

Programa de Educación Ter

CARRERA: Tecnólogo en Industria Audiovisual - énfasis:



Ambientación y
Utilería
Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La presente unidad curricular, "Utilería y Ambientación para Cine, Publicidad y Medios Audiovisuales", se integra como un eje técnico-expresivo indispensable en la formación del área audiovisual y diseño de arte. Su propósito es dotar al estudiantado de las competencias necesarias para manipular y transformar el espacio físico en un elemento narrativo eficaz. Esta unidad promueve asimismo una mirada crítica sobre la representación de género, la diversidad y la ética en la construcción de los espacios narrativos.

La materia articula el conocimiento histórico y estético con la práctica de realización, permitiendo que quienes cursan comprendan el objeto no sólo como un elemento estético, sino como un dispositivo funcional y narrativo. Este curso se vincula transversalmente con áreas de dirección de arte, fotografía y producción escénica, preparando al estudiantado para enfrentar los desafíos de rodajes, eventos y producciones teatrales con rigor técnico y criterio profesional.

II) Logros de aprendizaje

1. Analiza el rol de la utilería en la narrativa audiovisual para comprender su peso semántico y su relación con la dirección de arte.
2. Comprende la historia y evolución de la utilería para contextualizar las tendencias contemporáneas en el diseño de producción.
3. Desarrolla técnicas de intervención de objetos y mobiliario para adaptarlos a necesidades específicas de guión y estilo.
4. Aplica conocimientos sobre materiales alternativos y efectos especiales básicos para solucionar desafíos técnicos en set.
5. Diseña propuestas de ambientación integrales, coordinando estilo, época y coherencia narrativa e integra nociones de seguridad y viabilidad técnica para la ejecución de montajes escenográficos.
6. Evalúa la eficacia visual de sus propuestas mediante la simulación de montaje y el análisis crítico.
7. Analiza críticamente la representación de género y la diversidad en los espacios narrativos y la dirección de arte, integrando prácticas éticas y responsables en el diseño de producción.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de Profundización
Narrativa y Análisis	Diseño de Producción y Narrativa Espacial	Historia y evolución de la utilería en el cine
Diseño y Propuesta	Ambientación: Práctica de diseño y adaptación	Intervención de mobiliario y propuestas integrales
Realización y Técnicas	Técnicas de Realización y Transformación	SFX básicos, materiales y seguridad en set
Proyecto Final y Evaluación	Proyectos en estudio y escenografías	Simulación de montaje y análisis crítico final
Ética, género y diversidad	Ética del diseño, diversidad cultural, sesgos de representación	Análisis de casos y diseño inclusivo

IV) Orientaciones pedagógicas

La estrategia pedagógica se centra en el modelo de taller práctico-reflexivo. Se articula mediante clases teóricas sintéticas, talleres de laboratorio, aprendizaje basado en proyectos (ABP) e instancias de análisis crítico.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación se entiende como un proceso formativo y continuo, valorando la participación activa del estudiantado en talleres, la entrega de ejercicios modulares y el desarrollo de un proyecto final coherente con la narrativa.

VI) Criterios principales de evaluación

Se ponderará la comprensión de los conceptos, la calidad técnica de la ejecución y la coherencia estética con la propuesta narrativa.

VI) Bibliografía

Bibliografía básica

- Ettegui, P. (1999). Diseñadores de producción. Ed. GG.
- Méndez, A. Técnicas de escenografía.
- Rizzo, M. (2013). The Art Direction Handbook for Film. Focal Press.
- Whitlock, C. (2010). Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction. Harper Design.

Bibliografía complementaria

- Deleuze, G. (2002). Francis Bacon: lógica de la sensación. Ed. Arena Libros.
- Grotz, G. (2008). The Furniture Doctor. Ed. Doubleday.
- Weil, D. (2012). Dirección de producción.
- Haraway, D. (1995). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Noble, S. U. (2018). Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism. New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). TechnoFeminism. Cambridge: Polity Press.