

Programa de Asignatura

1. Identificación General

Unidad Académica	<i>FCEI - Escuela de Cine y televisión.</i>
Carrera/Programa	<i>Cine y Televisión</i>
Nombre del curso	<i>Taller electivo de Profundización: Inteligencia Artificial: Imágenes Futuras</i>
Código	<i>Señale el código U-cursos de la actividad formativa</i>
Tipo/carácter del curso	<i>Electivo</i>
Área de formación	<i>Formación Especializada</i>
Nivel/semestre	<i>VIII Semestre</i>
SCT del curso	<i>5</i>
Requisitos	<i>.</i>
Nº de estudiantes estimados/as	<i>15</i>

2. Nombre del curso en inglés

--

3. Equipo docente

Docente(s) responsable/coordinador(a)	Unidad académica	Correo institucional
Sebastián Arriagada	<i>FCEI - Escuela de Cine y televisión.</i>	<i>sarriagadam@gmail.com</i>

Docentes colaboradores/as o docentes invitados/as	Unidad académica a la que pertenece

Becario/a de colaboración	<i>Señale si será un curso de modalidad presencial, virtual, mixto o híbrido</i>
---------------------------	--

4. Carga académica y créditos SCT-Chile

Nº de créditos SCT	5
Duración total en horas del curso	48
Nº horas de trabajo sincrónico / presencial	3
Nº horas de trabajo asincrónico / no presencial	4,5

5. Modalidad, día y horario

Modalidad	Curso de modalidad presencial
Día	Viernes
Horario/sala	14:30 – 17:45 – Imac 2

6. Competencias específicas o disciplinares a las que contribuye el curso

Ambito: Creación Competencia:

1.- Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto contemporáneo del arte, el cine, la televisión y otros medios de comunicación.

Subcompetencia:

1.2 Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual. Competencia:

2.- Experimentar con el lenguaje audiovisual, explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Subcompetencia:

2.2 Desarrollar y ejercitar la creatividad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva. Competencia:

4.- Articular la reflexión e investigación con la operación artística como partes inseparables de los procesos de creación audiovisual.

Subcompetencia: 4.2 Crear obras que dialoguen con los problemas teóricos relevantes

del contexto contemporáneo del arte, el cine y los medios de comunicación

7. Competencias genéricas / sello a las que contribuye el curso

Pendiente

8. Propósito formativo del curso

Este curso teórico-práctico está diseñado para estudiantes interesados en explorar y analizar las nuevas formas y dinámicas de producción de imágenes. Abordaremos temas críticos surgidos alrededor de estas innovaciones y cómo están redefiniendo el paisaje visual contemporáneo. A través del análisis de obras, proyectos y experiencias recientes, los estudiantes adquirirán una comprensión más profunda de las problemáticas y desafíos actuales en la producción cinematográfica y audiovisual. El curso promueve una visión crítica y reflexiva, incentivando a los estudiantes a cuestionar y replantear los enfoques tradicionales en su propia práctica cinematográfica. Para esto se utilizarán softwares como Suite Adobe Premier y ChatGpt.

9. Resultados de aprendizaje del curso

1. Identifica proyectos, e imágenes audiovisuales que ocupen AI de manera estructurante en su realización.
2. Producir y relacionar obras visuales que aborden la problemática AI el contexto sociocultural a partir de los nuevos paradigmas que se abren.
3. Valora y comprende la producción de imágenes desde distintas plataformas de AI y su relación y problematización con las imágenes producidas de manera tradicionales.

10. Saberes fundamentales - contenidos / unidades temáticas e indicadores de logro(aprendizaje)

Unidad 1: Introducción al Régimen de las Imágenes

En esta unidad, exploraremos los fundamentos del régimen de las imágenes y su evolución en la cultura visual contemporánea. Discutiremos las expectativas y conocimientos previos sobre inteligencia artificial (IA) y producción de imágenes, y analizaremos los conceptos de Vilém Flusser y de Andrea Soto Caldero. A través de actividades prácticas con herramientas como Photoshop y Adobe, los estudiantes aplicarán los conceptos teóricos. La unidad concluirá con presentaciones individuales donde se explorarán casos de uso de la IA en la producción de imágenes, combinando análisis crítico y práctica creativa.

Introducción al Curso - Primeros conceptos. Iniciaremos con una discusión sobre las expectativas y conocimientos previos de los estudiantes en relación

con la IA y la producción de imágenes. Debatiremos sobre los conceptos de 'objetos' y 'objetos postindustriales' según Vilém Flusser. Se asignará la lectura de Vilém Flusser: "Imágenes improbables" de Andrea Soto Calderón. (APP: GPT - ADOBE)

El régimen de las imágenes. Analizaremos diversos casos relacionados con el régimen de las imágenes y trabajaremos con Photoshop. La tarea consiste en leer el capítulo "Los condenados de la Pantalla" de Hito Steyerl. (APP: GPT - ADOBE)

Horizonte y Caída Libre. Debatiremos el texto de Steyerl y analizaremos casos prácticos. Trabajaremos con GPT para preparar un debate. Los estudiantes deberán prepararse para su presentación individual, que será la primera evaluación. (APP: GPT - ADOBE)

Unidad 2: La pregunta por la técnica.

En esta unidad, profundizaremos en los conceptos de técnica, tecnoestética, cosmotécnica y tecnoceno, explorando cómo estos enfoques críticos abordan la intersección entre tecnología y sociedad. Analizaremos la evolución de la técnica desde una perspectiva filosófica y su impacto en la cultura contemporánea. Los estudiantes debatirán sobre la tecnoestética, entendida como la reflexión sobre las implicaciones estéticas de la tecnología en el arte y la vida cotidiana. Exploraremos la cosmotécnica, examinando cómo diferentes culturas integran la tecnología en sus cosmovisiones, y finalmente, discutiremos el tecnoceno, un término que refleja la transformación del mundo bajo la influencia de las tecnologías digitales. A través de lecturas, análisis de casos y debates, los estudiantes desarrollarán una comprensión crítica y multidimensional de estos conceptos clave.

Tecnoestética. Discutiremos el concepto de Simondon y prepararemos un texto escrito. (APP: Stable Diffusion - ADOBE)

Cosmotécnica. Exploraremos el concepto de Yuk Hui y los estudiantes deberán continuar con la preparación del escrito. (APP: <https://runwayml.com/> Adobe)

Tecnoceno. Analizaremos el concepto de Flavia Costa y los estudiantes deberán seguir preparando su escrito. (APP: <https://runwayml.com/>)

Unidad 3: Proyectos Híbridos

En esta unidad, los estudiantes desarrollarán un proyecto audiovisual en el que la Inteligencia Artificial (IA) será un elemento estructurante central. Trabajando en grupos, explorarán y aplicarán diversas herramientas de IA para generar imágenes, editar videos, crear efectos especiales y manipular audio. Además, se analizarán críticamente las implicaciones éticas y técnicas de la IA en las artes mediales, abordando temas como la originalidad y la autoría. El proyecto

culminará con una presentación pública, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre el proceso creativo y el impacto de la IA en la producción audiovisual.

Cyborg Discutiremos el concepto de Donna Haraway, exploraremos ejemplos de metaversos y debatiremos sobre las implicaciones éticas y sus complejidades. (APP: <https://runwayml.com/>)

Juan Downey – Manifiesto Discutiremos los conceptos del autor como las energías invisibles y debatiremos sobre sus proyectos. (APP: <https://runwayml.com/>)

Presentación proyecto - Máquinas Inútiles

Como ejercicio de cierre de taller, analizaremos diversos casos de estudio para comprender la implementación de proyectos que integran IA. Posteriormente, los estudiantes se organizarán en grupos para desarrollar un proyecto colectivo. Cada grupo deberá proponer una estructura de trabajo y un plan de desarrollo que incluya el uso de una IA. Durante las sesiones de clase, nos enfocaremos en el desarrollo y la implementación del proyecto, proporcionando orientación y retroalimentación continua. Este ejercicio tiene como objetivo aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del taller en un proyecto práctico, fomentando la colaboración y el uso creativo de la tecnología.

11. Estrategias metodológicas

a) Descripción general de las metodologías

1. **Lectura Crítica de Textos:**

- Realizaremos una lectura crítica de textos actuales que aborden la problemática de la Inteligencia Artificial (IA). Esta actividad nos permitirá contextualizar y comprender los conceptos clave.

2. **Ejercicios Prácticos:**

- Desarrollaremos ejercicios prácticos que incluirán algunas aplicaciones para poner a prueba los conceptos revisados. Esto nos ayudará a consolidar el conocimiento teórico mediante la práctica.

3. **Creación de Proyectos:**

- Los participantes crearán proyectos finales que integrarán una revisión crítica de los conceptos abordados y una puesta en práctica de las aplicaciones trabajadas. Este proyecto final será una oportunidad para aplicar de manera integral lo

aprendido durante el taller.

a) Esquema de evaluaciones/estrategia evaluativa en el curso

Actividad de evaluación	Tipo de evaluación	Ponderación en la nota final
<i>Describe las principales herramientas y situaciones de evaluación que permitan constatar y evidenciar el logro de los Resultados de Aprendizajes</i>		
Presentación	Evaluación oral	30%
Escrito	Ensayo escrito	30%
Proyecto audiovisual	Cortometraje	40%

12. Planificación y cronograma preliminar del curso:

	Fecha	Contenido	Actividad	Tarea		APP
1	9 agosto	Introducción al Curso - Primeros conceptos	Discusión inicial sobre expectativas y conocimientos previos de los estudiantes sobre IA y producción de imágenes. Debate sobre 'objetos' y 'objetos postindustriales' según Vilém Flusser.	Lectura Vilém Flusser: imágenes improbables Andrea Soto Calderon	Unidad : Él régimen de las imágenes	GPT - ADOBE
2	9 agosto	El régimen de las imágenes	Análisis de casos. El régimen -Trabajo Fotos - Photoshop	Lectura de capítulo 'Los condenados de la Pantalla' de Hito Steyerl		GPT - ADOBE
3	16 agosto	Horizonte y Caída Libre	Debate texto de Steyerl. Análisis de casos. Trabajo con Gpt: Preparar un debate	Preparación para la presentación individual (primera evaluación).		GPT - ADOBE
4	23 agosto	Primer invitado	Análisis de un modelo de trabajo con Ai	Trabajar Gpt: una escena		GPT - ADOBE
5	30 agosto	Primera Evaluación - Presentaciones Individuales	Presentaciones de los estudiantes sobre casos de uso de IA en la producción de imágenes, sonidos o artes mediales. 10 min	Preparación de escrito	Unidad : la pregunta por la técnica	
6	6 septiembre	Tecnoestética	Se discute el concepto de Simondon	Preparación de escrito		Stable Diffusion - ADOBE
7	13 septiembre	Cosmotécnica	Se discute el concepto de Yuk Hui - trabajo con sonido :	Preparación de escrito		https://runwayml.com/ Adobe

			https://elevenlabs.io/app/speech-synthesis			
8	27 septiembre	Tecnoceno	Se discute el concepto de Flavia Costa - Se trabaja con runwayml.com	Preparación de escrito		https://runwayml.com/
9	4 octubre	Entrega de trabajo - Segundo Invitado	Análisis de un modelo de trabajo con Ai	Leer : Donna Haraway.		
10	11 octubre					
10	18 octubre	Cyborg	Se discute el concepto de Donna Haraway. Exploración de ejemplos de metaversos y discusión. Debate sobre las implicaciones éticas y sus complejidades.			https://runwayml.com/
11	25 octubre	Juan Downey - Manifiesto	Se discute los conceptos del autor. Debate sobre los proyectos del autor.			https://runwayml.com/
12	1 noviembre	Presentación proyecto - Máquinas Inútiles	Análisis de casos. se definen grupos para el desarrollo de un proyecto	Preparación de proyecto	Unidad: Proyectos Híbridos	https://runwayml.com/
13	8 noviembre	Proyecto - Máquinas Inútiles	Trabajo en clases	Preparación de proyecto		https://runwayml.com/
14	15 noviembre	Proyecto - Máquinas Inútiles	Revisión de Avances	Preparación de proyecto		https://runwayml.com/
15	22 noviembre	Síntesis	Síntesis	Preparación de proyecto		https://runwayml.com/
16	29 noviembre	Presentación de proyecto a público				

13. Requisitos de aprobación:

Nota mínima de aprobación: 4.0

El examen será obligatorio para estudiantes con promedio bajo 4.0, y voluntario para el resto de los/las estudiantes, si así lo requieren. En ese caso la nota final será ponderada entre el promedio de notas parciales (70%) y el examen (30%)

14. Recursos de aprendizaje o bibliografía

Bennete J. (2022). *Materia Vibrante*. Caja Negra.

Tecnoceno. (2022). *Flavia costa*. Taurus.

Steyerl Hito (2020). *Los condenados de la Pantalla*. Caja Negra.

Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía* (T. Schilling, Trans.). Ed. Síntesis.

Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas: elogio de la superficialidad* (C.Kozak, Ed.; J. Tomasini, Trans.). Caja Negra.

Haraway Donna. (1995). *Ciencia, Cyborgs y mujeres*. Cátedra.

Gilles Deleuze (1977). *Rizoma*. Pre-texto.

Soto Calderón, Andrea, (2024). *La performatividad de las imágenes*. Metales Pesados.

15. Requisitos de asistencia y/o participación

70% de asistencia