



74/07

Universidad Nacional de Lanús

Lanús, 19 de julio de 2007

VISTO, el Expediente N° 1204/07 correspondiente a la 5ª Reunión del Consejo Superior del año 2007, y;

CONSIDERANDO

Que a través de lo actuado en el expediente indicado en el Visto, se tramita la propuesta de creación del plan de estudios del Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, que ha presentado el Departamento de Humanidades y Artes;

Que el Consejo Departamental en su reunión del día 27 de Marzo de 2007 ha evaluado y aprobado la propuesta;

Que el mencionado Ciclo de Licenciatura se dictará en lugar del Ciclo de Licenciatura en Audiovisión que se venía ofertando hasta el momento y ello encuentra su fundamento en la necesidad de capacitar profesionales en campos de desempeño más acotados y específicos, en las orientaciones del sonido y la imagen;

Que el objetivo de este Ciclo es formar profesionales con herramientas que les permitan desempeñarse en la Postproducción del Sonido y de la Imagen por medio del manejo de metodologías creativas y con tecnología de última generación, para proyectarse en el mercado laboral con mayor solidez y posibilidades de éxito;

Que la Secretaría Académica, a través de la Dirección de Pedagogía Universitaria, tras analizar el plan de estudios, considera que el mismo responde a los lineamientos académicos de la Institución;

Que en su 5ª Reunión de fecha 11 de Julio de 2007, este cuerpo ha tratado el mencionado plan de estudios y no ha formulado objeciones al mismo;

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



74/07

Universidad Nacional de Lanús

Que es atributo del Consejo Superior normar sobre el particular, conforme lo establecido el Artículo 31, inciso f) del Estatuto de la Universidad Nacional de Lanús;

Por ello;

EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LANUS
RESUELVE:

ARTICULO 1º: Aprobar el Plan de Estudios del Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, de acuerdo a lo indicado en los Anexos I (de doce fojas) y II (de trece fojas) que forman parte de la presente resolución.

ARTICULO 2º: Por Secretaría Académica se arbitrarán los medios para realizar las gestiones correspondientes ante el Ministerio de Educación de la Nación.

ARTICULO 3º: Regístrese, comuníquese y notifíquese en los términos del art. 40 del Reglamento de la Ley Nacional de Procedimientos Administrativos, aprobados por el Decreto N° 1759/72 (t.o. 1991). Cumplido, archívese.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



74/07

Universidad Nacional de Lanús

ANEXO I

CICLO DE LICENCIATURA EN POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

con orientaciones en Imagen y en Sonido

1. FUNDAMENTACIÓN

Fundamentos para la propuesta

La propuesta de la Universidad Nacional de Lanús es la de proporcionar a todos aquellos egresados de nivel terciario en las distintas disciplinas artísticas y tecnológicas vinculadas con la imagen y el sonido (Profesores, artistas y técnicos en Música, Plástica, Imagen, Comunicación, Diseño Gráfico y otras artes afines) las herramientas que les permitan desempeñarse en la Postproducción del Sonido y de la Imagen por medio del manejo de metodologías creativas y con tecnología de última generación, para proyectarse en el mercado laboral con mayor solidez y posibilidades de éxito.

El contenido interdisciplinario que surge de esta propuesta, permitirá a los alumnos tomar contacto vivo y concreto con las disciplinas afines de la imagen y el sonido, a través de la obtención de un título de grado que no solo complementará su formación sino que ampliará claramente su horizonte epistemológico y profesional, a la vez que lo posicionará en una especialidad como la Post-Producción no existente en la formación tradicional académica.

La Universidad Nacional de Lanús, ya ha instalado esta oferta en la comunidad, con la Licenciatura en Audiovisión, iniciada en agosto de 1997 y funcionando exitosamente hasta la actualidad. Los resultados observados en la formación profesional que alcanzan los alumnos de la Licenciatura en cuatro años, nos alientan para proponer una ampliación de este tipo de oferta; de tal modo, quienes poseen un título terciario en campos afines a la imagen y al sonido, podrán alcanzar con el Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, su preparación universitaria en dos años.

Además, mas allá de la posibilidad que tendrán los alumnos de acceder a una titulación de mayor envergadura de la que poseen actualmente, el principal interés de esta propuesta se centra en la valoración de los recursos humanos que ha generado el propio Estado en términos de un *up to date* (actualización) en las nuevas concepciones de la educación por y para el arte, y la interacción complementaria entre dos disciplinas, hecho que hoy en día adquiere enorme importancia.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



Universidad Nacional de Lanús

Estado actual del problema

Anteriormente el estudiante debía ingresar a una carrera de grado tradicional, independientemente de sus vocaciones, saberes y competencias y muchas veces como mandato familiar, con la expectativa de la movilidad social ascendente. En otros casos cursaba largos años de estudio y muchas veces terminaba formando parte de la estadística de desgranamiento de la currícula. Muchos talentosos jóvenes no completaban el ciclo superior de sus estudios, ya que se desinteresaban antes de completar las etapas finales de su preparación. Así el campo de la educación terciaria cubrió, con solvencia dispar, una demanda insatisfecha de la sociedad.

Actualmente, los profesionales de la Música, la tecnología sonora, la Dirección de Imagen, el Diseño Gráfico, la Comunicación Audiovisual y periodística y otras artes afines, egresados de institutos terciarios, se desempeñan en el campo tecnológico, artístico y/o empresario, e incluso en los distintos niveles de la enseñanza especializada, así como en la gestión cultural, careciendo de un título universitario. Esto es, absorben en casi su totalidad, las variables de la oferta profesional del campo audiovisual muchas veces con una preparación insuficiente.

La formación de recursos humanos para la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas aún no ha sido atendida cabalmente en el medio universitario. La oferta educativa existente proviene generalmente de instituciones de nivel terciario y consiste en cursos breves, restringidos a materias emanadas de la práctica y sin basamento en los lenguajes que fundamentan la especialidad: el Lenguaje Musical y el Lenguaje Visual. La Universidad Nacional de Lanús viene a cubrir con esta propuesta un vacío en la formación universitaria, desde la perspectiva de esos lenguajes específicos, con una cosmovisión del fenómeno que otros niveles del Sistema Educativo no poseen.

En ese contexto, donde los conocimientos se dispersan y confluyen sólo por voluntad de los profesionales que operan en él, es preciso delimitar con precisión el objeto de estudio y la confluencia de disciplinas necesarias para justificar el desarrollo de una Licenciatura destinada a integrar los conocimientos del área de la imagen con los del sonido y la música, lenguajes con fuertes connotaciones culturales para la juventud y escasa presencia en el mundo académico. En este sentido, la implementación de este Ciclo de Licenciatura, permitirá a sus egresados estar preparados para los requerimientos de un mundo globalizado que tiende cada vez más a la multiculturalidad y la interdisciplina.

Los enfoques tradicionales que caracterizaron a la cultura argentina del siglo pasado, donde las especificidades eran planteadas en compartimentos estancos, generaban estructuras de pensamiento rígidas e inamovibles, lo que ha impedido ver claramente cuán necesario es interactuar con otras culturas, otros modos de pensamiento y de operativa profesional.



74/07

Universidad Nacional de Lanús

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

Así por ejemplo, resulta pertinente en la actualidad tomar contacto con el pensamiento interdisciplinario de propuestas tecnológicas y artísticas, resultantes de las investigaciones producidas en Centros de otras latitudes como por ejemplo el IRCAM, el INA.GRM de París, los Institutos de desarrollo en técnicas audiovisuales existentes en Holanda, Alemania, España, EEUU, Canadá, etc, de los cuales emergieron nombres relevantes como los de Michel Chion, Francois Delalande, Daniel Teruggi, Murray Schafer, Barry Truax, Xavier Serra, Jean Paul Fargier, etc.

En otro nivel de análisis, podemos fundamentar la necesidad de la implementación de este Ciclo de Licenciatura, a la luz de la acuciante realidad que exige a los jóvenes poseer títulos universitarios para poder acceder al mercado laboral, ya que los estudios terciarios, en el proceso de devaluación de los títulos, han perdido relevancia.

Pensar la Universidad en este momento implica renovar los planes, acortando etapas iniciales y fortaleciendo las superiores de grado y post-grado e integrarse al Sistema Educativo.

Estado de avance del conocimiento en el campo

En las actuales circunstancias históricas los multimedios se erigen como instrumentos indispensables para las comunicaciones, sean éstas artísticas, científicas o educativas. Gracias a ellos las fronteras se vuelven borrosas y los mensajes se enriquecen a través de artes y recursos multidisciplinarios. Las diversas herramientas de software, la animación y la tecnología análogo-digital son elementos sustanciales de grabaciones en CD, video documentales, videoclips, films, CD ROM, DVD, etc. que han transformado la cotidianeidad y afectan nuestra percepción del mundo .

En este siglo una nueva cultura se expresa a través de la acción de sistemas múltiples de comunicación masiva, producto de la mixtura y transformación operada por la incorporación de nuevas tecnologías. Los tiempos son el aquí y el ahora y los espacios se atenúan por obra de la realización creativa que las tecnologías permiten.

La comunicación audiovisual nos envuelve y concentra áreas de actividad en diferentes campos profesionales. Estén dirigidas a la difusión masiva o creadas para audiencias reducidas, éstas pueden cubrir campos tan diversos como el social, el científico, educacional, cultural, comercial o de entretenimiento, siendo, a su vez, el medio preferido para la expresión artística contemporánea. Nuestra época es audiovisual.



Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

Una sociedad compleja y dinámica como la actual exige de sus instituciones una respuesta a sus expectativas éticas, sociales y laborales. La Universidad Nacional de Lanús, al implementar el Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, con orientaciones en Imagen o en Sonido, busca responder a los requerimientos de esta sociedad en este momento histórico.

Características Metodológicas

La dinámica científica y profesional actual han vuelto obsoletas las modalidades de la educación universitaria que encriptaban en compartimentos aislados los campos epistemológicos y sus distintos procesos. La aceleración en la producción de conocimiento y en la transferencia tecnológica ha provocado el colapso del esquema tradicional.

Los alumnos, muchas veces, presenciaban como un proceso ajeno a ellos la aplicación de nuevas tecnologías o su ausencia palmaria. Esto producía egresados que recién cuando entraban en contacto con el mundo profesional descubrían que poseían una preparación inadecuada sea por la inconsistencia de sus adquisiciones respecto a las nuevas tecnologías, como por un desconocimiento de su existencia o aplicación.

El presente plan de estudios pretende superar estas dificultades incorporando al alumno en la práctica permanente y en la correcta aplicación de las nuevas tecnologías, buscando crear en ellos una fuerte actitud crítica y de innovación, con valor prospectivo.

Un egresado del Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual concilia saberes de naturaleza artística y tecnológica con conocimientos relacionados con los intereses disciplinares de la actualidad en dicho campo.

Por lo tanto, a la hora de crear un proyecto de carrera de estas características, resulta imprescindible diseñar un entramado curricular que contemple el flujo entre las asignaturas a partir de una concepción integradora de los saberes, respondiendo a un concepto de base: **la construcción de un nuevo perfil profesional.**

De acuerdo al diagrama curricular propuesto, la falsa dicotomía reflexión-acción es reemplazada por un proyecto en que ambas acciones se nutren y realimentan. En tal sentido, la selección de contenidos orientadores del plan, han sido diseñados tomando en cuenta las tendencias más consistentes de la educación actual.



Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

Forma parte esencial de las estrategias a utilizar en el desarrollo de este plan, el uso de recursos multimediales por medio de los cuales los estudiantes y los profesores, podrán analizar críticamente los caminos transitados y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La disponibilidad de bibliografía de última hora y de tecnología de punta para el registro, proyección y emisión audiovisual con que cuenta la UNLa., significará también un banco de recursos de alta calidad y eficacia para los fines buscados.

Los alumnos desarrollarán su trabajo en relación permanente con esas herramientas multimediales, aprendiendo no sólo el uso de las mismas en su estado actual, sino también incorporando a su mapa cognitivo la habitualidad en la investigación, en la comunicación y en la actualización tecnológica. Todos estos antecedentes dotan a este Ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual de una masa crítica de indudable aporte.

Originalidad de la propuesta

El profesional en Artes Audiovisuales es una figura que se ha ido perfilando en el ámbito de la producción artística multimedial de manera creciente a lo largo de las últimas dos décadas.

La actividad creativa rompe frontalmente con los límites de la especificidad haciendo que artistas provenientes de diferentes campos como pintores, arquitectos, técnicos sonidistas, actores, iluminadores, montajistas, informáticos, músicos, escenógrafos, etc, compartan una puesta conjunta reenmarcando sus lenguajes en una experiencia más abierta, libre e integradora que no se ajusta simplemente al hecho de poner música a una película, iluminación a un escenario o efectos especiales a un relato cinematográfico.

La particularidad discursiva de los instrumentos audiovisuales, no resulta de una sumatoria de diversos lenguajes, sino de una relación sinérgica en la que unos modifican a otros y se adaptan recíprocamente.

La tecnología multimedial incluso, ha adquirido nivel de *lenguaje* en tanto y cuanto es utilizada por el nuevo creador como una parte más y no como mero soporte de un discurso.

Coincidimos con Chion al decir que en la combinación audiovisual una percepción influye en la otra y la transforma. De este modo se potencian las posibilidades comunicativas del producto y en consecuencia se potencian las habilidades perceptuales del receptor o “audioespectador”.



Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodriguez

Hoy el cine plantea historias con imágenes estáticas y en silencio o directamente por medio de relatos sonoro-visuales con efectos especiales en lugar de hacerlo con relatos en base a texto y acción; la escultura se convirtió en una instalación móvil y cambiante según la interacción que le provoque su observador; la pintura cibernética juega tridimensionalidades o problemáticas de visibilidad e invisibilidad de acuerdo al ojo del espectador; escenografías virtuales inexistentes en la realidad acompañan transmisiones televisivas con personas en vivo; el discurso sonoro adquiere nuevos significados a partir de la proyección y espacialización sonora.

Las reflexiones aquí planteadas, permiten inferir que la presente propuesta académica constituye un proyecto de características originales y diferenciales, además de únicas en su tipo, por la modalidad creativa de sus tres enfoques: el estético-cultural, el técnico-profesional, el de la realización-producto.

El enfoque de formación en el campo de la estética-cultural contempla el análisis de los lenguajes específicos de la imagen y del sonido y su resultante al interactuar juntos. Así también en las transformaciones que sufren estos lenguajes al ser aplicados en las diferentes culturales, en las diferentes épocas y en las diferentes situaciones político-económicas.

El enfoque de formación en el campo técnico-profesional, pone el acento en el conocimiento profundo de los instrumentos tecnológicos de última generación, a la vez que la exploración exhaustiva de sus recursos para optimizar su rendimiento a la hora de usarlos. Se entrenará al estudiante especialmente en el aprendizaje de cómo extraer y aprovechar lo mejor de un equipo más allá de su modernidad, su costo o complejidad, para aprovecharlo al máximo.

El enfoque de formación en la realización se relaciona directamente con el anterior, puesto que enfatizará el concepto de que un buen realizador audiovisual logra su producto en forma original, creativa y/o operativa más allá de la calidad de la herramienta tecnológica. Su habilidad estará no en el soporte que elija para trabajar sino en la utilización creativa que desarrolle al trabajar.

2. PERFIL DEL EGRESADO

Si bien los perfiles profesionales de formación terciaria son generalmente reconocidos por las estructuras escalafonarias de las distintas jurisdicciones, a la hora de obtener un puesto de trabajo, compiten en peores condiciones que aquellos que han egresado de una carrera



universitaria. Se hace imperativo por lo tanto, garantizar a los int artes
audiovisuales, su inserción o permanencia en el espacio laboral con que
garantice una formación actualizada y adecuada a los tiempos.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

El título universitario permitirá el ejercicio de la profesión en sus diferentes niveles y especialidades, tanto en el campo educativo como en el empresario, artístico o investigativo, hacer estudios de posgrado y acceder a becas de formación científica, carreras de maestría y doctorados.

El **Licenciado en Postproducción Audiovisual** será un comunicador audiovisual con especialidad en la Postproducción del Sonido y/o de la Imagen.

Estará capacitado para analizar problemas, proyectos o situaciones que requieran reformulación de servicios y/o una nueva visión profesional, ya que fue entrenado para pensar y diseñar productos audiovisuales originales.

Estará a su vez actualizado en cuanto al conocimiento tecnológico de última generación, por lo que podrá también desempeñarse satisfactoriamente en la consultoría empresarial.

El producto esperado se perfila como el de un experto en el campo de la postproducción audiovisual que basa sus juicios y decisiones en un corpus de conocimiento con sustento teórico y experiencia concreta.

Estará también capacitado para integrar y/o dirigir equipos multidisciplinarios en medios de comunicación masiva, así como desempeñarse como experto, asesor, evaluador de programas y proyectos audiovisuales en organismos culturales, educativos y multimediales.

Asimismo, podrá explorar en el campo de la expresión tanto por su desempeño creativo como por su condición de observador notable, con conocimientos y entrenamientos suficientes para vincularse fluidamente con los creadores a quienes asista en su trabajo.

El Licenciado en Postproducción Audiovisual, egresado de la Universidad Nacional de Lanús, será un profesional con conocimientos de:

- la problemática socio-cultural en que se desarrollan las comunicaciones audiovisuales en la comunidad actual.
- la tecnología audiovisual y multimedial que permite la Educación a Distancia y la Comunicación Global.
- las problemáticas del lenguaje integral de las artes audiovisuales y su aplicación interdisciplinaria.



Universidad Nacional de Lanús

El Licenciado en Postproducción Audiovisual, egresado de la Universidad N° **74/07** estará capacitado para:

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

- establecer vínculos adecuados con especialistas de otras latitudes
- crear y/o diseñar productos audiovisuales en el campo artístico.
- gestar pequeños emprendimientos empresarios (PYMES)
- integrar equipos de investigación en todas las disciplinas afines a la carrera
- analizar obras audiovisuales en cuanto a: su componente semántico, su estructura, su función, su vinculación con el contexto socio-cultural y su manifestación sobre los diversos soportes; televisión digital, DVD, Video, CD, CDRom, films, etc.
- realizar producciones audiovisuales en diversas modalidades expresivas (sonido, imagen, espectáculos, exposiciones multimediales, comunicaciones científico-educativas a distancia, etc) .
- formar académicamente a los profesionales del arte y la tecnología audiovisual que adquirieron el lenguaje de la síncreis audiovisual transitando solamente el campo experimental.

Los alcances específicos del Título de Licenciado en Postproducción Audiovisual para la Orientación en Sonido son los siguientes:

- ✓ Planificar, coordinar y evaluar trabajos audiovisuales en lo que se refiere a su componente semántico, estructura y función, vinculación con el contexto sociocultural y su manifestación sobre los diversos soportes existentes, con mayor especificidad –pero no excluyente- en el contenido sonoro.
- ✓ Realizar discos compactos de todo tipo de música como responsable tanto de la producción técnica como de la producción artístico-comercial
- ✓ Realizar trabajos de Restauración Sonora de materiales de archivo, documentación, clases, discursos hablados, registros etnomusicológicos, documentación grabada perteneciente al ámbito secreto de la justicia, etc. con el fin de obtener su limpieza y rescate del registro original.
- ✓ Asesorar en el diseño de obras artísticas, comunicaciones científicas y otras manifestaciones culturales en aspectos específicos vinculados con la profesión.



Universidad Nacional de Lanús

Los alcances específicos para la Orientación Post-Producción de Imagen: **74/07** antes:

- ✓ Planificar, coordinar y evaluar trabajos audiovisuales en lo que respecta al componente semántico, estructura y función, vinculación con el contexto sociocultural y su manifestación sobre los diversos soportes existentes, con mayor especificidad –pero no excluyente- en el contenido de imagen.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

- ✓ Realizar videos de todo tipo (documentales, artísticos, científicos, de programas de TV, publicitarios, etc.) como responsable tanto de la grabación de imagen y sonido como de la edición final.
- ✓ Realizar trabajos de Restauración Audiovisual de materiales de archivo, documentación, publicidades, clases, discursos hablados, films, videos grabados perteneciente al ámbito secreto de la justicia, etc. con el fin de obtener su limpieza y rescate del registro original.
- ✓ Asesorar en el diseño de obras artísticas, comunicaciones científicas y otras manifestaciones culturales en aspectos específicos vinculados con la profesión.

3. CONDICIONES DE INGRESO

Habrán dos modalidades de ingreso en cada orientación:

A) Orientación Imagen

➤ **Directa:**

Título terciario o tecnicatura universitaria (3 años de cursada, mínimo 1.400 horas) especialidades en: Cine y/o TV, especialidades: Dirección/Realización; Producción; Montaje; Guión; Dirección de fotografía; Dirección de sonido

Título terciario o tecnicatura universitaria en Multimedia (3 años de cursada, mínimo 1.400 horas) especialidades en: Diseño multimedial; Animación

➤ **Indirecta por medio de una evaluación de admisión**

- a) Demostrar trayectoria profesional y/o académica en el área presentando Currículum Vitae completo y con certificados comprobatorios de actividades.
- b) Rendir un examen teórico-práctico.
- c) Tener edad mínima de 25 años

Tales condiciones deberán ser evaluadas por una Comisión de expertos creada al efecto y la excepción, autorizada por resolución Rectoral. Esta resolución no tendrá otro efecto que el de autorizar la incorporación al ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, careciendo de otro efecto jurídico o académico si el ciclo no se completa



Universidad Nacional de Lanús

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Dani 74/07

B) Orientación Sonido

➤ **Directa:**

Título terciario o tecnicatura universitaria (3 años de cursada, mínimo 1.400 horas) especialidades en: Interpretación musical; Composición Musical; Técnico en Sonido y Grabación; Técnico en operador radial

Título terciario o tecnicatura universitaria en Mutimedios (3 años de cursada, mínimo 1.400 horas) especialidades en: Diseño multimedial; Animación

➤ **Indirecta por medio de una evaluación de admisión**

a) Demostrar trayectoria profesional y/o académica en el área presentando Currículum Vitae completo y con certificados comprobatorios de actividades.

b) Rendir un examen teórico-práctico.

c) Tener edad mínima de 25 años

Tales condiciones deberán ser evaluadas por una Comisión de expertos creada al efecto y la excepción, autorizada por resolución Rectoral. Esta resolución no tendrá otro efecto que el de autorizar la incorporación al ciclo de Licenciatura en Postproducción Audiovisual, careciendo de otro efecto jurídico o académico si el ciclo no se completa

4. CURRICULA

La carrera de Ciclo de Licenciatura en Audiovisión tendrá una modalidad presencial y una duración de cuatro cuatrimestres.

La carga horaria total de la carrera es de 1.280 horas, más 280 horas correspondientes a dos niveles de ingles y dos de informática.

A) LICENCIATURA EN POSTPRODUCCION AUDIOVISUAL con ORIENTACIÓN en IMAGEN

Nº	Asignatura	Dedicación	Carga hs. semanal	Carga total	Correlativ.
PRIMER CUATRIMESTRE					



Universidad Nacional de Lanús

1	Comunicación Audiovisual	C	4	64	74/07
2	Estética de las Artes Combinadas	C	4	64	
3	Tecnología de la imagen y el sonido	C	6	96	
4	Acústica y edición de sonido	C	6	96	
SEGUNDO CUATRIMESTRE					
7	Edición digital de video	C	6	96	
8	Historia y Semiótica de los medios	C	4	64	1
9	Tecnología de Post-producción	C	4	64	3
10	Guión y Montaje	C	6	96	
TERCER CUATRIMESTRE					
13	Banda sonora	C	6	96	4 y 9
14	Metodología de la investigación	C	4	64	
15	Dibujo y retoque digital	C	4	64	9
16	Composición digital	C	6	96	9
CUARTO CUATRIMESTRE					
19	Taller de Trabajo final	C	6	96	14
20	Taller de postproducción de imagen	C	4	64	9
21	Animación 3D	C	4	64	15 y 16
22	Realización integral audiovisual	C	6	96	10
TOTAL CARGA HORARIA 1.280 HORAS					

Otros Requisitos:

- Dos niveles de Inglés de 70 hs. c/u.
- Dos niveles de Informática de 70 hs. c/u.
- Presentar y aprobar un Trabajo final

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



Universidad Nacional de Lanús

B) LICENCIATURA EN POSTPRODUCCION AUDIOVISUAL con ORIENTACIÓN en SONIDO

N°	Asignatura	Dedicación	Carga hs. semanal	Crga hs. total	Correlativ.
PRIMER CUATRIMESTRE					
1	Comunicación Audiovisual	C	4	64	
2	Estética de las Artes Combinadas	C	4	64	
5	Electrónica	C	6	96	
6	Acústica	C	6	96	
SEGUNDO CUATRIMESTRE					
7	Historia y Semiótica de los medios	C	4	64	1
8	Edición digital de video	C	6	96	
11	Edición digital de sonido	C	6	96	6
12	Análisis del discurso musical	C	4	64	
TERCER CUATRIMESTRE					
13	Banda sonora	C	6	96	8 y 11
14	Metodología de la investigación	C	4	64	
17	Taller de grabación	C	6	96	
18	Masterización	C	4	64	11
CUARTO CUATRIMESTRE					
19	Taller de Trabajo final	C	6	96	14
23	Taller de postproducción de sonido	C	4	64	13
24	Taller de producción discográfica	C	6	96	17 y 18
25	Estéticas sonoras contemporáneas	C	4	64	
TOTAL CARGA HORARIA 1.280 HORAS					

Otros Requisitos:

- Dos niveles de Inglés de 70 hs. c/u.
- Dos niveles de Informática de 70 hs. c/u.
- Presentar y aprobar un Trabajo final

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



74/07

Universidad Nacional de Lanús

5. MATERIAS TRONCO COMUN A LAS DOS ORIENTACIONES

1er. Cuatrimestre

Comunicación Audiovisual
Estética de las Artes Combinadas

2do. Cuatrimestre

Historia y Semiótica de los medios
Edición digital de video

3er. Cuatrimestre

Metodología de la investigación
Banda sonora

4to. Cuatrimestre

Taller para Trabajo final

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



Universidad Nacional de Lanús

ANEXO II CONTENIDOS MÍNIMOS

A) ORIENTACION IMAGEN

1. Comunicación Audiovisual

- ✓ Alcances y fines de la comunicación. Su evolución histórica y cultural. Diversas acepciones de “comunicar”. El proceso comunicacional: qué se comunica y cómo se comunica.
- ✓ Los componentes del lenguaje comunicacional. El código como convención arbitraria. El signo y sus tipos. Lenguajes no verbales: cinésico y proxémico (clasificación de Knapp).
- ✓ Medios masivos de comunicación. La comunicación periodística. “El medio es el mensaje” (enfoque de Mc Luhan)..
- ✓ Revolución tecnológica y políticas de comunicación. “La aldea global”(Mc Luhan)
- ✓ Comunicación y globalización; comunicación y democracia.
- ✓ La comunicación audiovisual. Una introducción a la Audiovisión. Imagen y sonido como correlatos comunicacionales integrados.

2. Estética de las Artes Combinadas

- ✓ Arte: Definición y conceptualidad. El sentido de la belleza.
- ✓ Estética: subjetivismo y objetivismo estéticos. Forma y contenido del arte.
- ✓ La estructura de la percepción en el objeto artístico. Unidad y variedad como categorías artísticas.
- ✓ Principales corrientes estéticas en la historia de la Humanidad y su proyección en el presente: Antigüedad, Renacimiento, Clasicismo, Barroco, Romanticismo, Modernismo, Post-modernismo. Concepciones y representantes principales de cada corriente.
- ✓ Corrientes estéticas en las artes combinadas contemporáneas: el Surrealismo, el Hiperrealismo, el Pop-Art, el Concretismo. Otras manifestaciones.
- ✓ Arte Mixto: Teatro-danza. Mimo. Danza-teatro. Opera. Comedia musical.

3. Tecnología de la Imagen y el Sonido

- ✓ La percepción visual y la imagen electrónica. La señal de video como variación de tensión en función del tiempo, su forma de onda.
- ✓ Ancho de banda y espectro. La multiplexación. Sistema de TV color. La cámara de tres canales y el paso del RGB al video compuesto.
- ✓ Características fundamentales de la luz. Principios de iluminación. Tipos de luminarias.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ La cámara de video. El conjunto cámara-CCU. Tecnología de sensores CCD y CMOS. Lentes zoom.
- ✓ Tecnología de videograbación analógica. Fundamentos de grabación en medios magnéticos. Características generales de la cinta de video. Reseña de formatos de VTR y sus características técnico-operativas. Time-code.
- ✓ Registro de sonido. Características generales del sonido. Tecnología de micrófonos, mixers y grabadores de audio digital DAT.
- ✓ Naturaleza y distribución de señales de audio, video y control de VTR. Activos y pasivos. Generadores de sincronismo, distribución de señal de referencia, el gen-lock. Asignación por patch vs. asignación por routing.
- ✓ Los sistemas lineales on-line, equipamiento y funcionalidad. El proceso A/B-roll.
- ✓ El canal de TV de aire. El canal de TV por cable (CATV).
- ✓ Introducción a las comunicaciones satelitales

4. Acústica y Edición de Sonido

- ✓ La señal física. Enfoque epistemológico. Relaciones funcionales. Clasificación de las señales acústicas. El principio de indeterminación. Fenómenos de propagación.
- ✓ Generación acústica. Resonancia. Cuerdas y columnas de aire. Respuestas lineales y no lineales. Fisiología y percepción. Fisiología de la audición. Anatomía del oído. Leyes de Weber y Fechner. Sonoridad. Fones y sones. Sensibilidad diferencial. Escala de mels. Teoría de la Gestalt. Aplicaciones. La altura. Sonido y nota musical. Escalística. Codificación cultural. La armonía.
- ✓ Digitalización del sonido. Tarjetas de Sonido Normas ISA y PCI. Conversores ADC y DAC. Frecuencias de muestreo. Técnicas de muestreo. Efecto Nyquist. Cuantización. Aliasing. Foldover. Umbrales y cimas de percepción de frecuencia y amplitud.
- ✓ Herramientas de análisis espectral. Procesadores digitales software. Aplicación de efectos especiales. Ecuación, Normalización. Técnicas de corte. Fades in/out. Filtros pasa-altos, pasa-bajos y pasa-banda. Algoritmos para la reducción de ruido por FFT. Restauración de grabaciones antiguas. Corrección de tiempo o "stretching". Expansión del campo estéreo. Inversión de fase. Montaje de sonido digital.

7. Edición digital de video

- ✓ Software de edición digital de audio y video. Captura de audio y video: hardware y software de captura y digitalización, su configuración y operación. Proceso de captura, configuración de frame size, frame rate, esquema de compresión, su ponderación en relación al tamaño de archivo y su velocidad de transferencia; el frame-dropping; los scratch disks. Digitalización vs. Transferencia. Selección de codecs basada en las características de los proyectos.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Software de edición digital de audio y video. Descripción de la interfase y las herramientas. Conceptos de Ventanas de proyecto y monitoreo, timeline, pistas, botones de acceso rápido, marcadores, escala de tiempo, línea de edición y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de edición. Selección, movimiento de capas, ajustes de la línea de tiempo, vinculos audio/video, cortes, variaciones de velocidad, duraciones y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de audio. Noise reduction, normalize (peak o level), mix down, gain, pan y muting audio levels. Audio Mixer Window y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de salida. Concepto de previo, render, playout, creación de archivos de salida, configuraciones.
- ✓ Prácticas de edición con software de aplicación.

8. Historia y Semiótica de los medios

- ✓ Conceptos provisionales: lingüística, semiología y semiótica.
- ✓ Puesta de acuerdo terminológica: texto, discurso, contexto, signo, código, sistema, lenguaje, lengua, habla, semiosis.
- ✓ Ferdinand de Saussure. El signo lingüístico. Valor y significación. La fundación de la “semiología”. El estructuralismo.
- ✓ Louis Hjelmslev. Teoría del lenguaje y teoría semiótica. La biplanaridad del lenguaje: forma y sustancia de la expresión. Forma y sustancia del contenido.
- ✓ El algoritmo semiótico: la expansión del signo saussureano. Los cuatro signos analíticos inherentes a la producción-interpretación de toda percepción significativa.
- ✓ Charles S. Peirce: La estructura triádica del signo.
- ✓ Herman Parret: las dos semióticas: triadismo y diadismo de la relación sígnica. El objeto de la semiótica. El método de la semiótica.

9. Tecnología de Post- Producción

- ✓ Tecnología de videgrabación digital.
- ✓ El proceso de post-producción. Diagrama en bloques del proceso de post-producción.
- ✓ La película cinematográfica y los procesos de laboratorio.
- ✓ Tecnología de film-to-tape transfer. Sistemas y procesos de telecine. KeyKode.
- ✓ Sistemas no lineales off-line. Plataformas, sistemas operativos y storage.
- ✓ Tecnología de sistemas no lineales on-line. Storage de alta performance y archive.
- ✓ Los formatos de imágenes y sus formatos de archivo informáticos.
- ✓ Manejo de imágenes en redes de computación. Las redes LAN. Filesharing (CIFS, NFS, CXFS). La transferencia de archivos (FTP).
- ✓ Televisión digital terrestre (DTV) y televisión de alta definición (HDTV).



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Postproducción en alta resolución 2K y 4K. Tecnología y pro **74/07** digital.

10. Guión y Montaje

- ✓ Bases epistemológicas de la significación de la palabra y la imagen en movimiento. Indicios históricos de una tensa relación.
- ✓ La estructura dramática en la ficción documental y argumental. Variables estructurales en una y otra organización. Conflictos primarios y secundarios y organización temática. Categorías corrientes del relato. El montaje como solución del problema dramático. Formalidad del guión, diferentes presentaciones por género.
- ✓ El montaje en las distintas fases realizativas. Guión técnico, story board y dibujo de planta. Tomas de seguridad. Elementos significantes de la puesta de cámara. Dispositivos de continuidad (raccord) y discontinuidad.
- ✓ Montaje en escenas dialogadas, de historia detenida y de acción.
- ✓ El trabajo en el montaje. Preservación del material / backup de originales. Rotulado y pautado de material. Planillas de edición. Edición preliminar.

13. Banda Sonora

- ✓ La producción audiovisual: el trinomio imagen-relato-sonido.
- ✓ Elementos de una banda sonora: Locución y diálogos; música; efectos sonoros.
- ✓ La banda sonora en los distintos géneros audiovisuales. cine: los recursos sonoros y musicales en los diversos géneros básicos
- ✓ Televisión: los recursos sonoros y musicales de las diferentes formas de programa: especificidad de las bandas sonoras.
- ✓ Desarrollo histórico de la banda sonora. Hitos claves desde el comienzo del cine sonoro.
- ✓ Musicalización y sonorización de espectáculos audiovisuales en vivo. Teatro, comedias musicales, mimo y danza.

14. Metodología de la Investigación

- ✓ El diseño del Proyecto de Investigación: su estructura. Tipos de diseño de acuerdo al objeto de estudio.
- ✓ La requisita bibliográfica y su documentación. Acceso a los canales de información bibliográfica.
- ✓ La selección del tema. El marco teórico. El diseño del experimento. La selección de la muestra. El suministro de la prueba. El análisis de resultados. La redacción de conclusiones.
- ✓ El proyecto y su difusión. Ponencias en Congresos. Elaboración de Posters y papers. Los principios de ética en la investigación.



Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

15. Dibujo y retoque digital

- ✓ Gráficas Bitmap con software de aplicación. Análisis y uso de herramientas de “pintura”.
- ✓ Conceptos de Selección y Máscara. El feather y el antialiasing. Canales alfa. Herramientas y comandos de selección. Montaje digital y Manipulación de capas.
- ✓ Ajustes de parámetros tonales: comandos de niveles, curvas, brillo-contraste, matiz-saturación-brillo, equilibrio de color, otros.
- ✓ El color digital. La luz y el pigmento. Síntesis aditiva y sustractiva. Color y bits: profundidad del color. Modos de color. La imagen RGB: concepción de la imagen desde la adición. Canales.
- ✓ Gráficas Vectoriales con software de aplicación. Introducción al dibujo orientado a objetos. Herramientas para dibujar y transformar objetos. Manipulación de objetos. Trabajo con capas, agrupamientos, herramienta pathfinder. Filtros y efectos. Uso de colores, degradado y transparencias. Trabajo con mallas. El texto: manejo de herramientas. Cajas de texto y conversión a curvas. Alineaciones. Creación y edición de Máscaras.
- ✓ Vectorización de gráficas bitmap. Interacciones entre ambos tipos de gráficas.
- ✓ Digitalización de Imágenes y salida analógica. Dispositivos de entrada: Scanner, cámaras digitales. La resolución: ámbitos relacionados con este concepto (scanner, monitor, impresora, etc). La resolución en la captura de imágenes y en su tratamiento digital, comandos de distorsión y escalamiento. Interpolación.
- ✓ El tamaño físico, la resolución y el “peso” de la imagen digital.
- ✓ Formatos de archivo. Dispositivos de salida: Impresoras, plotters, otros.

16. Composición Digital

- ✓ Reseña histórica sobre los efectos visuales.
- ✓ La Composición Digital como herramienta creativa y el rol del Compositor Digital.
- ✓ Escenarios de aplicación. Desglose de tareas.
- ✓ La Imagen a procesar. El cuadro digital. Análisis de software de composición digital y retoque de imagen. Parámetros básicos de una composición.
- ✓ La imagen animada. Del cuadro estático al dinámico. Curvas de movimiento. Combinación de Imágenes y gráficos digitales.
- ✓ Máscaras. Creación, parámetros y combinación de máscaras. Operaciones de conjunto sobre máscaras. Retoque de imagen a través de máscaras.
- ✓ Extracción de figuras. El croma key, pantalla azul o verde. Técnicas de extracción.
- ✓ Seguimiento y estabilización. Situaciones de tracking y stabilize. Parámetros y análisis. Uso de los datos extraídos.



- ✓ La composición final. Integración de elementos en el espacio y tiempo. Efectos de integración (blending). Corrección de color e iluminación. Borrado de los rastros de la construcción. Pintado de cuadro. Cruce de canales de información (track mattes).

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

19. Taller de Trabajo Final

La importancia concedida a la praxis del oficio durante toda la cursada permitirá que los estudiantes realicen en esta asignatura, la práctica del ejercicio profesional mediante la realización de un Trabajo Final que podrá tener la forma de una Tesina. Para la misma, el alumno elegirá un tema a investigar, desarrollará y fundamentará una hipótesis y presentará sus conclusiones en un texto no mayor de 60 páginas con presentación gráfica y/o en video, DVD, CD o CD-ROM.

20. Taller Post-Producción de Imagen

- ✓ Aplicaciones institucionales en televisión (Branding). Análisis y desglose de piezas. Realización de Apertura, Separadores y Gráficas para títulos.
- ✓ Aplicaciones periodístico-documentales (Infografía). Análisis y desglose de piezas. Realización de Infografía.
- ✓ Aplicaciones en publicidad televisiva (Comercial). Análisis y desglose de piezas. Guión técnico y notas de postproducción. Realización de comercial o promoción.
- ✓ Aplicaciones de efectos visuales (largometraje y otros). Análisis y desglose de piezas. Guión técnico y notas de postproducción. Producción de materiales o fragmentos.

21. Animación 3D

- ✓ Marco de la animación y de la informática.
- ✓ Animación tradicional vs. animación computada.
- ✓ Tiempo y espacio en el mundo virtual.
- ✓ Software de aplicación. Interpretación y manejo de interfase.
- ✓ Construcción de modelos. Espacio bi y tridimensional. Métodos de construcción de objetos en ambos casos. Ejes, jerarquías y objetos de ayuda. Planificación y optimización en la construcción de objetos.
- ✓ Luces, cámaras, materiales y texturas. Métodos de simulación de luces y cámaras virtuales. Formas de construcción de materiales, texturas y otras características de las superficies. Relación entre iluminación y materiales. Iluminación global y Motores de render. Optimización.
- ✓ Integración del entorno 3D con otras imágenes fuera del entorno 3D.
- ✓ Animación y edición. Transformación en el tiempo de los distintos componentes de una escena para obtener una imagen en movimiento. Animación en sincro con audio.
- ✓ Animación en interacción con imágenes y/o animaciones externas.



Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

22. Realización Integral Audiovisual

- ✓ El proceso lineal. Técnicas avanzadas de edición lineal - El proceso A/B/C-roll. – Formas de implementación – Interfaces editor/*switcher/vtr* - Procesos de ajuste – Características y limitaciones – Tareas *off line* y *on line* - Confección de la EDL -
- ✓ El proceso no lineal. Técnicas de edición no lineal - Formas de integración al proceso lineal - Procesos que intervienen – Características y limitaciones – Tareas *off line* y *on line* – El digital cut, la EDL -
- ✓ Producción y Post-producción de notas y documentales. Consideraciones particulares – Elección del método adecuado – Formato del soporte magnético - Costos y tiempos de realización – Coordinación con el director y/o cliente -
- ✓ Producción y Post-producción de “video clips”. Consideraciones particulares – Elección del método adecuado – Costos y tiempos de realización – Coordinación con el director y/o cliente –
- ✓ Producción y post-producción de comerciales. Consideraciones particulares – Elección del método adecuado – Costos y tiempos de realización – Coordinación con el director y/o agencia – La incidencia del cliente en el criterio a emplear.

B) ORIENTACION SONIDO

1. Comunicación Audiovisual

- ✓ Alcances y fines de la comunicación. Su evolución histórica y cultural. Diversas acepciones de “comunicar”. El proceso comunicacional: qué se comunica y cómo se comunica.
- ✓ Los componentes del lenguaje comunicacional. El código como convención arbitraria. El signo y sus tipos. Lenguajes no verbales: cinésico y proxémico (clasificación de Knapp).
- ✓ Medios masivos de comunicación. La comunicación periodística. “El medio es el mensaje” (enfoque de Mc Luhan)..
- ✓ Revolución tecnológica y políticas de comunicación. “La aldea global”(Mc Luhan)
- ✓ Comunicación y globalización; comunicación y democracia.
- ✓ La comunicación audiovisual. Una introducción a la Audiovisión. Imagen y sonido como correlatos comunicacionales integrados.

2. Estética de las Artes Combinadas



Universidad Nacional de Lanús

74/07

- ✓ Arte: Definición y conceptualidad. El sentido de la belleza.
- ✓ Estética: subjetivismo y objetivismo estéticos. Forma y cont
- ✓ La estructura de la percepción en el objeto artístico. U como categorías artísticas.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

- ✓ Principales corrientes estéticas en la historia de la Humanidad y su proyección en el presente: Antigüedad, Renacimiento, Clasicismo, Barroco, Romanticismo, Modernismo, Post-modernismo. Concepciones y representantes principales de cada corriente.
- ✓ Corrientes estéticas en las artes combinadas contemporáneas: el Surrealismo, el Hiperrealismo, el Pop-Art, el Concretismo. Otras manifestaciones. Arte Mixto: Teatro-danza. Mimo. Danza-teatro. Opera. Comedia musical.

5. Electrónica

- ✓ Introducción a la electrónica general. Diferencias entre sistemas eléctricos y sistemas electrónicos. La electricidad y la electrónica. Ámbitos de aplicación.
- ✓ Resistencia eléctrica. Potencia. Corriente alterna y continua. Circuitos con resistencias, capacitores e inductores. Potencia en circuitos con señales variables en el tiempo. Valor medio y eficaz de tensión. Instrumentos de medición de parámetros eléctricos.
- ✓ Fundamentos de electromagnetismo. Magnetismo, campo magnético, líneas de campo, flujo magnético. Electrónica de la imagen y el sonido. Procesamiento, Transmisión y almacenamiento. Sistemas de amplificación utilizados en el transporte de información de niveles en decibeles de parámetros eléctricos. (dBm, dBu, dBV, dB PWL). Relaciones de conversión.
- ✓ Modelos y diagramas de bloques. Diagramas de bloque de sistemas de audio y video. Notación simbólica. Análisis de diagramas de bloques de equipamiento específico. Modelo de un amplificador. Amplificadores operacionales: distintas configuraciones y aplicaciones. Impedancia: relación entre señales de tensión y corriente. Implicaciones prácticas del concepto de impedancia. Respuesta en frecuencia de equipos electrónicos. Preamplificadores. Conversores de impedancia.

6. Acústica

- ✓ La señal física. Enfoque epistemológico. Relaciones funcionales. Clasificación de las señales acústicas.
- ✓ Generación acústica. Resonancia. Cuerdas y columnas de aire. Respuestas lineales y no lineales. Fenómenos de propagación sonora.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Fisiología y percepción. Fisiología de la audición. Anatomía del oído. Leyes de Weber y Fechner. Sonoridad. Fones y sonos. Sensibilidad diferencial Escala de mels. **74/07**
- ✓ Aplicaciones. La altura. Sonido y nota musical. Escalístico: al.
La armonía.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

7. Historia y Semiótica de los medios

- ✓ Conceptos provisionales: lingüística, semiología y semiótica.
- ✓ Puesta de acuerdo terminológica: texto, discurso, contexto, signo, código, sistema, lenguaje, lengua, habla, semiosis.
- ✓ Ferdinand de Saussure. El signo lingüístico. Valor y significación. La fundación de la “semiología”. El estructuralismo.
- ✓ Louis Hjelmslev. Teoría del lenguaje y teoría semiótica. La biplanaridad del lenguaje: forma y sustancia de la expresión. Forma y sustancia del contenido.
- ✓ El algoritmo semiótico: la expansión del signo saussureano. Los cuatro signos analíticos inherentes a la producción-interpretación de toda percepción significativa.
- ✓ Charles S. Peirce: La estructura triádica del signo.
- ✓ Herman Parret: las dos semióticas: triadismo y diadismo de la relación sígnica. El objeto de la semiótica. El método de la semiótica.

8. Edición digital de video.

- ✓ Software de edición digital de audio y video. Captura de audio y video: hardware y software de captura y digitalización, su configuración y operación. Proceso de captura, configuración de frame size, frame rate, esquema de compresión, su ponderación en relación al tamaño de archivo y su velocidad de transferencia; el frame-dropping; los scratch disks. Digitalización vs. Transferencia. Selección de codecs basada en las características de los proyectos.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Descripción de la interfase y las herramientas. Conceptos de Ventanas de proyecto y monitoreo, timeline, pistas, botones de acceso rápido, marcadores, escala de tiempo, línea de edición y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de edición. Selección, movimiento de capas, ajustes de la línea de tiempo, vinculos audio/video, cortes, variaciones de velocidad, duraciones y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de audio. Noise reduction, normalize (peak o level), mix down, gain, pan y muting audio levels. Audio Mixer Window y otros.
- ✓ Software de edición digital de audio y video. Herramientas de salida. Concepto de previo, render, playout, creación de archivos de salida, configuraciones.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Prácticas de edición con software de aplicación.

74/07

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

11. Edición digital del sonido

- ✓ El protocolo de comunicaciones MIDI. Mensajes de canal y de sistema. Tablas de Implementación MIDI. Secuenciadores.
- ✓ Síntesis de sonido analógica y digital. Sustractiva, Aditiva, por Modulación de Frecuencia, Granular, por Modelado Físico. Muestreadores.
- ✓ Digitalización del sonido. Tarjetas de Sonido Normas ISA y PCI. Conversores ADC y DAC. Frecuencias de muestreo. Técnicas de muestreo. Efecto Nyquist. Cuantización. Aliasing. Foldover. Umbrales y cimas de percepción de frecuencia y amplitud.
- ✓ Edición digital de sonido. Herramientas de análisis espectral. Procesadores digitales software. Aplicación de efectos especiales. Ecuación, Normalización. Técnicas de corte. Fades in/out. Filtros pasa-altos, pasa-bajos y pasa-banda. Algoritmos para la reducción de ruido por FFT. Restauración de grabaciones antiguas. Corrección de tiempo o “stretching”. Expansión del campo estéreo. Inversión de fase. Montaje de sonido digital.
- ✓ Criterios de homogeneidad en niveles de grabación y en valores de edición. Plataformas de mezcla multipista. Edición no destructiva. Administración de los recursos del sistema. Automatización de la mezcla. Envoltentes globales de amplitud y panorama estéreo.

12. Análisis del discurso musical

- ✓ La Forma Musical. Criterios de segmentación formal. Articuladores formales.
- ✓ La Textura Musical. Elementos y Componentes - Categorías diacrónicas y sincrónicas. Vinculaciones entre textura y forma. Tipos texturales (tipologías clásicas y contemporáneas).
- ✓ El campo perceptual de las alturas. Tensión y distensión tonal. Centro tonal.
- ✓ El campo perceptual de las duraciones. Contexto métrico.
- ✓ El campo perceptual de las intensidades. El ámbito dinámico. Escalas de valores.
- ✓ El campo perceptual espectral. El timbre. Fuentes sonoras (naturaleza). Modos de acción.
- ✓ El Estilo y el Género. Aspectos históricos, semánticos, estéticos, filosóficos y musicales de la formación del estilo.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Géneros Musicales. Diferencias entre género y estilo. Aspectos sociológicos, históricos y musicales de las prácticas musicales relativas a los diversos géneros. Especificidad del género, vinculaciones y taxonomías. Relaciones entre Estilo y Género.
- ✓ El Jazz y sus especies allegadas. El Tango y especies allegadas. La salsa y sus especies allegadas. **74/07**
- ✓ Estilo y Género en diversas prácticas a lo largo de la Historia de la Música. Características principales de los estilos musicales correspondientes a los siglos XIX y XX. Características principales de los estilos musicales correspondientes a los siglos XIX y XX.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

- ✓ Diversidad estilística del Siglo XX y Tendencias actuales. Características principales de los géneros musicales desde una perspectiva histórica. Música vocal: música sacra y profana, la ópera y otros géneros vocales. Música instrumental: música pura, música de danza.

13. Banda Sonora

- ✓ La producción audiovisual: el trinomio imagen-relato-sonido.
- ✓ Elementos de una banda sonora: Locución y diálogos; música; efectos sonoros.
- ✓ La banda sonora en los distintos géneros audiovisuales. cine: los recursos sonoros y musicales en los diversos géneros básicos
- ✓ Televisión: los recursos sonoros y musicales de las diferentes formas de programa: especificidad de las bandas sonoras.
- ✓ Desarrollo histórico de la banda sonora. Hitos claves desde el comienzo del cine sonoro.
- ✓ Musicalización y sonorización de espectáculos audiovisuales en vivo. Teatro, comedias musicales, mimo y danza.

14. Metodología de la investigación

- ✓ El diseño del Proyecto de Investigación: su estructura. Tipos de diseño de acuerdo al objeto de estudio.
- ✓ La requisa bibliográfica y su documentación. Acceso a los canales de información bibliográfica.
- ✓ La selección del tema. El marco teórico. El diseño del experimento. La selección de la muestra. El suministro de la prueba. El análisis de resultados. La redacción de conclusiones.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ El proyecto y su difusión. Ponencias en Congresos. Elaboración de Posters y papers. Los principios de ética en la investigación.

17. Taller de Grabación

- ✓ Desarrollo de prácticas de tipo taller con sistemas de grabación.
- ✓ Aplicación y verificación práctica de los contenidos correspondientes a Sistemas de grabación I, Audio I y II, Acústica I y II, organología.
- ✓ Práctica de toma de señales, captura de sonido, microfonía y regis **74/07**
- ✓ Práctica de procesamiento de señales y mezcla.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio D:

18. Masterización

- ✓ Funciones avanzadas de edición y transformación digital del sonido. Procesadores digitales software. Aplicación de efectos especiales. Análisis conceptual y apreciación de casos concretos. Transformación en tiempo diferido y en tiempo real. Criterios para la utilización de algoritmos de transformación en el proceso de masterización. Criterios de homogeneidad en dinámica y valores de ecualización.
- ✓ Masterización en múltiples pistas sobre diversas plataformas de software. Envolventes editables absolutas y relativas. Apreciación de diversos trabajos de masterización existentes en el mercado. Análisis de criterios empleados para su realización.
- ✓ Normativa para la creación de discos compactos y DVD. Principales aplicaciones para la creación de matrices o masters para duplicación. Organización de los materiales. Criterios para la equiparación de dinámica y “color”. Regiones, números índice, funciones de edición en la etapa final de masterización. Esquemas de pistas continuas y discontinuas. Creación de imágenes ISO. Creación de copias de respaldo en formato datos de las pistas objeto de masterización.

19. Taller de Trabajo Final

La importancia concedida a la praxis del oficio durante toda la cursada permitirá que los estudiantes realicen en esta asignatura, la práctica del ejercicio profesional mediante la realización de un Trabajo Final que podrá tener la forma de una Tesina. Para la misma, el alumno elegirá un tema a investigar, desarrollará y fundamentará una hipótesis y presentará sus conclusiones en un texto no mayor de 60 páginas con presentación gráfica y/o en video, DVD, CD o CD-ROM.

23. Taller de Post-Producción de Sonido



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Registro de sonido. Sistemas de registro. Micrófonos: tipos y características. Consolas. Grabación en sistemas de video. Grabadores analógicos y digitales.
- ✓ Transcripción a magnético perforado. La Moviola. Dat con Time Code: El off-line. -Magnético óptico y/o disco rígido: Las estaciones digitales de trabajo, Reconocimiento, separación y organización de componentes en la banda sonora de una película.
- ✓ Introducción a las estaciones de audio digital (DAW). Filosofía de la edición no lineal de audio. Edición en estaciones. Comandos básicos - cut, copy, paste, splice, trim. Sincronización de elementos sonoros con imágenes. Mezcla, planos sonoros.
- ✓ Atmósferas y ruidos. Archivos industriales Sonorización: grabación. Listados. Armados. Manejo de la señal. Procesadores dinámicos. Procesadores digitales
- ✓ Sistemas de reproducción en cines. Introducción al sistema I **74/07**
Dolby Digital. Doblaje. Técnica de grabación. Reemplazo (AI filtrado, reverberación).

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez

24. Taller de producción discográfica

- ✓ El proyecto general de producción discográfica en la etapa preliminar. Esquema básico.
- ✓ Las dimensiones del proyecto de producción. Componentes del proceso. Perfil del productor y perfil del cliente. Esquema general y funciones de producción.
- ✓ Elementos del lenguaje comunicacional puestos en juego en un proyecto de producción. Aplicación de normativas internacionales para la producción. Análisis de la viabilidad del proyecto.
- ✓ Concepto de Marca. Aplicación de la marca en la gráfica del proyecto. Inserción del proyecto en los medios masivos de comunicación. Televisión, radio, internet.
- ✓ Planeamiento estratégico y diseño de la producción discográfica. Estudios de mercado y toma de decisiones. El producto terminado analizado como objeto.
- ✓ La tecnología audiovisual al servicio de la producción discográfica. Ediciones en disco compacto y mixtos, DVD de audio y CDROM interactivos. Criterios para la selección de alternativas de producción. Aplicación de técnicas de creatividad como herramientas de producción.

25. Estéticas sonoras contemporáneas

- ✓ Evolución estético sonora del siglo XX. Sus implicancias sociales, culturales, políticas y ambientales. Inserciones y mixturas en el campo visual.
- ✓ La nueva manera de oír. Sonido, silencio, discurso sonoro. La Acusmática como metodología para el desarrollo perceptual/conceptual de la audición musical. La Escucha Reducida.



Universidad Nacional de Lanús

- ✓ Circuitos y modalidades de Escucha: escuchar, oír, entender, comprender. Modalidades de escucha: Natural, Cultural, Vulgar, Práctica o especializada.
- ✓ Tipomorfología del Sonido. Esquema teórico de Pierre Schaeffer. Criterios de Materia y Masa: tonicidad, complejidad, variación. Criterios de Forma : impulsión, sostén, iteración.
- ✓ El sonido grabado: noción de Objeto Sonoro como unidad del discurso. Los Prototipos como referentes para la comprensión del discurso.
- ✓ La nueva manera de componer. Antecedentes: Impresionismo; Dodecafonismo; Serialismo; Escuelas nacionales. La nueva composición: arte y tecnología. Música concreta, electrónica, electroacústica, mixta. La creación sonora en tiempo diferido y en tiempo real: música aleatoria.
- ✓ El lenguaje de fusión. La creación sonora contemporánea en función de la imagen: su valor agregado.

Firma Dr Juan Carlos Geneyro Daniel Toribio Daniel Rodríguez