo subestimados, es el cambio de paradigma que trajo consigo la llegada del cine a las plataformas digitales.

Desde su concepción en el cine primitivo como un espectáculo colectivo, hasta la compleja experiencia cinematográfica contemporánea, marcada por la individualización, las tecnologías digitales y la interactividad en la web. Esta transformación culmina en la visualización individual del cine producido específicamente para las pantallas, donde el espectador consume contenido en diversos dispositivos de manera personalizada y fragmentada.

MARÍA ELSA BETTENDORFF DISCURSO AUDIOVISUAL III

La transtextualidad en los enunciados visuales

En esta presentación se hará referencia al proyecto desarrollado en la asignatura Discurso Audiovisual III, titulado "Ensayo crítico sobre la intertextualidad en el cine mudo". Dicho proyecto está precedido por dos trabajos preparatorios de análisis y producción de enunciados visuales (en los que se recurre a herramientas tecnológicas actuales) y aborda una temática que atraviesa el programa de la materia: las relaciones entre imágenes y, a la vez, su interacción con otros discursos circulantes.

Permite, al mismo tiempo, emplear nociones provenientes de la semiótica y de los estudios culturales (en particular, los Visual Studies) en relación con la construcción de sentido en el cine, poniendo especial énfasis en el período de las vanguardias y su experimentación estética.

ADRIÁN BURSET PRODUCCIÓN MUSICAL IV

Creo que un nuevo contenido a incorporar es la **Producción sostenible (de espectáculos musicales)**.

La primera fase, y es lo donde estoy poniendo énfasis en este momento de la materia que dicto, (**Producción musical IV**) es visibilizar el tema para que los estudiantes logren incorporar dentro de su radar de variables en la producción el tema de la sustentabilidad. En un segundo paso la idea sería proponerles diseñar espectáculos que incluyan una lógica ecológica a 360°.

Esto incluye no solo el uso de energía renovable, la gestión de residuos, la utilización de materiales reciclables, y la minimización de la huella de carbono sino también el diálogo con el entorno, recursos espaciales, recursos humanos, etc. para pensar la producción como parte de un ecosistema de relaciones en la que todos los integrantes son indispensables.

JOSÉ LUIS CANCIO GUION AUDIOVISUAL II

El oficio del guionista en la era de las plataformas

En tiempos de globalización los guionistas viven un cambio de paradigma radical gracias al impacto que el streaming. Antes de la llegada de las plataformas, había pocos guionistas expertos en pitch ni entendían que es un teaser o moodboard. En los últimos años, la producción de proyectos audiovisuales ha crecido a medida que las plataformas internacionales se asientan en Argentina y aparecen productoras locales dispuestas a competir. El contenido se expande y se globaliza.

SILVANA LAURA CAPLI PRODUCCIÓN MUSICAL II

El presente escrito es una reflexión acerca de la enseñanza de las nuevas tecnologías dentro del ámbito de la Producción musical, basándose en los fundamentos de su incorporación con fines educativos. La definición de actualizaciones de última generación dentro del aula, hace necesaria una estructura comunicativa que permita impulsar, regular y discernir acerca de los usos desde la Inteligencia Artificial en función a la Producción de contenido para redes, imágenes, teasers que tengan características originales. Esto pone en relieve la necesidad de enseñar modos de Prompteo (neologismo) eficaces, utilizando todos los recursos virtuales que se encuentran a disposición; previa selección por parte del profesor, que les otorga el sentido pedagógico.

La creación de un entorno propicio y el análisis en grupo llevado a cabo dentro del aula, permite que el estudiante se relacione con la IA; comprendiendo la problemática de la coyuntura actual. Así desplegar su pensamiento reflexivo sobre la importancia y las implicancias a la hora de crear contenidos de calidad y dentro del marco legal.

IORELLA CHAGNIER **TALLER DE FOTOGRAFÍA I**

Reparando en el contexto mediático actual que nos condiciona como profesionales, es necesario intentar incorporarse a este fenómeno y comprender los desafíos comunicacionales que ello implica a la hora de trabajar en el rubro audiovisual para marcas e instituciones. Son aquellas que suelen brindar ingresos en un corto plazo por la alta demanda de creadores de contenido para medios digitales. Adoptar una perspectiva (o mindset) comercial desde la fotografía, poder asesorar clientes y diseñar junto con ellos estrategias implica tarde o temprano el desarrollo de habilidades propias del video y el marketing los cuales son indispensables en la estructura digital.

Orientar a los estudiantes a proponer Proyectos con objetivos comerciales es clave para acortar la brecha entre el mundo profesional actual y la educación además de introducirlos a la imagen en movimiento y al manejo de otras herramientas de edición que no son únicamente procesadores de fotografía.

FLORENCIA CIMA **TÉCNICAS CORPORALES Y EXPRESIVAS III**

Cuerpo e imagen, posibles cruces

Me interesa investigar la Interacción poética entre cuerpo e imagen, poder crear entre ambos conceptos un diálogo, una escucha, poner de manifiesto un juego de resonancias que revele una representación plástica viva, un relato hecho de texturas, sonidos, colores, climas, respiraciones, paisajes, relieves, tensiones.

Puede el cuerpo funcionar como contrapunto de la imagen? ¿ Puede la imagen reforzar u oponerse a los conflictos físicos que el cuerpo manifiesta en escena creando nuevas tensiones? ¿Se puede pulsar una trama que se sirva de los dos lenguajes para vencer la dicotomía figura fondo y generar un atractivo estético que invite al espectador a experimentar una propuesta envolvente para los sentidos?.

Poder lograr en este cruce una instancia reveladora y superadora, esa es la apuesta y es también una invitación a investigadores de las artes visuales que quieran entrar en diálogo e intercambiar puntos de vista en acción.

MATÍAS CORNO **ESTÉTICA Y TÉCNICA DEL SONIDO I | TALLER DE CREACIÓN SONORA I**

¿Qué nuevos contenidos podemos incorporar al dictado de nuestras asignaturas en cuanto a temáticas e impacto de nuevas tecnologías? Mayor énfasis en diseño sonoro a partir de síntesis (sustractiva, FM, granular, etc.) y otras herramientas de creación sonora como Sampler y/o instrumentos MIDI. A su vez, la programación aplicada al desarrollo sonovisual mediante herramientas como MAX, TouchDesigner o Processing pueden dar como resultado un desarrollo integral del estudiante.

MARGARITA FRACTMAN **DISEÑO FOTOGRÁFICO II**

En Diseño Fotográfico II, Fotografía de Prensa y Documental, es fundamental integrar temas relacionados con las nuevas tecnologías y su impacto. Los estudiantes deben entender cómo las redes sociales influyen en la velocidad, el alcance de la información y la distribución de noticias. También incluir el uso de herramientas de edición avanzadas para que los estudiantes puedan retocar, ajustar y optimizar sus imágenes. La comprensión técnica y teórica, prepara a los alumnos para enfrentar los desafíos contemporáneos en el ámbito de la fotografía periodística y documental.

RODRIGO GONZÁLES ALVARADO **ACTUACIÓN V | DIRECCIÓN TEATRAL II**

Las artes escénicas han sabido mantenerse incapturables; y justamente por esa cualidad, por su falta de soporte único-tangible, son las adecuadas para hacer experimentaciones interdisciplinarias. En el teatro todo puede ser utilizado como herramienta, como material para sustentar una narrativa escénica. El aula, el espacio de formación de la escena, es un ejercicio a otra escala de ese mismo fenómeno: la tensión entre lo analógico y lo digital persiste (o incluso incrementa en intensidad) y, antes que delinear una frontera, procuramos encontrar puntos de contacto, espacios de contagio y de expansión.

Parece obvio pensar que lo digital tiene mucho más para aportar a la escena; la pregunta es: ¿Qué tiene para aportarle lo analógico a un modo de vincularse —escénico y extraescénico— contemporáneo? El aula como espacio de diseño y de moldeado de una realidad.

VANESA MURIEL HOJENBERG DIRECCIÓN DE ARTE AUDIOVISUAL I Y II

Desde los inicios del cine, distintos avances tecnológicos se transformaron en recursos para la narración la expresión audiovisual. Así es que -la dirección de arte- ha incorporado a sus posibilidades de expresión, alternativas y estrategias de resolución. Algunas de ellas han tenido origen inicialmente en las artes plásticas o el teatro mientras que -muchas otras- brotaron de áreas ligadas a lo científico.

En tiempos en los que pasado y presente tecnológico se encuentran y brindan la oportunidad de redescubrir viejos lenguajes con nuevas herramientas o nuevos lenguajes con la articulación de saberes diversos, el ámbito académico tiene la posibilidad de explorar estas mixturas dando lugar a miradas y experiencias que capaces de potenciar los conocimientos previos de los estudiantes y llevarlos -también- a construir novedosas maneras de contar y poner en escena su universo creativo.

El diseño de talleres de experimentación en los que se integren y articulen distintas áreas del quehacer audiovisual, puede potenciar los conocimientos previos adquiridos y contribuir a la exploración creativa y la resolución de problemas en los que -el recurso tecnológico- está al servicio del relato y -las decisiones tomadas- tienen un sentido y una razón de ser significativa que excede los límites de un simple golpe de efecto visual.

DAFNE JOURDAN CÁMARA E ILUMINACIÓN II | CÁMARA E ILUMINACIÓN I - F

Hoy en día, la incorporación de la inteligencia artificial en el ámbito audiovisual ha experimentado un crecimiento significativo, con aplicaciones cada vez más avanzadas en el cine y otras áreas de la producción audiovisual. Para mantener la asignatura Cámara e Iluminación II actualizada y alineada con las últimas tendencias y tecnologías, es esencial integrar nuevas herramientas y enfoques que están transformando la industria. A continuación, se proponen algunas ideas clave para su inclusión en el plan de estudios:

1. Incorporación de Tecnologías Emergentes en Audiovisual

Inteligencia Artificial (AI) en Dirección de Fotografía: Análisis de herramientas que permiten previsualización y corrección de color automática a través de IA, lo cual podría aplicarse en los proyectos de postproducción. Por ejemplo: DaVinci Resolve con IA (Blackmagic Design): DaVinci Resolve ha integrado IA para la corrección de color automática, detección de objetos, rostros y el seguimiento de estos en la imagen.

También permite ajustes automáticos de exposición, corrección de color y reiluminación de escenas. ColorLab AI: Es una herramienta diseñada para corrección de color, especialmente útil en la postproducción de cine y televisión. Utiliza IA para analizar la luz, el tono y el color de las imágenes, sugiriendo correcciones automáticas basadas en el estilo visual de referencia. Adobe Premiere Pro y After Effects (Auto Reframe y Scene Edit Detection) Utiliza IA para ajustar automáticamente el encuadre de los videos en distintos formatos (16:9, 9:16, 1:1), algo muy útil para producciones multiplataforma.

2. Nuevas Metodologías de Trabajo y Herramientas de Previsualización

Previsualización Digital (Previz): El uso de software como Unreal Engine o Blender para planificar y simular escenas complejas, permitiendo trabajar con luces, cámaras y movimiento en entornos virtuales. Se podría agregar un módulo sobre la planificación de tomas y luces en entornos 3D. Blender es un programa gratuito y de software libre de código abierto para modelar, renderizar, animar, iluminar y crear gráficos en 3D. Brinda acceso a su código fuente y está disponible para Android, Windows, Mac OS, Linux, IRIX, Solaris y FreeBSD. Ocupa mucho menos espacio y recursos de sistema que otras alternativas similares como ShotCut. Todo ello lo ha convertido en la opción preferida de los principiantes en modelado 3D.

3. Ampliar el Concepto de Espacio Virtual y Escenografías Digitales

Escenografía Virtual y Mapping: Ampliar el contenido de escenografías virtuales para incluir técnicas de projection mapping y su integración con luces y cámaras. Esto aportaría una visión más completa del espacio digital.

VALENTINA KALINGER TALLER DE FOTOGRAFÍA I

Mirar una escena y no hacer la foto, ayuda a hacer una foto. Arrancamos el año inmerso en las imágenes. Revolviendo el archivo e intentando encontrar el leiv-motiv, el tema, de cada alumno. Aprender a vernos a nosotros mismos para después direccionar la cámara hacia un objetivo. En estos meses de trabajo nos preguntamos ¿Qué es lo que cuenta nuestra mirada? El desafío de cada cuatrimestre es trabajar sobre el ritmo en la creación. ¿Qué fotografiamos? ¿Cómo fotografiamos? ¿Para qué fotografiamos? ¿Quién fotografía? ¿A quién fotografiamos? ¿Cuándo fotografiamos?.

“**Fotógrafxs del qué:** conceptualizo desde antes. Tengo un tema de interés, concepto o hipótesis que quiero salir a explorar visualmente. Escribo, investigo y produzco a la par. **Fotógrafxs del cómo:** todo empieza desde el juego. Hago fotos desde un placer más inocente. En el momento de la toma no hay pensamiento ni concepto. La foto aparece desde la sorpresa, un rayo que irrumpe. La cámara como compañera de ruta, casi como una herramienta para meditar.” Kremer, Iara. (2024). Apuntes. Bitácora de Procesos. Lo importante, viene después, cuando visualizo, edito y experimento con el material. Ahí empieza la magia de la edición, la clasificación y la búsqueda de narrativas.

La fotografía es una búsqueda persistente de principios, trabajamos eliminando el juicio, descartando fórmulas y resultados correctos. Aprendemos a mirar. La atención y la observación se entrenan junto con la técnica y el uso de la cámara. Establecemos una lógica en donde la calma, la espera, la observación y la escucha sean rentables. La productividad no es un imperativo. En taller de fotografía 1 creamos, registramos y producimos para saber qué pensamos, qué miramos. Intentamos clase a clase develar ¿Cómo es el pulso de las imágenes? trabajando sobre la importancia de la pregunta cuando no sabemos la respuesta, porque lo que no se entendió encontrará su respuesta en el hacer.

MARCELO LALLI TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL IV

En adelante se plantean dos tipos de metodologías para el aprendizaje y la evaluación, como así también, nuevos contenidos incorporados a la planificación de la asignatura.

Respecto a las metodologías, una propuesta consiste en incorporar prácticas para que el aprendizaje se posibilite más allá del rol que cada estudiante opte por desempeñar. Dado que en la asignatura Taller de creación audiovisual IV, las producciones son grupales, el objetivo es que se incorporen contenidos que no son los del rol que habitualmente se desempeña. El estudiante debe verse en la necesidad de un desafío al aprender nuevas áreas. De esta manera, las prácticas de cara al proyecto integrador, se sirven de complementos paralelos que hacen a técnicas que no son las que el estudiante frecuenta.

Por otro lado, la implementación de videos explicativos, dirigidos específicamente a los contenidos de cada módulo, han resultado de utilidad para el proceso creativo. Dado que hoy es habitual que los estudiantes cuenten con dispositivos portátiles de edición de video, el seguimiento explicativo a partir de un tutorial aplicado posibilita el aprendizaje de forma personalizada.

Respecto a los nuevos contenidos los mismos consisten en: aplicación del chroma en grabación y postproducción de video con recortes por máscaras y rastreadores para diseñar fondos virtuales. Dado que el proyecto integrador tiene como eje al videoclip musical, su lenguaje permite experimentar con la imagen por lo que estos contenidos han sido aprovechados para el proceso creativo.

Por último, como al inicio de la asignatura los módulos dictados refieren a la publicidad, de donde parte el videoclip, la propuesta a futuro es incorporar conceptos que hagan a los formatos de redes, ya que incorporan recursos como el motion graphics o el formato vertical, que no venían siendo parte de las planificaciones.

MARCELO LO PINTO CREACIÓN CINEMATOGRÁFICA II

El horizonte planteado a partir de la digitalización forzada que produjo la pandemia nos propone nuevos dilemas que los docentes constantemente debemos afrontar. La competencia por la pantalla es descarnada y nos plantea una competencia desigual por la atención. Por un lado, los contenidos que pretendemos enseñar, y que (se supone) los estudiantes quieren aprender. Por otro lado, un sin fin de producciones multimillonarias, sumadas a un conjunto específico de productos de marketing y contenidos para entretenernos, que el algoritmo nos presenta a través de un conocimiento cada vez más acabado de nuestras preferencias.

No obstante, la educación debe trabajar en función de los desafíos de la época, por lo que la exploración de las herramientas que la IA nos ofrece, y las ventajas (y desventajas) que la utilización de estas nos ofrece, es, más allá de las paradojas, una clara necesidad de nuestro tiempo.

FACUNDO LÓPEZ **TALLER DE CREACIÓN SONORA II**

IA como asistente de producción

Si bien hace años utilizamos procesadores de sonido asistidos por IA en las distintas etapas de la producción musical hoy surgen nuevas preguntas de índole tecnológica, ética y legal respecto al uso de las IA generativas en los procesos de creación sonora.

Dolby atmos

La industria musical intenta instaurar esta tecnología de sonido envolvente en el ámbito doméstico a través de distintos dispositivos. Apple Music y Tidal están pasando su catálogo a Dolby Atmos. Los DAW más utilizados en producción musical y cine incorporan la posibilidad de trabajar con esta tecnología.

ANDREA MARRAZZI **TÉCNICAS CORPORALES Y EXPRESIVAS IV**

El humor y la comicidad en las redes sociales

El límite del humor ha sido durante toda la historia una problemática muy discutida. Desde distintas disciplinas se ha estudiado el chiste, tanto por su función catártica como por su capacidad para transmitir ideología.

Frente a los nuevos paradigmas sociales y la diversidad de temáticas que trae a cuenta la posmodernidad, la comicidad y sus múltiples posibilidades vuelven a ser una discusión que permite la reflexión, y las redes sociales un espacio propicio para su desarrollo.

Plataformas como Instagram o Tik Tok se han convertido para actores y actrices en un espacio de visibilización y viralización de su trabajo, pudiendo lograr popularidad en algunos casos y funcionando como una puerta para promover su profesionalización.

Frente a esto se plantean las siguientes preguntas: ¿Cómo se podría utilizar esta herramienta en el aula? ¿Sería posible trasladar prácticas tendientes al juego teatral a las plataformas digitales?

XIMENA MARTÍNEZ **DISEÑO FOTOGRÁFICO I | DISEÑO FOTOGRÁFICO III**

Desde el área de fotografía, la imagen fija es asociada a la idea de instante, pero ese instante está enmarcado dentro del flujo de la vida, no son instantes aislados ni estamos en estado de abstracción al hacer imágenes. Ese instante fotográfico se vincula necesariamente con la imagen en movimiento y desde ella, con el sonido, con la música, muchas veces con una acción, con un pensamiento. En las materias que usualmente dicto -Taller de fotografía I, Diseño fotográfico I y III y recientemente Introducción al Diseño Fotográfico-, se vuelve necesario vincular estas tres áreas desde iniciada la Licenciatura en Fotografía.

MAITENA MINELLA **REALIZACIÓN AUDIOVISUAL II | ACTUACIÓN IV**

Propuesta contenidos audiovisuales. En los estudios de comunicación audiovisual incorporo, la perspectiva de género. El objetivo es analizar las películas y series bajo una mirada crítica. Se analiza el detrás y delante de cámara, quién dirige la obra artística, autor/a, técnicos/as y por otro lado en el relato: qué personaje protagoniza, cuál es su tema, su tesis, qué hipótesis plantea, como son los personajes masculinos y femeninos, ¿son estereotipados? Y aunque es un muy incipiente estoy empezando a explorar la herramienta de IA para los relatos audiovisuales, ¿cómo se le pregunta al chat GPT para que de buenos resultados narrativos?

SARA MÜLLER **TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL III**

El Proyecto Integrador de Taller de Creación III implica la realización de una ficción que debe contener alguna variación temporal además de un plano secuencia. Los estudiantes realizan un trabajo completo que parte de la complejidad del pasaje entre lenguajes, atraviesa los procesos de preproducción -arte, foto, sonido, dirección, producción, etc.-, rodaje y que culmina con las diferentes versiones que implica el montaje. Comprendemos que esta materia debe funcionar a modo de “planta baja” si el aprendizaje de los estudiantes pudiera compararse con la construcción de un edificio. Es decir, esta base debe estar y ser lo suficientemente resistente para luego poder construir conocimiento “hacia arriba”, el primer piso, el segundo piso.

GABRIEL OSTERTAG

MÚSICA II

Para enriquecer la materia Música 2, que se centra en enseñar géneros musicales y su contexto a través de la experiencia de componer y analizar diferentes estilos, propongo incorporar de manera experimental herramientas de inteligencia artificial como Suno, Udio, Notebook KLM y ChatGPT en algunas clases. Para mí, como docente, esto representa un desafío que quiero experimentar junto a mis alumnos, aprendiendo juntos. Las herramientas principales seguirán siendo el conocimiento humano y los análisis de los contextos que dieron origen a cada género, así como plataformas de producción musical como Ableton Live y MuseScore como editor de partituras.

En actividades específicas, los estudiantes podrán componer piezas originales con IA y, a partir de su investigación sobre un género, crear un podcast en el que discutan su análisis y evolución. Aunque el enfoque principal es la música en sí, estas herramientas ofrecerán posibilidades adicionales para expandir su comprensión y fomentar la creatividad en un entorno musical en constante cambio.

FABIO PASTRELLO

MÚSICA I

1. Integración de Software Musical

El uso de softwares permite a los estudiantes experimentar con la producción musical, la creación de beats y la edición de audio. Esto no solo les proporciona habilidades prácticas, sino que también les ayuda a comprender mejor el proceso detrás de la música que escuchan.

2. Análisis Crítico del Impacto Social y Cultural de la Tecnología Musical

Es fundamental debatir cómo las nuevas tecnologías han impactado la música desde una perspectiva social y cultural. Esto incluye temas como el acceso a la música a través del streaming (por ejemplo, Spotify o Apple Music), el impacto en los derechos de autor y cómo las plataformas digitales han cambiado la forma en que se consume y distribuye la música.

3. Uso de Inteligencia Artificial en Música

La inteligencia artificial está comenzando a jugar un papel importante en la creación musical. Esta tecnología puede abrir un diálogo sobre el futuro de la composición musical y los dilemas éticos asociados con el uso de IA en el arte.

NATALIA SBERT

DISCURSO AUDIOVISUAL II

¿Qué hacemos con la Inteligencia Artificial (AI)?

La incorporación de las AI en diversos aspectos cotidianos está en constante crecimiento y no cuenta con una regulación clara ni una intención consensuada sobre su utilización.

Hay una irrupción masiva de estas tecnologías de forma transversal en el mercado laboral y en el modo de producir servicios y bienes, incluidos los bienes culturales relacionados a las disciplinas artísticas. Nosotros, como formadores de profesionales en el ámbito del diseño y del arte, creo que necesitamos preguntarnos sobre la injerencia de las AI y sus implicancias en el proceso creativo. ¿Debemos incluirlas en los programas? ¿De qué manera se podría realizar esto?.

Es de carácter imperativo hacer un análisis con una perspectiva filosófica, que ponga en debate el carácter ético, los posibles impactos en ciertas capacidades humanas y en la forma de relacionarnos con el mundo a través del arte.

SOFÍA SOLARI

TÉCNICAS CORPORALES Y EXPRESIVAS II

En la materia **Técnicas Corporales y Expresivas II** podemos incorporar nuevas tecnologías que faciliten el aprendizaje y la autoevaluación. Una propuesta es asignar tareas donde los estudiantes se filmen o graben realizando ejercicios vocales, permitiendo una observación objetiva y análisis de su desempeño. Además, herramientas como Voice Tools ofrecen la posibilidad de graficar la frecuencia de la voz y marcar el tono óptimo, adaptado para hombres y mujeres. También hay aplicaciones que ayudan a regular la respiración, indicando los tiempos de inspiración y exhalación. Estas tecnologías no solo complementan la enseñanza, sino que mejoran la conciencia corporal y vocal.

PAULA SPINACCI

TALLER DE FOTOGRAFÍA V

En la asignatura de Taller de Fotografía V el Proyecto Integrador consta de la realización de tres piezas gráficas inspiradas en una campaña publicitaria de un perfume a elección. En la asignatura se articulan conceptos de retoque fotográfico para poder crear estas piezas: retoque de modelo o beauty, retoque de producto y técnicas de fotomontaje. Para eso se desarrollan contenidos relacionados con el flujo de trabajo, con las herramientas y funciones que ofrece Photoshop y con técnicas específicas de cada área de retoque.

A lo largo de estos últimos meses, Photoshop comenzó a incorporar herramientas y funciones basadas en la inteligencia artificial que inevitablemente replantean la forma de entender y llevar a cabo el retoque. Por lo tanto, el incorporar estos contenidos en las clases se presentó como una necesidad.

PAULA TRUCCHI

TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL III | GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE ESPECTÁCULOS I

En las Carreras de Dirección Cinematográfica y Comunicación Audiovisual agregaría conceptos teóricos y prácticos de Comunicación y Proyecto Transmedia.

La idea sería lograr un acercamiento académico hacia los mecanismos que nos permiten armar este tipo de relato y trabajar sobre un diseño narrativo donde la tecnología y la participación de los prosumidores amplían el universo narrativo de la secuencia ficcional.

La propuesta práctica sería incorporar al PI el diseño del proyecto transmedia del corto que filman. El objetivo es trabajar los diversos lenguajes narrativos en diferentes soportes y, además, crear más unidades de negocio.

DANIEL TUBÍO

TALLER DE FOTOGRAFÍA I

Mi tema es el uso del celular y de algunas aplicaciones para el mismo, como herramientas de aprendizaje para la fotografía. A partir de las clases virtuales, se extendió el uso del celular entre los estudiantes, quienes lo utilizan para cursar la materia Taller de Fotografía I, lo que llevó a quien escribe, a investigar e incorporar diversas aplicaciones que potencian la cámara del teléfono y le permiten al estudiante entender algunos conceptos básicos del sistema fotográfico.

CRISTIAN VALUSSI

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL I

Producción de Contenido para Plataformas Digitales (TikTok, Instagram, YouTube)

El contenido para plataformas digitales como TikTok, Instagram y YouTube requiere que los creadores piensen en formatos cortos, verticales y altamente visuales. Es fundamental comprender las dinámicas de consumo rápido y el impacto de las tendencias virales. Además, los estudiantes deben aprender SEO y marketing digital para optimizar la visibilidad del contenido y atraer más audiencia.

Conocer técnicas de posicionamiento, uso de palabras clave, y análisis de métricas es esencial para aumentar el alcance y la interacción en estas plataformas, ayudando a los creadores a destacarse en un entorno altamente competitivo y saturado de contenido audiovisual.

GIULIANA VANINETTI

MANAGEMENT ARTÍSTICO II

Para enriquecer nuestras asignaturas, podemos incorporar contenidos que aborden el impacto de nuevas tecnologías en la industria musical. Esto incluye el uso de distribuidoras digitales, la creación de contenido visual a través de aplicaciones como CapCut y Canva, y la gestión de campañas publicitarias en Meta Ads. Además, es fundamental enseñar sobre la participación en playlists de Spotify, el uso de herramientas de project management como Trello y Asana, y el branding musical. También se pueden explorar métricas de redes sociales y técnicas de fotografía, preparando así a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales del mercado.

MARCELO VIDAL

INTRODUCCIÓN AL DISCURSO AUDIOVISUAL

En Introducción al discurso audiovisual mis alumnos deben desarrollar un videominuto como proyecto Integrador, inmersos en el universo audiovisual sobrecargado de YouTube, Instagram, twitch o tik-tok. Uno de los puntos que abordo en mis cursadas se relaciona con el “amateurismo” y el “profesionalismo”. Las nuevas tecnologías han generado una nueva “naturaleza” en la cual han crecido las actuales generaciones. La apropiación “natural” e intuitiva de las herramientas no resulta en una apropiación automática de los lenguajes. Para ello trato de que los alumnos aborden su realidad tecnológica con una perspectiva histórica. Comprender otras transformaciones tecnológicas homólogas resultan útiles para que adquieran una conciencia de la relación tecnología-lenguaje.

ESTEBAN YABLÓN

DISCURSO AUDIOVISUAL II

Siendo que mi asignatura se dedica al período de las décadas 30, 40 y 50 del siglo pasado el tema de nuevas tecnologías en primera instancia no puede adquirir mucho relieve, pero sí, para tratar de conectar con la experiencia de los alumnos explico algunos casos que me parecen son antecedentes de algunos fenómenos actuales.

Temas como la llegada del sonido al cine permiten pensar la hibridación de medios (en este caso cine, radio e industria musical) como antecedente a la intermedialidad característica de la era digital. También pensamos la llegada del sonoro o la implementación de nuevas tecnologías en el cine de Hollywood de la década 50 como ejemplo de un fenómeno cíclico en la historia del cine en el que, ante la emergencia de un nuevo medio que amenaza la hegemonía del cine, este pone énfasis en la novedad tecnológica: en los 50, ante la masificación de la TV, se ensaya el 3D, Cinemascope, Technicolor, etc., como ahora los medios tradicionales como la TV y el cine ensayan recursos similares ante el avance de nuevos medios (dispositivos celulares y redes por ejemplo) tratando de diferenciarse, o bien, asimilando las novedades.

CONCLUSIONES

El Plenario docente nos demuestra que, además de los contenidos específicos y diferenciales de cada asignatura en particular, las prácticas profesionales de nuestro tiempo tienen a la tecnología de la comunicación como una pieza fundamental del trabajo que en todos los casos incluye el diseño. Por ello, llegamos a la conclusión que una herramienta como la Inteligencia Artificial es un contenido transversal a todas las carreras y asignaturas de nuestras áreas. Desde este punto de vista, no podemos darle la espalda a un contenido que trasciende la academia para posicionarse cada vez más en la vida de todas las personas. Pensamos que las instituciones educativas tienen la tarea de comprender el proceso en el que estamos e incorporarlo al saber universal.



Facultad de Diseño
y Comunicación