

CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.



énfasis en:

- *Diseño de imagen y sonido**
- *Diseño en Videojuegos**
- *Producción , Guión y Dirección de Arte**

**Estética y Lenguaje
Audiovisual**

Módulo: II (VJ y I y Sonido)

Módulo III (Prod. Guión D. Arte)

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular Estética y Lenguaje Audiovisual II profundiza en la comprensión del cine, el audiovisual, el arte sonoro y los videojuegos como lenguajes artísticos y culturales que construyen significado a través de recursos visuales, sonoros e interactivos. Aborda la relación entre forma, estilo y sentido en diversas corrientes estéticas, géneros narrativos y experiencias expresivas contemporáneas.

Se propone que el estudiantado desarrolle una mirada crítica y experimental, capaz de interpretar, analizar y crear discursos audiovisuales y multimedia con intención estética, incorporando recursos expresivos avanzados como la iluminación, el montaje, la puesta en escena, el ritmo, la composición visual, el diseño sonoro y la interactividad.

El propósito es consolidar la integración entre teoría y práctica, fortaleciendo la reflexión estética, la sensibilidad artística y la capacidad de análisis comparativo frente a las múltiples manifestaciones del audiovisual contemporáneo. Asimismo, promueve la articulación interdisciplinaria entre cine, producción audiovisual, arte digital y videojuegos, favoreciendo procesos de creación orientados a la ficción, el documental de creación, el ensayo visual, la experimentación estética y el diseño de experiencias interactivas.

II) Logros de aprendizaje

1. Analiza y compara estilos, géneros y corrientes cinematográficas, distinguiendo sus fundamentos estéticos y narrativos para interpretar sus modos de construcción de sentido.
2. Aplica y experimenta con estrategias de montaje, iluminación, ritmo y puesta en escena para construir emociones y significados coherentes con una propuesta autoral.
3. Diseña y desarrolla ejercicios prácticos de ficción o ensayo audiovisual y videojuegos que integren decisiones estéticas fundamentadas, demostrando capacidad crítica, sensibilidad visual y manejo del lenguaje audiovisual como forma de expresión artística.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1) La estética cinematográfica: estilos, géneros y corrientes.	• Principales corrientes estéticas y su contexto histórico-cultural: expresionismo, realismo poético, neorrealismo, nouvelle vague, cine moderno y contemporáneo.	• Lectura crítica de obras cinematográficas desde perspectivas estéticas, filosóficas y culturales (Deleuze, Tarkovski, Mulvey, Metz).
2) Construcción del sentido y la emoción a través del montaje, la iluminación y la puesta en escena	• Función expresiva del color, la textura y el ritmo visual. Relaciones entre encuadre, iluminación y tono narrativo.	• Análisis de la construcción emocional y simbólica en la imagen en movimiento. Experimentación con recursos técnicos y conceptuales
3) Experimentación con el lenguaje audiovisual: ritmo, tono, simbolismo, temporalidad.	• Estrategias de montaje expresivo, uso del tiempo y la elipsis.	• Creación de ejercicios audiovisuales con enfoque autoral y exploración del ritmo narrativo y poético..
4) El cine como arte y discurso cultural.	• El cine como forma de pensamiento, documento y discurso identitario.	• Análisis del cine desde perspectivas interculturales, de género y políticas.

5) Realización de ejercicios prácticos de ficción y análisis reflexivo de los resultados.	● Producción de cortos experimentales, ejercicios de puesta en escena y montaje.	● Elaboración de bitácoras críticas y procesos reflexivos sobre la práctica artística
---	--	---

V) Orientaciones pedagógicas

Se promoverá una metodología activa y participativa, centrada en la integración entre análisis fílmico, experimentación estética y producción audiovisual.

El aula se concibe como espacio de exploración creativa, donde los estudiantes diseñan, practican y evalúan propuestas audiovisuales que surgen del diálogo entre teoría y práctica.

Las actividades incluirán:

Análisis comparativo de fragmentos cinematográficos de distintos géneros y estilos.

Experimentación con la iluminación, el color, el sonido y el montaje como herramientas expresivas.

Ejercicios prácticos de puesta en escena y registro audiovisual.

Proyecciones comentadas, debates y revisión crítica de los resultados.

Se fomentará la articulación con otras unidades del Tecnólogo (Dirección, Fotografía, Guión, Producción, Sonido) y la construcción de un lenguaje audiovisual propio que refleje una intención estética y discursiva

Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua, formativa y sumativa. Considerará:

Comprensión teórica: análisis de obras, conceptos y lenguaje audiovisual.

Aplicación práctica: elaboración de ejercicios audiovisuales breves.

Reflexión crítica: capacidad de fundamentar decisiones estéticas y narrativas.

Participación y compromiso en clase: trabajo colaborativo y actitud profesional.

Se fomentará la autoevaluación y la revisión reflexiva de los procesos de aprendizaje y creación.

VI) Bibliografía

Aumont, J. y Marie, M. (1990). Diccionario teórico y crítico del cine.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2002). El arte cinematográfico.

Chion, M. (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.

Eisenstein, S. (1988). La forma del cine.

Mitry, J. (1990). Estética y psicología del cine.

Bibliografía complementaria

Deleuze, G. (1984-1985). La imagen-movimiento / La imagen-tiempo.

Bazin, A. (1967). ¿Qué es el cine?

Nichols, B. (2010). Introducción al documental.

Monaco, J. (2000). Cómo se lee una película.

Versión